



n°3 - janvier 2008

Un géant met les voiles...



Un géant met les voiles

Deux départs, c'est le prix à payer pour le plus gros HOF de l'univers, réalisé mardi dernier par LaMoule, sur Nainpassible. Le champs de ruine, de presque un milliard d'unités est impressionnant, les pertes du défenseur s'élevant à 2,4 milliards d'unités. Il y a bien longtemps que LaMoule, du haut de sa première place au classement flotte, nous faisait rêver. As du HOF, inégalable parmi les autres raideurs, il était de ceux qui font toujours mieux, toujours plus haut, jusqu'à atteindre l'inaccessible. Aujourd'hui, LaMoule a battu les anciens HOFs, et a percuté le records de Meia, records immuables qui avaient longtemps fait rêver. « Je n'aurais jamais cru lui passer devant en hof », avoue-t-il. Le rêve prend fin pourtant, et de manière déroutante et inattendue.

LaMoule, quoique réticent à céder l'exclusivité d'un tel événement à *La Gazette* a bien voulu nous accorder une interview pour expliquer son départ. *Dossier à suivre en pages 4, 11 et 12.*

Un nain peut en cacher un autre

L'événement de ce mois-ci, qui partage l'affiche avec le recyclage de départ de La Moule du côté du Hall of Fame, est sans conteste le retour tonitruant de Nainbuccodonosaur. Ancien Nain, à nouveau Nain, il n'a apparemment pas (du tout) perdu ses marques puisqu'il n'a pas (du tout) tardé à reprendre le chemin de l'école du recyclage. Alors qu'il disait pourtant souhaiter un temps d'adaptation sur le compte de Nainpprenti, qu'il reprend, on peut tout à fait dire que ce délai a été particulièrement court... D'autant que, si je ne m'abuse, on lui doit déjà un beau recyclage, alors qu'il n'avait encore pas changé le pseudo du compte (anciennement Nainpprenti, donc...). *Lire en page 5.*

Dans ce numéro :

A la une 4-5

Un géant met les voiles 4

Après vingt et un HOF et au sommet de sa gloire, LaMoule, le canard déchaîné, tire sa révérence.

Un nain peut en cacher un autre 5

Après deux ans de retraite, un ancien Nain refait surface et reprend les rênes du compte de Nainprenti, qui se retire.

Nainprenti : retour sur une superbe ascension 5

Un grand raideur, défenseur d'une flamboyante seconde position passe le relais.

Dossier 6-8

Le mouvement Anti-Officier 6-7

Plus d'un an et deux versions après l'apparition des très controversés officiers, la Gazette fait le point sur ce qui est considéré comme un moyen de triche légale par certains joueurs.

Deus : « Les officiers ? Une péripétie, l'adaptation est le maître mot » 8

Deus, personnage remarquable de l'univers 25 a répondu aux questions de la Gazette, notamment sur les officiers et leur impact.

Flash Info 9

Nouvelle version, release ou à peine digne du grade alpha ? 9

Rappelons la définition d'*upgrade* : enlever les anciens bugs pour les remplacer par des nouveaux!

Des remous dans le top 80 9

Ca bloque dans tous les sens, mais est-ce que ça débloquera ?

Lancement de l'univers 56 9

Jusqu'ou iront-ils? Le domaine .fr est très certainement un des plus pourvus en serveurs de jeu.

Blocages massifs sur toutes les communautés..... 9

Les Opérateurs de l'U25 ne sont pas les seuls à sévir...

Hall of Fame 10-11

Les petits hof font les grandes gens 10

Quoi de mieux pour un raideur craint que de faire parler la poudre quelques jours après son retour?

LaMoule remet ça 10

Et voici le plus monstrueux raid que l'univers 25 ait connu,

NI compris vs la vache qui rit ou l'intercepteur intercepté 10

Un raid qui montre que le raideur n'est pas toujours celui qu'on croit.

Chute de Batou et Garnett..... 11

Gamdrack se fait connaître en tant qu'hoffeur...

[HOF LaMoule] : les RoDs commentent 11

Ingrédients : une Moule, rehaussée d'un partage d'informations, saupoudrez d'un raid sur un Nain et vous obtenez le plus gros raid de l'univers 25.

Nainpoléon : technique plus stratégie égalent Hof ! 11

Nainpoléon écrase tout sur son passage et ne lésine pas sur les moyens !

Et le pire, c'est la guerre ! 12

FRJDA vs REDS : la fin d'une longue guerre 12

Après plusieurs semaines de combat acharné, les FRJDA remportent enfin une guerre pleine de rebondissements !

RDD vs SFC 12

Une guerre "pour le fun"

DDH vs E.T 12

Une guerre rapide qui signe le réveil des alliances !

People 13-14

Les news people du mois 13

Chaque mois, les indiscretions de Gothik King et Naincisive

Le top 15 devient top 12 14

Comment mesurer l'activité et l'ambiance d'un forum d'une alliance haute placée? Mettez un sujet de Gothik King et en avant les claviers !

Partira, partira pas ? 14

Les réactions face au départ de LaMoule sont nombreuses, mais l'espoir qu'il revienne sur sa décision demeure.

Le départ de Shao 14

Un fermier nous quitte et chamboule la Ferme.

Alliances 15-16

FARM_AC : l'école est finie ! 15

Après un bref essai, la FARM_AC se ferme.

Pills - Orchydea : un rapprochement avorté ... 15

En dépit des qualités diplomatiques propre à notre François national, les Pills sombrent dans la solitude.

Les T.F jumeaux tombent 15

Don Khamul et Kickaha, lassés, semblent sur le point de signer leur retraite.

De la bisbille chez les RoD 16

Ixion inactif se rebelle contre ses alliés qui souhaitent le raider !

La famille naine s'agrandit 17

Pas une candidature, pas deux, mais quatre ! Et les Nains remontent...

Bonus 17-20

Concours Miss and Mister univers 25 17

Status quo...

La Gazette recrute 17

We need you!

RP : Les chroniques de la ferme 17

Le rat mène l'enquête!

BD : Les aventures de Venitia Lagazette..... 18-19

Voici une nouvelle venue sur Ogame, Venitia Lagazette. Chaque mois, suivez ses désopilantes aventures dans un univers sans concessions !

Horoscope 20

Les prédictions de l'année par la Sibylle

Sudoku 20

Un géant met les voiles

Univers 25 - Nymphé Ydeil, Artemus Gordon

La Gazette : Bonjour LaMoule, bien joué pour ton HOF.
LaMoule : Merci !

La Gazette : Comment en es-tu venu à tenter puis réussir à recycler Nainpassible ?

LaMoule : Je le surveille depuis que j'ai ma lune en G2, même peut-être un peu avant ... Disons que c'était une des seules flottes naines sur lesquelles je pouvais faire un gros boum sans me crasher .

La Gazette : Tu l'as découvert lors d'un gros sondage ?

LaMoule : Bah non tout le monde savait que c'était l'ex-flotte de Tanchou donc tout le monde en connaissait approximativement la composition. C'est cette flotte qui avait tombé Naintruc ! <http://board.ogame.fr/thread.php?threadid=522149&page=1>

La Gazette : Pas moi (sourire). Comment en es-tu venu à obtenir le concours des R.o.D ?

LaMoule : Question de recycleurs. J'ai déjà tenté des gros trucs et certains ont répondu présent. Donc là dès le début de l'après-midi, quand je me suis dit que Nainpassible avait ghosté sur son cdr visible sans flotte leurre, j'ai contacté Arvok, et lui a tout organisé. Il faut savoir que beaucoup de RoD sont présents dans ce coin. Pour un aussi gros cdr, n'avoir que 7 millions pillés par d'autres, c'est quand même un exploit non ? Les Rods ont recyclé 60% du cdr. Les Canards 40%.

La Gazette : Comment pouvais-tu être sûr qu'aucun d'entre eux ne te devancerait sur le recyclage du CDR ?

LaMoule : J'ai eu confiance aux RoDs uniquement hein, il n'y avait que des RoDs et LCA. Et je leur ai fait confiance car je sais qu'ils sont réglos dans le jeu. D'ailleurs sur la restitution du cdr. presque aucun n'a pris de commission. Pour ce qui est d'autres joueurs, on est jamais sûr... mais fallait avoir un paquet de recycleurs. et bon, nos recycleurs sont partis quand même assez tôt : vers 18h.

La Gazette : Qui a pris une commission ?

LaMoule : Ça je ne le dirai pas. Celui qui a consommé le plus de deuté peut-être pour les recycleurs. donc c'est normal. Faut pas non plus qu'ils en ait de leur poche.

La Gazette : Ce HOF est énorme

pour l'univers, alors, pourquoi partir ? Satisfaction des records battus ?

LaMoule : C'est le 1er hof de l'univers. Mes raisons ? Euh ... elles sont nombreuses : le marchand, les actus-bugs à la noix, le tout fait pour que les farmeurs soient favorisés et les raideurs mettent leur flotte au tapis. Les blocages suspects qui tombent pour un oui ou pour un non dont on ne connaît jamais la justification.

La Gazette : Dont ceux de Tata-rigel et patacouac ?

LaMoule : Yép entre autres ... il y a eu Belzebut et d'autres qu'on ne saura pas aussi. Shao, bloqué pour rien, cartel idem un mois.

La Gazette : As-tu une explication à proposer pour ces multiples blocages ?

LaMoule : Bah dans la justice française, c'est aussi con que ça : c'est l'accusation qui doit prouver la culpabilité. Pas le défendeur qui doit prouver son innocence . (sourire)

La Gazette : Bien vu... Pourtant, tu n'as jamais été atteint personnellement par l'un de ces blocages ?

LaMoule : Non, enfin si une fois. Un blocage pour bash qui n'en était pas un. Débloqué dans l'heure. Le défendeur m'avait balancé pour bash alors que j'avais fait 6 raids.

La Gazette : Tu as derrière toi une longue carrière et tu as prouvé, principalement ces derniers mois, que tu étais un as du HOF, surtout d'après ce que j'ai pu voir des pages HOF de la Gazette depuis qu'elle est née ! As-tu compté le nombre de HOFs que tu as fait durant ta carrière dans l'U25 ?

LaMoule : J'avais regardé il y a peu ... 21 postés sur l'officiel je crois. Mais avant celui sur Kamensky, je ne postais pas. C'était un hof sur une infime partie de sa flotte (rire). Les Ronins m'avaient gonflé alors j'avais posté. Alors que je ne voulais pas poster mes HOFs jusqu'à ce moment pour ne pas me faire connaître.

La Gazette : C'est vrai que c'est ce HOF qui t'a fait connaître... pourquoi avoir changé d'avis pour les suivants et les avoir postés ?

LaMoule : On y prend goût.

La Gazette : Le goût du succès non ?

LaMoule : Bah on y prend un peu goût, surtout quand est totalement méconnu (rire).

La Gazette : Oui, nous ne te connaissons que par tes HOF... Veux-tu nous raconter un peu tes débuts ?

LaMoule : Ptit coin coin et un autre collègue ont commencé l'univers tu sais. Et c'est au bout de deux ou trois mois que je m'y suis mis discrètement sans leur dire. (et dire, que je me disais que je les ennuierais un peu au début – rire –). Enfin, je ne vais pas tout ra-

Mes raisons : « le marchand, les actus-bugs à la noix, le tout fait pour que les farmeurs soient favorisés et les raideurs mettent leur flotte au tapis. Les blocages suspects qui tombent pour un oui ou pour un non dont on ne connaît jamais la justification. »

conter, trop long (rire).

La Gazette : Dis-nous seulement comment tu es monté, cachotier va !
LaMoule : En ne faisant plus de défense

après le passage des rips de Meia. Je me suis rendu compte subitement que la défense ne servait à rien (rire). Et donc, j'ai raidé et raidé, constamment ... De 7h à 23h ... Tous les jours de la semaine. Pillages, petits recyclages, gros recyclages. Je me suis dit : tu gagnes toujours plus à avoir ton slot plein même sur un petit raid. Un slot libre, c'est du manque à gagner. C'est dire le hargneux ! (rire)

La Gazette : Un vrai bourrin quoi ! Montée discrète pourtant... Et Meia ? Tu dis qu'il t'attaquait. Un modèle ou un ennemi ?

LaMoule : Une méfiance. A 60 systèmes de moi, c'est plutôt dangereux. Et c'est un beau matin que j'ai vu ses rips qui arrivaient deux minutes après sur ma flotte. Attaque esquivée, mais défense bousillée. Mais bon, ça m'a plus rendu service qu'autre chose. Après on prend quand même la fâcheuse habitude de toujours ghoster et de surveiller toujours son système (rire). On a eu des mots échangés

ce jour-là avec meia, mais rien de bien méchant. C'était un grand bonhomme.

La Gazette : Ce n'est pas moi qui dirais le contraire (rire). Revenons en à ton départ... Tu laisses derrière toi la mare... dans laquelle tu étais depuis le début, non ?

LaMoule : Je suis arrivé chez les LCA il y a seulement un an et demi je crois. Je devais être top 200.

La Gazette : Pourquoi seulement à ce moment-là ?

LaMoule : Parce qu'avant on jouait rien qu'ensemble avec Ptit coin coin. Puis Ptit coin coin a arrêté quelques mois. Je suis sorti, me suis retrouvé tout seul un mois cherchant une grosse ally. Je crois que j'avais hésité entre Kikiteam et Rônins à l'époque. Puis un LCA est venu me chercher...

La Gazette : Étaient-ils au courant de ton envie de départ, ou est-ce une décision récente ?

LaMoule : Certains savaient que je voulais finir sur un gros truc. Ne serait-ce que par le fait que je leur demandais les recycleurs à chaque tenta (rire).

La Gazette : Quelle est leur réaction devant ton départ ?

LaMoule : Tristesse, mais contents que je finisse comme ça quand même.

La Gazette : Et toi, quelles sont tes impressions ?

LaMoule : Je ne réalise pas vraiment même si je sais que c'est le moment. Je sais que ça me manquera de côtoyer tous ces joueurs sympas (si si il y en a – rire –)

La Gazette : Des noms ?

LaMoule : Chez les canards, ils sont nombreux les gens sympas (rire). Même chez les rods malgré leur réputation de méchants bonhommes.

La Gazette : Et ton compte ? Repreneur... ou pas ?

LaMoule : Non, je voulais le mettre en MV, tout simplement. On verra la semaine prochaine.

La Gazette : Merci pour ta patience LaMoule et pour l'interview.

LaMoule : De rien, bonne chance pour la Gazette.

La Gazette : Merci ! (sourire)
Bonne continuation IRL.

Un nain peut en cacher un autre

Univers 25 - Artemus Gordon

LGU : C'est un début en fanfare que tu nous fais là, Nainbucco ! Tu aurais pu faire largement pire et mettre effectivement du temps à démarrer... Pourtant, tu dis que tu continues doucement à prendre tes marques. Alors, quand est-ce que tu te diras enfin "prêt" ?

Nainbucco : Quand mes connaissances des flottes (la composition surtout!) de l'univers se seront étoffées.

LGU : Concernant la toute première cible de ton retour (FaNa, ndlr), tu l'avais repérée et pistée ou bien le recyclage a été tout à fait spontané, comme peut le faire La Moule ? Quelle a été ta démarche ?

Nainbucco : Pour FaNa, non pas de repérage... J'ai fait une vague de sondages et je suis tombé dessus, sur sa lune, et pas d'activité PM. Flotte à quai et pas connecté ça se tente non ?

LGU : Mais en règle générale, tu es plutôt spontané ou calculateur ?

Nainbucco : Pas de préférence particulière, je pratique les 2. Mais j'avoue que "chasser" une flotte (calculateur comme tu dis), cela met un peu plus de piment par la préparation, mais peu de stress quand au résultat final car dans ce cas on finit généralement à 2 secondes derrière la flotte cible...

Tandis que le raid pur (moi vois, moi tue!), le stress est là pendant l'heure et demi que dure le trajet car là si le défenseur se connecte, "plop" plus rien !



Les deux sensations sont intéressantes donc pourquoi ne pratiquer qu'une seule ?!

LGU : Il me semble avoir compris que Nainpprenti t'avait un peu "forcé la main" afin que tu reprennes le compte à sa suite. Est-ce vrai ?

Nainbucco : Forcé la main, pas exactement. Disons qu'il me l'a proposé à plusieurs reprises et quelques fois en argumentant longtemps. Et cette fois-ci j'ai dit "oui" quasiment de suite!

LGU : Mais maintenant que tu as quand même bien marqué ton retour, éprou-

ves-tu toujours les mêmes réticences qui faisaient que tu n'as pas accepté facilement de reprendre ce compte, ou bien as-tu repris (rapidement ?) goût à Ogame ?

Nainbucco : Mes réticences étaient surtout que j'étais déjà au commandement d'un compte et qu'être raideur sur 2 unis en même temps je sais pas faire ! Cette fois-ci il est venu me voir pile alors que j'avais fait reprendre mon dernier compte depuis quelques jours et que je commençais à m'ennuyer ! C'est un beau cadeau de Noël que Guillaume (Nainpprenti, ndlr...) m'a fait...

LGU : Et depuis ton premier passage (en

début d'uni) comment vois-tu les changements qui ont eu lieu au sein des classements, des alliances, des types de jeu, et de l'esprit général ?

Nainbucco : Au niveau des alliances, la plus "grosse" différence est la disparition des M.N./OTM (z'ont disparu hein !! j'ai même pas vérifié IG)

Après même si IG j'avais quitté l'uni depuis longtemps, je suis qd même au courant de presque tout ce qui s'est passé, du moins à peu près tout ce qui touche L7N1.

Nous avons un "banc des retraités" chez les Nains, on nous pose dans un coin de la salle commune et on regarde les petits jeunes s'amuser... Moi j'étais en bout de banc, quand Nainpprenti s'est installé à l'autre bout, je suis tombé... Ils ont pris ça pour un retour à la vie et hop me voilà aux commandes d'une belle flotte ! Pour ce qui concerne le jeu... Pff !!! Le marchand évidemment change la vie des unis... C'est la mort du petit commerce ma bonne dame !... Mais dans l'évolution d'une société, l'étape suivante c'est le hard-discout donc je suis confiant pour la suite ! Enfin j'espère !

Pour l'esprit de l'uni, comme dit précédemment, j'ai jamais vraiment perdu le contact donc pas de changement notable, y'a des gentils et des méchants, certains le sont, d'autres le jouent. Avec le temps, certaines rivalités se sont érodées d'autres au contraire affinées mais ce n'est pas une spécificité de l'Uni25...

Nainpprenti : retour sur une superbe ascension

Univers 25 - Pacush Blues, Fenrir Greyback

Nainpprenti, un nom qui a tant raisonné dans le petit univers25 a disparu ce mois-ci laissant place à NainBuccoDonosore. Mais revenons sur le parcours de ce joueur qui a réussi à parcourir les échelons jusqu'à la deuxième place qu'il ne quitta que peu de temps avant son départ. Remémorons nous donc l'histoire d'un des grands noms de cet univers à travers ses HoFs.

Revenons un petit peu sur le parcours de ce joueur qui su faire parler de lui tout au long de sa carrière à travers ses HoFs. Son premier gros combat public fut sans doute celui d'un [6 6 6], ancienne grande alliance du début de l'univers. A l'époque, Nainpprenti pointait déjà à la 8ème place, arborait une flotte de Clé/VB assez classique en ce début d'année 2006, mais inspirait déjà la crainte à ses ennemis. S'en suivirent d'autres combats tout aussi rentables comme face à Gaia ou The Pure Mineur en ce début de mois de mars 2006 qui hissèrent Nainpprenti à un statut de Hoeffeur universel qu'il gardera tout au long de son activité. A cette époque, son alignement plutôt classique Clé/VB ravageait aisément ses ennemis grâce à la supériorité effective de sa flotte, mais un revirement ne tardera pas à arriver. En effet, l'arrivée de Meia et de sa composition novatrice inspira probablement Nainpprenti qui opta par la suite pour des flottes à structures plus lourdes. Ainsi, l'été 2006 se passa sous les HoFs à répétition de Meia. A la fin de l'été, Nainpprenti pointait à une honora-

ble 4ème place avec 2.5 millions de points, à quelques longueurs seulement de Meia qui en comptait à l'époque 3.1 millions. On notera tout de même la guerre éclairée menée contre les Ronins où les EDLMs et les VBs furent mis à l'honneur.

La fin de l'année 2006 laissa peu de place, mais l'année 2007 commença très bien pour le nain qui enchaîna la même semaine deux HoFs aux bénéfices imposants: un full EDLM sur Sainte Ursule et Seraphin et un raid aux vaisseaux de bataille sans perte sur Maxim. Nainpprenti semble s'être trouvé ses outils de prédilection.

Mais c'est seulement en début de mois de mars que la machine infernal fit trembler l'univers comme un Meia estival. A cette période, Meia avait déjà pris le large avec presque 8 millions de points, mais le nain avait de son coté solidement pris la seconde place avec plus de 5 millions de point, distançant Cramo et ses 4.2M. Sa flotte lui permettait maintenant de rivaliser avec les HoFs engendré par Meia qui avait déjà rempli presque la totalité du top10 HoF. Le KO infligé à Physik fut la plus monstrueuse bataille de l'époque, mettant en scène tout l'armada de Nainpprenti et le hissant à l'une des plus hautes marches du classement HoF.(Malgré le blocage de Physik). La machine est rodée, les flottes lourdes sont maintenant devenues monnaie courante pour Nainpprenti qui aligne par la suite en avril et en mai

deux HoFs dont les bénéfiques peuvent encore aujourd'hui faire pâlir bon nombre de grands Hoeffeurs. La recette marchait si bien qu'en juin Nainpprenti continua sur sa lancée et terrassa Kunu, Jfrunt et coren dans des Hof toujours aussi efficace en terme de bénéfice. Ainsi, à la fin du mois de juin, Nainpprenti se trouva conforté à sa place de dauphin avec 7.5M pts, maintenant les 3M pts d'écart pris par Meia, et 2.7M pts devant son allié Nainpoleon. L'été mena Nainpprenti jusqu'aux portes du mois d'août ou il allait réaliser son plus prestigieux combat. Mais avant cela, un dernier HoF dans le même esprit que la série printanière fut réalisé face à Siddharta. Et puis, ce fut au tour de Katsumoto de passer sous le rouleau compresseur nain. L'impressionnant armada de Nainpprenti, exceptés ses EDLMs, fut aligné pour cette bataille qui restera l'apogée de sa carrière de Hoeffeur, avec des pertes défensives moitié plus importantes que son précédent record face à Physik. Ce sera d'ailleurs sa dernière intervention dans un HoF qu'il boycottait plus ou moins par la suite, ne jugeant plus utile d'y exposer ses trophées. Et puis, petit à petit, Nainpprenti se retira de l'univers, ralentissant son rythme de croisière, laissant Nainpoleon s'emparer de la deuxième place, et quittant l'univers du haut de ses 8.5M pts bien passés. Aujourd'hui Nainpprenti hante encore le forum nain, et restera probablement encore très longtemps dans les annales de cet univers comme étant l'un des plus

grands raideurs que celui ci ait connu.

Quelques points de repères:

26/02/06: Nainpprenti 8ème 616.804 pts
25/08/06: Nainpprenti 4ème 2.571.700 pts
17/02/06: Nainpprenti 2ème 5.015.832 pts
30/06/07: Nainpprenti 2ème 7.504.098 pts
31/12/07: Naintrina 3ème 8.855.970 pts

Combats évoqués dans l'article:

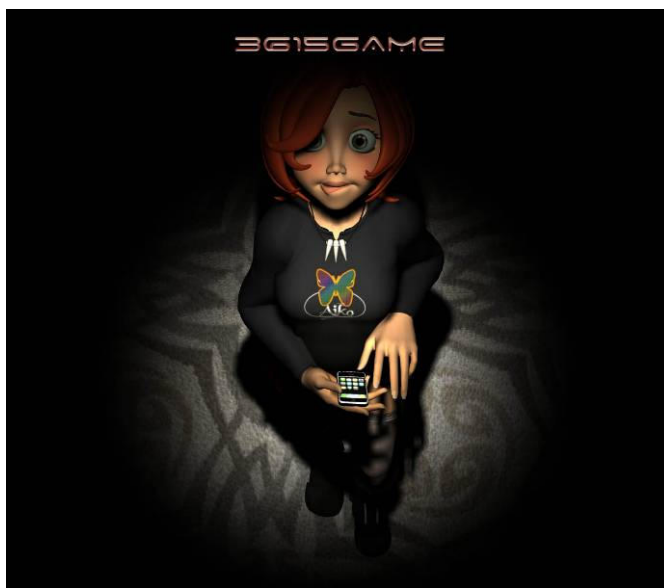
26/02/06 [L7N1] Nainpprenti(7) vs [6 6 6] Gholgot(32)
04/03/06 Nainpprenti[L7N1] vs Gaia [MIL.XI]
08/03/06 Nainpprenti [L7N1] VS The Pure Mineur [DALTONS]
12/04/06 Nainpprenti [L7N1] VS ratata [paysan]
04/01/07 Joyeux [L7N1] vs Sainte Ursule
07/01/07 Nainpprenti [L7N1] vs Maxim [E.G]
08/01/07 Nainpprenti [L7N1] vs Seraphin [OTM]
30/03/07 [L7N1]Nainpprenti vs Physik[Pills]
16/04/07 [L7N1] Nainpprenti -VS- [xx S xx] Schtroumpf Barman AO
10/05/07 [L7N1] Nainpprenti -VS- MadMatt AO
02/06/07 [L7N1] Nainpprenti -VS- [FARM] Kunu
02/06/07 [L7N1] Nainpprenti -VS- [A.R.D] Coren
02/06/07 [L7N1] Nainpprenti -VS- [PHENIX] Jfrunt
01/08/07 Nainpprenti [L7N1] vs Siddharta [OS]
03/08/07 Nainpprenti [L7N1] vs katsumoto [B.O.B]

Dossier du mois : GameForge. Les officiers gagnent la partie

Universel - Nymphe Ydeil

"Les officiers ont été intégrés avec succès"

La Game Forge (GF), l'un des plus gros éditeurs de jeux sur le web, a connu en 2007 une activité fructueuse. Loin d'en être à ses premiers balbutiements, cette société affiche une croissance constante, développant simultanément une douzaine de jeux, eux-mêmes déclinés en plusieurs serveurs. Des jeux toujours plus évolués dont le joyau demeure Ogame, aujourd'hui copié avec plus ou moins de succès par les particuliers. Cerise sur le gâteau, la Game Forge travaille avec un personnel international pour toucher toute la planète. Une stratégie gagnante... mais qui fait grincer bien des dents.



Les faits

La situation actuelle des Officiers et principalement du Marchand constitue un cas de figure pertinent pour mesurer l'intensité de la menace commerciale qui pèse sur la qualité du jeu et de la communauté ogamienne. L'arrivée de la version 0.76 a été marquée par l'ajout des Officiers au système de jeu. Au nombre de quatre – géologue, technocrate, amiral de flotte et ingénieur – les Officiers complètent le compte Commandant déjà en place. Augmentant respectivement la production des mines (10%), le niveau d'espionnage (2), le nombre de slots (2) et l'énergie (10%), ou diminuant de 50% la perte de défense lors d'attaque (ingénieur) et de 25% le temps de construction des technologies, les Officiers sont plutôt pratiques, si l'on considère les avantages considérables qu'ils apportent.

Payables en antimatière, elle-même achetée en monnaie sonnante et trébuchante, les Officiers et Commandant se voient aujourd'hui complétés par le Marchand et les expéditions. Par delà l'avantage pratique que tout ce commando apporte, une controverse est née de la commercialisation qui se forge derrière sur un jeu de moins en moins gratuit et ludique.

Par delà les faits, une opposition de principe

Devant l'avantage présenté par la Game Forge, certains joueurs ont vite déchanté. Si le compte commandant, initialement instauré, était considéré comme un accessoire tout juste digne de l'Inspecteur Gadget, les Officiers pour leur part soulèvent une grogne marquée. Perçus comme des privilèges financiers dénaturant l'esprit et les règles du jeu, les Officiers ont soulevé un vent de révolte qui s'est manifesté par un mouvement protestataire : le mouvement anti-officiers (MAO).

Au-delà du choc initial qu'a causé l'apparition des officiers, plusieurs questions fondamentales émergent, sur lesquelles la communauté ogamienne devrait se pencher. Quels sont les

fonctions et l'esprit d'un jeu virtuel ? Jusqu'à quel point sommes-nous prêts à payer pour conserver notre niveau de jeu ou pour l'accroître ?

Pour nous, le milieu ogamien se caractérise d'une part par son but ludique, fonction première de tout jeu, et d'autre part par son aspect communautaire, sorte de société en miniature. Mais lorsqu'une problématique commerciale vient se greffer à ses fonctions premières, on est en droit de s'interroger sur les besoins qui poussent la Game Forge à présenter un tel changement du jeu. Devant cette polémique, de nombreux joueurs s'interrogent et s'opposent au principe.

Le mouvement anti-officier

La naissance du mouvement anti-officier daterait de l'apparition des comptes officiers, soit la version 0.76 d'Ogame. Suite aux nombreux débats et polémiques qui sont apparus sur le forum officiel, parmi lesquels étaient verrouillés ceux qui ne tournaient pas au flood, de nombreuses idées ont germé dans l'esprit des

« La situation actuelle des Officiers et principalement du Marchand constitue un cas de figure pertinent pour mesurer l'intensité de la menace commerciale qui pèse sur la qualité du jeu et de la communauté ogamienne. »

jeux réfractaires.

Pourtant certains septiques voient en ce mouvement une nouvelle équipée donquichotesque, un mouvement ridicule et sans intérêt. Earl, joueur reconnu de l'univers, argumente lors d'un débat organisé par *La Gazette*.

« Ce n'est pas faux et ce n'est pas vrai. Non nous n'avons aucun moyen de lutter contre la GF, ça c'est vrai. Mais nous avons le droit de faire connaître notre mécontentement, de nous rassembler et de faire parler de nous (même si pour l'instant c'est plutôt discret). C'est un peu notre moyen de faire la grève. Le vrai but du mouvement, c'est d'arriver à faire suffisamment pression pour trouver des solutions équitables, pour que chaque joueur parte avec les mêmes chances, pour que l'argent ne favorise personne. ». Le mouvement, qui fait parler de lui, mais ne compte pas vraiment d'actions à son actif, se caractérise d'avantage comme un mouvement de pensées. Des opérations telles qu'une saturation des serveurs ont été envisagées, sans succès. Opérations coup de gueule pour la plupart, il s'agissait de bloquer un ou plusieurs univers en créant une quantité de comptes marqués du sigle « AO » et en les mettant systématiquement en mode vacances. Moyen de pression extrémiste qui, s'il traverse l'esprit de plus d'un, n'a pas été mis en action. Un forum interunivers a été créé, proposant de nombreuses pistes de réflexions, mais aussi un détecteur de comptes officiers. « Du coup, on a moins de scrupules à raider celui qui a le géologue ! » Plaisanterie ou réalisme ? Il semble que le mouvement AO ait donné lieu à une véritable chasse aux sorcières, comme le prouve le raid systématique des utilisateurs d'officiers repérés. Lord Blazze était de ces raideurs de l'AO. La révolution AO a également été basée sur le hack, le blocage, ou autres solutions actives illégales. Pour des raisons évidentes d'éthique, de telles idées ont été très vite bannies et n'ont pas donné suite.

Alliance ou Mouvement ?

Si le mouvement se situe à l'échelle interuniverselle, il se manifeste également à un niveau inférieur. « Alliance ou mouvement, c'est vrai que l'on s'est beaucoup posé la question, mais vu le nombre de sympathisants à cette cause (cf les joueurs et les ally qui mettent AO à côté de leurs pseudo), j'aurais plus tendance à parler de mouvement, voire même de "syndicat". » explique Earl en évoquant la création de l'alliance AO, présente dans notre univers. L'alliance, créée dès le début du mouvement par Kelborn et Q343V3R, aujourd'hui présent chez les RoD, connaît un franc succès. Une alliance ou un mouvement ? « Un peu des deux » répond Earl. Fondée dans le but de lutter contre certains avantages payants instaurés par la GF, cette alliance semble être un refuge pour beaucoup de nouveaux arrivants de l'univers, ce qui discrédite son sérieux aux yeux de certains. En échange de conseils, de ressources, d'expériences, les nouveaux arrivants, qui trouvent en l'AO une alliance ouverte, sans obligation et sans chef, partagent une implication idéologique.

(Suite de la page 6)

Earl, porte parole de l'alliance dans le débat de la Gazette, explique : « Nous ne faisons pas la guerre à la GF, on existe, on est là avec nos petites idées de justice sociale et je pense que ça ne fait pas de mal de nous voir nous battre contre ces moulins à vent. Personnellement ça m'a redonné du goût au jeu. » En effet, Earl a recréé un compte dans notre univers afin de partager ses idées, uniquement pour défendre l'idéologie AO au sein de l'alliance dans laquelle il succède à GhostDog dans la fonction de leader d'opposition.

Les projets de l'alliance sont assez semblables à ceux du mouvement. Mobilisés autour d'idées propagées par le forum de l'alliance, les AO songent à renommer temporairement un maximum de planètes, afin de se faire connaître et de mobiliser un peu plus l'univers. De plus en plus de gens suivent l'exemple et se renomment en joignant le sigle AO comme un étendard de ralliement. Tout débat étant rendu impossible sur le forum officiel en raison de flodeurs et des polémiques qui ne manqueraient pas de subvenir, la propagation se fait donc principalement in game.

L'utilité des Officiers

Si les officiers sont si peu populaires, ce n'est pas qu'ils l'ont un jour été. Les sondages effectués peu avant la mise en place de cette manne financière tendent à prouver que 80% des ogamiens sont contre les Officiers. Quelle utilité possède donc cette nouvelle institution ? Que devient la Game Forge dans tout ça, elle qui engrange le prix que nous payons pour jouer ? Ne l'oublions pas, la Game Forge est une entreprise qu'il faut rémunérer. Elle utilise par ailleurs de plus en plus de serveurs qu'il faut entretenir et héberger.

Mais la publicité dans tout ça ? À moins d'utiliser un script très précis pour les masquer (mais qui dit utiliser un script, dit ralentir la vitesse d'exécution des programmes), les pubs restent inhérentes à notre vue générale. Bien heureux sont donc les utilisateurs de compte commandant, qui eux, s'en trouvent miraculeusement délivrés. Mais force est de constater que dans un cas comme dans l'autre, la Game Forge en profite, que ce soit par les publicités qui payent leur emplacement sur son serveur, ou par les consommateurs qui payent pour s'en voir débarrassés. À ce stade, la rémunération n'est plus gérer au clic, mais au nombre de bandeaux vus par jour et par page, ce qui pousse certains à aligner plus de cinq publicités dans un espace limité.

Outre cet aspect qui rend le jeu plus lucratif que ludique, il faut considérer qu'à moins que l'inscription à Ogame soit payante, il n'y a pas beaucoup de moyens pour la Game Forge de se faire du bénéfice autrement. Il devient donc urgent pour la société de vendre des avantages aux joueurs susceptibles de payer. Mais Earl s'interroge et pose les questions auxquels on aimerait beaucoup obtenir des réponses : « Jusqu'où ira-t-on ? Demain, on aura peut-être "Le Garagiste de l'espace" pour réparer les vaisseaux endommagés, "le Concessionnaire d'Orion" pour acheter ou échanger des flottes... et pourquoi pas en payant un petit coup, on pourrait voir toutes ses constructions et recherches en cours se terminer en

une seconde ?! » Colère, frustration, dégoût, mais aussi insatisfaction, voilà ce qui caractérise les joueurs confrontés à ce genre de raisonnement pour le moins logique. Ces principes quoi qu'avantageux existent déjà, issu de jeux comme Travian, E-Univers, Dark-Orbit, etc.

La malédiction de l'or spatial continue

Le fait que l'on puisse acheter des avantages non-négligeables dérange donc puisqu'allant à l'encontre de nos valeurs de jeu. Si certains y voient le moyen de progresser plus rapidement, d'autres y voient la cause d'une pénurie de deut majeure, puisque les raideurs et les taux flexibles sont désormais infaisables en raison des taux immuables du marchand.

Les Officiers signent donc la fin de la suprématie des raideurs, au profit de mineurs jubilants pour ceux qui croient y voir leur succès, indiffé-

« Les Officiers signent donc la fin de la suprématie des raideurs, au profit de mineurs jubilants pour ceux qui croient y voir leur succès, indifférents pour les autres. »

rents pour les autres. Mais les Officiers ne contribuent pas seulement à créer une incroyable pénurie de deut ; ils concourent également à un exode massif de joueurs qui quittent Ogame en signe de mécontentement. Parmi le lourd panel de ceux qui partent ou sont partis, citons seulement Nainculte, Lord Blazze et LaMoule, trois joueurs du top 15, trois champions, trois légendes. Jusqu'où ira-t-on ? Que perdrons-nous encore pour un jeu qui perd de sa fonction pour gagner en avantage financier ? Si la Game Forge gagne et s'enrichit, que gagnent les joueurs, qui eux, sont la raison de vivre du jeu ?

Le mouvement pro-Officiers

Il faut croire que certains y trouvent bon compte, puisque la Game Forge se trouve encore des voix pour parler en faveur des Officiers, tout au moins en apparence... De nombreux joueurs critiquent le mouvement anti-officier et font entendre l'inutilité de celui-ci. Pourtant, de tels arguments ne profitent pas plus à la Game Forge qu'au mouvement lui-même.

Si beaucoup reprochent au MAO jusqu'à son existence même, c'est que pour eux, le retour en arrière est une utopie. « Vu comment c'est parti, les officiers, le marchand, je ne vois pas pourquoi la GF reviendrait en arrière, » déplore Q343V3R. Quant à ceux qui sont pour l'immobilisme et qui estiment qu'il est inutile de trépigner à la façon des AO, ils déplorent le fait que des mouvements extrêmes comme une saturation des serveurs nuisent davantage aux joueurs qu'à la GF en elle-même. « Il y a peu de moyens pour faire pression », estime Gothik King. Selon lui, supprimer les publicités et les Officiers pour

un confort optimum reviendrait tout simplement à couler le jeu.

Pourtant, certains continuent et persévèrent dans leur protestation. Earl estime que le travail sera dur pour changer les mentalités, mais il souligne cependant « l'important, c'est d'essayer ».

Question d'éthique

Payer pour jouer soulève également une profonde question d'éthique... Beaucoup de jeunes geek passent par ogame et s'y créent une seconde vie, vie de substitution, dans laquelle ils ont amis, amours, dans laquelle ils sont, pour une fois, reconnus. Mais est-ce le bon exemple de montrer que la réussite peut s'acheter et que l'on peut s'améliorer, devenir plus fort uniquement par l'argent ? Si la société d'aujourd'hui est tout de même basée sur l'économie libérale et la consommation à outrance, il semble que la Game Forge est choisi d'illustrer à la lettre une tendance à baser l'essence d'une vie sur des principes monétaires.

Nous en sommes donc parvenu à une remise en question des principes qui ont fait le succès d'ogame, à savoir la gratuité et l'égalité de chance des joueurs... Une fois que le jeu n'aura le droit de cité qu'à condition que les mines produisent si l'on paye, que les flottes ne voleront qu'avec de l'antimatière, comment les joueurs pourront-ils évoluer sur un jeu où le moyen de l'amusement passe par le prix à payer ? Est-ce réellement ce que nous voulons pour notre avenir ogamien ? Faut-il payer et se contenter de se taire ? Que faut-il penser de jeunes de 10 à 15 ans qui payent les jeux qu'ils choisissent, quand il y a seulement une génération, nos parents s'amusait encore avec des avions en papier ?

Sources :

<http://anti-officier.topic-zone.com>
<http://ao-uni25.forumo.biz/>
<http://board.ogame.fr/thread.php?threadid=716848>
<http://board.ogame.fr/thread.php?threadid=716733>
<http://board.ogame.fr/thread.php?threadid=697952>
<http://board.ogame.fr/thread.php?threadid=690935>
http://www.gameforge.de/component?option=com_frontpage&Itemid,1/lang,en/

Deus : « Les officiers? Une péripétie, l'adaptation est le maître mot »

Univers 25 - Klael le Pingouin

Ce mois-ci nous avons l'honneur d'interviewer un des plus vieux (IRL) joueur d'Ogame. Deus, classé 50ème, nous fera part de ses aventures ogamiennes depuis ses débuts jusqu'à notre époque. Ce joueur, qui sur IRC semble être un jeune voyou par un subtil changement de langage (laissant derrière lui les enseignements de Maître Yoda), vénérable membre des R.o.D assez connu de l'univers pour ses phrases parfois seulement compréhensibles par des individus ayant un Q.I supérieur à 207.

La Gazette de l'Univers : Comment as-tu découvert ogame ?

deus : Par hasard, une personne m'en a parlé, je suis allé voir ça et depuis je n'ai pas arrêté.

LGU : As-tu commencé dans l'univers 25 ?

deus : Oui, un compte changé 2 mois après contre un avec lune. Dès le début je me suis fait phalanger, donc j'ai compris tout de suite que sans lune il n'y avait point d'espoir. Mon compte est donc âgé de 3 ans.

LGU : Quels ont été les moments qui t'ont marqué ?

deus : A part mon recyclage ? Aucun, ce n'est qu'un jeu, même mon recyclage (chiant mais bon), il faut prendre ça comme un nouveau jeu, même après mon RC il y a avait encore des milliers de noobs derrière moi. Remarque, je suis impressionné par le nombre de prépubères boutonneux qui se croient le nombril du jeu, je crois que c'est la seule chose qui m'amuse en plus. Un univers c'est quand même 98 % de noobs qui oublient qu'ogame n'est qu'un jeu.

LGU : Quelle fut ta première alliance ?

Deus : HIGHLAND.

LGU : Qu'as-tu à dire de tes péripéties sur les highlands ?

deus : Alliance qui a eu naguère un semblant "d'aura" et qui ne vit désormais que grâce au soutien de 2-3 de leurs membres, j'y retourne volontiers pour prendre des nouvelles de mes noobs préférés. D'ailleurs demeure au sein de cette alliance le joueur locutus qui si son temps le permettait serait bien mieux classé. Il est un peu perdu dans cette alliance et s'accroche à de vieux souvenirs. La guerre contre les G.O wing fut un moment amusant c'est là que j'ai connu Cartel on doit se recycler mutuellement depuis ce temps-là. Comme à présent nous sommes réunis, nous attendrons un peu. Nous nous devons de guider les mécréants d'abord.

LGU : Qui nommes-tu mécréants ?

deus : Le peuple de l'univers 25, hormis les Rods quoique le petit Arvok a encore besoin qu'on lui essuie son nez ; il faut le cadrer, mais il faut bien que jeunesse se passe, Je peux le comprendre.

LGU : Pourquoi avoir quitté les highlands et pourquoi avoir rejoint les rod au lieu d'une autre alliance ?

deus : Ce choix s'imposait, juste une évidence.

Les Rods sont le poil à gratter de cet univers. Non pas que je méprise les autres alliances là n'est pas mon propos, mais elles somnolent : à part 1 ou 2 nains, LaMoule et les Rods on a fait le tour du 25, et le combat verbal me plaît, toujours sous une forme de respect, pas besoin de sortir des insanités.

LGU : Que penses-tu des officiers ?

deus : Les officiers ? Une péripétie dans le jeu. La GF nous en sortira d'autres, l'adaptation est le maître mot. J'en ai déjà utilisé, notamment Géologue, pratique quand on a un peu de mine et plus de flotte, mais je pense que le marchand a des conséquences plus graves.

LGU : As-tu déjà fait des expéditions ?

deus : Oui. Par exemple : « *Votre flotte d'expédition vous informe qu'elle a découvert l'épave d'un vaisseau alien. Vos chercheurs n'ont pas su utiliser les technologies de ce vaisseau, par contre il a dû être démantelé, vous procurant un nombre important de ressources. Vous avez collecté 435.960 unités de Deutérium.* ». Mais c'est nul : cela ne sert à rien, autant raider des inactifs.

LGU : Quelle erreur as-tu faite pour réussir à te faire recycler ?

deus : J'ai chargé mes flottes de leurre par excès de précipitation et donc le champ de débris n'a pas été enlevé, juste une erreur une fois que j'ai payé cash. 1.2 Milliards ça fait mal mais bon c'est ainsi (j'ai quand même piqué 280 M sur le champ de débris) et j'ai fait des mines avec.

LGU : Et tu mines toujours en ce moment ?

deus : Oui et non, j'augmente mes mines de deutérium, seul intérêt maintenant avec le marchand je suis à full deutérium 28 là, sur 9 planètes.

Après mon recyclage j'ai réfléchi à un nouveau challenge: comment remonter au plus vite ? Et avec quelle flotte ?

Conclusion : il faut des mines correctes pour construire uniquement des vaisseaux de bataille et des destructeurs . Le destructeur permet de raider des bunkers moyens sans pertes. Ainsi, je suis passé de la 126ème place à la 51ème en un peu moins de trois mois. Il me faudra encore 3 mois minimum pour revenir dans le top 30 ou j'étais naguère ; un conseil pour les noobs futurs recyclés : destructeurs et vaisseaux de bataille *that's all.*

LGU : Merci pour ces conseils. Au fait, pas d'étoile de la mort ?

deus : Eh non, trop lentes et il en faut beaucoup, au minimum une cinquantaine pour que ce soit intéressant.

LGU : T'étais-tu attendu à ce que nain-culte arrête Ogame ? A gagner son loto ?

Par quel prodige?
deus : Je n'étais même pas au courant. J'ai gagné par mon chiffre porte bonheur, bref un gros coup de bol. Résultat, 5000 vaisseaux, convertis uniquement en mines. Tous les gros raids ou dons du ciel sont investis en mine chez moi. Les

petits raids et la production en flotte.

LGU : Combien te rapporte un petit raid en moyenne ?

deus : De 300K à 1M net, d'ailleurs mon plus gros aujourd'hui représentait 7M, contre un pingouin d'ailleurs.

LGU : Sûrement un faux dieu, tu as pu constater ce qui arrive à ceux qui n'ont pas foi en les pingouins.

deus : Bah ils sont top 100.

LGU : Bon maintenant entrons dans le vif du sujet, comment est née la RoD ?

deus : Rod alliance du début de l'univers prônant l'excellence, n'usant pas de termes dérivés pour affirmer sa suprématie réelle, maintenant avec la plupart de ses membres top 100, souvent décriée jamais vaincue !

LGU : Qu'appelles-tu une alliance vaincue ?

deus : Celles qui ont perdu des guerres ou subi une fusion.

LGU : Dans ce cas là on peut y entrer la plupart des alliances du top 20 ?

deus : non, les autres minent ou pleurent leur semblant de flotte : faut parfois être réaliste.

LGU : Connais-tu déjà quelques rodiens avant de rentrer dans leur alliance ?

deus : Oui, Thor. Je suis rentré chez les Rods pour une autre raison aussi : parfaire l'éducation du portugais de la Rod : Arvok, je suis une sorte de guide spirituel pour lui, une lumière dans le ciel qu'il suit pas à pas.

LGU : Tu te passionnes autant qu'à tes débuts sur ogame ?

deus : En effet

LGU : Comment a réagi ton alliance à ton recyclage ?

deus : Après un moment d'abatement, une réaction classique : tu continues ou pas ? J'ai jamais eu l'intention d'arrêter alors ils m'ont aidé pour reconstruire un embryon de flotte pour raider rapidement ce qui est le plus important au départ.

LGU : Au départ d'une nouvelle flotte ?

deus : Juste après ton RC il te faut une nouvelle flotte, moi j'avais des mines en plus. Full 32-29-27 à l'époque, ça aide.

LGU : Et maintenant ? Full 32-29-28 ?

deus : Minimum, l'autre 33-30-28 et en route vers full deutérium 29 car celui-ci est cher en ce moment.

LGU : Merci d'avoir accepté cette interview. Un dernier mot à dire ?

deus : Rod 1ère alliance du 25 !

LGU : Et quelque chose de sensé ?

deus : C'est sensé et ne pas oublier pour les noobs : ce n'est qu'un jeu. *Ogame is just a game.*

Nouvelle version, *release* ou à peine digne du grade *alpha* ?

Univers 25 - MsiurDams

Depuis à présent trois mois que je vous bassine avec mes articles sur la technique d'Ogame, les bugs et les versions qui se suivent et s'enchaînent à une cadence effrénée depuis quelques mois, j'aurais aimé pouvoir écrire quelque chose de différent sur le sujet. Las ! une fois encore, Ogame a subi une nouvelle mise à jour, une fois encore, les joueurs se trouvent avec une version non satisfaisante du point de vue des fonctionnalités de base attendues dans ce jeu. Alors que nous semblions avoir atteint des profondeurs inégalées du temps de la version 0.77 (toutes *release* confondues), la 0.78c remet le couvert, d'où la définition d'une upgrade : enlever les anciens bugs pour en remettre de nouveaux !

Si à présent la rapidité de traitement est bien au rendez-vous (à priori sur notre serveur 25 nous avons été jusqu'à présent épargnés), effectuer des actions de base, telles que l'espionnage ou l'attaque sont devenues particulièrement risquées. La faute aux rapports d'espionnage qui ne font (dans certains cas) pas mention des flottes stationnées voire de la défense présente sur la colonie cible ! Nombreux ont été les joueurs envoyant une flotte réduite pour attaquer un inactif d'être surpris par le résultat de leur raid : une destruction pure et simple de la flotte attaquante, par une défense qui était bel

et bien là ! Si à présent les sondes d'espionnage sont aveugles, gageons que les attaques vont fortement se réduire jusqu'à la correction de ce problème plus qu'agaçant. Ajoutons à cela l'absence persistante du *tooltip* de la vue Galaxie pour les alliances (cela va faire maintenant près de cinq mois qu'on l'attend), la liste de construction du compte commandant encore à la rue, des soucis d'administration de membres dans les alliances, des défenses qui apparaissent sur des inactifs, des flottes en mode *stationner* qui reviennent sur leur colonie d'origine, le nouveau système de détection de scripts ou de bots qui fait du zèle, des problèmes de construction dans les chantiers spatiaux et un nouveau système de classement en « temps réel » (disons actualisation toutes les heures) qui fait du yo-yo (notamment le classement flottes, où dans certains cas, les flottes en vol ne sont pas comptabilisées). Pas besoin d'aller très loin pour constater que le sujet sur le forum officiel consacré aux bugs est rempli de joueurs exprimant leurs façon de penser vis-à-vis d'un jeu qui devient toujours plus buggé et pour lequel certains payent qui le compte commandant, qui un ou plusieurs officiers... et qui ne peuvent plus jouir pleinement des fonctions pour lesquelles ils ont payé.

Beaucoup se demandent très ironiquement, s'il y a de vrais développeurs à la GameForge et s'ils prennent vraiment le temps de faire des tests avant de proposer la mise en ligne définitive. On parle bien d'un univers de test, force est de constater que si tests il y a, ceux-ci sont rondement menés. En fait, la cadence accélérée de sortie des versions tiendrait plus d'un effet d'urgence pour tenter de maintenir l'attention sur un jeu de plus en plus critiqué et dont beaucoup appellent à la migration vers les « clones » tels que e-ogame ou e-univers. Malgré ce nouveau constat sur la baisse de fiabilité générale, citons tout de même quelques améliorations introduites dans cette version. En pagaille, le nouveau module de statistiques, une refonte de la page « technologies », la possibilité d'envoyer des messages de 2.000 caractères... Mais la plus importante concerne la portée des missiles interplanétaires.

Avant : **2 x (niveau propulsion à impulsions) - I**
Maintenant : **5 x (niveau propulsion à impulsions) - I**
Par exemple, pour une technologie de niveau 10, une portée des missiles interplanétaires de 49 systèmes solaires alentours. Voilà qui devrait rendre les « volantes » beaucoup plus discrètes...

VITE DIT !

Lancement de l'univers 56

Le dernier univers a ouvert ses portes le mercredi 16 janvier à midi pile. Comme tous les nouveaux univers, les attaques groupées y sont installées.

La section Diplomatie de l'univers a ouvert 5 jours avant, soit le 11 janvier, et la Taverne a ouvert avec un peu de retard le 23 janvier. Il ne manque plus que les sections Commerce, HoF, Mercenariat et Guerres pour que la boucle soit bouclée !

Blocages massifs sur toutes les communautés

La lutte contre les utilisateurs de bots ou de scripts vient de prendre un nouveau tournant durant le mois de janvier. Peu avant la mise en ligne de la nouvelle version 0.78c, introduisant un outil de détection de comportements suspects plus puissant, l'équipe technique de la GameForge a procédé au bannissement de 1.500 comptes sur l'ensemble des domaines du jeu. Il a fait une victime dans notre univers, en la présence de BOBO [AG]. Sur le forum officiel, cette annonce s'est traduite par une levée de boucliers, selon l'argument principal que cette vague de blocages aurait fait plus de victimes innocentes que de blocages de tricheurs avérés.

Des remous dans le top 80

Univers 25 - Nympe Ydeil

L'alliance LCA, que l'on connaît comme une folle équipée de canards, a vécu plusieurs coups durs ces derniers jours. Habités comme on l'était à voir le tag LCA rimer avec les HOF à répétition de LaMoule, voici l'excellence de la mare remise en question par trois blocages successifs, perpétrés par les opérateurs Venitia et Marcos. TataCoinCoin et Patacouac sont accusés de partage de comptes. Quant à Porto del sol, il se serait rendu coupable de bash. Ce sont donc trois joueurs qui tombent. Toujours proluxe lorsqu'il s'agit des siens, LaMoule défend l'innocence de ses canetons. « *Tout le monde sait que TataCoinCoin et Patacouac sont un couple* », proteste-t-il. Confiant, il assure que le problème devrait être vite réglé. Les opérateurs auraient été prévenus du partage d'IP des

deux Canards, mais un oubli de leur part serait à envisager, d'autant qu'il ne s'agirait pas d'un premier cas du genre (voir l'article *Les alliances de la mare*).

Pourtant, LaMoule s'interroge : « *Depuis quand deux modérateurs s'occupent-ils de ça ?* » En effet, on aura remarqué que le blocage est l'œuvre de Venitia et de Marcos. Si les uns y voient le signe que nos deux opérateurs forment une équipe efficace, le roi du HOF plaisante : « *Je ne sais pas si Venitia m'en veut encore de nos échanges d'emails houleux...* »

En date du 19 janvier il affirmait que le blocage pour bash serait levé rapidement, ce qui s'est vu confirmé depuis. Reste à adopter l'optimisme convainquant de LaMoule, et à atten-

dre patiemment le retour des canetons !

Mais les canards ne sont pas les seuls à se faire bloquer. Deux autres gros blocages sont à signaler pour les Kikiteams, puisque Da Boc et Fefe AO, tous deux des Kikiteams, sont également accusés de partage de compte et tous deux bloqués par Venitia. Jusqu'à présent, le problème ne semble pas résolu, puisque les deux comptes sont passés en inactif.

Notons également le blocage de notre ancien journaliste alliance : Yayap, pour sitting abusif, ainsi que ceux de Bobo, pour bot-using, Chronos, qui s'est fait voler son compte, ainsi que Dorloth, accusé de push sur BlackChicken. Bien des affaires à suivre en prévision pour le mois de février !

Les petits hof font les grandes gens

Univers 25 - Nymphe Ydeil

Il y a de ces raideurs qu'il vaut mieux éviter de sonder. C'est ce que nous apprend la morale de cette histoire ! Qui n'a jamais sondé un raideur pour se voir sonder en retour à l'instant ? C'est ce qui est arrivé à Brolysuperstar, membre fondateur des MIL.XI, lorsqu'il a sondé NainBuccoDonosaure, ce 21 janvier. L'imprudent faisant acte de bravoure (ou de suicide...) a touché juste, puisqu'il a repéré la flotte du Nain. « *Jolie flotte* », écrit-il à celui qui signera un peu plus tard sa perte.

NainBuccoDonosaure raconte son HOF avec simplicité et modestie. « *Petit HOF* », déclare-t-il. Raideur né, il suffirait de l'écouter pour croire qu'enchaîner des HOF façon LaMoule est d'une facilité déconcertante. Ayant sondé Brolysuperstar un peu plus tard dans la journée, NainBuccoDonosaure, plus connu des siens sous l'affec-

tueux diminutif de « Bucco », a trouvé la totalité du compte de son sondeur à quai, sur une lune. Sans aucune trace de connexion de la part de Broly, le raid se tentait, d'autant que le bénéfice était alléchant !

Rappelons que Brolysuperstar avait repris ce compte depuis peu, lors de la guerre opposant les FRJDA et les Reds_D (voir l'article page 12). Il avait d'ailleurs perdu quelques EDLM dans la mêlée. NainBuccoDonosaure explique qu'il avait déjà vu une partie de la flotte attaquée la veille, puisque Nainpoléon lui en avait confié le rapport d'espionnage. Pourtant, c'est l'intégralité de la flotte de Broly qu'il a fini par avoir, pour un bénéfice de 140 millions. « *À mon avis, il va passer inactif même* », commente-t-il. Comme de raison, Brolysuperstar a chargé l'une de ses connaissances de le mettre en mode vacances.

Un choix raisonnable semble-t-il. Reste que ce HOF fait plus d'heureux que d'atristés. La mauvaise réputation que Brolysuperstar s'était accumulée depuis le début de l'univers semble lui avoir apporté bien peu de sympathie de la part des joueurs qu'il côtoie, de sorte que bien peu peuvent dire qu'ils pleurent sa chute. Broly avait commencé l'univers dès sa création et avait postulé peu après dans l'alliance des MIL.XI, avec plusieurs amis. Après la dissolution de l'alliance, il avait trouvé refuge chez les Valars et refondait il y a peu les MIL.XI, afin d'entrer en guerre auprès des Reds_D, guerre qu'il aura mené bien plus avec les mots qu'avec les armes. La Gazette n'a pas pu savoir si ce raid signe la fin de Brolysuperstar. Il signe tout au moins la seconde fin des MIL.XI (voir l'article *La famille naine s'agrandit*).

NI compris vs la vache qui rit ou l'intercepteur intercepté

Univers 25 - Fenrir Greyback

Depuis un petit temps, nous sommes habitués à voir le Hall of Fame rempli par les hofs de nainpo et de la moule, aidé depuis un peu par nainbucco et gamdrack. Cependant, chaque mois, un nouveau hoeffeur vient détruire une flotte faisant un hof, et se faisant connaître de la communauté ogamienne. Ce mois-ci n'aura pas échappé à la règle. Et c'est au tour de la vache qui rit, fidèle aux LDW de faire parler de lui. Celui-ci a en effet détruit les rips de NIPassible qui en essayant d'intercepter une partie de la flotte du hoeffeur s'est fait avoir comme un bleu. En effet, le joueur des LDW a amené le reste de sa flotte détruisant la totalité des rips de l'attaquant. Malgré la possibilité de se faire prendre au retour, NIPassible laissa sa flotte et ne dû même pas attendre le retour pour tout perdre... Ce dernier, imprudent, ne rephalangeant même pas

sa cible, ce qui conduisit logiquement à sa perte. Il aurait pu éviter le massacre mais n'a pas cru qu'une interception était possible.

Plus tard dans la soirée, la vache interceptera les recycleurs de nIpassible l'empêchant de prendre le cdr qui a traîné pendant presque toute la nuit, recyclé peu à peu par les LDW et par meuh (la vache qui rit). Le recyclage du champ de débris n'a pas bien été organisé, ce qui a donné un bénéfice moins grand que celui que meuh aurait pu espérer, des charognards ont pu se servir comme il le voulait, pendant la dizaine d'heure pendant laquelle le cdd s'est vidé peu à peu. Cependant, la vache qui rit, repeneur du compte de Shinn Azuka depuis deux semaines, peut quand même se réjouir de son premier hof malgré ce problème qui lui a fait perdre plusieurs millions de bénéfice...

Le hoeffeur a essayé de reprendre contact avec le hoeffé, mais malheureusement, ses messages restent sans réponse...

LaMoule remet ça...

Univers 25 - Artemus, Naincivise

"*Souviens-toi le mois dernier...*". Deuxième volet. C'est une accroche qui pourrait à la fois coller à ce nouveau numéro, mais également à notre Moule nationale qui, si vous n'étiez pas déjà au courant mais si vous avez bien lu notre Gazette jusque-là, quitte notre Univers sur un resplendissant Top 1 Hall of Fame.

Mais trêve de hors-sujet... Le mois dernier, nous relations un événement peu commun qu'a subi le Canard : la suppression, en cours de raid et par le défenseur, d'une planète attaquée. L'article du mois dernier s'était focalisé sur les échanges avec Venitia qui ont suivi ce que qualifiait alors La Moule de "bug-using" à l'époque. Celui-ci tentait alors de comprendre ce qu'il s'était "réellement" passé. Aujourd'hui, avec plus de recul, mais aussi avec la banalisation de ce phénomène qui lui est arrivé à nouveau deux fois depuis, nous aussi avons tenté d'en savoir plus. Tout d'abord, la première étape de mon investigation fut de déterminer si d'autres grands joueurs et raideurs du 25 avaient déjà subi cela. Malheureusement pour le Canard, cela semble être inhérent uniquement à lui. Toutefois, plu-

sieurs témoignages particulièrement intéressants de deux de ces joueurs sont sortis du lot, mettant alors en opposition deux écoles. D'une part, la première - celle de ces deux joueurs en question - soutenue mordicus, qui plus est, par notre opératrice Venitia et par notre super-opérateur Steelfist, rendrait tout à fait impossible la perte définitive de la flotte de l'attaquant due à l'effacement de la colonie que celle-ci attaquait. Techniquement, soit l'effacement est bien pris en compte, mais des mouvements de planète l'empêchant de s'appliquer correctement, il ne prendrait effet qu'après impact, soit l'option d'effacement d'une planète est quasiment "désactivée" lorsque cette dernière subit des mouvements de flotte dans son orbite. Cette seconde solution est actuellement la plus probable.

D'autre part, la seconde école n'est autre que celle de La Moule, qui affirme et maintient avoir subi plusieurs suppressions intempestives de planètes en COURS de raid, et donc AVANT impact. Admettons que le fait que le nouveau

retraité de notre univers n'ait aucun intérêt direct à mentir soit un gage de sa bonne foi... Partant de là, nous pouvons par conséquent envisager la possibilité qu'un nouveau bug, non assimilé à un bug déjà connu et n'étant pas non plus un probable "combo" entre différents autres bugs, ait fait son apparition. Dans ces conditions, un Ogameur averti en vaut deux... Cependant, dans tous les cas (destruction possible ou impossible d'une colonie) toute l'ambiguïté ainsi que l'importance de ce phénomène semblent résider dans l'intention du défenseur d'exécuter cet acte. Car, si la décision de détruire une de ses colonies à un stade particulièrement avancé du jeu - et c'est peu dire, notre Univers faisant parti des plus anciens d'Ogame France - ne paraît pas être un maigre choix, on peut alors amplement s'interroger sur les motivations du joueur en question de provoquer des conséquences relativement lourdes, tant pour lui en perte de points qu'a priori pour son adversaire également. Qu'est-ce que tout cela cache ? La réponse, elle, est toujours recherchée...

La chute de Batou et Garnett

Univers 25 - Pacush Blues

Wheelco en fuite, voilà l'histoire qui vous attend au début de ce HoF. Un Rp bien mené, qui vient poursuivre l'histoire entamée sur le HoF de Nainpoleon contre Serial Kinder. (Ce Rp est actuellement à son troisième chapitre suite à un autre HOF de Nainpoleon, et de Gamdrack) Cependant, une fois de plus, ce n'est pas le Rp qui retiendra l'attention du public, mais l'acier froissé qui s'en suit.

Le RC en lui même attirera déjà nettement plus l'attention. D'un coté une flotte solide, un tampon de Clé plutôt modeste, mais une solide artillerie à l'arrière pour assurer le bénéfice sur les 38 EDLMs de Batou [WTR] protégées par un tampon défensif modeste mais solide. Mais hélas, une fois de plus, ce n'est pas non plus le RC qui fit le plus de bruit... Mais bel et

bien les éternels querelles fidèle au HoF. L'amalgame WTR/Pills agace les WTR, et semble peu important aux yeux de bons nombres d'intervenant qui mêlent l'un à l'autre. Le second HoF quant à lui fut réalisé sur Garnett de l'alliance B.O.B. L'équipe du HoF reste sensiblement la même que dans le précédent, à savoir Cartel au manette du Rp, poursuivant l'histoire du voyage de Wheelco et de sa femme jusqu'à leur endormissement au coeur d'une nuit pleine de tourment.

Les rêves et cauchemars sont assurés par Gamdrack, avec une composition de flotte quasi identique au HoF réalisé 6 jours plus tôt sur Batou. On note cependant une diminution de croiseurs et de traqueurs (pour des chiffres ronds ?) et une augmentation du nombre de VB

réhaussé à 10.000.

Cependant, ce HoF attirera moins l'attention que le précédent, probablement à cause d'un tag défenseur peut-être moins susceptible de faisant réagir les foules, bien que les pertes et le bénéfices soient plus importants. Toujours est-il que celui-ci n'est en rien pollué par d'inutiles polémiques et demeure très agréable. En bref, deux HoF bien ficelés, avec des RPs et des RC solides et cohérents, mais hélas, dans le cas du premier, gâché par une mauvaise atmosphère et d'indénombrables piques.

Bilan:
Pertes Gamdrack: 225.109.000
Pertes défenseurs: 971.568.000
Bénéfice brut: 100.544.600

[HOF de laMoule] : Les RoD commentent...

Univers 25 - Nymphé Ydeil

Ayant amplement participé au HOF de la Moule, les RoD ne se privent pas pour commenter, se prêtant avec bonne humeur et prolixité aux questions de La Gazette. Spontanément, Arvok prend en main la discussion, orientant la discussion sur le point le plus obscur du HOF : « Je n'ai sondé personne et je doute qu'un RoD l'ait fait. Je ne comprends rien à cette histoire. Je ne vais pas risquer de me faire bloquer juste pour que Moule hof ». Q3 argumente, confirmant les dires de son compagnon : « Ils disent que j'ai sondé, mais je ne crois pas l'avoir fait. Ils me mettent le doute là, à dire ça. » Il ajoute, pour la forme : « Nainpassible est énervé de s'être avoir, il discrédite les RoD. Marcos a dit que le sondage n'existait pas, tout simplement... » Le HOF, polémique en raison de ce sondage qui

aurait empêché l'envol de Nainpassible dans le temps qui lui était imparti, n'en reste pas moins un magnifique travail d'équipe. Neuf joueurs se sont mis sur le champ de débris, qu'Arvok et Q3 s'attellent à nommer côté RoD : Gamdrack, Q3, Arvok, Deus, Pite Frappe et Slayer. « On parlait de tout et rien. Il a dit en gros "Je crois que le nain a été sur son cdr, mais je n'ai plus de deut, ma connexion lagge, etc." Donc je lui ai juste dit que ce n'était pas un problème, que j'allais contacter Deus et qu'on allait surveiller le cdr à trois, et lui envoyer le deut qui manquait, » raconte Arvok. Interrogés sur leur réaction à voir l'ancien compte de Tanchou tomber, les RoD expliquent par le biais d'Arvok : « On n'a pas pensé à ça... on a juste vu un compte nain qu'il fallait dégommer. » « Ça déchire, enfin ce compte est tombé », ajoute

Q3, moqueur. Quant à Tanchou, il commente laconiquement : « Mes traqueurs... ». Nainpassible qui sondait souvent les RoD, avait plusieurs fois tenté de raider Q3 et sondait fréquemment Slayer. Les réactions devant sa chute sont donc variées : « Yeaaaaa, une (petite) épine tirée du pied en moins. En même temps, ça me manque les trente sondages par nuits » Commente Q3. « Mes traqueurs... » répète Tanchou. Lorsqu'on leur demande pour finir s'ils savent quelque chose sur un éventuel reprenneur, Arvok fait taire ses compagnons et répond : « Ce n'est pas à nous de le dire. Qu'on soit au courant ou non, ce n'est pas à nous de le dire. C'est son compte, c'est lui qui voit ».

Nainpoléon : technique plus stratégie égale HOF

Univers 25 - Gabygreen, Naincivis

Le tsunami Nainpoléon a encore fait des ravages ce mois-ci. Trois HOFs ont été réalisés : un à pertes de 17 millions sur Serial Kinder des TUX, et deux autres avec un bénéfice total de 291.679.522 sur vomitory de ULTIME & Lebelge55 de CREV.

Le HOF sur Serial Kinder a généré des pertes « Une semaine avant le recyclage, j'ai perdu la trace de ses étoiles de la mort, sans doute interceptées », déclare celui-ci. Voilà qui explique l'absence d'étoiles de la mort dans la flotte du défenseur et donc le rendement négatif du poutrage. Cependant, Nainpoléon est plus méthodique qu'on ne le croit. Un « bourrin » certes, mais qui note tous les bunkers qu'il repère. Une stratégie à l'image de son ancêtre de la vie réelle.

Contre vomitory, le valeureux nain a eu droit à un bénéfice énorme de 173 millions. La première stratégie qu'il avait imaginée était de changer de nom et d'alliance afin de leurrer son adversaire: « J'ai cherché un pseudo assez ordinaire, pour l'alliance, j'ai tout simplement fait quelque chose en rapport avec le pseudo. Mais, ça ne s'est pas vraiment passé comme prévu car, quelques heures après changement de pseudo, j'avais



déjà alerté la moitié de l'univers ! » Il a alors utilisé un stratagème plus « classique »: « Quand ma flotte s'est posée sur ma volante, je connaissais déjà à peu près ses horaires de connexion, et pour économiser un peu de deutérium

(2 millions), je n'ai pas lancé à la vitesse 100% » (ndlr : dans son hof – Rp, il indique une vitesse de 60 %)

Or, il s'est avéré que le défenseur changeait ses habitudes de connexion et se connectait une vingtaine de minutes avant impact. S'ensuit dès lors une traque incessante à l'aide de sondes. Lorsque Vomitory relance sa flotte pour une journée, notre HOFeur lance ses flottes sur la lune de ce dernier. Au final, le combat a lieu comme prévu, mais avec deux fois plus de bénéfices que si le combat s'était fait sur bunker.

Le recyclage de Lebelge55, quant à lui, a été une affaire de patience. Nainpoléon a surveillé la flotte du belge pendant trois longs mois tandis que celui-ci la ghostait en permanence. Aux grands maux, les grands remèdes, Nainpoléon a décidé d'installer une colonie volante dans le système solaire de Lebelge55. Traqué lorsqu'il déplace sa flotte sur une colonie éloignée du n° 2 de l'univers, lebelge voit sa lune détruite à coup d'étoiles de la mort, Nainpoléon ayant joué à nouveau les bourrins. Ensuite, après phalange, il « a suffit » à Nainpoléon de caler ses flottes trois secondes derrière les flottes du belge.

FRJDA vs REDS : la fin d'une longue guerre

Univers 25 - Fenrir Greyback

Après 10 semaines de combats intenses, la guerre qui a opposé les deux alliances s'est soldée par une victoire des FRJDA avec plus de 150M de dégâts d'avance

L'ouverture des hostilités a eu lieu le 19 novembre, drunivers des FRJDA a expliqué que nutter s'était fait attaquer et qu'après qu'ils aient vengés leur compagnon, enema (RED) avait menacé l'alliance d'une guerre. Ils ont préféré la déclarer eux-mêmes... Pendant les six premières semaines, les reds avaient pris l'avantage notamment grâce aux nombreux raids de brolysuperstar et de drakengard. Mais les FRJDA ne se sont pas laissés faire et sont revenus sur leurs adversaires après quelques semaines de combats grâce aux raids de leurs alliés (notamment TMIC et la fripouille, anciens crev et pikachu, LDV).

Cette guerre n'aura en tout cas connu aucun moment de repos, les raids se sont succédés, en effet juste après la parution de la dernière édition de la gazette, jeanthekiller (FRJDA) interceptait 4 edlm de brolysuperstar (REDS) et accentuait l'avance déjà conséquente de son alliance.

Le 3 janvier, brolysuperstar a repris le compte de greg87 (181ème en points, 102ème en flotte) et a donné son ancien compte a dober-

man qui a continué la guerre aux côtés des reds. Pendant les quelques jours durant lesquels ces échanges ont eu lieu, drakengard a été le seul à raider pour les reds contrairement aux FRJDA qui pouvaient compter sur les joueurs extérieurs venus se joindre à eux. Elouanator, quand à lui raidait le fleuriste plusieurs fois à l'aide de ses 7 rips pendant ce temps-là faisant de nombreux dégâts sur les défenses du fleuriste mais à la cinquième attaque les perdait toutes sur une interception ce qui permit aux reds dragon de revenir un peu, mais ils comptaient encore 130M de retard. Les dragons ont commencé alors à accentuer les raids sur les FRJDA, notamment drakengard et doberman qui ont raidé pendant plusieurs jours sans pitié tous leurs ennemis. Les RED ont commencé à revenir tout doucement sur leurs adversaires. Le 11 janvier a été probablement un des jours clefs de la guerre ; Nymph Ydeil (top100 en flotte) a annoncé son arrivée aux côtés des RED et les FRJDA croyant équilibrer les échanges ont appelé marcus (439ème en points, 448ème en flotte), ce dernier a explosé les défenses et flottes ennemies causant plus de 150M de dégâts en quelques jours et finit presque la guerre à lui seul. Nymph n'attaquant pas, les FRJDA se sont dirigés vers la fin d'une guerre qui a été à sens unique à la fin.

Le dernier gros combat a été la destruction de toute la flotte de TMIC qui avait jusque là 450M de dégâts à son actif, ce qui fait de lui le plus gros destructeur de la guerre. La perte de sa flotte est à mettre à l'actif de nymphe qui l'a interceptée lors d'une attaque lancée sur une colonie de l'ancienne naine.

Après la guerre, les avis étaient mitigés, les FRJDA fêtèrent bien sûr leur victoire et se sont dit pour la plupart satisfaits de la guerre malgré les échanges parfois tendus qu'il y a eu entre brolysuperstar et pikachu.

Drakengard quand à lui a dressé rapidement un bilan de la guerre : « Bonne guerre mais chiant au trois quart vu le nombre d'alliés ici et là », « Nous allons également instaurer nos règles d'acceptation de guerre pour plus de clarté lors des prochaines ».

Il a aussi promis de se venger mais, comme écrit plus haut, en mettant des règles beaucoup plus strictes comme le fait qu'il ne pourra plus y avoir d'aide extérieur.

Petite statistique enfin, vingt-quatre étoiles de la mort ont explosé durant les combats, et toutes ont été détruites lors d'interceptions. L'univers 25 connaîtra donc peut être prochainement une nouvelle guerre.

RDD vs SFC

Univers 25 - Fenrir Greyback

Ce 5 janvier, les RDD (158ème) ont déclaré la guerre aux SFC (230ème). L'ennui ayant envahi les RDD, ils décidèrent de taper sur une alliance beaucoup moins forte qu'eux. Après une semaine durant laquelle peu de raids eurent lieu, les RDD finirent par sortir vainqueur. Les RDD n'ont jamais laissé aucune chance à leurs adversaires, même si, à la fin, on aurait pu croire à une victoire surprise des SFC grâce aux raids de prox (SFC) qui ont eu au moins le

mérite de réveiller la guerre et les RDD qui l'ont directement achevée grâce à quelques raids de livio.

Les 10M de dégâts infligés au total par les deux alliances sont la preuve de l'inactivité de cette guerre. Les RDD ont fait quelques raids pour assurer la victoire mais à certains moments, on aurait même pu se demander s'ils étaient encore en guerre étant donné la fréquence des raids...

Les RDD ne se sont jamais investis dans cette guerre, ne postant selon eux qu'une partie de leurs combats... preuve finale du désintéressement total qu'ils « prouvaient pour la guerre ». Les SFC quand à eux se sont battus comme ils pouvaient mais ne pouvaient pas grand-chose étant donné leur classement... Ils auront au moins eu le mérite d'essayer de faire quelque chose dans cette guerre....

D.D.H vs E.T

Univers 25 - Fenrir Greyback

C'est le 19 janvier que la guerre opposant les DDH war alias les schtroumpfs (Dark Damnes Hell WAR) et les E.T (Eternity) a débuté. Et quel début ! En moins d'une semaine, plus de

100M de dégâts on déjà été fait, pour la plupart ils sont à mettre à l'actif des DDH. En quelques jours, les schtroumpfs ont déjà pris 80M de dégâts d'avance, laissant les ET à bonne

distance. En effet, ces derniers, surpris par la guerre ne pouvaient pas lancer de raids dès l'ouverture des hostilités, étant dépourvus de flotte pour la plupart d'entre eux.

Aurel 51, fondateur des ET, déclarait que son alliance n'allait pas se laisser se faire démolir et qu'il y aurait une réaction dans les jours suivants... Et en effet, après 5 jours durant lesquels il n'y a eu aucun raid de leur part, bibi ao a signé le réveil des eternity, en faisant plusieurs raids sur les schtroumpfs, même si ce n'est pas encore exceptionnel, cela peut signifier le réveil des eternity. Le seul point négatif aura été le blocage pour push de dorloth, joueur top 700 des DDH. Pour le moment, cette guerre se fait sans accro, les deux alliances prenant du plaisir et ayant du respect l'un pour l'autre. En résumé, après une semaine de guerre, les DDH possèdent déjà une grande avance mais on peut peut-être compter sur un retour en force de leur adversaire... Cela promet de beaux combats à l'avenir...

Situation au commencement de la guerre :	D.D.H..war	E.T
Points général (classement)	71 (674.000)	57 (573.000)
Classement flottes	91 (3.204)	53 (3.754)
Nombre de joueurs	10	15

Les News People du mois

Univers 25 - Gothik King, Naincivise

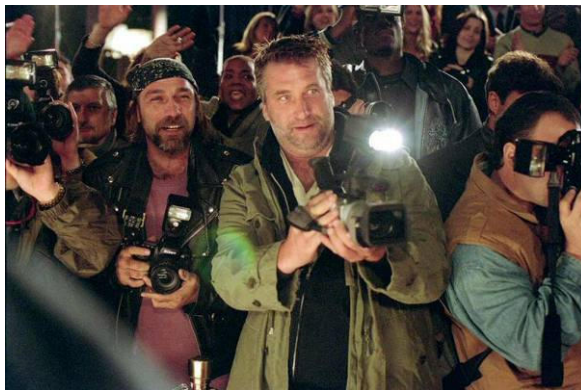
Coin, coin, coin !

Quel est donc ce raffut chez les LCA ? On peut entendre les « coin coin » des canards les plus célèbres de l'uni 25 jusqu'à des années lumières de leur quartier général. Grosse panique à bord ? Imminence d'une guerre prochaine ? Rien de tout cela ! Les LCA ont simplement eu l'idée originale d'organiser le concours du plus beau cri de canard. Ils se sont chacun enregistrés caquetant, nasillant ou encore cancanant à qui mieux mieux.

Le vote est ouvert, vous pouvez dès lors choisir votre canard préféré. Sachez simplement que le vote des LCA compte double.

De nouvelles candidatures chez les Galaxie !

Un matin brumeux du 14 janvier 2008, un vagabond, KisoX, s'est égaré sur le forum Galaxie. Pas tout à fait un inconnu puisqu'il s'agit d'un ancien joueur, retraité depuis un an, ce joueur est intéressé par une team avec une bonne ambiance. Il avait en tête de postuler chez les « Galaxiens ». Malheureusement, il a dû se rendre à l'évidence, plus âme qui vive sur ce forum depuis le début de l'année. On ne doute pas que notre vagabond finira par trouver une taverne accueillante.



Les _WTR_ ont enfin leur forum

Oyez, oyez, gentes dames et damoiseaux. Le nouveau forum _WTR_ ouvre enfin ses portes. Un design sombre et sobre pour un nouveau forum hébergé par free, une manière de se prémunir d'un éventuel hackage. Les _WTR_ sont, rappelons-le, composés pour la plupart d'anciens Pills qui avaient eu la déconvenue de voir leur forum hacké et les informations stratégiques exposées au vu et au su de tous. Les inscriptions sont dorénavant filtrées et ne peuvent se faire que par le biais de l'administrateur. Espérons que cela suffira à les protéger et souhaitons succès et longue vie à ce nouveau forum. (: <http://wtr.uni25.free.fr/index.php>)

Un nouveau forum pour les ViocS

Cela avait été annoncé par l'administrateur de leur forum, les ViocS ne partagent plus leur forum avec l'alliance Hexyl de l'univers 25, ils possèdent dorénavant leur propre forum lien forum : <http://u-d-e.aforumfree.com/index.htm>

Janvier : Le déchaînement des forums ?

Le forum officiel, le forum d'alliance, le forum de la gazette... Le forum est réellement le moyen le plus utilisé pour communiquer. Chaque forum a son propre design, en accord ou non avec le thème de l'alliance, certains très sérieux, d'autres plus floodés, d'autres encore complètement inactifs. C'est sur ces forums d'alliance que le forum officiel s'est penché ce mois-ci, en lançant le concours du plus beau forum d'alliance d'ogame.

70 candidatures ont été posées, et parmi ces 70 forums, un jury anonyme va sélectionner 12 forums, qui seront soumis au vote de tout le monde. Le premier remportera le titre du plus beau forum d'ogame, et pourra s'en vanter. Aucune date précise n'a été fixée pour la publication des résultats.

Et l'IRC dans tout ça ?

Plus communément appelé « chat » ou « tchat », l'IRC ou Internet Relay Chat (Discussion relayée sur Internet) est un moyen de communication très pratique, mis à disposition des joueurs. Les clients IRC (ou logiciels) les plus utilisés sont mIRC ou Chatzilla (pour

fameuse épidémie de noobisme ? (La Gazette de l'U25 n°2, décembre 2007)

La carte de la discorde

Ce 24 janvier 2007, une carte de vœux bien sympathique a été postée sur le forum nain par le non moins sympathique François des Orchydea. Cette carte met en scène Margot, la doyenne des Orchydea, la Moule, Arvok et Lafleur. Ayant cité les Tornado dans le titre de son post, François s'est vu agressé par Draja la petite reinette : « Comme nous n'avons pas été prévenu de cet envoi de carte de vœux et que nous n'avons pas été invités à y être en image dessus, je précise, donc nous, au travers de cette carte de vœux, nous ne vous souhaitons pas la bonne année 2008 ». Force est de constater que ni les Nains, ni l'auteur de la carte n'ont compris la colère de Draja. Allez Draja, une petite mousse verte et ça repart !

Les peuples de la nuit

C'est bien connu, certains joueurs sont ce qu'on appelle des couche-tard. No-life, insomniaques, noctambules, nombreux sont ces joueurs qui peuplent les nuits ogamiennes. Babyduck fait partie de ces joueurs, passant des nuits entières à sonder. Ce joueur a attiré l'œil de Nympe en la sondant à plusieurs reprises. Vigilante

car il paraissait très intéressé par sa nouvelle lune, elle a échangé quelques mots rassurants avec lui : « il serait dommage que cette nouvelle lune se fasse "dégommer" de suite » a-t-il affirmé. Quelques heures plus tard, de nouveaux sondages nocturnes n'ont pas manqué d'étonner notre rédactrice (qui veillait tard probablement en travaillant sur notre belle gazette). Nympe lui a donc fait part de son étonnement. Babyduck a finalement satisfait sa curiosité en lui expliquant que sa petite fille de quelques semaines ne lui laissait que très rarement profiter d'une bonne nuit de sommeil, ce qui explique une présence si tardive sur ogame. Nous adressons donc nos sincères félicitations au papa et à la maman, en espérant que la petite aura vite pitié du sommeil de son papa !

Une candidature assez culottée

Dans la partie recrutement du forum des Orchydea a été posté une candidature assez culottée le vendredi 11 janvier. Le joueur, nommé la grande faucheuse a postulé tout en sachant qu'il n'avait pas le niveau, n'ayant commencé le jeu que la veille : « Salut à tous, je ne viens pas me présenter car je n'ai pas le niveau » Il a cependant été accueilli très cordialement et une candidature plus complète et correcte lui a été demandée, les points n'étant pas le critère de recrutement de cette alliance. Malheureusement le joueur n'a pas apprécié qu'on lui fasse remarquer qu'il avait sans doute raison malgré tout et que sa candidature n'avait que peu de chance d'être acceptée... Vexé, énervé, frustré, il a vu son poste locké avant que cela ne tourne au vinaigre. Il est assez étonnant de constater qu'un joueur admettant lui-même ses failles et faiblesses, ne supporte pas qu'on lui donne raison. Peut-être encore une victime de notre

car il paraissait très intéressé par sa nouvelle lune, elle a échangé quelques mots rassurants avec lui : « il serait dommage que cette nouvelle lune se fasse "dégommer" de suite » a-t-il affirmé.

Quelques heures plus tard, de nouveaux sondages nocturnes n'ont pas manqué d'étonner notre rédactrice (qui veillait tard probablement en travaillant sur notre belle gazette). Nympe lui a donc fait part de son étonnement. Babyduck a finalement satisfait sa curiosité en lui expliquant que sa petite fille de quelques semaines ne lui laissait que très rarement profiter d'une bonne nuit de sommeil, ce qui explique une présence si tardive sur ogame. Nous adressons donc nos sincères félicitations au papa et à la maman, en espérant que la petite aura vite pitié du sommeil de son papa !

Faites péter les bouchons !

Souhaitons un joyeux anniversaire aux joueurs suivants :

- 14 janvier Akikistote (20)
- 16 janvier NeOoEn (26)
- 16 janvier dark seeth (20)
- 17 janvier Naincagation (42)
- 17 janvier BigBrother (25)
- 23 janvier Meia (24)
- 23 janvier Albadorack (31)
- 25 janvier ? Naipprenti (22-23 ?)
- 26 janvier Nympe (22)
- 27 décembre statik (18)

Une pensée particulière pour notre rédactrice en chef, la Nympe qui fête ses 22 ans et pour Naincagation qui commence à se faire vieux

Le Top 15 devient Top 12

Univers 25 - Gothik King

Avec les nombreux changements de forums, la dissolution de certaines alliances, le top 15 est devenu top 12. De gros changements dans le classement : Les HUNTERS prennent largement la tête du classement avec une progression de 3 places, atteignant les 172 points ! Toujours aussi actifs sur le forum pour certains d'entre eux, rien ne laisse présager un remaniement de l'alliance, pour l'instant. Les TF remontent de 9 places, la plus grosse progression du mois. Probablement dû aux fluctuations d'activités qui existent sur tous les forums.

Seule l'OS a perdu une place, faisant partie d'une des nombreuses alliances qui ont ignoré mon message annonçant le 2nd numéro de la gazette.

Prévisions pour le mois prochain : Entrée du nouveau forum ViocS, du nouveau forum _WTR_, du forum W.o.C, sortie du forum RoD. Est envisagé la sortie du forum OS, n'ayant plus d'accès sur leur forum, je ne peux donc pas avoir de contacts avec eux...

Place	Alliance	Prog.	Points
1	HUNTERS	+ 3	172
2	.LCA.	+ 1	89
3	TF	+ 9	69
4	AG	+ 1	55
5	Kikiteam	+ 2	55
6	L7NI	- 4	52
7	FARM	*	51
8	Lords	*	46
9	RoD	+ 1	26
10	OS	- 1	23
11	STYX	+3	19
12	Phenix	+ 2	15

Partira, partira pas ?

Univers 25 - Gothik King

Après l'explosion du top HoF de notre uni, La Moule a annoncé son départ définitif de notre univers.

De quoi en retourner la taverne de notre uni... Ses vendeurs de deutérium le pleurent déjà, tandis que d'autres refusent d'y croire.

Les RoDs sont sûrs qu'il ne partira pas, d'autres envisagent un retour très probable du raideur fou peu de jours plus tard...

Les autres, se rendent bien à l'évidence que la Moule a jeté l'éponge, même si un "pot de

départ" dans la taverne semble inutile pour ceux qui refusent le départ de la Moule (d'après eux, cela l'inciterait plus à partir).

Côté forum des LCA, tous sont attristés du départ de la Moule, joueur inconnu dans ses débuts, devenu une légende de l'univers. Les RoD posent sur ce départ un regard qui se veut critique, mais qui n'en laisse pas moins la place aux regrets. « Dommage », juge Deus, et les autres RoD de commenter les uns après les autres. Arvok raconte : « Ça fait des mois qu'il

parle d'arrêter et chaque fois il n'arrête pas. Comme tout le monde, il y a des moments où Ogame le saoule. Mais bon, là, vu le HOF qu'il a fait, c'est un bon truc pour partir. Vaut mieux se retirer sur une bonne note ».

Dans tous les cas, tous devront se rendre à l'évidence, la Moule a annoncé son départ, et rien ne laisse penser qu'il changera d'avis.

Le départ de Shao

Univers 25—Fenrir Greyback

Ce mois-ci a signé la fin d'une longue et belle aventure pour shao, fermeur. Ce joueur, dont la plupart des joueurs connaissent ne fut ce que son nom, peut être considéré comme un « vieux » de l'univers. En effet, il a suivi l'évolution de celui-ci depuis sa création.

L'univers perd une fois de plus un grand joueur, tant par son classement (top 100 pendant toute son aventure et top10 à la fin) que par son caractère. En effet, fidèle aux farms, il est apprécié par la plupart des joueurs qui ont appris à le connaître. Après plus de deux ans de jeu, shao a rempli tout ses objectifs et a fait le tour du jeu, qui selon lui, est attirant surtout grâce aux relations que l'on peut tisser au fil du temps. Et en effet, sur ce point là, à nouveau, c'est une réussite complète, il ne garde que de bon souvenirs au niveau connaissance.

Les farms n'ont pas de regret sur le départ de shao, celui-ci restant en contact, ils considèrent que c'est le plus important, même s'ils ont un petit pincement au cœur pour son retour IRL. Un des joueurs qui aura marqué shao est sans nul doute Joe, qui a été une sorte de formateur pour lui.

Les autres moments forts qu'il a connu pendant son aventure ogamienne sont selon lui les recyclages de la moitié du top30 par meia, la montée des nains qui ont pris la place des OTM en tête du classement et encore pleins d'autres souvenirs.

Ogame ne lui a apporté que du bon ou presque, il ne retient qu'un seul point négatif, c'est les soirées qu'il a manqué pour avoir passé du temps sur un jeu, mais ce n'était selon lui « qu'un traitement de

substitution. Ogame, enfin les joueurs qui s'y trouvent, peuvent plus ou moins remplacer les connaissances IRL ». Pour son compte, il ne sera pas détruit, son repreneur n'est autre que mysthra qui ne veut plus s'occuper de sa flotte qui lui prend trop de temps. Ce dernier donne son bien à Joe qui récupère une flotte par la même occasion.

Ce nouveau départ, qui pour une fois n'est pas dû aux nouveautés baisse une nouvelle fois le nombre de joueurs qui ont connu le début de cet univers. Shao part parce qu'il a fait le tour du jeu, est ce que le jeu devrait se rénover pour ne pas voir les univers se vider de plus en plus ? Probablement mais les nouveautés ne sont pas souvent bonnes malheureusement. Quoiqu'il en soit, shao aura laissé sa trace dans l'univers parmi les grands joueurs.

FARM_AC : l'école est finie!

Univers 25 - GothiK King

La FARM_AC vient d'être dissoute. Contrairement à ce que l'on aurait pu penser, l'AC n'était pas la wing des FARMS. L'AC a été créée dans le but d'aider pas à pas de nouveaux joueurs. A partir de 20.000 points, n'importe qui pouvait rejoindre la FARM_AC pour découvrir le jeu pas à pas. Les FARMS créaient des tutos en fonction des questions posées par les joueurs. Mais tout était très bien ordonné dans l'AC, ainsi des "paliers" étaient établis pour une formation au jeu facilitée. Le premier palier était l'apprentissage des règles du jeu (notamment la règle du sitting, souvent méconnue), puis second palier, la production d'énergie en fonction de la position, gestion des ressources (sans passer par la case bunker), 3eme palier le ghost d'une flotte, 4ème palier, recyclage sur retour de Cdr.

Mais l'expérience n'a pas tellement fonctionné, les FARMS ont alors décidé de fermer tout d'abord les candidatures, au niveau du forum les FARMS ont dû partager des sections avec les AC, qui leur reprochaient de n'avoir aucune section commune. Mais cela n'a malheureusement rien arrangé.

Tout le conseil FARM s'est réuni (FARM et ex-FARM) pour remettre en question le projet. Un premier avertissement est tombé, le deuxième suivra quelques semaines plus tard, annonçant la dissolution de l'alliance.

La FARM a intégré les meilleurs éléments de l'AC : Nemesis The Killer, Dju_9, LePere, Petit Pamplemousse, Light Claus.

Le problème est surtout venu d'un manque de motivation de la part des AC, en cause une inactivité des membres. La FARM_AC n'étant pas la wing des FARMS, ils ne bénéficiaient d'aucune protection... Si l'AC entrait dans une guerre, la FARM n'avait aucune obligation d'entrer en guerre à ses côtés. Et si l'AC se sentait assez indépendante, elle pouvait se détacher de la FARM

Les FARMS ont refusé de prémâcher le travail des AC, et de leur fournir des tutoriels préfabriqués... les membres devaient apprendre par eux-même les techniques du jeu.

Le projet est donc tombé à l'eau, demandant du temps, ce que n'avaient pas forcément les FARMS, et sans motivation de la part des AC, le projet ne pouvait donc continuer.

Dorénavant, la FARM s'est agrandie, et malgré un grand nombre de membres, elle tiendra debout nous assure Yus, qui a bien voulu donner quelques précisions à propos de la fin des AC (je le remercie d'ailleurs), un des critères principaux de la FARM étant l'activité, si l'ambiance est au beau fixe, l'alliance continuera de farmer paisiblement.

Pills - Orchydea : un rapprochement avorté

Univers 25 - Le Lutin

Trois semaines : c'était le temps que s'était donné FrancoisBe pour nouer de solides liens avec la Pills, redynamiser le groupe et donner vie au nouveau forum des adeptes de la pilule rouge et bleue, l'ex-diplomate des Chevaliers de Justice s'est donc vu confié un compte Pills et encouragé par sa hiérarchie dans sa démarche. Après de nombreuses actions visant à susciter l'intérêt de tous, les Pillsiens ont un tant soit peu boudé l'arrivée de la fraîche alliance.

« On ne m'a même pas souhaité la bienvenue ! » Tout au long de ses tentatives, le reprenneur du compte Red Rider s'est senti isolé comme jamais dans la plus grande ignorance de tous, malgré le soutien actif de Mc Cain et de Dark espérant le sursaut d'une alliance encore en-deuillée du départ de la plupart de ses membres.

« Mon échec est total, je ne suis pas parvenu à les intéresser. » FrancoisBe a rejoint les siens le 3

janvier, les deux alliances ont donc renoncé à leur projet de rapprochement en restant cependant dans de très bons termes.

Les T.F jumeaux tombent

Univers 25 - Pacush Blues

Cela fait quelques temps déjà qu'un petit vide s'est fait dans l'univers. On pourrait dire que cela a commencé avec le hackage de Don DjexX alias Dyvim Slorm sur l'ancien compte de guigo-lum et de sombres polémiques et histoires en tout genre. Toujours est-il que depuis quelques mois les tontons flingueurs sont flingués. Par la suite, les divers membres de l'alliance se sont éparpillés de ça de là dans l'univers, certains chez les LCA, d'autres chez les FARMS, d'autres chez les B.O.B...etc. Mais certains ne se sont probablement jamais remis de cette rupture, et c'est ce qui marqua sans doute la fin de leur vie dans l'univers.

En effet, la motivation des deux frères pris du plomb dans l'aile depuis la déchéance de cette alliance, et on a plus vu signe de vie des deux frères depuis maintenant bien longtemps.

On se rappellera tous de la belle aventure menée par Kickaha qui parvint à gravir la 6eme marche du classement avant l'affaire du piratage

du forum et de comptes T.F en mars dernier. Depuis ce jour, Kickaha a commencé une longue et interminable chute au classement, et a enchaîné les MVs, se laissant peu à peu mourir. De son côté, Khamul poursuivit son petit bonhomme de chemin jusqu'en avril ou il pointa à la 13e place avant de suivre son frère dans l'inactivité.

On se rappellera alors, pour ceux qui les ont connu, de ces deux joueurs comme deux tontons flingueurs très rattaché aux valeurs véhiculés par leur alliance, privilégiant le jeu et le RP aux chamailleries et aux polémiques, et appréciés d'une large majorité de joueurs. Ralliant raid et mine, friands de combats et de jolies guerres, et circulant dans bon nombres de forums.

Leur départ est une chose effective depuis maintenant quelques mois donc, mais ce mois ci, la réalité a rattrapé cette impression et le compte de Kickaha c'est vu retiré de l'univers pour inactivité. Inutile maintenant pour tout ceux qui

espéraient encore de croire à un retour... Mais qui sait, peut-être pourrions-nous un jour revoir Khamul reprendre les rennes de son compte et revenir jouer comme avant, avec son frère et les T.F.

De la bisbille chez les RoD

Univers 25 - Nymphe Ydeil

La GI aura connu sa petite ébullition au début du mois de janvier. Les voisins d'Ixion ont pu voir les planètes du RoD prendre soudainement des noms dont la connotation ne laissait aucun doute : « *raïdé par ses amis* ». Le joueur ayant quitté son alliance, le vent semblait avoir tourné au sein de la RoD.

De nombreuses théories tentant d'expliquer ce revirement soudain sont nées, toutes plus loufoques les unes que les autres, avant que la RoD elle-même n'explique, à travers Arvok et Tanchou. « *Ixion est passé inactif, mais avec le vrai (j) derrière son pseudo* », annonce Arvok. « *Il ne répondait pas au téléphone, etc.* » ajoute Tanchou. Pour toute alliance dont le classement frôle les

sommets, un membre inactif est un membre raïdé. C'est pourquoi il est courant de voir un joueur inactif se faire raïder par les membres de sa propre alliance, selon le principe : « *il vaut mieux dans les recydos de l'alliance plutôt que dans ceux des autres* ». Les RoD ont donc envoyé leurs flottes. Il semble que les Canards se soient encore une fois mis de la partie, comme il est si courant de le voir depuis quelques semaines : « *La flotte de Pit Coin arrivait 30 minutes plus tard* », raconte Tanchou.

Au total, près de soixante-dix attaques RoD et LCA confondues étaient donc en cours afin de piller et sauver le compte d'Ixion. Celui-ci s'est connecté dix minutes avant l'impact de la flotte

d'un RoD, ce qu'il semble avoir fort mal pris. « *Il n'a pas aimé qu'on essaye de le raïder : il est parti* », commente Tanchou.

Ixion n'est pas revenu parmi les siens. Quoi que le geste ait été louable de la part des RoD, la rancune du raïdé demeure et les RoD ne semblent pas se formaliser de ses bouderies. Il y a fort à parier que ceux-là ne se retrouveront pas de si tôt entre les murs d'une même alliance...

La famille naine s'agrandit !

Univers 25 - Yayap, Naincisive

Amputée de quelques uns de ses grands joueurs, la famille naine a été reléguée au troisième rang des allys de l'uni 25. Bien décidée à reconquérir sa première place, l'ally fait une cure de jouvence et a relancé le recrutement. En effet, du sang neuf ne peut que faire du bien à cette ally que d'aucuns ont qualifiée d'agonisante.

Après un retour remarqué de Nainbuccodonsaure, deux géants sont passés par le gun rétrécisseur du papy Nainté: NeOdeS et Sortilège. Ces deux candidatures ont cependant été sujettes à polémiques.

En effet, Nainculte, retraité célèbre du 25, et toujours présent sur le forum nain, a semé le trouble en rappelant que Sortilège avait été impliqué dans l'histoire des baroudeurs, espions infiltrés pour le compte de La Fleur dans diverses alliances. Sortilège faisait partie des Schtroumpfs avec son ami MadMax. Il fut ensuite mis à la porte de leur merveilleux pays. Après une longue période de solitude, il finit par postuler chez les nains. De longues délibérations et la recommandation de Nainpassible concernant ce joueur qui est également son ami IRL, ont permis à Sortilège de devenir le joueur Naincantation, membre des L7N1. Et jusqu'à

présent, les nains n'ont eu qu'à se féliciter de lui avoir fait confiance.

D'autre part, la candidature de NeOdeS, classé 110ème, ancien PHENIX, se déroulait sous les meilleurs augures, les votes étant quasi cloturés. Lorsque Lollypop, un joueur qui n'a pas jugé bon d'avouer qui il était, a tenté de discréditer NeOdes aux yeux des nains, l'accusant d'une part d'être sharky, d'autre part d'être un hackeur de forum. Malgré la hargne de Lollypop à vouloir descendre NeOdes à tout prix, les petits êtres ont préféré faire confiance à ce joueur somme toute sympathique qu'à quelqu'un qui vient diffamer un joueur sur un forum sans assumer ce qu'il dit en dévoilant son identité. Sa candidature a donc été finalement acceptée et après nanisation, il porte à présent le pseudo de Nainjection et semble ravi de son intégration au sein de la famille naine.

L'arrivée de ces joueurs a apporté un regain de motivation au sein de l'alliance qui était sortie meurtrie des derniers événements. Ceux qui l'avaient déjà enterrée devront donc attendre encore un peu, d'autant plus que d'autres candidatures sont en passe d'être posées. Mad Max, le compagnon de route de Sortilège (Naincantation) a quitté l'alliance MIL.XI afin de

postuler chez les nains. Impliqué au même titre que son ami dans l'affaire des baroudeurs, il est à prévoir que sa candidature sera également controversée. Cependant, vu le précédent, Mad Max est en droit d'espérer que les nains feront preuve envers lui de la même indulgence et confiance que celles dont a bénéficié Naincantation.

Une autre surprise de taille attend la famille naine. En effet, Nymphe Ydeil dont l'âme n'a jamais quitté l'alliance des petits hommes ne cache pas son intention de tenter de renouer avec ses amis les barbus. Rappelons que la Nymphe a déjà fait partie de cette alliance à plusieurs reprises et qu'elle l'a quittée pour des raisons personnelles, laissant derrière elle le goût amer des regrets. Ayant marqué les cœurs et les esprits, elle sait déjà que sa candidature ne laissera personne indifférent. Reste à savoir si les Nains sauront faire taire leurs rancœurs et ouvrir leurs bras à l'enfant prodigue. Alors Nymphe Ydeil, côté cour ou côté coeur? La balle est dans le camp des nains...

Concours Miss and Mister uni25.

Univers 25 - GothiK King

Vu le peu d'intérêt qu'a suscité le concours de mister et miss univers, la rédaction a décidé de repousser la date limite pour poser votre candidature.

La rédaction se chargera de contacter les membres qui ont déposé leur photo sur le trombinoscope pour savoir s'ils veulent ou non participer au concours.

La date limite est donc décalée au 14 février. D'ici là nous espérons vous compter parmi nos candidatures !



La Gazette recrute

Univers 25 - La Gazette

Devant l'intérêt qui a été porté aux deux premières parutions de la Gazette de l'Univers 25, et pour faire face au retrait de quelques membres de notre équipe, nous nous devons de recruter dès maintenant afin de poursuivre le projet !

Nous sommes donc à la recherche de journalistes pour la section allianceet la section classement, mais ceux qui veulent se proposer en tant que pigistes sont les bienvenus également.

Les chroniques de la ferme

Univers 25 - Pacush Blues

L'hiver était arrivé, les premières gelées glacèrent certaines parcelles de ça de là, le bétail faisait du gras, d'autres hibernaient, et la ferme vivait au rythme des jours. Cependant cet hiver à la ferme ne s'annonçait pas comme tout les hivers. D'importants changements avaient perturbé l'équilibre pourtant si solide de l'économie agricole.

Le rat avait depuis longtemps l'habitude de voir les grands seigneurs de la ville arriver de loin et parcourir plusieurs galaxies pour venir s'approvisionner en deutérium, mais depuis quelques temps les échos de la ville résonnaient de manière bien étrange. Il semblait que quelque chose s'était brisé là-bas, que là aussi un équilibre s'était effondré. L'odeur de sang et de cendre qui accompagnait d'ordinaire ces convois urbains était devenue diffuse, presque inexistante. Les quantités demandées baissaient, et la fréquence des convois en faisait autant.

Ainsi, la petite communauté agricole dut bien se rendre à l'évidence: quelque chose ne tournait plus rond. La question était de savoir quoi. On avait constaté ces derniers temps une forte revalorisation des empires miniers vis à vis des infrastructures militaires qui régnaient sur l'univers depuis toujours. Une enquête fut donc menée, Pacush retourna donc en expédition dans la ville qu'il avait déjà explorée. Mais cette fois sa mission n'était pas la même, il fallait comprendre ce qui ne tournait pas rond.

Et il ne fut pas déçu.... Le voyage fut long et pénible, mais à son arrivée il constata qu'en effet les choses n'étaient plus les mêmes. Il interrogea un bon nombre de citoyens, alla enquêter au sein même des principales puissances, et tenta de s'approprier un maximum de documents concernant la situation politique et militaire actuelle de la ville. Et le constat n'était pas brillant. La ville, la belle ville qui resplendissait jadis de mille et un feux s'éteignait petit à petit et l'esprit combattif et fougueux qui faisait son charme se transformait en un immense tas de cendre. Il semblait que la monnaie courante de cette ville n'était plus ses flottes et ses virtuoses du recycleurs, mais la patience, l'industrie et la corruption. Le rat tomba de haut face à la bassesse de la situation.

Journal journal, c'est un d'ces merdiers...! Je crois que la ville se meurt définitivement. Les grands seigneurs de la guerre ont, paraît-il, presque tous passé l'arme à gauche. Il semblerait également que de ce fait un bon nombre de petites puissances se laissent aller à la facilité, n'ayant plus à craindre d'importantes armadas.... Les bunkers fleurissent aux quatre coins de l'univers et les seules petites flottes dorment désormais couvertes sous des milliers d'ustensiles défensifs.



Un autre phénomène m'inquiète. On raconte que la ville serait passée sous le contrôle d'une mafia très organisée qui revendrait des richesses à des prix dérisoires. Il se dit également que des mercenaires sont engagés par cette mafia afin d'optimiser les productions minières, de faire du contre-espionnage, ou encore de financer des équipes clandestines de chercheurs. Cette histoire ne sent vraiment pas bon. Autrefois les gens parlaient sans cesse des guerres, polémiquaient au sujet d'abus ou de violence exercés par les puissants, discutaient le prix du deutérium et débattaient des heures durant au sujet des flottes à la mode. Maintenant les gens ont peur, se cachent, ils crachent sans cesse sur le présent, ils

pestent sur cette nouvelle organisation du commerce noir. Je sens que l'enthousiasme de cette ville n'est plus.

Le deutérium que nous vendions jadis pour financer les guerres, les massacres, les transferts de fonds, les déplacements massifs ou les escarmouches en tout genre n'a plus le même parfum ici. Le temps des grandes batailles et des bourreaux sans foi ni loi paraît révolu. Place maintenant à l'air industrielle dormante. Les grands combats tuaient des millions de gens... Mais c'est eux qui faisaient vivre tout ce petit monde.

Je suis bien amer cher journal.

Le rat s'en alla après quelques jours, le temps de finir sa petite enquête. Il ne trouva pas davantage de renseignements, mais il put renforcer sa conviction: la ville se mourrait. La seule obsession des citoyens était maintenant enfoncée dans l'argent, et seul l'argent comptait. Fini le temps des rires et des carnages, l'ère de l'industrie glaciale et de la pieuvre corrompible était arrivée, et seul le capital comptait.

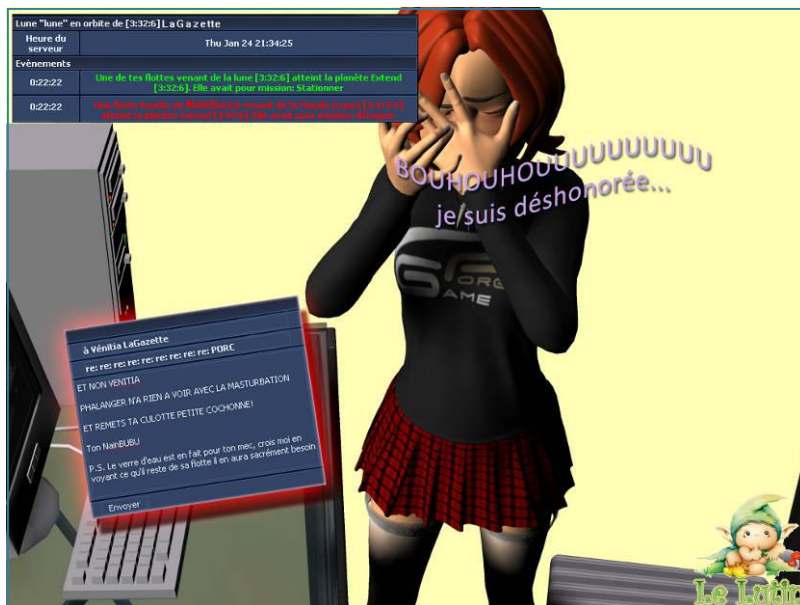
Après le choc de son premier voyage à la vue de la population soumise et docile, le rat constata avec rage que la ville tombait indubitablement aux mains d'un totalitarisme économique sombre et hypocrite. La GFC caressait dans le sens du poil un par terre d'inconscients étourdis par la soif d'argent, aveuglés par les belles paroles et les promesses utopiques, et totalement déconnectés de la réalité, totalement figés dans le moule que leur présentait cette nouvelle toute puissance. L'engourdissement gagnait tout le monde et la seule puissance était l'argent à tout prix.

Il comprit donc que les baisses de demandes n'étaient qu'un résultat logique, que plus personne n'avait la passion du sang et de la guerre, mais que la ville tombait dans la lassitude, la fatigue, et la facilité, et que bon nombre de ces valeureux génocidaires avaient préféré l'industrie ou la retraite à un combat perdu d'avance.

Et il se dit que finalement le bonheur était toujours dans le pré....

LES AVENTURES DE VÉNITIA LAGAZETTE





Horoscope : Les prévisions de Nymphé Ydeil

G1 (1:1:1 - 1:499:16)

Année faste et tranquille à prévoir, surtout au début, au milieu et à la fin. En dehors de ces périodes de l'année, soyez prudents. D'un point de vue sentimental, quelques alliances pourraient se créer sur fond d'entente commerciale, en raison de la conjoncture planétaire qui sera marquée par l'arrivée des espaces infinis en 16e position du système solaire.

G2 (2:1:1 - 2:499:16)

Pour ceux qui sont nés sous le signe des G2, vous constituez l'élite de l'univers, mais évitez la grosse tête entre janvier et décembre. Souvenez-vous simplement que vous êtes les meilleurs. 1er décan, quelques hostilités à prévoir auprès du 2e décan, qui vous est supérieur en tout ! 3e décan, piètre année à prévoir, en raison de l'entrée de LaMoule dans tous les systèmes solaires.

G3 (3:1:1 - 3:499:16)

Le retour de Nainbuccodonausaure dans l'univers promet une année morose à ceux qui sont nés en G3. 1er décan, vous êtes peut-être raidé depuis avant-hier. Si ce n'est pas le cas, l'année sera propice à l'exode rural ou au suicide. 2e décan : un espoir subsiste : ne vous suicidez pas avant juin !

G4 (4:1:1 - 4:499:16)

Les relations avec les natifs de la G3 sont à éviter, en raison de la position conflictuelle de fermiers dans la Galaxie. Faites attention à vos mines qui pourraient se prendre quelques râteaux. 1e et 3e décan : vos lunes pourraient recevoir la visite intéressée de missiles interplanétaires.

G5 (5:1:1 - 5:499:16)

Année prospère au niveau financier, sentimental et professionnel, surtout si vous avez déjà plein d'unités dans vos silos, d'excellents alliés et une flotte top 20 en votre possession... Pour les autres, un conseil : prenez votre courage à deux mains et fuyez. 2e décan : la présence de la lune sur votre maison vous apportera sécurité et calme tant que l'alignement des étoiles noires vous est favorable.

G6 (6:1:1 - 6:499:16)

Les circonstances actuelles seront favorables à votre développement. Les astres vous protégeront. Vous avez toutes les raisons d'être optimiste, surtout si vous venez d'être raidé : bon débarras ! Attention à la défense. Mal affectée, elle pourrait vous nuire. Il est préférable de ne pas en avoir et de préférence, de laisser votre flotte à quai. Vous aurez ainsi la chance de faire des économies de deutérium !

G7 (7:1:1 - 7:499:16)

Natifs de la G7, si vous n'êtes pas inactifs, des désaccords pourraient vous opposer à certains de vos proches. Des sondages sont à craindre puisque vous vous trouvez avec de véritables frigos ambulants. En dehors des radeurs qui consommeront plus de coutume et des mineurs qui se feront pillés, les présents impacts célestes sont plutôt positifs.

G8 (8:1:1 - 8:499:16)

Les influx astraux étant assez favorables, l'année sera clémente pour les G8. Soucieux du bonheur des autres, vous voudrez vivre le présent dans les meilleures conditions, ce qui

vous vaudra de laisser des millions à quai pour le bénéfice de vos proches. D'autant plus que, sous l'impulsion de Jupiter, vous aurez envie de vous lancer dans la flotte à domicile. 1er décan : sachez que les 2e et 3e décans vont vous adorer.

G9 (9:1:1 - 9:499:16)

On meurt tous un jour, mais pas forcément dans les pires souffrances. C'est ce que semble annoncer la présence Mars dans le voisinage des lunes pour les G9. La remontée de Mysthra dans le ciel de nos classements n'aura aucune influence sur vous, sauf entre janvier et décembre, où l'intensité des astres pourrait bien vous empêcher d'être lucide. Pour en savoir plus, je vous conseille donc de commander immédiatement l'Horoscope plus disponible au 3615 GAME pour la modique somme de 100k d'antimatière

Le Sudoku du mois

9	5	9 1	7	8	2
			3		4
7	1	6 3		4	
	6			9	
	9	2 4		5 6	
4		1			
	7		4	2	9
1			8 5		

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

Nymphé Ydeil - Rédactrice en chef
 Naincive - Assistante rédactrice en chef, Correctrice
 Artemus Gordon - Journaliste en HOF
 Gabygreen - Journaliste Flash Info
 Fenrir Greyback - Journaliste Guerres
 Gothik King - Journaliste people
 Yayap - Journaliste Alliances
 Pacush Blues, Klael le pingouin - Pigistes, RPistes
 Le Lutin - Bande Dessinée « Venitia Lagazette », Graphisme
 Sinsey - Recherchiste, Reporter
 MsiieurDams - Correcteur, Maquettiste, Journaliste technique