

Dans ce numéro

A la une :

- ◆ La Pills s'effondre
Lire en page 1
- ◆ L'édito de Nympe Ydeil
- ◆ Le hacking du forum Pills
vu par leurs membres
Lire en page 2

Flash Info :

- ◆ De nouvelles fonctionnalités pour Ogame
- ◆ Qu'est-ce que le bot-using?
- ◆ Les blocages du mois
Lire en page 3

Les Hall of Fame

- ◆ A propos des records présents dans le Hall of Fame
- ◆ Les raids du mois
Lire en page 4

Et le pire, c'est la guerre!

- ◆ FRJDA vs Reds D, devancer pour mieux frapper
Lire en page 5

Portrait :

- ◆ LaFleur, portrait d'une discrétion corrompue
- ◆ LaFleur, l'homme derrière le masque
Lire en page 6

People :

- ◆ Les breves people du mois
Lire en page 7

Alliances :

- ◆ Les Nains s'échauffent
- ◆ ViocS_W, le commencement...
- Lire en page 8

Role Play :

- ◆ Les chroniques de la Ferme
Lire en page 9

En bonus :

- ◆ Interview de Fall Gamer SGO
- ◆ L'équipe
Lire en page 10



LE PHARE DU
25

n°1 - novembre 2007

La Pills s'effondre

Univers 25 - Nympe Ydeil - 19/11

Dissoute par les modérateurs pour une question d'image d'alliance inappropriée en septembre, puis ébranlée par les tensions qui l'ont opposée aux Nains en octobre, et enfin par le hack de son forum en novembre, la Pills, qui s'est toujours relevée, connaît aujourd'hui un véritable coup de grâce qui signe, sinon son arrêt de mort, au moins sa chute.

Plus de la moitié des combattants pillsiens se sont séparés de l'alliance, parmi lesquels LaFleur, Impreza, SoOn. La Ce_Pills demeure cependant debout. Le départ de ces éléments précipite la Pills vers les abîmes. Toutefois, aucune alliance ne tirera profit de cet effondrement. En effet, les anciens pillsiens ont préféré la construction d'un nouveau noyau d'association à un éparpillement de leurs forces au sein d'alliances concurrentes. Ainsi, la wTr (welcome to reality) a-t-elle été fondée.

La raison de ce clivage est restée longtemps mystérieuse, les Pills et les wTr restant avares de commentaires quant aux motifs de leur séparation. « C'est personnel », commente laconiquement Gino, ancien Pills. De nom-

breux spectateurs de cet événement tentent de l'expliquer comme étant une conséquence du hack du forum ou une crainte des Pills devant la menace naine. La véritable explication a été fournie à la Gazette par Impreza, qui a avoué à nos journalistes être l'instigateur de ce projet. Interrogé peu avant les événements, Impreza confiait ses impressions quant à l'alliance Pills : « Les Pills ne sont plus ce qu'ils étaient. Nous avons fait des erreurs... » Aujourd'hui, il déclare vouloir fonder une alliance dont la réputation n'est pas entachée. L'alliance des Pills avait en effet souffert du comportement de certains de ses membres, comme le démontrent les tensions qui les opposent aux Nains. L'arrogance et le manque de fair-play de quelques-uns avaient solidement terni la réputation des Pills.

Sur le forum piraté, on lisait déjà des doutes lancés par LaFleur. Les Pills s'interrogeaient sur l'avenir de leur alliance, entre dissolution et consolidation. De nombreux joueurs refusaient de se résoudre à la dissolution, évoquant l'âge avancé de l'alliance.

Que réserve l'avenir aux wTr ? Déterminée à retrouver une situation

honorable au classement, la nouvelle née ne lésine pas sur les moyens d'atteindre ses objectifs de gloire. Le recrutement est donc ouvert. Par ailleurs, épurée de tout élément perturbateur, l'alliance est maintenant plus unie que jamais, prête à faire front commun contre les ennemis qui se dresseront sur son chemin. L'élan nouveau qui court dans les rangs des wTr fait la fierté de ses membres.

De la part des wTr, la rupture se fait donc sans remords. Impreza, pour qui l'aventure avec Pills, a duré deux longues années, ne regrette rien : « C'est une page qui se tourne, une nouvelle aventure. Il faut l'accepter », commente-t-il. Il signale également avoir presque tout appris de Size Ower, aujourd'hui Frieza, qui demeure au sein de la Pills blessée, en compagnie de Komori.

Selon Impreza, les wTr ne devraient pas leur existence à la menace naine. « Les foudres des Nains ont toujours été sur nous et continueront de l'être », juge-t-il calmement. Il s'agit donc uniquement d'une volonté de faire peau neuve et de retrouver les anciennes valeurs que la Pills avait oubliées : honneur, respect et valeur.

Les Pills hackés

Univers 25 - Gino [Pills] - 6/11

Après avoir fait l'objet de nombreuses controverses et avoir subi les sanctions des modérateurs, la Pills a essuyé un nouveau coup dur qui anéantit encore une fois la sérénité de la 4e alliance de l'univers. La Pills avait déjà connu la suppression de son alliance mère en septembre dernier. L'image de la page d'alliance, avait alors été jugée « inappropriée » par les modérateurs.

Dernier bastion de l'alliance, c'est aujourd'hui le forum pillsien qui tombe sous l'effet d'un pirate malveillant, dévoilant tous les bijoux de ses entrailles secrètes. Les réactions ont été immédiates : messages édités, informations masquées ; pourtant, à qui profite le crime ? Les soupçons sont nombreux. Les relations ombrageuses entre les L7N1 et les Pillsiens (voir l'article « Les L7N1 s'échauffent », page 8) trouvaient leur apogée à ce coup bas, mais les Nains opposent au fait un désintérêt marqué. « Pas important » juge Nainpoléon, « Marrant, mais on s'en fout », ajoute Nainculte, qui fut pourtant l'un des premiers à poster sur le forum piraté.

Si les Pills ignorent toujours l'identité de leur agresseur, leurs craintes demeurent de savoir jusqu'à quel point leurs secrets ont été dévoilés. Dossier à suivre en page 2.

L'édito de Nymphe Ydeil : « Plaisir est le jeu »

Tensions, chamailleries, menaces, colères, disputes et mécontentes... L'actualité de ce mois est pleine de ce genre de désagréments que l'on peut trouver dans l'univers d'Ogame. Hélas, est-ce que l'on attend d'un monde virtuel, qui plus est, un monde de jeu et de divertissement ? Jusqu'où sommes-nous prêts à reproduire dans notre façon de jouer la dure réalité de notre vie quotidienne ? Où se situe exactement la frontière entre la réalité et le jeu ?

L'univers du jeu nous invite tous à créer des personnages, des masques, des avatars qui correspondent rarement à ce que nous sommes réellement. Une guerre incessante pour le classement forge entre joueurs un esprit de compétition qui amène des comportements agressifs, un manque de fair-play évident et des gamineries lassantes. Les raideurs se vantent d'avoir la plus grosse (flotte, bien entendu... quoi que des fois, on se demande !) et en profitent pour faire valoir une suprématie de pacotille pour intimider le reste de l'univers.

Certains joueurs en viennent à se créer une réputation de tyrans belliqueux et hargneux, faisant valoir leurs idées à grand renfort de flottes surpuissantes, tandis que d'autres deviennent d'immanquables trouble-fêtes insultants et puérils, n'ayant pour seul recours que la violence de leurs interventions floodeuses et ironiques. Peu importent les moyens

pour y parvenir, ces comportements ne relèvent qu'un manque cruel de respect.

Nous sommes en droit de nous attendre à mieux. Ogame reste un univers de divertissement, et à quoi sert le jeu, si nous devons y trouver tensions et menaces ? Chaque pas dans l'agressivité et l'ironie contribue à faire de notre lieu de divertissement un espace où il fait moins bon de vivre. Pourtant nous semblons aussi incapables de le constater et de veiller à notre comportement qu'à changer nos habitudes de vie réelle pour préserver notre environnement.

Ne pouvons-nous pas faire un minimum d'efforts pour protéger le plaisir de notre jeu ? Après tout, nous sommes des joueurs égaux qui ont commencé un jour avec un compte possédant 500 unités de métal et 500 unités de cristal. Est-ce trop idéaliste d'espérer le respect de tous envers chacun et comme Martin Luther King, de faire un rêve ? Un rêve qui parle d'évidence et d'un jeu de guerre que nous pouvons mener sans insulter nos rivaux. Il est tellement plus agréable de se poutrer dans la bonne humeur !

« Je fais le rêve qu'un jour, cet univers se lève et vive sous le véritable sens de son credo : "Nous tenons ces vérités comme évidentes, que tous les empires ont été créés égaux." »

« Je fais le rêve qu'un jour, dans les

systèmes les plus retranchés de cet univers, les puissants et les cibles de ces puissances puissent s'asseoir ensemble à la table de la fraternité, sans regard sur le tag, les croyances ou le classement.

« Je fais le rêve qu'un jour, même les plus petites alliances, désert étouffant d'injustice et d'oppression, soient transformées en une oasis de bon sens et de justice, libres de grandir sans a priori et dans le fair-play.

« Je fais le rêve que nos journalistes jouent un jour dans un univers où ils ne seront pas jugés sur leur façon de jouer, mais à la mesure de leur caractère et de leur cœur. Je fais ce rêve aujourd'hui ! »

« Je fais le rêve qu'un jour juste là-bas dans les premières galaxies, avec leurs égoïstes vicieux, avec leurs raideurs qui ont le pouvoir et l'orgueil pour seules défenses ; un jour juste là-bas dans nos galaxies, les petits joueurs puissent joindre leurs mains avec les grands joueurs, comme frères et sœurs respectueux du même don qui leur a été fait, oublieux de leurs différences.

« Je fais le rêve qu'un jour chaque système soit respectueux de son prochain, que chaque galaxie et chaque planète soit juste, que les colères s'apaisent, que les esprits tortueux soient amendés, que le vrai sens du Jeu et du Plaisir soit révélé et que tous prêchent une règle d'or : Plaisir est le Jeu ».

Le hacking du forum Pills vu par leurs membres

Univers 25 - Gino [Pills] - 6/11

L'univers 25 et Ogame en général ont connu leur lot de déboires et de problèmes concernant le piratage informatique. En effet, il n'est pas rare qu'au travers d'un post sur le forum officiel, d'une signature ou d'un message MSN, l'on apprenne qu'un joueur s'est fait pirater son compte.

Sans doute ne nous sentons nous guère concernés. Mais aujourd'hui, pour la Pills, les choses sont différentes. Depuis quelques temps, le forum Pills connaissait de curieux problèmes : des droits de membres qui disparaissaient (ou apparaissaient), des administrateurs qui n'en étaient plus etc.

Mais en ce jour du mardi 6 novembre, tout devint clair : le forum était la victime d'un hacker.

Et c'est ainsi qu'en ce jour funeste les

vrais problèmes commencèrent pour l'alliance. En effet, l'intégralité du forum devint publique. Toute personne le souhaitant, qu'elle soit RoD, L7N1, Rônins, ou de toute autre alliance, pouvait venir lire l'ensemble des informations privées des membres Pills.

En dépit de cette mésaventure, l'alliance Pills ne peut que remercier le hacker de ne pas avoir modifié les droits de modération des membres, ce qui a permis de supprimer un maximum d'informations importantes avant l'affluence de dizaines de spectateurs trop curieux. L'information semble en effet s'être répandue à travers l'univers avec la rapidité d'une trainée de poudre, noyant certaines alliances sous les mails collectifs.

L'alliance Pills déplore toutefois le fait et est exaspérée de voir que parmi la centaine de visiteurs avides de constater ce qui se passait sur son forum, très peu

ont eu le courage et le respect de se présenter sous leur véritable pseudonyme lorsqu'ils postaient. On pensera notamment à des auteurs comme « Trop Lol » ou « Ki C ? ». Il est tout à fait affligeant de constater l'irrespect de certains que l'ironie de la situation a dû beaucoup amuser. Pour les Pills, il n'en est pas de même.

La Pills remercie néanmoins les personnes AG/RoD/L7N1/Rônins qui ont eu le courage de se faire connaître et de poster sous leur véritable pseudonyme et condamne les posts de petits plaisantins comme LaFleur (avec un i majuscule), qui souhaitaient discriminer l'alliance.

Espérons que l'auteur de cet acte tout simplement inutile pourra être démasqué et récompensé par les profiteurs ou sanctionné par les victimes de ce piratage...

« En dépit de cette mésaventure, l'alliance Pills ne peut que remercier le hacker de ne pas avoir modifié les droits de modération des membres »

De nouvelles fonctionnalités pour Ogame

Univers 25 - MsieurDams - 21111

NRJ (administrateur du jeu pour le domaine .fr) a annoncé deux mises à jour prévues pour les semaines à venir concernant le jeu. Il s'agit d'abord d'installer une version palliant aux multiples défauts de la version 0.77c (rappelons l'impossibilité de consulter la page d'alliance depuis la vue *Galaxie* ainsi que son classement via le *tooltip* associé, la liste de construction déficiente pour les possesseurs du compte commandant et codes couleur détruisant la mise en forme des pages d'alliance etc.) en préambule à l'introduction d'une nouvelle version 0.78.

Celle-ci propose deux nouvelles fonctionnalités.

Premièrement, il s'agit d'ajouter un facteur "loterie" dans chaque galaxie, sous la forme d'une 16ème position, représentant une zone non explorée et incertaine de l'univers. Le joueur pourra envoyer des "expéditions" pour une

durée donnée et récupérer soit de l'antimatière, des ressources voire des vaisseaux (les quantités ne sont toutefois pas précisées). Mais comme il s'agit d'un facteur reposant sur le hasard, il se peut qu'une partie seulement de la flotte voire plus aucune unité ne revienne de l'expédition. Par ailleurs, comme pour certains joueurs inactifs longs promus "station-service de ressources", plus une zone est explorée, moins elle rapporte. L'expédition sera possible par l'obtention d'une recherche (dont l'intitulé n'est pas encore précisé).

Il reste à connaître l'intérêt et la fiabilité d'un tel dispositif. Si celui-ci renvoie trop souvent un message du type "Votre flotte a rencontré un trou noir et a été intégralement détruite", gageons que peu de joueurs s'amuseront avec. D'aucuns voient dans cette fonctionnalité un piège tendu pour attirer de nouveaux clients qui, devant consommer l'antimatière

qu'ils ont rapporté, deviennent accros aux officiers et autres commandants recrutés grâce à elle.

La seconde fonctionnalité s'incarne dans un nouvel officier, le "Marchand". Celui-ci aurait pour tâche d'échanger des ressources et pallier aux excédents de métal par rapport aux autres ressources. Le taux, initialement prévu pour osciller autour du ratio 3 unités de métal pour 2 unités de cristal pour 1 unité de deutérium est redéfini à chaque fois que cet officier est commandé. En quelque sorte, il pourrait se substituer au commerce, mais dans la limite des silos de la planète hôte. Toutefois, en l'absence d'informations plus concrètes quand au fonctionnement de ce marchand, nous nous en tiendrons aux annonces d'NRJ. Ces deux fonctionnalités sont discutées sur le forum, dans la catégorie Discussions générales.

Sources : <http://board.ogame.fr/thread.php?postid=6681906> / <http://board.ogame.fr/thread.php?threadid=679260>

GabyGreen - 14111

Cette série de blocages semble bizarre pour tous, comme le dit Pacush Blues qui déclare que « c'est surréaliste de voir deux grands joueurs tomber comme ça sans même savoir de quoi ils sont accusés précisément ».

Si certains blocages se soldent par une résolution. Papa Schultz déclare la langue amère sur le forum FARM que « tu as une chance sur 1000 de te faire débloquenter » tout en soutenant Shaolin.

Selon beaucoup, Marcos fait du zèle, du point de vue des mauvaises langues, ceux-ci l'auraient mérité.

Blocage de Papa Schultz (13111)

C'est un vent de révolte qui souffle sur le forum Galaxie. Le célèbre Papa Schultz a été bloqué pour bot-using par Marcos, ce 13 novembre. Le joueur dément formellement toute tentative de triche mais son blocage a entraîné des réactions positives et négatives, comme celle de Gamdrack, qui déclare « être déçu », ou celui de LaFleur, qui accuse les opérateurs de « faire du zèle ». Mais qu'est ce qu'un bot ? Papa Schultz en a donné la définition : « c'est un logiciel qui permet de dégager des flottes automatiquement sans que tu ne sois connecté ». Même après une longue conversation avec Marcos, le modérateur maintient sa décision, ce qui accentue le dégoût de Schultz. Les Galaxie sont tellement révoltés qu'ils pourraient bien dissoudre leur alliance... Menace ou projet concret ? A suivre...

Blocage de Shaolin (14111)

Shaolin lui aussi a été bloqué, mais l'histoire s'est soldée par une fin heureuse. Lors de son blocage, ses pairs se sont montrés bien optimistes, Dark Kobold a relativisé, il ne devrait pas y avoir de problèmes à ce sujet, ça devrait rentrer dans l'ordre assez rapidement, a-t-il affirmé. Papa Schultz passant par là a montré toute sa solidarité à Shaolin. Les agriculteurs auraient-ils développé un sens de l'avenir ? Ce blocage s'est en tout cas réglé. Tout est bien qui finit bien...

Quand vous consultez le pilori de votre univers, il vous arrive de constater le blocage de joueurs jusqu'à effacement du compte pour « infraction aux CGU – Bot-Using ». Notre univers ayant connu ce mois-ci plusieurs blocages pour bot-using de joueurs haut placés, la Gazette revient sur ce qu'est un bot, ses principes et son fonctionnement. Le bot est l'abréviation anglaise de robot, désignant un programme capable d'automatiser des tâches ou de réagir à un contexte selon des règles d'action définies par l'utilisateur.

Selon les Conditions Générales d'utilisation (CGU), tout programme modifiant ou automatisant le jeu se rapporte à un bot. Avec de telles conditions, on pourrait considérer que FoxGame, (l'extension de Firefox), OGSpy, (l'outil de cartographie d'un univers) comme contraires aux CGU. Dans leurs cas, ils ont été autorisés expressément par les administrateurs du jeu, leur utilisation ne pose aucun risque. Récemment, on a vu aussi le développement de scripts GreaseMonkey. Il convient d'être plus prudent avec ces scripts, puisqu'ils peuvent enfreindre les CGU. Seuls ceux qui ont été validés par les administrateurs peuvent être utilisés sans risques. On peut considérer plusieurs catégories de logiciels ou scripts se rangeant sous

cette appellation de bots :

- Les scripts rafraichissant automatiquement l'affichage du jeu
- Les scripts automatisant une partie du fonctionnement du jeu (par exemple, générer la requête en évitant les trois étapes d'envoi de flotte, afin de dégager flotte et ressources en moins de deux secondes, particulièrement suspect en cas d'attaque calée).
- Le logiciel de surveillance et de gestion complète du compte, le bot dans son acception complète.

Au-delà du débat sur la moralité et sur l'intérêt qu'ils apportent, le bot reste un outil particulièrement redoutable sur lequel il peut être intéressant de se pencher. Pour cela, nous nous intéresserons uniquement au bot complet, dont de multiples modèles sont présents sur Internet. Il s'agit de programmes résidents sur l'ordinateur, exécutés en tâche de fond (dans le même cas qu'un antivirus ou un pare-feu). Le joueur confie ses logins, paramètre le programme pour réagir selon plusieurs actions (exemple : « en cas d'attaque sur ... envoyer la flotte sur ... », « tous les jours, à ..h, envoyer les ressources de ... à ... », « recycler tous les champs de débris supérieures à de métal et de cristal » etc.) . L'utilisateur d'un tel bot automa-

tise entièrement la gestion de son compte.

Mais quid de la détection de ces bots ? D'aucuns disent que les opérateurs ne sont pas à même de pouvoir détecter la présence d'un bot. N'importe qui ayant demandé à un opérateur comment faisaient-ils pour les détecter s'est heurté à un mur. Cette question revient régulièrement dans les sujets du forum où se créent parfois des discussions autour d'un joueur bloqué pour bot using. Toutefois, les joueurs peuvent suspecter la présence de tels outils par le comportement suspect d'un compte (le plus fréquent est l'esquive d'une attaque calée). Rappelons que les opérateurs sont assermentés auprès de la GameForge et ont interdiction de révéler le fonctionnement des interfaces de contrôle des joueurs.

La Gazette ne donnera pas d'adresse pour trouver, télécharger et utiliser des bots. L'ingéniosité de son lectorat à chercher lui-même les réponses sur Google suffira amplement. Chacun étant libre d'agir selon sa conscience, la simplicité et le confort apportés par de tels logiciels se paye au prix fort en cas de leur découverte par les équipes de modération du jeu.

Sources : <http://impressum.gameforge.de/index.php?lang=fr>

A propos des records présents dans le Hall of Fame...

Univers 25 - Artemus Gordon - novembre 2007

La rubrique HoF, théâtre de rencontres et de discussion des joueurs de notre Univers depuis des lustres (taverne avant LA Taverne...), a sans cesse été prisée par ceux-ci. Paradoxalement, son intégrité est régulièrement entachée par des disputes qui n'ont souvent pas lieu d'être.

Prisée, pour la beauté et la qualité de ses combats, parfois (trop) bestiaux mais toujours majestueux. On y voit des joueurs nous proposer des spectacles qui suscitent l'attention et le respect de tous, au sein desquels la spontanéité d'interception des plus petits égale la force de combat des plus gros. Le fair-play y est toujours largement apprécié. Pourtant, le bon ordre est souvent bousculé, et contre tout, certains s'attellent à la tâche de démonter le travail d'autres, à gâcher la représentation, à flooder, à se prendre le bec... Un topic peut donc devenir en l'espace de quelques messages une manifestation d'hostilité et de gamineries tout à fait

malvenue.

Cependant, c'était sans compter sur les grands décideurs d'Ogame qui ont peut-être, malgré eux, mis tout le monde d'accord. En instaurant une nouvelle réglementation concernant l'appellation "Hall of Fame" d'origine contrôlée pour un recyclage, il en résulte une nette baisse de production de HoF, un appauvrissement de la section, et par conséquent bien moins de matière à flooder pour les joueurs. Bonne ou mauvaise chose ? D'un côté, nous sommes privés de spectacle. De l'autre, nous sommes privés de gâchis.

En outre, avec cette nouvelle limitation de champ de ruines supérieures à 100 millions d'unités, la possibilité de faire un HoF s'est restreinte à un petit groupe de joueurs. Exit les Top 100, ceux-ci ne font plus aussi peur qu'avant, puisque seul un Top 20 (au Général ou en Flottes) a désormais les moyens de recycler une grosse flotte. Dommage ou triste, diront certains.

De cette situation, ne s'en sortent pour le moment que des joueurs appartenant au Top 20 de l'Univers. Ceux-ci peuvent d'ailleurs être comptés sur les doigts de deux voire une seule main. Parmi eux, on retrouve un Gamdrack renaissant après la reprise d'un nouveau compte, une Moule un peu moins retentissante qu'avant mais toujours en vogue, et un Nainpoléon récemment nommé PDG (grand patron pour les intimes), aux côtés d'Arvok son directeur Marketing et bras droit, d'une entreprise de démolition spécialisée dans la débunkerisation et très rapidement cotée en bourse, dont l'action explose au gré des démonstrations de puissance de leurs fameuses "Etoiles de la Mort". Le premier épisode d'une longue saga - je l'espère - mettra en scène La Moule, avec normalement une interview exclusive de celui-ci pour la Gazette de l'Univers. La suite, donc, au prochain numéro...

Les records du mois

Univers 25 - Artemus Gordon - novembre 2007

3/11 La Moule [LCA] contre BOBO [AG] : champ de débris : 191 630 100 unités

Lien du HoF : <http://board.ogame.fr/thread.php?threadid=670149>

Coin ? Coin coin !!

En tout cas, c'est bien "Couuuuuuuuuuuuuuuuuuuin :('!!" que LaMoule a dû faire quand il a perdu ses 2000 destructeurs. Ca fait mal, me direz-vous...

Mais c'est sans compter sur la hargne de notre Moule nationale ! En effet, il s'est immédiatement vengé, avec bénéfices s'il-vous-plaît, sur Bobo des [AG]. Un adversaire réellement surveillé depuis plusieurs temps, ou pas ? Au final, cette question n'a que très peu d'intérêt puisque le spectacle est là et bien là.

En passant, un bunker en moins... et une entreprise de débunkerisation en plus !!

10/11 La Moule [LCA] contre Lord Namora NL[Viocs] : champ de débris : 137 620 500 unités

Lien du HoF : <http://board.ogame.fr/thread.php?threadid=675555>

Et 1, et 2 - 0 !

Non content, déjà, de recycler tout ce qui bouge, le CaNaRd MaGnaK en remet désormais une deuxième couche !

Pire encore, dans un excès de confiance, il s'est octroyé le droit de faire partir ses recycleurs APRES impact ! Avec La Moule, on aura tout vu !

En tout cas, un beau petit bénéfice après un recyclage finalement intégral, et donc réussi...

16/11 Gamdrack [RoD] contre Steinfield [Rônins] : champ de débris : 222 875 100 unités

Lien du HoF : <http://board.ogame.fr/thread.php?threadid=679195>

Et bien ! Voilà ce qu'on peut appeler un retour triomphant de Gamdrack, qui résonne comme un avertissement pour tout le monde mais plus particulièrement pour les Ronins, ses ennemis intimes...

Un champ de ruines supérieur à 200 millions d'unités et un bénéfice bien plus que simplement raisonnable, le tout pour une flotte relativement bien équilibrée (euh... les traqueurs, joker !), c'est beau ! Bravo, mais on en veut d'autres maintenant !

18/11 Nainpoléon [L7N1] contre Joe [FARM] : champ de débris : 133 431 300 unités

Lien du HoF : <http://board.ogame.fr/thread.php?threadid=680798>

Un RP de Cartel, c'est toujours signe d'un grand et/ou beau combat ! En tout cas, celui-ci n'a pas dérogé à la règle, pour le recyclage de 45 Etoiles de la Mort de Joe par Nainpoleon, qui a l'air d'aimer très précisément les chiffres ronds. Coup de maître : la présence, au milieu de dizaines de milliers d'autres vaisseaux dans la flotte de Nainpoleon, de 17 RIP.

On attend maintenant que Joe, très grand joueur de l'Univers 25, se ressaisisse et venge sa réputation en repassant du bon côté d'un HoF...

FRJDA vs Reds D : devancer pour mieux frapper

Univers 25 - Nympe Ydeil - 21111

Si certains se plaignaient déjà de la mort de l'univers, voici de quoi contenter un tant soit peu leur soif d'action. Une nouvelle guerre a vu le jour sous l'initiative des FRJDA. Ceux-ci ont déclaré la guerre aux Reds D, après de nombreuses apostrophes et menaces de part et d'autre.

Les raisons de cette guerre semblent encore obscures pour les deux camps qui se rejettent mutuellement la faute. Selon toute vraisemblance, le conflit à l'origine de cette guerre prend sa source aux confins de l'univers, dans la galaxie la plus reculée qui soit. Le raid répété d'Enema (FRJDA), par Nutter (Reds D) semble avoir amené Drunivers à défendre son allié manu militari.

Cette sanction – couramment pratiquée au sein d'autres alliances – a fait naître la discorde entre les deux alliances en raison de l'intervention imprévue d'une

tierce personne. En effet, n'aurait-il cessé ses attaques que par manque de moyens, sa flotte ayant été raidée par une tierce personne. Afin de faire tomber leur ennemi, les FRJDA ont donc choisi de l'achever et se sont ainsi attirés les menaces des Reds D, rendus furieux par l'échec de l'un des leurs.

Devant la montée en puissance des intimidations dont ils faisaient l'objet, les FRJDA ont décidé de devancer ce qui semblait inévitable : « *On préfère leur déclarer la guerre avant que ce ne soit l'inverse* », explique Drunivers. Les joueurs des deux alliances en sont encore aux pourparlers. Le conflit à l'origine de la guerre prend pour l'instant plus de place que la guerre elle-même. En revanche, quelques combats sont à noter, notamment celui de Das Problem.

Alcolik, fondateurs des KOR, a précisé que son alliance, au bord de la dissolu-

tion selon lui, ne participerait pas à la guerre, en dépit du pacte total qui l'unissait aux Reds D. Le pacte est donc rendu caduc par décision de Draken-gard.

Malgré ce manque de soutien pour la Reds D, Pikachu, ex-FRJDA, a offert son appui à ses anciens compagnons. Ce choix personnel n'implique nullement la LDW, nouvelle alliance du joueur, ce qui n'empêche pas les LDW de jouer le fan-club pour leur partenaire.

Par ailleurs, il n'en reste pas moins que les deux alliances partent sur un certain pied d'égalité en ce qui a trait aux flottes dont elles disposent et à leur position au classement. La guerre est donc ouverte et ne prendra fin que lorsque les pertes accumulées d'un bord ou de l'autre atteindront le milliard. Que le meilleur gagne donc !



« Afin de faire tomber leur ennemi, les FRJDA ont donc choisi de l'achever et se sont ainsi attirés les menaces des Reds D, rendus furieux par l'échec de l'un des leurs. »

Situation au commencement de la guerre :	FRJDA	Reds D
Points général (classement)	4.017 (82e)	3.961 (84e)
Points de flottes (classement)	23.953 (88e)	20.104 (98e)
Nombre de joueurs (moyenne par joueur)	11 membres (365.000 pts / membre)	13 membres (304.000 pts / membre)

En bref : F_BHEE_F vs AsY

Univers 25 - Johlebarbare - novembre 2007

En ce matin du 15 Octobre, Kurdt ambassadeur des Bhee, déclara au nom de son alliance la guerre aux AsY, cette guerre ayant pour seul but le divertissement des membres Bhee.

A cette joyeuse pagaille vint s'ajouter Angus Youn, partisan des AsY (Tel l'illustre Macounet se melant de toutes les guerres). De ce conflit mineur, il y eut plus de peur que de mal, en effet, peu de flottes furent recyclées, essentiellement des défenses endommagées.

Ce fut sans surprise que les Bhee l'emportèrent, grâce notamment aux bons services de Tayo et ce en dépit de l'exceptionnelle prestation de Patentire pour les AsY.

A noter également l'absence d'Angus Young dans cette guerre à laquelle il prit symboliquement part en encourageant ses alliés

LaFleur, portrait d'une discrétion corrompue

Univers 25 - Titicobalt - Gothik King - Nymphé Ydeil - 7111

LaFleur, le rejeté, le mal aimé, LaFleur, dont la réputation voile le parfum et la beauté... Pourquoi tant de haine pour une simple fleur ? Pour expliquer ce phénomène, La Gazette a souhaité dresser un portrait de ce joueur si connu, et pourtant si discret. Les récents événements qui font la une de cette édition, offraient un terrain tout favorable aux recherches de nos journalistes. Nous tenons à préciser que les informations qui suivent sont véridiques et issues des différents fora que LaFleur a pu visiter et sur lesquels il a pu dévoiler quelques uns de ses pétales...

Prénom : Patrice

Pseudonyme : La Fleur (ex : La Mule)

Age : 37 ans

Métier : technicien informatique à la sécurité sociale

Résidence IRL : Toulouse

Résidence IG : G1

Alliance actuelle : Pills

Anciennes alliances : Hunter, Schtroumpfs, Spg Corps, Ronins (le lecteur nous excusera de la non exhaustivité de cette liste)

Classement actuel : 4^{ème} en points, 3^{1^e} en flotte

HoF connus : 2 (en dépit de nombreux raids publiés en partie privée de ses diverses alliances)

Ce qu'il aime : le cul des femmes, il serait « porté sur les fesses » et son Chat, Soupe au Lait de son prénom...

Style de jeu : Connu comme raideur, mais la réputation de LaFleur tend à le montrer comme un tyran manipulateur, ce que la suite de cet article prouvera ou démentira.

Sa plus grande fierté : Son âge, preuve de « sagesse »

Sa réflexion favorite : « J'ai 37ans et je me laisserai pas parler de la sorte par un merdeux »

Joueur pas comme les autres, ne jouant

pas comme les autres, ne parlant pas comme les autres, bref, totalement différent, LaFleur se décrit lui-même comme un « Mâle du Sud au sang Chaud », qui ne se laisse bernier par personne. Phare de son excellence et expérience, nul n'est sensé ignorer cette magnifique quatrième place au classement, atteinte à la sueur de son front... « *Tant de travail, le temps de recherche, c'est-à-dire des heures et des heures en solo bien sûr...* » Et pourtant, ce compte fait l'objet de maintes controverses. Durement atteint ce niveau ? À voir... Accusé d'avoir enfreint toutes les règles d'Ogame depuis l'aube de l'univers, LaFleur semble s'être davantage taillé une réputation de « pissenlit » plutôt que de lys !

Doté d'un langage agréable autant que charmeur, LaFleur semble pourtant être apprécié de plus d'un, au vu du nombre d'alliances ayant eu le courage, voire la témérité de l'avoir accepté au sein de leurs rangs en dépit de sa mauvaise réputation...

Fleur carnivore, fleur de poison, fleur fanée ? Qui est donc LaFleur ? Qui se cache réellement derrière la carapace de ce pseudonyme ? Quel cœur bat sous la cuirasse du guerrier ? Et pourquoi ce pseudonyme ?

Quelques réponses nous sont apportées par le concerné. « *Mon pseudonyme est incomplet. Je suis LaFleur du Mal et faire le Mal sera dorénavant et depuis longtemps mon objectif et plus je le pourrai plus j'en ferai sur les Nains et autres blaireaux.* » Nous aurait-on caché que LaFleur se nommerait en réalité Patrice Baudelaire ? Nullement, ce « Mâle Latin » (ou mal latent) n'a jamais tenté de masquer ses objectifs ou ses intentions, ayant une vision d'Ogame qui lui est propre : « *c'est cela Ogame, de la stratégie pour le bien de la Guerre.* » En cela, il ne diffère guère d'un Napo-

léon ou d'un Attila, grand par les prestances, petit par le fonctionnement, rassemblant les faibles, les couards et les naïfs pour mieux détruire les grands, épargnant qui lui est sympathique pour annihiler qui souhaite le voir tomber. En effet, LaFleur offre de lui une image à double face, tyran pour ceux qui le méprisent, bon seigneur pour ceux qui lui font confiance.

Hélas, cette apparence de prince loyal et serviable s'effrite généralement, soit supposée « insubordination » des apprentis de LaFleur, soit insatisfaction du maître face à l'élève, tandis qu'il ramène tout à une comparaison de classement ou d'âge : « *On ne travaille pas tout à fait dans la même classe d'école. Je pense être en 3^e que toi tu démarres le CM2 tout juste.* »

Surpassant ou imbu de sa personne ? Nul ne pourrait le dire. Solitaire jusqu'au sein des alliances qui l'ont accepté, LaFleur porte un regard froid sur les commentaires dont il fait l'objet : « *Dans cette histoire il y a beaucoup de mythomanie et je sais pourquoi. Je suis un élément gênant dans l'univers 25 et cela se conçoit, je suis le seul à tenir tête aux mythomanes dominants que sont les Nains, LCA et autres cons de Rônins et Rod.* »

Doté d'une solide force de caractère, LaFleur n'a jamais su se plier aux exigences de ses diverses alliances, en parlant comme si le fait d'y être ou pas ne faisait pas la moindre différence pour lui et n'hésitant pas à faire grand cas du manque de reconnaissance que celles-ci lui démontrent : « *J'ai rabaisé comme une merde Steinfield chez les Rônins parce qu'il me chambrait. J'en suis sorti par la petite porte comme une merde et perso, no problem cela m'a posé.* » Les Ronins démentent : « *Sorti par la petite porte de derrière ? Sans déconner, il est sorti à coup de pied dans le *** par la*

grande porte. La petite porte de derrière, c'est celle qu'il avait empruntée pour rentrer (pas de candidature officielle). Il n'a rabaisé personne, la cause de son exclusion a été le fait qu'il a insulté (et non rabaisé) notre Shadok... »

Il s'est avéré que le joueur qui n'a été leur allié que durant quelques jours avait créé un topic dont le titre était pour le moins explicite : « *Tete à Giffes le Stein* » qu'il conclut en ces termes : « *Il faut savoir une chose, j'ai 37 ans et je me laisserai pas parler de la sorte par un merdeux [...]. Qu'il dénigre n'importe quel abruti dans les salons mais pas moi, pas ici, pas ainsi [...]. Voilà mon coup de gueule... En résumé, Stein je t'emmerde...* »

De telles tensions existent depuis le début de l'univers et ne cesseront probablement pas avant que la fleur ne fane ! Des orages qui divisent les Hunters aux suspensions qu'ont connu les Pills devant les révélations faites par Nainculte, LaFleur reste un éternel incompris tentant sans fin de se justifier aux yeux de ses alliances. C'est à se demander ce qu'il fait encore dans une alliance, lui qui reste si solitaire dans les foules ! « *Il faut apprendre à connaître les gens du fond du cœur avant de les jeter à l'abattoir* », expliquait-il aux Pills en dénonçant l'amertume et l'imbécillité de Quecha, des Hunters. Devant ce qui semble une preuve de sensibilité dans un cœur de pierre, ne faut-il pas s'interroger ? Connaît-il réellement ceux qu'il traite en ennemis avant de les « jeter à l'abattoir » ? LaFleur applique-t-il lui-même cette règle d'or ? Cette fleur du mal est-elle paradoxale au point de ne pouvoir exister qu'au sein d'une bipolarité perpétuelle de son image ? Il faut croire, puisqu'en dépit d'une réputation sulfureuse, ce joueur demeure d'une discrétion exemplaire et secrète...

LaFleur, l'homme derrière le masque

Univers 25 - Nymphé Ydeil - 15111

Il n'est pas de figure plus impopulaire dans l'histoire universelle que celle de LaFleur. Cet inimitable solitaire a su faire parler de lui, en dépit de sa discrétion légendaire. À l'origine de cette logorrhée, adulation et haine se disputent le personnage. Là réside peut-être le secret de sa popularité, au cœur d'un inextricable amas de croyances et de « on-dit » assurant la permanence du mythe au-delà de l'Ombre.

On ne trouvera pas ici une vie de LaFleur. L'ascension du débutant à la faveur des grandes alliances qui l'accueillirent est bien connue. Nul n'ignore la fin de la saga (Pills) et le scandale que Nainculte fit éclater en août dernier (voir le mois prochain notre dossier spécial : *Les Baroudeurs s'expliquent*). Dans l'intervalle, une ascension exceptionnelle, ponctuée d'ombre et de lumière, terreau en clair-obscur qui vit éclore une « fleur du mal ».

Ce qui fait aujourd'hui le talent de LaFleur – ou sa faiblesse selon ses

détracteurs – est d'avoir compris très tôt l'importance des stratégies de guerre qui permirent son ascension. Au fil du temps, le personnage a pris le pas sur l'homme, fondant un masque impénétrable. Cependant que les uns le considèrent en dictateur manipulateur et fourbe, la Gazette a souhaité expliquer la fascinante réputation qui émane de cet homme qui a pris soin de construire lui-même sa propre légende. LaFleur, secret et discret, a bien voulu nous accorder une interview, au grand étonnement de tous, et de nos journalistes les premiers.

La Gazette : Votre réputation vous précède, nous ne vous le cachons pas. Pouvez-vous nous dire qui est réellement LaFleur ?

Patrice (LaFleur) : Je suis un noob débutant de cet univers, où j'ai commencé il y a deux ans sous le nom de Mule la Mule. Mule la Mule était une amie à moi, tête de mule, d'où ce pseudo qui par la suite a été dirigé vers un « role play » : le plus con de l'univers. Puis

étant dans une vie de Nature, j'ai décidé LaFleur. Je suis très amoureux du monde animal, aimant à temps perdu étudier la Nature Humaine.

LG : Vous avez de beaux spécimens à étudier dans cet univers, mais pensez-vous que l'on puisse réellement parler de nature humaine dans le cadre d'Ogame ?

LF : Oui, justement, il y a une Nature Humaine exceptionnelle dans cet univers qui fait que toutes mes expériences m'ont permis de connaître beaucoup de choses, même en jouant solo. L'étude du comportement est l'étude du comportement du jeu.

LG : Le personnage que l'on donne à voir sur le net correspond rarement à celui que l'on est dans la vraie vie. Vous avouez vous-même jouer un rôle. Vous vous êtes créé un personnage, il faut l'avouer, assez antipathique au sein du jeu. Est-ce que cela correspond à l'homme que vous êtes

réellement ?

LF : Avant tout, je suis un Assistant, même si cela, personne ne le sait. Ce rôle d'assistant m'apporte beaucoup de problèmes en fait. Un exemple : un joueur X, classé 1300 avec qui j'ai pu faire un jour du commerce me dit qu'il est attaqué par un joueur Y. Mon rôle d'assistant est de sonder le joueur Y et si nécessaire, de lui envoyer un message pour l'impressionner. Ainsi, j'ai eu pas mal d'emmerdes on dira. Je suis là pour aider. J'aime trop les gens et je leur donne trop. J'en paie toujours le prix. J'aurais joué dans ce jeu uniquement pour moi, je n'en serai pas là. Être égoïste paie plus que de donner à autrui.

LG : Vous parlez d'aider, n'est-ce pas le but que vous vous étiez fixé à travers le projet si controversé des Baroudeurs ?

LF : Mon plaisir est de voir grandir les petits. Les Baroudeurs n'étaient qu'un projet, rien de plus, car derrière, il n'y avait rien. D'après mes calculs, il aurait

été intéressant vers mars 2008. J'ai essayé, mais un mois après, le bras droit, assoiffé de pouvoir est allé dans la concurrence. Je lutte contre le pouvoir. Tous les petits jeunes de 15-16 ans motivés que j'avais recrutés hors uni25 et qui débutaient ont stoppé. Dommage pour eux. Ils étaient jeunes mais prenaient plaisir à jouer. Je leur donnais surtout des ressources. Mon objectif était de retourner le pouvoir en place. Le projet baroudeur part de rien en fait. Comptes 1300, 800, de tous petits joueurs débutants, et là est l'intérêt du jeu.

LG : Comment expliquez-vous qu'après tant de générosité de votre part envers des joueurs, vous arriviez encore à être haï par le reste de l'univers ?

LF : Vous ne pouvez pas imaginer ce qui a traversé cet univers à mon sujet. Indirectement, cela me fait rire avec le temps, mais sur le coup, c'est grave. Tous mes blocages n'étaient pas innocents de la part des demandeurs de blocages. Les menaces que j'ai reçues également. Je suis haï justement parce que certains manipulateurs ont fait leur effet en public, ni plus ni moins. Et on les connaît, ce sont toujours les mêmes... À raconter de la merde à des naïfs, les naïfs y vont de bon cœur à répéter de la merde.

LG : Vous parlez de manipula-

teurs, pourtant, vous êtes vous-même considéré comme l'un des plus grands manipulateurs de cet univers. Il faut reconnaître que le hack du forum pills n'a pas contribué à donner de vous une image très reluisante...

LF : Ce que certains petits cerveaux ne comprennent pas, c'est l'Esprit guerrier. On n'est pas à la messe non plus. Ce n'est pas dans mes habitudes de faire du mal aux gens. Je suis plutôt une personne qui absorbe le mal des autres, que cela soit sur le net ou dans ma vie privée. Il faut faire la différence entre une attitude guerrière pour motiver les petits qui attendent tout de moi et Patrice, un assistant en réel et dans le jeu. Quel langage parlait Napoléon ? Le même dialogue que moi, et non le langage des fleurs. En combat comme sur un champ de bataille, il y aura toujours de la vulgarité. J'ai fait des combats simulés pendant mes classes et croyez-moi, on ne vous apprend pas la politesse. On est loin de là et en 14-18, ils étaient loin d'être fleur bleue, comme moi aujourd'hui. C'est la seule solution pour amener nos gens à la guerre.

LG : Nous ne sommes pourtant pas à l'armée, est-ce pleinement utile dans un jeu ?

LF : Oui, justement, c'est un jeu de guerre. Il y a une chose qui existe dans ce monde, même virtuel. Cela s'appelle

le RESPECT et dans les forums, je ne vais pas écrire ou traîner les autres dans la boue en public. En partie privée, c'est une autre histoire et c'est une affaire de motivation des esprits faibles. Traiter un joueur de con ne m'empêche pas de voir en lui un excellent joueur.

LG : N'est-ce pas précisément de la manipulation ?

LF : Non, simplement aider est mon but. J'ai accompagné une personne dans la mort... est-ce une manipulation ? J'ai donné du temps, des ressources, des conseils... est-ce une manipulation ? LaFleur n'est pas Patrice. Je ne peux pas tout dire non plus et je n'ai pas le temps, et surtout pas l'envie, de parcourir le forum officiel pour raconter qui je suis réellement. Je ne suis pas fan des forums. Pour moi, cela ne devrait pas exister, cela permettrait d'avoir moins de problèmes avec certaines grandes gueules.

LG : Ce désir de fuir les forums n'est-il pas dû au fait que vous soyez systématiquement banni de ceux-ci au bout d'un certain moment ? Vous venez d'être banni du forum rôhins...

LF : Non rien à voir. LaFleur devenait gênant à leurs yeux. Je sais bien que les Nains et LaMoule veulent s'allier aux Rôhins pour me détruire. L'inscription massive des Nains sur le forum le

prouve. Ils achètent du deut et ils remplissent leurs nanites. Je ne suis pas dupe. Je n'ai besoin de personne pour me le dire. Je fonctionne ainsi : par l'étude du fonctionnement humain, le facteur humain... Et LaFleur dérange. Tout ce que je cherche, c'est le plaisir dans le jeu, le plaisir dans la vie. -

Homme simple, homme guerrier, LaFleur est de ces figures mythiques qui font l'originalité de notre univers. Ce qui frappe surtout, c'est l'incroyable ressemblance entre ce Napoléon au langage guerrier, dominant les champs de bataille, et le personnage au masque arrogant, dominant les classements. Le spectre impérial s'étend jusqu'au destin militaire qui attend le stratège : la solitude de l'un, semblable à la gloire passée de l'autre, un Waterloo faisant écho aux projets perdus, et enfin, l'union des pays d'Europe contre un seul homme, qui répond si parfaitement à l'union de l'Ombre qui se dresse contre un seul joueur. Comment expliquer la sombre fascination qu'exerce un tel homme ? Faut-il le ranger, comme le font la plupart des joueurs, parmi les manipulateurs arrogants, ou le considérer comme un homme qui conserve la précision d'un général intransigeant ? *La Gazette* a choisi de ne pas choisir et de ne voir en LaFleur que l'incarnation d'un nouveau Napoléon... À chacun son opinion.

Les brèves people du mois

Univers 25 - Gothik King - 1711

Les FARM battent des ailes records!

Félicitations à LePere qui a explosé la moyenne de cases sur un compte : 302 !

Avec toute cette place à la maison, je pense qu'on va pouvoir faire une Garden party improvisée.

La population vieillit.

Un bon anniversaire à Atreyu qui a fêté ses 16 ans ce 27 octobre (Pills), à Don Khamul et à Kickaha (T.F) qui ont fêté leurs 30 ans ce 6 novembre, ainsi qu'à Doomtom (ex-UDE) qui a fêté également fêté ses 16 ans le 16 novembre.

Rebelote!

Et oui, qui l'eût cru ? Tanchou est de retour, comme il nous l'a annoncé sur le forum Pills...

Après avoir mis son compte en mode vacances fin juin, il avait replongé fin août pour recycler Melkior puis avait décidé de laisser les nains aux commandes de son compte.

Et voilà, il a une fois de plus repiqué, et est de retour dans l'uni!

Je vous arrête tout de suite, tout est en règle...

On me l'a bien fait comprendre (comme si j'aurais été me plaindre je ne suis qu'un journaliste)

Cartel voudrait copier sur Tanchou ? Faut le croire, il a été débloqué ce 6 novembre par Venitia... Il est de retour, et bien décidé à le montrer.

Un peu de culture ne nuit pas...

Vous en avez marre d'entendre toujours parler des nains ?

Passez votre chemin !

A toutes les sauces, dans toutes les langues :

Nains (français)
Dwarfs (anglais)
Zwerg (allemand)
Enanitos (espagnol)
Enanos (espagnol d'Amérique)
Anões (portugais)
Nani (italien)
Nanaj (espéranto)
القزم (arabe simplifié)
矮 (chinois simplifié)
드워프 (coréen simplifié)
姫 (japonais simplifié)
фразы (russe)
ჯჯჯჯ (géorgien)
Νάνοι (grec)
שליה (hébreu)
джуджета (bulgare)
Patuljaka (bosniaque et croate, écrit патуљака en serbe)
Bach (gallois)
Dværg (danois)
Põialpoissi (estonien)
Kääpiötä (finnois)
Törpe (hongrois)
Dvergarnir (islandais)
Dwergen (néerlandais)
Dverge (norvégien)
Krasnoludków (polonais)
Pitici (roumain)
Trpazlíkov (slovaque)
Dvärgarna (suédois)
Trpaslíků (tchèque)
Cüceler (turc)

Autre chose, il est dit que 3 personnes sur 100 seulement connaissent les noms des 7 nains par cœur... Et vous ?

Source : <http://7n1.lolbb.com/le-bar-fl/les-sept-nains-en-sept-langues-t2527.htm>

La musique ou le jardinage ? Pourquoi pas les deux ?

C'est sûr que passer sa journée à arroser, planter, semer, moissonner, cueillir doit être ennuyeux... Les FARM ont trouvé la parade : la musique !

Un sujet très intéressant démarré par Pacush Blues sur le forum FARM ;

Source : <http://ogamerz.free.fr/viewtopic.php?t=1803>

De la recrue !

Après le blocage de Gino pour multi (dont les raisons restent floues), le jeune homme a posé sa candidature chez les Pills.

Ces derniers ne semblent pas contre, et la future recrue a l'air motivée.

C'est la guerre !

Après un sévère accroc entre SoOn (aka Physik) et Cartel, le pauvre Cartel s'est fait « bloquer et supprimer » par SoOn (MSN ? forum Pills ?)

Pas de détails supplémentaires, Cartel ne se serait pas tenu devant SoOn et l'aurait qualifié de « *sombret abruti* »...

Affaire à suivre ?

Les kikis font peau neuve.

Le forum des Kikiteams a été entièrement redécouvert, c'est sympa en plus.

Les nains s'échauffent

Univers 25 - Nymphé Ydeil - novembre 2007

On l'aura noté, les Nains défrayent la chronique presque autant que les Pills. Les mouvements connus chez les uns font échos à ceux des autres. Luttant depuis toujours aux sommets des classements, l'alliance L7N1 donne aujourd'hui du fil à retordre aux alliances concurrentes, donnant d'eux une image qui n'est pas toujours l'image fleur bleue que nous associons aux valeureux sauveteurs de Blanche Neige.

Relations ombrageuses avec les Pills

Le hack du forum pillsien a dévoilé au public des tensions dont peu soupçonnaient l'existence. En tête de liste des alliances rivales des Pills, se trouvent les L7N1. La majorité des joueurs sur liste noire que l'on pouvait trouver sur le forum hacké était en effet des Nains. « Ce n'est pas l'amour... » constatent certains visiteurs curieux.

La réalité est vécue par les uns et les autres avec plus ou moins de fair-play. En effet, les Nains, principalement représentés en la personne de Nainculte, semblent avoir trouvé chez les Pills leurs cibles favorites. Les raids s'enchaînent donc, détruisant jusqu'au plus petit lanceur de missile de la plus petite colonie. « Ils s'amuse bien les Nains ! » commente Balrog (Pills). Quant à Pomme_de_terre (Mc Cain IG), il prend la chose avec calme : « Il faut relativiser, ça change du train-train quotidien ».

Il semble par ailleurs que ces relations ombrageuses aient les mêmes origines que la dissolution de l'alliance. Le manque de respect et de fair-play de certains trouble-fêtes pillsiens auraient attiré sur l'alliance les foudres des Nains...

Ces tensions et ces raids qui donnent l'impression d'une guérilla personnelle ne donneront pourtant pas lieu à la guerre ouverte que certains pourraient

attendre avec impatience. Les Pills manifestent ouvertement un comportement anti-guerre, en dépit de leur lassitude devant l'acharnement criant des Nains à leur égard. Ils demeurent lucides : « Nous n'avons pas les moyens de faire face ». LaFleur, qui se veut l'un des opposants les plus farouches des Nains ajoute : « Les Nains sont très organisés, nous non ». Quant aux Nains, les guerres ouvertes qu'ils ont menées par le passé se sont trop souvent soldées par un échec, faute de motivation ou de réactivité de leurs cibles.

Les curieux devront donc se contenter d'assister à une guerre de l'ombre entre deux alliances qui n'ont visiblement ni la même puissance de feu, ni la même motivation à s'infliger des pertes.

Les Nains se font justice

Les Pills ne sont pas les seules cibles des Nains. Un petit différend oppose depuis le début du mois les Nains aux Kaamelots. Encore une fois, Nainculte se trouve placé en tête de file de ce comportement guerrier. À l'origine des tensions, le raid de Nainble par Ulquiorra. Après avoir été menacé par Nainculte, le Kaamelot avait cessé ses attaques. Un seul sondage effectué « par mégarde » sur Nainble a suscité la colère de Nainculte. « Nainculte n'a pas apprécié, et s'est mis en tête de me raider à perte, ainsi que toute mon alliance », explique Ulquiorra.

Cette décision prise, Nainculte aurait été intercepté dans une tentative d'attaque. Plusieurs Kaamelots ont choisi de demeurer diplomates mais sans franc succès, compte tenu du manque de fair-play ironique de certains. La décision de Nainculte est demeurée irrévocable. Pire encore pour les Kaamelots, ils se sont heurtés à une alliance soudée, unie comme

aucune, et plus organisée qu'ils ne le redoutaient. De nombreux Nains se sont donc rangés aux côtés de Nainculte afin de venger Nainble.

Nainculte a lui-même imposé des conditions draconiennes à ce conflit : « J'ai à peine lancé une dizaine de raids, c'était juste un préambule, je vais m'organiser pour le long terme. J'ai perdu 83 millions, j'arrêterai donc quand le compte sera à 8,3 milliards ! ». Devant une telle promesse, certains s'interrogent : tyran ou malade mental ?

Si les Kaamelots peuvent s'étonner de l'incroyable facilité des Nains à faire front commun immédiatement devant l'ennemi, Nainpprenti l'explique par un passé assez semblable : on se souvient en effet qu'au début de l'univers, les GEN, commandés par le Général_Lolo, avaient réclamé que Nainsoumis cesse d'attaquer l'un des leurs, ce qui avait entraîné la guerre entre les deux alliances. Depuis lors, les Nains semblent liés contre vents et marées. Outre cette union quasi indestructible, les Nains ont également gagné une assurance démesurée en leurs capacités : « Il est passé où le temps où tout l'univers savait que raider un nain c'était la chose la plus risquée qu'on puisse faire ? », s'interroge Naindomptée.

Il y a fort à parier qu'encore une fois, les Nains sortiront vainqueurs de ce qui n'est pour eux qu'un amusement de plus...

Bisille chez les Nains

Les Nains nous avaient habitués à cette union particulière, ainsi qu'à l'excellence de leur classement ou de leur façon de jouer. Un Nain raidé défraye la chronique et il semble que les Nains soient décidés à faire parler d'eux, puisqu'ils ont perdu leur première place au classement récemment, lorsque deux Nains ont abandonné le tag.

Nainsoumis et Nymphétamine sont sortis de l'alliance pour changer de pseudonymes : Anarkok et Sibylle. Après plus d'une semaine, la situation n'est toujours pas rétablie.

Interrogée par La Gazette, Sibylle dit souhaiter « un changement », ce que tend à prouver la page d'alliance qu'elle s'est fondée et dans laquelle elle demeure solitaire. Prônant une philosophie de la diplomatie, du respect et de l'abolition des différences, Sibylle semble refuser un retour chez les Nains. Pourtant, en dépit de nombreuses offres pour rejoindre des alliances concurrentes, elle reste fermement campée sur ses positions : « Je suis Naine par le cœur, et tout le monde le sait ». L'ancienne naine n'a pas voulu donner les raisons de son départ.

Pour ce qui est de Nainsoumis, aka Anarkok, il n'a pas tardé à rejoindre les rangs des Nains où son compte est désormais en mode vacances. Le Nain aurait en effet changé de compte pour reprendre celui de Nainsaisissable. Ce compte était en mode vacances depuis deux mois, après avoir été brièvement repris par Meia lors de son retour éclair. Rappelons que ce compte a longtemps été placé premier en flotte et qu'il appartenait auparavant à Correcteur, actuel reprenneur du compte NainMeia.

La reprise du compte Nainsaisissable ne s'est pas faite sans anicroche. Notons une chute spectaculaire de plus de vingt places, causée semble-t-il par la perte de 4k de vaisseaux. Certains parlent de l'interception d'une flotte de VBs, mais les Nains se refusent à tout commentaire. Reste à voir ce qu'il adviendra d'eux...

ViocS_W, le commencement...

Univers 25 - Lord Namura NL [ViocS] - IIII

De nombreuses personnes s'attendaient sûrement à une wing des grands ViocS de l'univers 25. La voilà que vu le jour, le 1er novembre. L'histoire des ViocS débute il y a plusieurs siècles, aux alentours de l'an 2006. À cette époque, on ne voyageait pas comme aujourd'hui au travers des galaxies. On pouvait tout juste atteindre la lune ! Durant l'été terrien 2006, un astéroïde fut détecté par les services spatiaux de l'époque, mais il fut admis que la Terre ne courrait aucun danger. Ils avaient tort. Durant la journée, l'astéroïde pénétra dans l'atmosphère de la Terre pour venir s'écraser sur les États-Unis avec une telle force que la planète entière subit l'onde de choc et que seulement 2% de la population terrienne fut sauvée.

La plupart des survivants étaient en France (on n'a jamais su pourquoi). Ils se rassemblèrent pour pouvoir faire renaître la Terre. Durant deux siècles, les technologies ne cessèrent d'évoluer. Si bien qu'en l'an 2203, on put voyager dans tout l'univers en quelques heures. Malheureusement, en allant visiter une planète, les membres de l'équipage ramenèrent une

épidémie inconnue et presque tous les habitants de la Terre furent contaminés et ils moururent tous, sauf une poignée d'hommes qui étaient immunisés. Ces hommes décidèrent d'aller explorer tout l'univers pour rencontrer de nouveaux êtres vivants et essayer de s'allier avec eux, et avec quelques extraterrestres - très ressemblants aux terriens - ils formèrent les ViocS et ensemble ils se soutinrent pour faire face aux difficultés.

Les ViocS ont donc décidé de faire face aux multiples problèmes qui s'imposaient à eux. Ils décidèrent d'engager toutes les personnes qu'ils croisaient et qui voulaient se joindre à eux. C'est pourquoi Lord Namura NL alla ouvrir l'école ViocS, nommée la ViocS_W. Le recrutement est ouvert depuis un mois. Reste à souhaiter un franc succès à cette toute jeune entreprise.



Événements

0:01:27
49:26:14

Web: www.univers25.com | www.univers25.com
© 2007 Univers 25. Tous droits réservés. | www.univers25.com

Les chroniques de la Ferme

Univers 25 - Pacush Blues - 2411

- Voilà.... Cette fois je suis prêt, allons-y Chat.

Le rat ferma son petit portail, salua une dernière fois son potager, embrassa son pommier préféré, et regarda une dernière fois l'aube recouvrir ses terres. Il allait enfin partir vers la ville qui le fascine tant depuis son plus jeune âge. Certes, la ferme pullulait de nombreuses réjouissances; on y trouvait à manger et à boire à foison, un bon nombre d'activités en tout genre, on pouvait s'y retrouver seul quand bon nous semblait, ou se retrouver entre fermiers et discuter de longues heures en refaisant le monde, ce monde. Cependant, la curiosité du rat le poussait à se rendre à la ville, pour voir, et pour comprendre. Un dernier au revoir aux autres fermiers, et il s'en alla, journal de bord sous le bras, et baluchon sur l'épaule. Chat quant à lui prit en main le navigateur OGpsy portable.

Le voyage allait pouvoir commencer, tout était prêt.

Jour I, 16h.

"Bon, c'est pas gagné. Voilà déjà 9h que nous volons et toujours aucune trace de civilisation à l'horizon. Nous arrivons en bordure de galaxie 7 et le navigateur n'indique toujours aucune grande métropole. Nous avons croisé quelques morceaux de flottes naines et tout au plus 8 ou 9 colonies Pills. La ville est encore loin je pense.... Cela dit les petites odeurs de deutérium brûlé commencent à se faire sentir dans les atmosphères que nous rencontrons, et des débris volants qui semblent avoir été oubliés là depuis la nuit des temps.

Nous continuons notre route jusqu'à la bordure de la G5 où nous marquons une halte pour nous ressourcer.

La route continua, les flottes se faisaient de plus en plus fréquentes et le rat devait commencer à se méfier des convois qu'il croisait. Au loin, on pouvait déjà ressentir la sempiternelle violence de ce début d'univers meurtri par des années de batailles incessantes... La Ville se faisait déjà ressentir jusqu'à cet endroit médian dans l'univers, et tout poussait le rat à penser que le cœur de celle-ci regorgerait d'aventures trépidantes. La hâte montait de systèmes en systèmes, et déjà l'organisation sociale de la ville ne faisait plus un pli. Elle était loin la ferme où les notions de paix, d'entraide et de respects primaient sur l'individualisme, la force et l'argent.

On voyait en effet bien dans cette zone de bordure la confrontation entre la société marginale mise en place par les diverses corporations indépendantes qui, comme la FARM, tentent de se démarquer de cette folie urbaine qui enviraient les grandes puissances de la Ville, ou les petits seigneurs obnubilés par des rêves de grandeurs hypothétiques. La bordure grouillait également de hordes de pirates qui massacrèrent les embryons d'aventuriers et leurs rêves urbains, profitant de leurs solitude et de leur vulnérabilité. On trouvait aussi des néo-fermiers plus industriels qu'agriculteurs, favorisant les infrastructures défensives à l'amour des mines.

Le rat resta longtemps pour observer ce spectacle auquel il n'avait auparavant jamais été confronté. La petite fourmière qu'était cette galaxie suscita incompréhension et fascination.

Jour II, 00h00

Voilà ma halte en G5 terminée. J'ai réussi à ramener quelques belles images que je garderai en tête. Mais je ne comprends pas toute cette agitation aux abords de la ville, et je n'ai pas réussi à comprendre qui sont ces gens qui veulent tant que ça y entre, ni ceux qui en sortent détruits, broyés, anéantis et fuient désespérément vers les profondeurs de l'espace avec déresse et nonchalance.

Je commence de plus en plus à ressentir cette pression, ce stress, ces enjeux dont on m'a toujours parlé. Ici la violence a pris le dessus sur la raison, et j'ai l'impression que les êtres qui peuplent ces contrées ont déjà perdu toutes notions de fraternité et d'écoute.

Je continue mon voyage, mais j'avoue qu'il me fait de plus en plus peur...

Puis, vint le moment enfin tant attendu ou il arriva à la Ville. Un vaste décor propre, où l'ordre semblait tout écraser, où tout semble à sa place, où de jolies affiches de propagande et de publicité dominaient le ciel étoilé. De ci de là, quelques passages de convois bien rangés rompaient la monotonie du vide si glacial. Le rat était déçu par la ville, il espérait voir un lieu animé, plein de lumières et d'animations, un endroit où les contacts entre les différents êtres vivants étaient monnaie courante. Il imaginait s'enrichir, découvrir de nouveaux modes de vies, de nouvelles civilisations, mais il ne trouva qu'un désert de flottes nues, neutres, et terriblement ternes.

Cependant, cette monotonie fut rompue brutalement par une vive explosion non loin de là. Le rat s'y glissa

Jour II, 22h00

Je ne comprends pas journal... Je ne comprends pas. Tout ces gens ont la force de se soulever contre l'oppression qu'ils subissent... Ils ne sont pourtant pas tous aussi bêtes, ils le savent, ils doivent en être conscients. Tous râlent, tous se plaignent, tous se font manipuler à longueur de temps, mais personne n'agit. Tous se réfugient dans des excuses surréalistes et préfèrent obéir pour assurer têtes baissées, obsédés par la journée qui viendra après sans même penser au reste de leur vie, sans même se soucier de leur descendance... J'ai l'impression de tomber dans un monde où les êtres ont été soumis au rang d'esclaves, de machines, toutes juste bonnes à servir à ces quelques puissants qui ont réussi par leur intelligence et leur force à dicter leur volonté. Ces images sont horribles, je ne m'étais pas préparé à cela. On leur ment, ils sont déshonorés, ils sont exploités, ils sont devenus incapables de penser, de réfléchir, de s'exprimer, de se projeter, de penser par autre chose que les ressources qu'ils échantonnent contre un peu de ce qu'ils appellent "sécurité".



Je ne sais pas comment ils ont fait pour relayer cette image au fin fond de l'univers. Cette image si glorieuse, si belle, si douce, si naïve. On nous parle sans arrêt d'un endroit où tout le monde est libre, où chacun peu échanger et parler librement, où les gens vivent au gré de leurs envie et où on ne leur dicte pas une conduite aussi absurde.... J'aurais imaginé voir un peu d'égalité entre tout ces gens, mais je me rends compte que la hiérarchie écrase et asphyxie tous ces petits seigneurs qui luttent pour leur simple survie. Un petit groupe de tyrans impitoyable sème la terreur sans aucun scrupule, sans aucune honte à exhiber leur richesse et leur invulnérabilité devant la masse de petites fourmis qui œuvrent pour leur bien. Mais... Malheureusement ces petites corporations de seigneurs n'ont pas le sens de l'entraide, ni celui de la solidarité... Et bien qu'un soupçon de fraternité suffirait à les rendre heureux et libres, ils préfèrent s'engouffrer dans leur petit égoïsme primaire, et se coffrer dans leur petit confort illusoire, incapable de se projeter, préférant se laisser lessiver le cerveau à petit feu plutôt que de s'épanouir auprès de mère nature ou d'échanger avec autrui....

Non, vraiment journal, la Ville me donne la nausée....

Et le voyage se poursuivait encore, et encore. L'avancée devint plus pénible pour le rat qui devait maintenant prendre de plus en plus de précautions. Les traversées se déroulaient maintenant aux heures creuses, et les observations devenaient de plus en plus difficiles pour le rat qui préféra s'aventurer directement vers la Ville qui semblait plus sûr que ces alentours où les débris encore fumants et les faisceaux lumineux vifs et éphémères déchiraient le ciel régulièrement.

La traversée se poursuivait sans trop de problème. Les zones défilaient sous le nez du rat, et très vite il comprit que cet endroit n'avait plus rien de naturel. Les différentes galaxies étaient découpées en quartiers appartenant à de grands groupes de puissants seigneurs. Il commença à voir des petits convois bien rangés traverser paisiblement la galaxie. Le rat pensait avoir trouvé le havre de civilisation qu'il espérait tant retrouver. Les lumières au loin brillaient, les premiers spots publicitaires envahissaient les orbites lunaires de bon nombre de planètes, tandis que des escortes surarmées patrouillaient pour faire régner l'ordre et la sécurité dans la bordure. La ville se rapprochait indéniablement, et le rat ne pouvait que s'en réjouir.

Parce que l'actualité n'attend pas, nous insérons les dernières contributions avant diffusion sur cette page

Interview de Fall Gamer SGO

Univers 25 - Gothic King - 25/11

Un peu de culture ne nuit pas... Fall Gamer, malgré qu'il soit notre super opérateur est assez méconnu... jusqu'à aujourd'hui.

Gothik King : Bonjour Fall_Gamer, alors tout d'abord pour les non

initiés, ton travail consiste en quoi ?
Fall_Gamer : bonjour, mon travail en tant que sop (Super opérateur, SGO en anglais) est d'assister les opérateurs, leur donner des conseils, mais aussi d'être le recours des joueurs bloqués par les opérateurs

GK : Dans quels cas faut-il recourir à notre SOP ?

FG : dans les cas de blocages ou APRES avoir discuté avec l'opérateur ou quand les ops sont absents

GK : Comment vois tu les relations avec les joueurs ?

FG : Pour moi qui est sur IRC depuis plus d'un an, je n'ai jamais vu les clahs

staff / joueurs décrits sur les sujets. Même par mail je m'entends très bien avec les joueurs, bon évidemment je peux pas m'entendre bien avec tout le monde

GK : Ce n'est pas trop difficile parfois de rester neutre et de ne pas prendre position ? (en cas de conflit entre deux joueurs par ex, ou joueur / opérateur) ?

FG : Pour moi non, cela fait partie des qualités que doit avoir un opérateur. Ne pas prendre position également, il faut savoir garder la tête froide et garder son calme. Et on peut toujours demander l'aide d'un Game Admin par exemple

GK : Comment es tu devenu super opérateur ?

FG : je suis devenu super opérateur il y a un an quasiment, alors que j'étais revenu dans la team depuis peu. Je dois avouer que je m'y attendais pas du tout.

GK : Et donc avant de devenir super opérateur, tu as été opérateur de jeu c'est ça ?

FG : Oui, d'abord sur le 13, en Avril / Mai 2006 et ensuite j'ai repris sur le 40 en mi octobre

GK : Et hors d'Ogame, joues tu à d'autres jeux ?

FG : Alors je joue à Bitefight (où je suis super modérateur), Darkpirates (ou je suis modérateur), ensuite j'ai joué à Vendetta, Tribal Wars et je crois que c'est tout.

GK : Une petite présentation IRL (facultatif) ?

FG : Je suis un humain. Voilà.

GK : Bon bah merci pour ces réponses, en te souhaitant une bonne continuation

FG : merci et bonne continuation aussi.

La FARM Academy

Univers 25 - Yayap et Artemus Gordon - novembre 2007

Récemment, une nouvelle alliance a vu le jour. Apparentée, à première vue, à une wing de la célèbre FARM, ancienne sur l'Univers 25, elle n'en est en réalité qu'une faction dissidente. En effet, créée dans le but premier de rassembler des proches de ces fameux farmeurs afin d'éviter un surplus de membres dans l'alliance mère, le résultat est finalement différent des attentes.

Soucieux de ne pas constituer une "simple alliance fille" (ceci ne les intéresse pas), les FARM ont décidé de mettre en application une de leurs idées, un concept assez particulier : une école. Par conséquent, la FARM AC (tel est son tag) a moins de liens privilégiés ou directs avec l'alliance dont elle découle qu'une wing. Ainsi, les académiciens ne sont pas sous la protection de la mère, et ne sont pas non plus admis automatiquement dans celle-ci une fois un certain nombre de points atteint. En outre, sa

fonction s'apparente relativement à celle d'un centre de formation, qui repérerait les plus ou moins jeunes talents pour les former (voir les formater) telle une entreprise a tout intérêt à repérer très tôt sa future matière grise afin de perdre et d'assurer sa bonne santé. De ce fait, le but de l'académie est de permettre à toutes sortes de joueurs d'apprendre, aux côtés de membres plus expérimentés, les techniques les plus rudimentaires du jeu. A toutes sortes de joueurs, dis-je, puisqu'effectivement, elle accepte à peu près tout le monde. Cependant, comme pour toute grande école, un esprit de compétition et, pire encore, de résultats est inculqué aux élèves. C'est de cette manière que seuls ceux faisant preuve d'efforts notables ou d'une progression significative pourront y rester. Plus poussé encore, des éliminations ont lieu quand les dirigeants estiment que certains leur font perdre leur temps, tandis que ceux qui arrivent à se faire une place au milieu des autres

sont, pour l'instant, libres de tout engagement envers l'académie. Cela veut dire que rien ne les empêche, une fois qu'ils sont reconnus comme ayant le niveau, de postuler dans une autre alliance, ou bien de rentrer, pourquoi pas, dans la FARM mère, voir de postuler pour un poste de "prof" à l'académie. Finalement, les enseignements dispensés au sein de l'école vont des connaissances en matière de minages aux techniques de raid en passant par la défense et ainsi de suite.

Voilà, ça ne rigole donc pas dans cette nouvelle alliance, d'autant plus que les FARM les plus mal classés sont directement susceptibles d'y descendre. Le ton est donné.

La gazette de l'univers 25 vous est proposée par :

Nymphe Ydeil - *Rédactrice en chef*

Artemus Gordon - *Journaliste en HOF*

Gabygreen - *Journaliste Flash Info*

Gothik King (secrétaire: Samichou) - *Journaliste people*

TitiCobalt, *Journaliste Alliances*

Pacush Blues, Dinael, Gino Johlebarbare - *Pigistes, RPistes*

MsieurDams - *Correction, Maquettiste, Journaliste technique*

Quentinou - *Graphiste*