



n°4 - février 2008

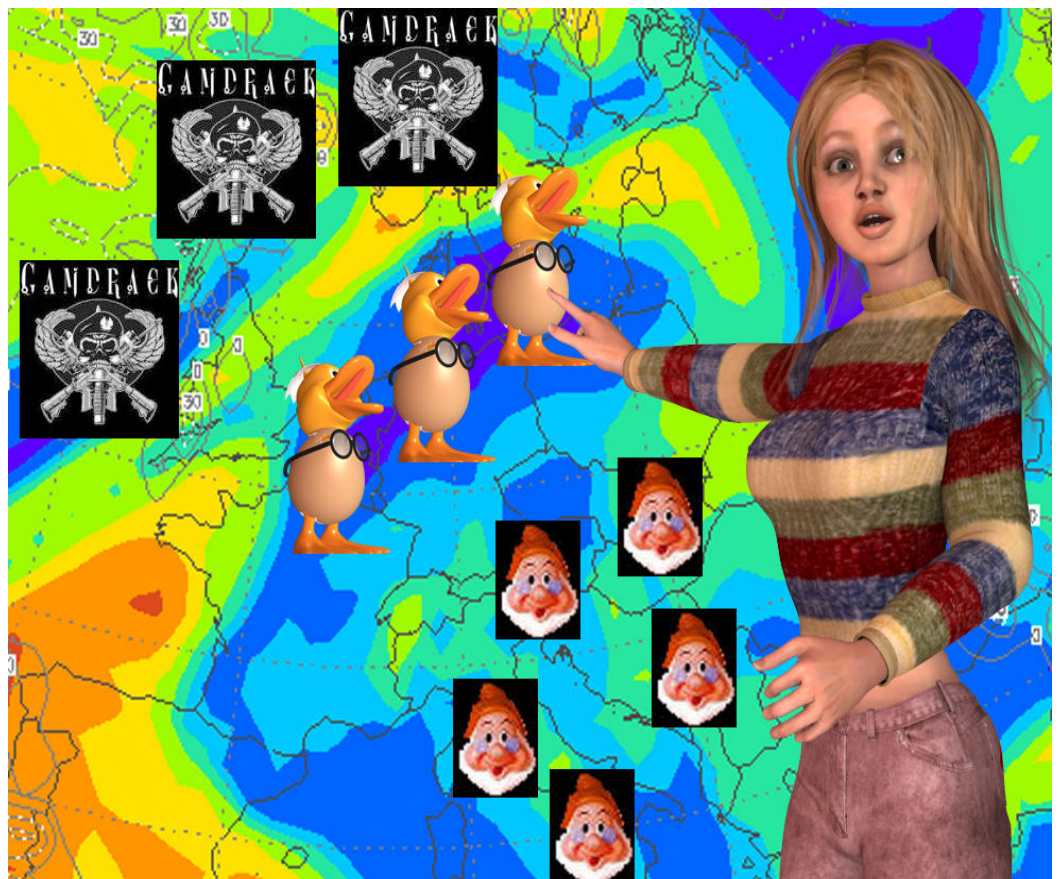
L7N1 / RoD : une guerre souterraine qui annonce une pluie de hofs

L'actualité du mois aurait pu à nouveau retentir du choc des titanesques vaisseaux de LaMoule, mais pour une fois, ce n'est pas le cas. Le grand raideur qu'était LaMoule est mort, mais la place qu'il laisse trouvera rapidement preneurs, puisque RoD et Nains semblent s'être avoir débuté une guerre des HOFs.

Bien que la flotte championne ait trouvé un dauphin à sa juste valeur (voir l'article "La légende des RoD"), les HOFs qui pleuvent ce mois-ci ne lui doivent rien, puisque le RoD demeure discret par rapport à son prédécesseur LCA. Qui sont donc les raideurs de demain ? Treize HOFs au total, de quoi faire de jolies découvertes, autant au niveau des compositions de flottes qu'au niveau de nouveaux raideurs.

Avec trois HOFs à son actif ce mois-ci, Nainpoléon ne change rien à sa façon de jouer, même si certains RoD y retrouvent à dire. De leur côté, les RoD ne sont pas à la traîne. Gamdrack nous présente un nouveau HOF de sa composition, tandis qu'Arvok défraye la chronique par un nouveau "perte-pure", fidèle à ses habitudes. Après tout, Game is Game ! Deux HOFs, l'un de Tanchou et l'autre de Q343V3R saluent le retour de deux grands raideurs et Nainbuccodonosaure rappelle aux Farm que la flotte est une mauvaise habitude à perdre. Quant aux LCA, ils testent les deux côtés du HOF, entre raideur et raïdé. De nombreux HOFs donc, à découvrir, ou à RE-découvrir, dans un climat de tension qui n'échappe à personne entre les deux alliances rivales.

Mais le hall of fame n'est pas le seul endroit où s'affiche cette rivalité, puisque ingame se déroule une lutte sans merci pour laquelle tous les coups sont permis. À lire en UNE des pages HOF...



Dans ce numéro :

A la une 4-6

Dossier du mois - les Ogame-Like : « les anciens se rebiffent 4-5

Le dossier du mois - Interview de ptitboy, créateur de Galaxie-War 6

Editorial : « Propagande, ou le paradoxe du journaliste de guerre » 6

Flash Info 7

Un bilan des expéditions..... 6

Blocages et déblocages, les habituels changements du top 100 7

Hall of Fame8-11

Les R.o.D et les Nains : la guerre des HoF..... 8

Nainpoléon, ses HoFs et la R.o.D : je t'aime, moi non plus..... 9

Nymphe Ydeil vs Pticoincoin 10

Tanchou, le retour du raideur 11

Et le pire, c'est la guerre ! 12

E.T vs DDH : déjà finie..... 12

AREA.51 vs RDD : Les RDD une fois de plus en guerre..... 12

People 13

Résultats du concours du meilleur compositeur 13

Guerre en zone de guerre..... 13

Alliances 14-17

LaMoule, les R.o.D et la mare : le retour du géant?
..... 14-15

Un lutin rejoint les mines 16

La Kikiteam est morte, vive les Touristes ! 16

Loveduck : un départ qui réjouit les OS..... 16

Le retour de Trinasuz..... 16

[Simpsons] Une nouvelle alliance voit le jour 17

[OS] : une alliance discrète mais active..... 17

Bonus 18-20

BD ; Nympe Ydeil vs Pticoincain..... 18-19

Nympe Ydeil vs Pticoincain : le RP..... 20

Dossier du mois - Les Ogame-Like : « Les anciens se rebiffent »

Univers 25 - Nymphé Ydeil



Il y a quelques mois seulement (une éternité en quelque sorte), publier un article sur ce que certains appellent communément les "ogame-like", n'aurait pas mérité que l'on se justifie et n'aurait pas mérité davantage qu'un encart entre deux articles. Aujourd'hui, non seulement le sujet est tabou, mais en plus, il est sévèrement réprimandé par de véritables G.I's des jeux. Dans le rôle de ces "Gardiens de l'Indépendance", j'ai nommé les modérateurs des forums.

La décision d'écrire sur les "Ogame-Like" a été prise aux vues de la popularité grandissante de ces jeux, véritables échappatoires à la vogue des Officiers et autres solutions payantes d'Ogame. Les forums officiels eux-mêmes se refusent à laisser la parole aux joueurs qui sortent des sentiers battus. Faut-il y voir un mauvais remake des dix commandements ? "Tu ne joueras qu'à un seul jeu"... Lasse de l'éternelle ronde des messages modérés de ces forums, je suis partie moi-même en expédition, histoire d'y voir un peu plus clair.

Ma première surprise a sans doute été de trouver dans ces lointaines contrées des joueurs connus, autant "d'anciens" qui se sont fatigués des officiers et ont migré vers des mondes plus tranquilles - et moins payants, mais faut-il le rappeler ? Quels mondes ? La liste que j'établis ici est loin d'être exhaustive, mais on y trouvera quelques jeux connus, examinés et évalués.

Club6game : <http://club6game.eu/>

Vitesse : 5/5
Originalité : 3/5
Graphisme : 3/5
Bugs : 1/5
Staff : 3/5

Moyenne : ★★☆☆☆ (3/5)

Club6game est un jeu issu de l'univers 25, puisque le créateur, Neodes, joue également sur notre univers. Possédant deux univers, l'un en vitesse x500 et l'autre en vitesse x100, le jeu en est à ses balbutiements. Après de nombreuses remises à zéro qui en ont lassé plus d'un, deux semaines de stand by parce que l'hébergeur a "démissionné" et enfin le hack de l'univers x100, le serveur a retrouvé un hébergement stable, cette fois payé par deux joueurs. L'inconvénient reste l'accusation qui pèse sur l'un de ces joueurs, qui profiterait outrageusement de ses droits d'administration pour rivaliser au classement, ce qui est d'autant plus regrettable que le jeu était jusqu'ici exempt de problèmes de cheaters ou d'intégrité de son staff.

Outre ce problème d'intégrité récurrent à pas mal de jeux, club6game possède une équipe à l'écoute. Les problèmes se règlent relativement vite et les administrateurs demeurent cléments sur le blocage. Mais le jeu doit également faire face à de nombreux bugs, parmi lesquels la multiplication de lunes solitaires ou de colonies sans joueurs, l'impossibilité d'envoyer un message à un joueur par le menu galaxie ou l'impossibilité de passer du menu flotte de la lune à la planète après l'envoi des vaisseaux.

En revanche, le jeu y est divertissant. La vitesse de production des mines permet d'expérimenter de nombreuses choses rapidement. Perdre 1000 EDLM n'est qu'une peccadille et les mines de métal 50 sont monnaie courante. L'utilisation des lunes est un double avantage, puisque celles-ci ne sont pas attaquables, ce qui est un palier à la vitesse de vol des flottes d'EDLM qui ne mettent que 6h aller-retour pour faire le voyage G1-G9 à 10%.

Les fonctionnalités du compte commandant (vue empire, classement automatique des messages et

fonction de la vue galaxie) sont offertes sans avoir à déboursier un seul sou. Le jeu est rapide et n'est à conseiller que pour un raideur aguerri ou un mineur qui rêve de voir 1k milliard de métal sur ses colonies à chaque connexion. Pour les curieux, vous retrouverez parmi les 300 joueurs du x500 Meia, Sharky, Neodes, etc. club6game manque d'originalité en ce qui a trait au contenu : mêmes mines, mêmes présentations, mêmes technologies, mêmes vaisseaux, mêmes défenses qu'Ogame et toujours les neuf planètes possibles, même si celles-ci sont plus grandes et qu'un niveau de base lunaire construit 50 cases d'un coup.

En revanche, on y gagne en vitesse - essayez toujours de faire une mine de métal 50 ou un graviton en 0 seconde sur ogame... - et le marchand est gratuit, au taux 2/1.5/1, de quoi nous réconcilier avec cette fonction. Les records sont disponibles automatiquement, sans avoir à poster soi-même le sien, ce qui est plus qu'attractif.

Galaxie-war : <http://www.galaxie-war.fr/>

Vitesse : 3/5
Originalité : 4/5
Graphisme : 2/5
Bugs : 4/5
Staff : 3/5

Moyenne : ★★☆☆☆ (3,2/5)

Galaxie-War n'est pas un jeu très ancien (six mois), mais il possède déjà trois univers aux vitesses différentes. Pluton en x52, Saturne, en x30 et Funwar en x12. On envisage même la sortie d'un quatrième, et pourquoi pas un cinquième. Après les premiers bugs d'usage (voir l'interview du dossier), le jeu est maintenant exempt d'erreurs, ou presque. On relèvera notamment l'incapacité de passer d'une planète à l'autre lorsque l'on se trouve sous la vue message, l'incapacité de sonder par le menu flotte et de recycler depuis le menu galaxie, ainsi qu'un bug pour le moins désobligeant, l'envoi des flottes bloquées, ce qui favorise un tantinet les raideurs !

En revanche, le staff est très à l'écoute au niveau de la résolution des bugs. Par contre, au niveau des suggestions plus ou moins. Comme le note un joueur : "Il ne faut pas leur demander la lune"... Et effectivement, point de lune sur Galaxie-War. En revanche, dix-huit planètes au lieu des neuf que l'on connaît. Sur Funwar, la phalange se trouve sur planète et on a ajouté une mine aux trois habituelles. On remarque aussi l'apparition du vaisseau furtif (présent sur funwar), l'absence des MIP et MI sur Pluton, l'ajout des Lunes Noires (beaucoup plus puissantes que les EDLM) qui coûtent cinquante millions de métal, dix millions de cristal et trois millions de deut et nécessitent la construction d'une technologie supplémentaire : l'alliage (seulement sur Pluton). Enfin l'ajout du supertransporteur dont les soutes sont plus grandes que celle d'un grand transporteur habituel, ajout pour le moins néces-

saire lorsqu'on voit la quantité de ressources produites quotidiennement.

Y parler d'Ogame ou de tout autre "ogame-like" est extrêmement mal vu et vaut même parfois un avertissement, mais après tout, vous n'êtes pas sur Ogame, n'est-ce pas ?

E-Univers : <http://www.e-univers.org/>

Vitesse : 0/5
Originalité : 5/5
Graphisme : 5/5
Bugs : 5/5
Staff : 4/5

Moyenne : ★★★★★☆ (3,8/5)

Muni de six univers, depuis l'ouverture, ce mois-ci, du 6e, e-univers a su acquérir son indépendance par rapport à ogame, tant au niveau graphique qu'au niveau contenu. Le jargon du jeu veut d'ailleurs que l'on parle de "O-truc". Des technologies nouvelles qui permettent notamment la construction d'autres vaisseaux ou de colonies supplémentaires - selon le principe, investissez et gérez une colonie - ou d'un convertisseur d'unités pratique pour les raideurs apparaissent. Les hypériorions y sont en revanche moins puissants que leurs équivalentes ogamiennes, les EDLM.

Par ailleurs, les champs de débris sont plus intéressants que sur ogame (ou o-truc), puisque le deutérium, appelé tritium, s'ajoute aux deux autres unités. Un autre avantage d'e-univers, qui n'est pas disponible sur tous les univers, est le vaisseau extracteur. Quoique controversé, le VE possède d'impressionnantes qualités. Bien sûr, comme tout vaisseau qui se respecte, il ne se suffit pas à lui-même. Inutile d'espérer faire quelque chose avec une poignée de 10 VE. Envoyée en exploitation sur une position non colonisée d'un système, une flotte de VE ramènera du métal et du cristal (titane et carbone) en quantité suffisante pour remplir ses soutes. Ça ne vous rappelle pas certaines expéditions apparues récemment sur ogame ? Le grand sport des raideurs consiste à détruire les VE des autres.

À signaler que les raideurs devront se contenter de jouer de stratégie puisque e-univers ne dispose pas de lunes sur ses serveurs. À la vue empire s'ajoute un système de points d'expérience raideur et mineur, qui augmente la production des mines et les technologies. En revanche, le désavantage majeur reste la vitesse x1 du serveur. Quoi que les VE soient un avantage sur la production des mines, en avoir une flotte conséquente est réservée à l'élite, comme les avantages du convertisseur, qui est d'ailleurs assez lent et coûte assez cher. Il n'en reste pas moins que le jeu est intéressant pour les raideurs qui doivent enfin se doubler de stratégies pour réussir. De ce point de vue, le jeu est assez bien équilibré mineur / raideur, voire même mineur / raideur / exploiteur.

Quant aux bugs, ils sont réglés puisque le jeu n'en est pas à son coup d'essai. Le staff est juste, et a gagné son impartialité. Pour la plupart, ses membres sont même chaleureux.

E-ogame : <http://e-o.fr/>

Vitesse : 4/5
Originalité : 2/5
Graphisme : 3/5
Bugs : 2/5
Staff : 2/5

Moyenne : ★★★★★☆ (2,6/5)

E-ogame n'est malheureusement pas un jeu sur lequel on peut jouer dans l'immédiat. Ouvert il y a deux mois, il disposait de trois univers, un x50, un x20 et un x10. Malheureusement, sur décision du staff, le jeu a fermé ses portes. En effet, trop de plaintes de la part de joueurs incapables de voir en leur serveur une version bêta et de se conduire comme des testeurs ont lassé les administrateurs. Le jeu n'a donc pas survécu longtemps à sa réputation (plus de mille joueurs en quelques semaines).

Calque d'ogame sur presque tous les points, en dépit du changement de noms des éléments, il offrait notamment les fonctions du compte commandant et comme tout jeu plus rapide que l'original, offrait l'avantage de la vitesse. Faire un graviton en moins de 24h de jeu et en 0 seconde, ou encore posséder des millions d'unités après dix minutes de jeu sont un élément pour le moins attrayant. Ici encore, les EDLM sont moins efficaces que leurs congénères, mais l'importance des flottes laisse rêveur, surtout lorsque des champs de débris impressionnants font rougir la vue galaxie.

En revanche, le jeu souffrait des bugs des premiers jours : flottes dédoublées, bâtiments multipliés, production minière des millions de fois plus importante que celle qu'elle devrait être, et bien sûr, des joueurs pour profiter allègrement du cas et râler du blocage qui s'en suit. Les blocages définitifs ont donc plu dès les premiers jours, ce qui a valu de nombreuses critiques sur la "clémence" et le professionnalisme des modérateurs qui tout en étant joueurs, se bloquaient mutuellement pour des motifs pour le moins saugrenus... Il n'en reste pas moins que le jeu ne manquait pas de piquant et que sa fermeture a déçu bien des joueurs en manque d'adrénaline. Aux dires du staff, la réouverture devrait avoir lieu, mais les fans devront attendre encore un peu pour avoir une date à laquelle leur attente prendra fin ! Le staff tient à l'indépendance du jeu et se tromper dans le nom des ressources est très mal perçu.

StarGate Univers : <http://www.sg-univers.com/>

Vitesse : 0/5
Originalité : 4/5
Graphisme : 3/5
Bugs : 4/5
Staff : 3/5

Moyenne : ★★★★★☆ (2,8/5)

Ouvert depuis août 2005, StarGate Univers comporte deux versions contenant six univers pour la première, quatre pour la seconde. La

version « Gate », la première se base sur les séries StarGate SG-1 et StarGate Atlantis, alors que la version « Space » est davantage orientée sur les vaisseaux spatiaux et rivalise avec Ogame. Le jeu offre plusieurs nouveautés, notamment dues à sa source d'inspiration télévisée. On suit donc la trame de l'histoire de « La porte des étoiles ». Dans la présentation de la vue Bâtiments, pour construire les premiers bâtiments, il faut construire d'abord une centrale, puisque la construction des mines nécessite de l'énergie (un peu comme le graviton ogamien...).

Les bâtiments s'adaptent à StarGate. Le terraformeur est désormais un vaisseau et on compte l'ajout de la mine de Naquadah, unité nécessaire à la construction de la porte des étoiles. En constante évolution, le jeu est la création d'un important staff qui demeure à l'écoute des joueurs, mais met peu d'entrain à développer la partie « accueil » de son jeu. La page principale est en effet vieillotte, et n'est pas mise à jour depuis longtemps, ce qui ne rend pas bien compte du jeu en lui-même. Toutefois, le staff offre aux joueurs un forum et une page d'information pour avancer dans le jeu, et on y trouve rapidement des réponses à nos questions. Notons que pour coloniser ou raider, autrement dit, se déplacer à travers l'univers, il faut posséder une porte des étoiles, la fameuse porte que nos ancêtres ont « enterrée pour faire fuir les Goa'ulds ». Amateurs de StarGate, vous serez ravis de cette adaptation originale et pour ceux que la vitesse x1 du serveur d'ogame satisfait, la découverte vaut bien l'essai.

En résumé : le podium

- 1) E - univers
- 2) Galaxie-War
- 3) Club 6 Game
- 4) StarGate Univers
- 5) E-Ogame

Suite du dossier le mois prochain

Le dossier du mois - Interview de ptitboy, créateur de Galaxie-War

Extra-universel - Galaxie-War - Nymphe Ydeil

LGU : Bonjour Ptitboy. Tu es le créateur de Galaxie-War, c'est ça ?

ptitboy : Oui, c'est exact.

LGU : Créateur très présent dans le jeu à ce qu'on m'a dit ?

ptitboy : J'aime être près des joueurs, je ne le fais que pour ça... Je suis disponible 16/24 pour mon jeu (sourire). Je suis le créateur, je suis donc là pour écouter ce qu'il se passe. **LGU** : Raconte moi, ça fait combien de temps que le jeu est créé ?

ptitboy : Depuis août 2007, on l'a créé en petit groupe avec 3 ou 4 amis... mais le manque de sécurité a fait que d'autres personnes nous ont trouvés et sont venues jouer.

LGU : Des débuts difficiles ?

ptitboy : Oui très car le départ vient du soft UGML (ugamela) pour 10 personnes. Entre nous ça va, mais après il faut suivre, tout comme la machine. Ce n'est pas la même chose que d'être en local. Ugamela est très buggé, il a fallu, quand les joueurs sont arrivés, satisfaire les demandes. **LGU** : Je présume que les bugs du début étaient les mêmes qu'ailleurs, flottes dédoublées, bâtiments multipliés, etc... ?

ptitboy : Oui et ce n'est que la partie visible de l'iceberg... Disons que le script de base est tellement "mal" fait qu'il n'est pas debuggable dans le sens même. Mal entre guillemets parce que tous partent de là. On est content de ce script même s'il n'est pas utilisable tel quel... **LGU** : Comment ça se fait que vous ayez décidé de travailler le script ?

ptitboy : Disons comme beaucoup de joueurs d'ogame lassés du compte commandant and co, on a arrêté mais aimant ce genre de jeu nous avons cherché un substitut... puis lassés du

substitut, nous avons cherché à créer notre jeu.

LGU : Vous veniez de quel univers ?

ptitboy : Il existe de nombreuses versions d'ugamela, nous avons commencé sur une des premières, les pires de toutes... sinon moi je viens de l'uni 15 et 27 où j'ai été le plus présent.

[b]LGU : Tu y étais bien classé ?

ptitboy : Top 100... Pas très bien niveau classement, mais j'avais une bonne fonction.

LGU : C'est-à-dire ?

ptitboy : J'étais espion...

LGU : Ah ! (rire) Comme quoi ça mène à tout ! Pour les univers de Galaxie War, vous en avez 3, un 4e en préparation ?

ptitboy : Oui un 4e en préparation, mais pas des plus simples.

LGU : C'est-à-dire ?

ptitboy : Nous préparons un univers war sur 2 équipes. Ce sera le fameux total war visible en page d'accueil qui est en test en ce moment.

LGU : La vitesse du totalwar, ça sera quoi ?

ptitboy : sûrement dans les x25, histoire de ne pas être ni trop rapide, ni trop lent. Puis si les moyens le permettent, un nouvel univers viendra avec la nouvelle machine. Un x100 sur 2 mois. **LGU** : Pourquoi changer la vitesse ? Pour changer d'ogame ?

ptitboy : oui et non, en fait c'est assez simple... ogame c'est trop lent... nous "joueurs" de jeu de simulation gestion avons pour habitude d'accélérer la vitesse sur un jeu par cd... parce que certaines actions sont trop longues... le but n'est pas de faire perdre une personne... mais simplement de gagner. un mec qui perd 5 semaines de production a 3 chances sur 4 d'arrêter. S'il peut se refaire en 5 jours, il reste... **LGU** : Oui mais pour ceux qui sont premiers...

en quelques jours un premier arrive à multiplier ses points par 2, à creuser l'écart entre lui et le 2e... dans ce cas, il n'y a plus de concurrence.

ptitboy : Le jeu sur une telle vitesse est justement un avantage, je peux te présenter x personnes arrivées des semaines après le lancement qui sont passées 1er... parce qu'être 1er n'est pas se sentir à l'abri... ça va si vite...

LGU : Et sinon, vous avez des concurrents, notamment lost-galaxy, que tu connais bien. Au niveau du jeu en lui-même, que valent-ils ?

ptitboy : Même niveau que galaxy-war sans les fonctions ajoutées puisque nous étions en relation au début. Les nouvelles fonctions, c'est-à-dire, le convertisseur, le système de marchand, les vaisseaux ajoutés, la 4e mine sur l'univers funwar avec la "phalange" sur planète etc. **LGU** : Les nouveautés qui font votre originalité en bref ?

ptitboy : Je n'en sais rien, oui et non. Disons que nous prenons chacun un chemin... le but étant d'avoir des joueurs lassés d'Ogame tout en étant imaginaire. Il ne suffit pas de donner un like pour être apprécié.

LGU : D'accord, et ils ont quelque chose qui les rend plus "attractifs" par rapport à vous ?

ptitboy : Perso... Hormis le fait qu'ils soient en ligne avant nous, je ne vois pas (sourire).

LGU : Ok (rire). Pour ton jeu, quelque chose d'autre à ajouter ?

ptitboy : Non, je ne force personne à venir ou rester... reste à goûter !

LGU : (rire) Ok. Merci pour l'interview en tout cas.

ptitboy : De rien je trouve ça sympa.

Éditorial : Propagande ou le paradoxe du journaliste de guerre

Univers 25 - Nymphe Ydeil

La télévision, les journaux, la radio nous parle de la guerre. Trouver, trier puis transmettre les informations sur une guerre ce n'est pas déjà évident pour un organe de presse ordinaire. Pour la Gazette, qui est devenue en quatre mois autant l'émetteur que le récepteur de la majorité des informations de cet univers, le défi est double. Critiquée pourtant dans son objectivité (ou sa non-objectivité, c'est selon) elle lutte dans un univers où il n'est pas toujours facile de faire la part des choses.

Le sujet de l'éditorial de ce mois-ci s'est donc imposé tout naturellement lorsque le départ de l'un de nos joueurs pour le Tchad a été annoncé et qu'il a fallu commenter des faits dont les membres de notre équipe étaient les principaux acteurs (notamment mon propre HOF et l'entrée du Lutin parmi les L7NI). Comme l'indique notre reporter HOF, nous sommes avant tout des joueurs et avons également le droit de parler de nous.

Mais comment parler des autres ? Le défi de la Gazette était aussi simple que d'essayer de trouver une aiguille dans une botte de foin, à ça près qu'il aurait fallu en plus classer les brins de paille selon leur taille ! Plus de mille alliances, deux guerres par mois, sans parler des HOFs

qui sont à eux seuls l'objet d'une mini guerre... Avant d'être reporters, nous n'en sommes pas moins joueurs. Y a-t-il une autre façon de faire ce que nous faisons ? Qu'est-ce qu'un reporter ? Sa mission (qui est aussi la nôtre) consiste à faire un rapport sur ce qu'il a vu et entendu, ce qui signifie aussi faire part à nos lecteurs des rumeurs, des impressions et des différents points de vue. Mais tout cela fait partie d'un plan plus vaste. Imaginez un journaliste qui au beau milieu d'une guerre, accepterait de rapporter le point de vue d'un dirigeant national dont le pays est en guerre alors qu'il appartient à l'armée de ce même pays. Bien sûr, ce n'est jamais le cas. Pas plus qu'un article n'est rédigé par un partisan d'un régime politique lorsqu'il s'agit de parler de surenchère diplomatique. Mais peut-on décemment oublier qui nous sommes et ce que nous faisons dans cet univers ? Qui mieux que des joueurs de l'U25 peuvent parler de ce qui se passe parmi nous ? Personne. Mais comme de nombreux journalistes engagés, nous n'avons pas d'autres choix que de participer aux événements que nous rapportons et comme tant de reporters, nous voilà sur le front, entre les guerres des uns et les tirs des autres.

L'activité d'un univers qui se réveille, outre le fait qu'elle nous oblige à plus de prudence dans ce que nous pouvons écrire, oblige également nos journalistes à plus d'implication personnelle que jamais. Alors sous la menace des uns, sous le désir des autres de nous voir rapporter qu'il nous serait plus prudent de taire, autant par intérêt personnel que par intérêt militaire, nous devons parfois faire le choix de l'orientation des articles. Et si tant d'impartialité dérange, ne serait-ce pas parce que le paradoxe auquel nous sommes exposés se veut trop virtuel pour être raisonnable entre rapporter en tant que reporter et se taire en tant que joueur ? Nul ne peut le dire. Mais nous nous devons d'y réfléchir puisque nous avons accepté, volontairement et bénévolement, de vous apporter la Gazette comme un reflet de l'actualité de notre Univers. Ceux qui ne peuvent comprendre le dilemme auquel nous sommes confrontés et que auquel nous tentons de palier sont libres d'exprimer leurs critiques. Quant à nous, nous avons jugé aux meilleurs des intérêts de l'équipe et de l'univers de poursuivre notre travail selon la lignée qu'il a tout naturellement prise... celle que nous prenons aujourd'hui encore, pour la quatrième édition, et non la dernière, je l'espère !

Un bilan des expéditions

Univers 25 - MsieurDams

Souvenez-vous, il y a trois mois de cela, de nouvelles fonctionnalités étaient ajoutées, avec pour objectif d'apporter à nouveau de la nouveauté à un jeu qui n'avait pas connu de nouvelles nouveautés depuis l'introduction du traqueur (version 0.75, si l'on considère que toutes les versions qui ont suivi ont été soit des améliorations minimes soit de graves régressions).

Pour rappel, l'expédition se caractérise par l'ajout d'une position supplémentaire (16) dans chaque système solaire, intitulée « espaces infinis ». Le but est d'envoyer des flottes à l'aventure et espérer les voir revenir avec des ressources, des vaisseaux supplémentaires voire même des marchands (une fonctionnalité ajoutée en même temps, sur laquelle nous reviendrons dans un prochain numéro). Bien entendu, le facteur de hasard est présent et les flottes peuvent revenir bredouille, faire de mauvaises rencontres ou ne pas revenir du tout. Pour envoyer une flotte, le joueur n'a besoin que d'une technologie Expéditions au niveau 3. Par la suite, c'est son talent de composition de flottes qui prévaut, selon une règle fixée par le jeu : quelque soit la flotte envoyée, le joueur pourra récupérer au maximum que l'équivalent de la structure totale de la flotte expéditionnaire divisé



par 5 dans une limite de 2 millions d'unités. Dès lors les calculs consistent à connaître la meilleure flotte à envoyer pour :

- Avoir le plus de chances de rapporter des unités de flotte, bien plus rentables que les ressources elles-mêmes, tout en disposant d'une capacité de stockage importante en cas de découvertes de ressources.
- Résister à des attaques de pirates ou d'aliens
- Voler le plus rapidement tout en consommant le moins de deutérium possible pour maximiser le nombre d'expéditions.

L'expédition se déroule ainsi : le joueur envoie sa flotte dans un espace infini d'un système solaire et lui ordonne d'y stationner une période donnée. A la fin de ce stationnement, un message lui est

envoyé pour le notifier des conclusions, sous la forme d'un texte Role Play parfois original (pensez au coup des magnifiques clichés d'une supernova). De nombreux joueurs ont entamé des projets de statistiques des expéditions ; un sujet, en catégorie Discussions Générales s'est détaché du lot. Il présente les conclusions suivantes, actualisées fréquemment. Pour 1209 expéditions

réalisées :

- Rapporter de l'antimatière : 9.59 %
- Rapporter des vaisseaux : 20.18 %
- Rapporter des ressources : 17.37 % (Métal), 11.17 % (Cristal), 4.30 % (Deutérium)
- Rencontrer des pirates : 7.28 %
- Rencontrer des aliens : 3.06 %
- Prendre du retard : 8.27 %
- Expédition bredouille, retour en avance : 8.03 %
- Trouver un marchand : 0.41 %
- Perte de la flotte : 0.33 %

Toutefois il semble qu'avec le temps, les expéditions rapportent moins de ressources et de vaisseaux au profit d'antimatière. Il reste à savoir combien de temps cette fonctionnalité gardera de l'intérêt aux yeux des joueurs.

Suite de dossier le mois prochain avec un retour sur les marchands.

VITE DIT !

News Ogame

Jusqu'à présent, les différents domaines Ogame (.fr, .de, .org etc.) restaient particulièrement cloisonnés et il restait difficile, à moins d'être polyglotte de connaître l'actualité brûlante des autres pays atteints par la frénésie du jeu. C'est sans compter le thread de Almost Illegal (anciennement Mundo, modérateur émérite du forum officiel) qui permet d'avoir un regard synthétique sur l'actualité du domaine .fr mais aussi un oeil sur ce qui se passe dans les autres pays. On apprend par exemple que sur Ogame Italie, le commerce est soumis à une sorte de "code d'honneur" : il est interdit d'attaquer un joueur avec qui on a effectué une transaction durant 48h après l'échange.
<http://board.ogame.fr/thread.php?threadid=727477&page=1>

Ouverture de l'univers 57

Un de plus, comme à chaque mois, le domaine .fr garde sa position dominante en nombre d'univers jouables. Cet univers est ouvert depuis le milieu du mois, et les sections afférentes dans le forum officiel ont déjà été ouvertes.

Ouverture d'un nouvel univers de test

Si vous vous sentez l'âme d'un touche à tout, un nouvel univers de test sur le domaine .org vient d'apparaître. Il doit permettre un test plus approfondi des nouveautés du jeu. Alors bien entendu notre équipe s'y est rendue, pour n'obtenir qu'un compte injouable (pas de ressource, pas de planète etc. A essayer, si vous ne craignez pas les pertes sèches de points ou si vous êtes curieux des dernières features de votre jeu favori.

Des hofs, encore et toujours

Et oui, les HOFs n'en finissent pas de pleuvoir ce mois-ci. De quoi en perdre le compte. Douze HOFs postés et ce n'est pas tout, puisque deux HOFs n'ont pas été officiellement annoncés. Le premier, sur Ptit Coin Coin, avait cependant fait parlé suffisamment pour que tout l'univers en ait l'écho à peine quatre heures après l'impact. Quant au second, il s'agissait de la destruction de la flotte de LaTruite qui a perdu plus de 350 places au classement flotte. En revanche, aucun joueur ne s'est annoncé pour signer cet acte et LaTruite n'a pas voulu répondre à notre reporter. En plus des HOFs dont nous avons longuement entendu parlé, trois HOFs supplémentaires s'ajoutent au palmarès. Des nouvelles têtes, ou des anciennes, viennent colorer le Hall of Fame. Q343V3R terrasse la flotte de MOP, avec non seulement un joli bénéfice (40M), mais en plus, une solide aide de Tanchou, qui avait repéré la flotte et a recyclé le champ de débris.

Macker également, membre de la toute nouvelle alliance des Touristes, signe le premier HOF de son alliance avec un bénéfice de 31 millions. Cette fois, c'est avec une flotte uniquement lourde qu'il a vaincu le défenseur, Le Phoenix. Enfin, Naincantation, alias Sortilège, nous fait valoir la puissance de feu de l'alliance naine, grâce à un HOF de 113 millions et une rentabilité de 110 millions !

Blocages et déblocages, les habituels changements du top 100

Univers 25 - Fenrir Greyback

Comme chaque mois, les blocages et déblocages ont amenés à un bousculement dans le top100. Tout d'abord, il faut signaler le déblocage des deux canards, Patacouac et TaTa Coin Coin, tous deux bloqués il y a un mois pour partage de compte. Vénitia qui a décidé de les remettre dans le jeu assez rapidement après leur blocage, a été assez clément ce mois-ci puisqu'elle en profitait par la même occasion pour débloquent deux autres joueurs, Dorloth et Blackchicken, respectivement top800 et top600.

PaPy yHo des rod à quand à lui eu moins de chance puisque son compte a été gelé pour partage de compte. Aucun autre joueur n'a été bloqués en même temps que lui, on

peut donc supposer qu'ils jouaient à plusieurs sur ce compte.

Cartel quand à lui pense que c'est un nouvel acte de « noobisme » pur de la part des opérateurs de notre univers puisque selon lui, il faut être deux pour partager un compte.

Quoiqu'il en soit, ce blocage du joueur de la deuxième alliance de l'univers a fait bouger le top 20, puisqu'il était 16ème avant ce malheureux événement.

J'en arrive maintenant aux nombreux blocages qui ont eu lieu dans de multiples univers. Tous ont été dus à une bande de joueurs qui ont cru malins d'envoyer un message qui promettaient monts et merveilles si on le renvoyait à un certains

nombre de joueurs. Ce message qui disait qu'une mise à jour serait faite le samedi et que donc les attaques seraient suspendues. Bien sur, ce n'était que pur invention, l'antimatière promise n'est jamais arrivée et tout ce que les joueurs trop naïfs ont reçu en échange de leur envoi de messages a été un blocage d'un jour.

Il est évidemment à déplorer qu'après les nombreuses chaînes que l'on reçoit via hotmail ou autres, les diffuseurs de spam s'attaquent maintenant à Ogame.

Plus de 50 joueurs ont faits les frais de cette diffusion de spams massive, heureusement, la sanction n'a pas été trop dure.

Les RoD et les Nains : la guerre des Hofs

Univers 25 - Nympe Ydeil

Classement des HOFs du mois

03-[Guerrier] Arvok [R.o.D] –VS– Aigle-noir [W.o.C] (CDR = 480M)
<http://board.ogame.fr/thread.php?threadid=768714>

03-[Guerrier] Nainpoleon [L7N1] –VS– Starbuck [LDdk] (CDR = 423M)
<http://board.ogame.fr/thread.php?threadid=765637>

03-[Guerrier] Nainpoleon [L7N1] –VS– kurdt [F_BHEE_F] (CDR = 370M)
<http://board.ogame.fr/thread.php?threadid=769687>

03-[Guerrier] Nainpoleon [L7N1] –VS– zlo l [L.C.A.] (CDR = 359M)
<http://board.ogame.fr/thread.php?threadid=768426>

04-[Stratège] Nympe Ydeil –VS– Ptit Coin Coin [LCA] (CDR = 240M)
 Non posté

04-[Stratège] NainBuccoDonosaure [L7N1] –VS– Ship Graveyard [FARM] (CDR = 209M)
<http://board.ogame.fr/thread.php?threadid=761807>

05-[Expert] angus [L.T.] –VS– Lespartiate [G.T.O] (CDR = 185M)
<http://board.ogame.fr/thread.php?threadid=763784>

05-[Stratège] Macker [L.T.] –VS– Le Phoenix [--] (CDR = 156M)
<http://board.ogame.fr/thread.php?threadid=761331>

05-[Stratège] Gamdrack [R.o.D] –VS– Andarion [C.V] (CDR = 133M)
<http://board.ogame.fr/thread.php?threadid=766302>

05-[Stratège] Q343V3R [R.o.D] –VS– MOP [RandD] (CDR = 120M)
<http://board.ogame.fr/thread.php?threadid=771555>

05-[Stratège] Naincantation [L7N1] –VS– Luis Sera [S.O.F] (CDR = 113M)
<http://board.ogame.fr/thread.php?threadid=761760>

05-[Stratège] Tanchou [R.o.D] –VS– Jasnier [FARM] (CDR = 110M)
<http://board.ogame.fr/thread.php?threadid=769631>

Entre les RoD et les L7N1, c'est loin d'être une histoire d'amour, surtout ce mois-ci. L'absence de LaMoule dans le hall of fame laisse un terrain propice à un affrontement tout juste dissimulé entre RoD et Nains. Aux accusations et critiques des uns répondent avec brio les actions des autres, mais les apparences peuvent nous tromper sur l'identité des premiers comme des seconds. Au programme, un HOF de Nainpoléon, un HOF d'Arvok et les foudres pleuvent. La Gazette a souhaité interroger les RoD pour commenter la polémique du HOF de Nainpoléon face à Starbuck.

LGU : Arvok, le dernier HOF de Nainpoleon face à Starbuck a commencé à être un sujet de polémique, pourquoi ?

Arvok : On accuse simplement Nainpoléon de s'être fait pousser...

Oui, mais les preuves ? En réalité, il n'y en a pas vraiment. Deus nous explique :

Deus : Des preuves il y en aura jamais, juste des coïncidences trop troublantes ... Les faits sont en contradiction avec le jeu normal d'un joueur normal. Un top 2 pose une volante dans ton système solaire ... tu ne restes pas là surtout avec lune et porte de saut spatial, au pire tu restes derrière ta défense et tu ne mets pas ta flotte sur ta lune avant d'aller dormir ... Ce n'est pas logique !
 De là à dire qu'il y a eu accord ... pas de preuves = innocent dans le jeu.

Nainpoléon ne sera donc pas bloqué. Selon les accusations des RoD, Starbuck aurait volontairement laissé sa flotte à quai. Missilé notamment par LaMoule, il avait vu la flotte du Nain arriver. Qu'en est-il ? Face aux trois HOFs de Nainpoléon ce mois-ci, ne devrait-on pas se dire que le Nain profite de belles occasions et que tout n'est ici qu'une question de chance ? Les RoDs eux, nous invitent à nous poser la question : a-t-on jamais vu une cible laisser volontairement sa flotte à quai ? Le raidé pourtant, n'a jamais avoué qu'il l'avait fait. D'ailleurs, quelle idée pour les RoD de missiler la cible du Nain ? Les RoD seraient-ils simplement jaloux ? Possible... En attendant, question de pousser Nainpoléon, ils ne sont pas les derniers ! Après le missilage, le champ de débris.

LGU : En parlant de HoF, le HoF Arvok / Aigle noir n'a pas été d'une grande rentabilité puisque Nainpoléon a recyclé une grande partie du cdr ... Pourquoi avez vous eu si peu du CDR ?

Deus : C'était moi qui devais amener mes recyclos, je suis parti de loin, il a eu de la chance, c'est le jeu : 30 min d'écart c'est ainsi.

Plus de 300 millions de champs de débris, c'est du pur bénéfice pour le Nain. Il faut dire qu'Arvok jouait un peu sur les plates-bandes du top 2, le premier étant à 30 SS de la cible, le second à 15. Premier arrivé, premier servi, et le HOF d'Arvok tombe à l'eau.

« Je ne suis pas le seul RoD à faire des HOFs...

grande différence avec les Nains où la moitié est (i), voir 90% », commente laconiquement Deus qui ne se prive pas pour souligner le HOF de Gamdrack qui lui « ne souffre d'aucune zone d'ombre ». Bon... voilà un défi en bonne et due forme. Mais quel défi ?

Nul n'est sans ignorer les nombreux mouvements souterrains qui ont lieu dans l'univers ce mois-ci. Outre une augmentation notable du nombre de HOFs et une concurrence non dissimulée des RoD et des L7N1, une rivalité sans merci semble s'être instaurée entre les deux alliances, rivalité qui nous promet un joli tableau des HOFs le mois prochain si toutefois ils en viennent à lutter à coups de flottes. En effet, il semble que des missilages aient eu lieu depuis la querelle du HOF de Nainpoléon, notamment sur Naincisive et Nainbuccodonsaure aurait également subi une tentative de raid. La rivalité tacite explose donc en conflit, de sorte que certains s'interrogent : « Les RoD ont décidé de mettre de l'animation dans l'univers ou quoi ? »

La Gazette, qui semble être devenue la source d'informations principale de cet univers, a entendu mille fois cette question ce mois-ci, question qui ne trouvera probablement pas de réponse officielle, puisqu'il semble inconcevable que les RoD et les Nains en viennent à une guerre officielle. Depuis bien longtemps, les grandes alliances ne s'abaissent plus à se déclarer la guerre, préférant les souterrains et l'action à une guerre dans les règles de l'art. Reste à savoir si nous aurons au moins l'occasion de voir publier les HOFs que cette rivalité sans merci nous promet...

Voir suite du dossier sur les commentaires des cinq HOFs nains et quatre HOFs RoD.

Nainpoléon, ses hofs et la R.o.D : je t'aime, moi non plus

Univers 25 - Artemus Gordon

On connaissait Nainpoleon en fidèle justicier de la débunkerisation (cf « La Gazette de l'Univers » n°1), on le connaissait déjà moins en opportuniste de la première heure ! Et pourtant...

La chronologie des événements voudrait que soit exposé en premier son recyclage sur Starbuck (des dieux de Kobol), l'ordre ne sera toutefois pas respecté, ce afin de pouvoir présenter de manière plus limpide la nouvelle polémique soulevée par ce combat. Coups de projecteurs, en attendant, sur les Hall of Fame d'un joueur, présent ce mois-ci sur tous les fronts, à la force de frappe plutôt brutale mais à l'hyperractivité et à la réussite insolentes.



Deux opérations de débunkerisation, deux autres d'opportunisme et de finesse déconcertantes. L'équilibre est louable. Ainsi, le premier joueur à avoir fait les frais de ce cocktail détonant est, malheureusement pour son alliance qui perd là quasiment un compte de plus après ceux de La Moule et de Pticoincoin, zlo1 des LCA.

Plus imposant est le bunker, plus importante sera sa destruction. Voici une phrase qui pourrait bien résumer ce combat. Car, en effet dans ce Hall of Fame, ce n'est finalement pas tant la rentabilité (« seulement » un tout petit peu plus de 55M d'unités) qui est impressionnante, mais a contrario les pertes en présence. Et c'est peu dire, puisque c'est moins la destruction de la flotte de zlo1 que les pertes infligées par l'aéantissement, en parallèle, d'un bunker de cette importance (plus d'une centaine de milliers de Lanceurs de Missiles, par exemple) qui laissent sans voix, avec au total plus de 1.3 milliards de pertes nettes pour le Canard (qui n'a apparemment pas arrêté Ogame)..! A tel point que Nainpoleon ouvre et inaugure presque, avec ce recyclage, un Top HoF de la dévastation de bunkers, juste derrière un Hall of Fame signé de ... sa propre main sur Katsumoto des B.O.B en Août dernier. Cet enchaînement représente d'ailleurs une première pour la section HoF. On notera enfin une petite touche d'originalité nostalgique au niveau du RP.

Et Nainpoleon compte bien tenir son rang et entretenir sa réputation. Il le dit lui-même : « *On continue dans la débunkerisation...* ». Pour la forme, il a une nouvelle fois laissé les EDLM de côté pour s'occuper, après zlo1, de kurd1, meilleur joueur jusqu'alors des F_BHEE_F et dont le Nain tient à souligner le fair-play. Le bunker est certes moins imposant et les pertes du défenseur légèrement inférieures (un peu moins de 1.3 milliards d'unités cumulées), mais le champ de ruines grossit et la rentabilité

double (115 millions de ressources). Le spectacle n'en est que tout aussi beau, d'autant plus que, particularité de ces deux Hall of Fame, les RIP se situent du côté défenseur, pour un total de 97 étoiles pacifiées en deux coups par Nainpoleon, ce qui n'est pas rien...

Toutefois, l'absence de RP de Cartel (RPiste « officiel » de Nainpoleon pendant de longs mois) depuis le recyclage de Starbuck (lire ci-après) commence singulièrement à se faire remarquer voire même à (lui) peser. Et les tensions Nainpoleon/R.o.D à sérieusement se consommer...

Tandis que, ce mois-ci, la rivalité entre Nymphette et Pticoincoin était restée cordiale et fair-play (lire l'article sur le recyclage du Canard), une autre a, au contraire, dégénéré. A la manière d'un volcan, celle-ci, somnolente depuis déjà longtemps mais réveillée de temps à autre par des petites prises de becs et autres piques assassines, a littéralement explosé il y a une quinzaine de jours avec le recyclage de Starbuck par Nainpoleon et n'a fait qu'empirer lors d'un recyclage suivant : celui d'Aigle-noir par Arvok, qui fut ceci dit un échec cuisant à malheureusement pas grand-chose...

Retour en arrière. Sur le point de recycler Starbuck, après une première tentative vaine, Arvok est coiffé au poteau une première fois. En effet, Nainpoleon, opportuniste, passe à l'acte et rencontre du succès là où Arvok venait d'échouer. Par la suite (quelques jours plus tard), ayant réussi, cette fois, à recycler Aigle-noir, Arvok est coiffé au poteau une seconde fois. Ainsi, Nainpoleon recycle le champ de ruines et se fait par la même occasion un bénéfice de plusieurs centaines de millions d'unités sur le dos du R.o.D. Le comportement du premier raidé a, à la décharge des R.o.D, largement contribué à envenimer les événements, gâchant ainsi le plaisir et la beauté du RC (avec, entre

autres, 68 nouvelles RIP pacifiées...). En préférant implicitement laisser sa flotte au Nain, il permet clairement à Arvok et ses compatriotes d'exprimer leur rage et donne même du crédit à leur scepticisme.

Et, s'il apparaît clair que le vol au nez et à la barbe d'Arvok de « son » champ de ruines après « son » recyclage sur Aigle-noir (des W.o.C), la réaction en face ne s'est ni faite attendre. Ce recyclage pour lequel l'alliance était à ses côtés La Moule (lequel a dépensé de l'énergie et des ressources dans un missilage conséquent de la défense du raidé, fut fin

mais osé, D'accusations en justifications, l'histoire, montée en épingle, a abouti à 8 pages de confrontation sur le board officiel. Et ce n'est a priori pas prêt de s'arrêter.

Car, aux vues de tout cela, ces nouvelles joutes constituent la nouvelle vague, le nouveau remous de l'Univers 25. Un de plus : on ne change pas une équipe qui gagne.

Seule conclusion positive : il semblerait désormais entériné que l'Univers 25 a franchi un nouveau cap dans son évolution : celui du milliard de points de dégâts infligé à un défenseur, seuil dorénavant régulièrement dans un Hall of Fame.

Au-delà de la nouvelle polémique engendrée par le recycle de Starbuck, c'est donc par extrapolation un véritable conflit R.o.D / L7N1, tant sur le terrain en quantité et en qualité de Hall of Fame – lire l'article de Nymphette – qu'en coulisses, qui prend forme et qui risque bien de s'enligner, telle une vraie guerre d'usure, de perdre et de ternir un peu plus l'image de notre univers sur le long terme. Dérangements et agacements pour les uns, habitude prise voire même satisfaction sadique pour les autres, cela reste tout au moins virtuel, ne le perdons pas de vue...

Lien du HoF sur zlo1 : <http://board.ogame.fr/thread.php?threadid=768426>

Lien du HoF sur kurd1 : <http://board.ogame.fr/thread.php?threadid=769687>

Lien du HoF sur Starbuck : <http://board.ogame.fr/thread.php?threadid=765637>

Nymphe Ydeil vs Pticoincoin

Univers 25 - Artemus Grodon

Avant-propos. Ecrire un article sur le Hall of Fame de Nymphe Ydeil, notre Rédactrice en Chef, n'est pas un exercice de style facile ni couru d'avance. Car, du point de vue de l'objectivité, je consens que l'impartialité et les conditions d'écriture ne sont pas les meilleures (d'aucuns feront le commentaire : « une fois de plus ») quand, de surcroît, je suis impliqué dans le recyclage de Pticoincoin (lire ci-après). Tandis que réaliser cet article nous expose à de probables critiques, ne pas l'écrire pourrait amener certains à nous demander si nous n'avons pas quelque chose à nous reprocher. Mais ne perdez pas de vue que nous sommes, nous

aussi, joueurs à part entière de l'Univers 25 et avons de ce fait droit à notre petit encart dans la Gazette...

Petits sondages entre amis. Leur jeu, à l'image de leur rivalité, ancienne mais toujours cordiale, aurait très bien pu en rester là si seulement un autre n'était pas venu s'y greffer.

En effet, entre Nymphe Ydeil et Pticoincoin, et bien que par la force des choses les événements n'auraient de toute façon toujours pu tourner qu'à l'avantage de celle-ci puisque possédant la plus grosse force de frappe (Nymphe étant alors dans le Top 20 en flottes), la balle n'en finissait jamais de rebondir entre l'un et l'autre, se sondant mutuellement sans rémission. A partir de ce constat, qui voyait ces sondages devenir une sorte de routine, seul, alors, un élément extérieur allait visiblement pouvoir perturber leur parade. Comme un pari, par exemple...

Il faut cependant l'avouer : pour Nymphe, les ressources à quai de Pticoincoin, sans compter sa flotte en elle-même, étaient particulièrement



laisser séjourner une nuit à quai, ce dont elle profita. En réalité, le Canard a eu un événement IRL imprévu dont je préfère taire ici les détails, par respect. C'est en tout cas le premier Hall of Fame, pour l'occasion, de l'ancienne locataire de la L7NI. S'il y a d'ailleurs bien un Nain que ce recyclage aura fait mentir, c'est ce - regretté - Nainculte qui, un jour, avait affirmé que jamais personne n'arriverait à recycler Pticoincoin. C'est maintenant chose faite, non sans une issue du combat relativement lourde de conséquences pour les deux parties.

Car tout d'abord, Nymphe n'est, malheureusement pour elle, pas rentable. Ainsi, Pticoincoin aurait recyclé 5

millions du champs de ruine quand Deus aurait également participé au sabotage. De même, très fair-play, le défenseur a immédiatement annoncé son arrêt d'Ogame. Coup dur à la fois pour lui et à la fois pour son alliance, la L.C.A, qui perd son compte toujours relativement bien classé, au profit de la R.o.D. Repris par au moins un inconnu qui se révélera être plus tard La Moule, il a fait subir à Nymphe une vengeance particulière à coups de missilages et de pillages limites. Seule consolation au final pour Nymphe : les félicitations de Meia, son mentor, en live !..

Ce Hall of Fame n'étant pas paru sur le board officiel, cet article est par conséquent à la fois l'occasion de vous présenter le RC mais également un moyen pour Nymphe de remercier ses fournisseurs de Deutérium et de recycleurs. Elle en profite donc pour remercier, je cite, tous ces "étrangers de la nuit que je ne connaissais pas (occasions de nouvelles amitiés) [...] mais dont je tairais le nom pour qu'ils ne subissent aucune charmante vengeance". Elle en profite également pour annoncer qu'elle a depuis arrêté Ogame pour une durée pour le moment indéterminée.

Rapport de combat :

Les flottes suivantes se sont affrontées le 02-04
05:14:31 :

Attaquant Nymphe Ydeil (X:XXX:XX)
Armes: 160% Bouclier: 150% Coque: 150%
Ch.léger 88.328
Ch.lourd 1.695
Croiseur 7.493
V.bataille 7.263
Bombardier 910
Destr. 2.412
Traqueur 103

Défenseur Ptit coin coin (X:XXX:XX)
Armes: 160% Bouclier: 160% Coque: 160%
P.transp. 200
G.transp. 3.050
Ch.léger 15.000
Ch.lourd 10.000

V.bataille 5.000
V.colo 5
Recycleur 4.500
Sonde 200
Sat.sol. 310
Traqueur 520
Missile 15.000
L.léger. 15.000
L.lourd 1.000
Can.Gauss 1.000
Art.ions 560
Lanc.plasma 190
P.bouclier 1
G.bouclier 1

Game is Game...

Attaquant Nymphe Ydeil (X:XXX:XX)
Ch.léger 47.211
Ch.lourd 1.173
Croiseur 6.393
V.bataille 7.185

Bombardier 906
Destr. 2.410
Traqueur 103

Défenseur Ptit coin coin (X:XXX:XX)
Détruit!

Il emporte
315.032 unités de métal, 299.204 unités de cristal et 1.344.570 unités de deutérium.

L'attaquant a perdu au total 204.588.000 unités. Le défenseur a perdu au total 733.370.000 unités.

Un champ de débris contenant 168.498.900 unités de métal et 74.908.500 unités de cristal. La probabilité de création d'une lune est de 20 %.

VITE DIT !

Angus vs LeSpartiate

Univers 25 - Xanatos

Depuis un mois que l'alliance L.T. (Les Touristes) a été fondée suite à la dissolution des Kikiteams, ses membres n'ont pas chômé. Il semble en effet que ce remaniement ait motivé les troupes à se faire connaître, puisqu'avec le HOF d'Angus, l'alliance compte déjà deux HoFs à son actif. Le premier HOF était signé Macker (voir en page HOF). Ce second HOF vient de la part d'Angus, qui est le reprenneur du compte Amine (repris le 12 février).

Dès le lendemain de la reprise du compte, après plusieurs heures d'espionnage, Angus a repéré une flotte non loin de l'une de ses planètes. Pour le joueur, c'était l'occasion ou jamais. Après deux jours de quête, il trouve auprès de son allié et collègue de HOF, Macker, une source de deutérium. Il ne suffit que de quelques discussions, l'affaire est entendue, l'opération peut être lancée. Le samedi 16 février a signé le jour J pour Angus : la flotte, principalement constituée de chasseurs légers et de croiseurs est prête, le deutérium qui sert de carburant aussi. La cible d'Angus était Lespartiate. Détruit sur sa lune et intégralement pillé, il permet au Touriste de faire un joli bénéfice de près de 60 millions d'unités. Le champ de débris a été partiellement recyclé par Macker, et le RP confectionné par un ami du raideur, Galcian.

Les lecteurs ont pu assister à une jolie escarmouche entre Cartel et lui, habituel RPiste des HOFs, comme d'habitude dirons-nous, puisque les disputes semblent le sport universel de cette section du forum. Notons par ailleurs que certains s'étonneront de ne pas trouver d'Angus ingame, puisque celui-ci s'est fait bloquer ; le compte ayant été donné trois fois en un mois, l'opérateur s'est montré intraitable sur le blocage. Voilà de quoi couper court à la carrière pourtant bien commencée de l'apprenti hoffer.

« Les FARM, c'est comme les Ferrero® »

Univers 25 - Sharky

Nainpoléon, étant aujourd'hui repassé en tête de classement après avoir essuyé de nombreux revers tout au long de son cursus pionnier, s'est révélé en tant que pionnier de la « débunkérisation ». Aurait-il fait part de cette passion à son compatriote Bucco, comme il aime à l'appeler ?

En effet, NainBucco... (trop long à écrire comme dit Naincantation) a signé il y a peu sa première destruction de bunker depuis son retour le mois dernier. Malheureusement, il semble qu'il aura encore besoin du savoir-faire et de l'expérience de Nainpoléon pour apprendre à associer les notions de l'image de bunker et de bénéfice... puisque son HOF est tout juste rentable. Nainbuccodonosore n'a fait que répondre à la provocation du pseudonyme du défenseur Ship Graveyard (en anglais : les vaisseaux de la tombe du cimetière). Par ailleurs,

par son bref commentaire, l'attaquant commente une fois de plus l'utilisation du marchand. Notre raideur nain serait-il donc un digne successeur de Lord Blazze, doublé d'un apprenti du célèbre Nainpoléon ?

Ce raid a aussi permis à Bucco de déclarer, à l'instar de plusieurs de ses coéquipiers nains, son hostilité envers les FARMs en leur faisant perdre en deux hofs et moins d'un mois, plus de deux millions de points ; et de citer un proverbe nain : « *Comme quoi on a pas besoin de deux FARM, pour raider du FARM, ça marche aussi avec du deux normal!* ».

Nainpoléon se déclare fan de ce raid et s'impose un nouveau défi : frapper encore un grand coup sur un bunker, accompagné d'un rp de Cartel (avec majuscule, s'il vous plaît...). Tandis que l'on peut lire l'approbation de Naincantation qui

prétend qu'en plus, « sur un FARM c'est le grand pied », A k u Mike demande si « *les Ferrero, c'est comme les FARMs, jamais 2 sans 3* »? Mais reste-t-il encore des bunkers chez les FARMs ?

Les FARMs se reposent sur leurs mines, qui produisent en permanence entre les hofs des nains, mais après le départ de shaolin, sauront-ils se relever de tant de coups durs ? Leur puissance de feu était jusqu'ici relativement maigre, mais aujourd'hui, elle est en grande partie détenue par trinasuz qui célèbre son retour. Saura-t-il sauver l'honneur de son alliance en hofant un nain ? Possible, à moins que Nainbucco trouve en cette jolie flotte son troisième Ferrero !

En attendant, les hostilités sont déclarées, et la course au top par alliances, lancée !

Tanchou, le retour du raideur

Univers 25 - Nympe Ydeil

Le hall of fame du mois aura l'avantage de nous permettre d'assister au retour d'un grand, qu'on a trop vite plongé aux oubliettes. Depuis août 2007, date de son dernier HOF sur Melkior, Tanchou avait fort peu fait parler de lui. Un retour sur le 25 discret et presque sans histoire, sur un compte mineur, avait valu à l'ancien raideur de se faire oublier.

Pourtant, il revient en fanfare avec un HOF sur Jasnière, un FARM. « *Il m'a fallu deux essais,* » explique le RoD. « *Le deuxième était bon...* » Après un premier essai mercredi soir qui a échoué à deux minutes près, vendredi soir a été la bonne occasion. « *J'ai regardé sa connexion et j'ai attendu la fin de l'étoile. J'ai lancé le raid sans lancer les*

cyclos car pas trop confiant », explique Tanchou. Décision risquée, puisqu'encore une fois, la cible se trouvait à trois systèmes des lunes de Nainpoléon (voir à ce sujet le HOF Arvok vs Aigle Noir).

« *Je l'ai étudié vite fait jeudi, il laissait traîner environ 1 h 20-1 h 30 sans surveillance et je mettais une heure pour arriver sur sa lune. J'avais annoncé à quelques RoD que vu que sa flotte rentrait en fin d'après-midi, la prochaine fois que je le tenterai, il y aurait un HOF* », raconte le raideur. Pour expliquer ce raid, Jasnière parle de "travaux de son FAI", ce qui l'aurait empêché de renvoyer sa flotte. Ce n'est pourtant pas la première fois qu'il prétend des problèmes de connexion pour justifier ses erreurs, puisque ses

voyages G3-G4 lui avaient déjà valu quelques accrochages avec ses voisins les Nains il y a quelques mois. « *Un jeu d'enfant* », conclut le RoD.

Ce retour dans le HOF n'est pourtant pas trop pris au sérieux par Tanchou. Quand on l'interroge sur ses motivations à revenir parmi les raideurs, il répond sans se prendre la tête et plaisante même : « *le retour d'un grand dans le HOF... (rire) ... avec ma flotte de péon !* » Il avoue pourtant refaire une flotte, mais pour lui, convertir un mineur en raideur prend du temps. Mais après un HOF si prometteur, peu importe le temps que ça prendra, pourvu que cela annonce le triomphe d'un nouveau géant du HOF !

Gamdrack vs Andarion

Univers 25 - Artemus Gordon

Au milieu de tout le vacarme retentissant qui hante ce mois-ci encore (et de plus belle, même !) la section HoF, et malgré son caractère tout à fait ordinaire, c'est presque une bouffée d'air frais que nous apporte là Gamdrack avec son Hall of Fame sur Andarion des C.V... Car, pour une fois, voilà (enfin !) un Hall of Fame qui ne fait pas de vagues ! C'est même peu dire, tellement la conclusion ne me semble pas hâtive du tout...

En tout cas, joli bénéfice pour si peu de pertes (approximativement 78 millions d'unités, consommation comprise), malgré le fait que Gamdrack qualifie lui-même son Hall of Fame de petit, ce qui n'est pas tellement modeste de sa part. Gamdrack, toujours aussi discret et disparate dans la réalisation de ses Hall of Fame, mais qui a l'art et la manière de mettre en pratique deux formules de réussite : « *doucement mais sûrement* » et

« *discret mais efficace* ». Il nous gratifie là, qui plus est, d'un RP tout à fait insignifiant mais original. Peut-être parce que l'insecte dont il est question dans son RP est lui-même insignifiant, ou bien peut-être tout simplement parce que celui-ci lui procure en l'occurrence l'occasion de parler de tout avec rien, de broder avec n'importe quoi. Pour notre plus grand divertissement.

E.T vs DDH : Déjà finie

Univers 25 - Fenrir Greyback

Il y a de ces guerres qu'on aimerait qu'elles ne se finissent jamais tellement elles sont passionnantes pour les participants comme pour les gens extérieurs. Celle qui a opposé la DDH war (Dark Damnes Hell, 75ème en points) et les E.T. (Eternity, 52ème en points) fait partie de celles-là.

Malheureusement, c'est avec un grand regret qu'elle s'est achevée le 19 février par une victoire des DDH.

Pendant toute sa durée, il n'y a eu aucun accroc à déplorer entre les deux alliances, le seul conflit aura été entre raideurs d'une même alliance.

Et pourtant, généralement, les guerres lancées par plaisir subissent souvent les critiques de l'alliance adverse, mais cette fois-ci, les ET n'ont pas râlé, et se sont battus comme ils pouvaient et ce, jusqu'à la fin. Beaucoup auraient abandonnés après le départ tonitruant et l'avance presque irrattrapable prise pendant la première semaine par les damnés, mais les eternity, eux ont continué à se battre jusqu'au bout.

Ce mois-ci avait déjà bien mal commencé pour eux ; deux jolies interceptions, une de 200 VBs et l'autre de deux rips, toutes deux en leur défaveur, ce qui a eu comme conséquence d'agrandir le gouffre déjà créé au niveau des dégâts.

Après une petite accalmie pendant laquelle il n'y a eu que des raids sans importance, les interceptions ont repris avec une nouvelle fois un ET, Aurel 51, le fondateur de l'alliance qui tombait pour la deuxième fois dans le piège tendu

par un damné, cette fois-ci, une perte de deux rips aura été le prix à payer....

Un mince espoir arrivait alors pour les ET, en effet, Aurel et ses troupes recevaient l'aide de Dragon de la terre (top700), Florian (top1200), et d'Horus 69 (top1500).

La première recrue, armée de quelques rips a fait mal pendant les premiers jours, mais rapidement, elle a dû se résoudre à être la cible d'attaques, et même la victime d'interceptions, qui ont continué, avec la destruction de 6 de ses rips par Diablotik (DDH, top800). A noter que quelques jours plus tôt, un autre arrivant, Florian s'était fait intercepter par Dorloth (top800 des DDH).

L'écart devenait de plus en plus important mais les Eternity ne se sont pas découragés pour autant. Et ils ont eu raison, même si la remontée n'était pas exceptionnelle, le dernier arrivant, Horus, qui n'avait jusque là été nommé que pour son arrivée, fait une interception d'une flotte d'un DDH, Tracy, et redonne un peu de satisfaction aux dominés de cette guerre. Et cela a continué encore pendant quelques jours avec une interception de la flotte de Van kill (top 1100 des DDH) orchestré par Aurel.

Mais leur joie a été vite calmée par deux combats qui ont fait très mal. D'une part, la perte de dix nouvelles rip de dragonne, interceptées par Jrms, et encore une flotte de BIBI (top1400

des ET) détruite par ce même joueur qui a fait très mal ces derniers jours.

Jrms qui par ailleurs, déchaîné, a réussi trois interceptions en deux jours à la fin.

Les deux derniers jours auront probablement été les plus palpitants. Aurel 51, voulant réduire l'écart au maximum, a lancé les derniers assauts sur les DDH et a même réussi une interception d'une flotte, réduisant par la même occasion l'écart de façon remarquable.

Mais comme toutes les bonnes choses ont une fin, djemba s'est décidé à achever les E.T. d'un raid avec ses rips.

Les E.T. termineront cette guerre avec 370M de dégâts, mais on retiendra d'eux que malgré la supériorité de leurs adversaires, ils n'ont jamais baissé les bras, et seront toujours restés fair-play.

Un point négatif est à noter, c'est le blocage de deux DDH, Dorloth et Diablotik (tous deux top800), pour partage de compte. Ce n'est pas le premier blocage de dorloth, son compte avait déjà été gelé pour push au début de la guerre, mais avait été débloqué. Espérons que ce soit à nouveau le cas cette fois-ci.

C'est ainsi que se termine cette guerre qui aura attiré beaucoup de personnes, ravies de regarder les RC se succéder.

Les acteurs de ces magnifiques combats peuvent enfin prendre un repos bien mérité et retourner à leurs mines tranquillement.

AREA.51 vs RDD : Les RDD une fois de plus en guerre

Univers 25 - Fenrir Greyback

A peine la guerre entre les DDH et les ET finie, et déjà, une nouvelle commence. Cette fois-ci, on retrouve une alliance habituée aux guerres.

En effet, les area51 (60èmes en point, 55èmes en flotte, avec 32 membres) ont déclaré la guerre aux R.D.D (75èmes en point et 90èmes en flotte avec 24 membres). Ces derniers qui avaient déclaré la guerre aux SFC il y a peu, qui par ailleurs l'avaient gagnée sans grandes difficultés, ont aussi évité de peu une guerre avec LFFF, annulée avant le début des combats.

Quoiqu'il en soit, on peut voir ici un conflit assez équilibré entre deux allys de niveau moyen, mais qui feront tout pour nous donner du spectacle. En l'occurrence, les area devraient être motivés puisqu'ils ont déclaré la guerre pour le plaisir, donc, tout porte à

croire qu'il va y avoir pas mal de destruction de défense et d'interceptions possibles dans les premiers jours.

D'ailleurs, après deux jours de combats, les area ont déjà pris une avance non négligeable, grâce à de nombreuses attaques et à deux interceptions de flotte, l'une faite par Artasar (top 1600), l'autre faite par Cyrcee (top 1200).

Le dernier cité est un des invités de cette guerre, et qui sera allié aux area, les RDD peuvent quand à eux, compter sur l'aide d'Aracnia (top 1400).

Pour le moment, il n'y aura eu qu'un accroc entre un joueur extérieur à la guerre, kilofage,

joueur qui n'a pas osé donner son pseudo IG, et les autres joueurs de la guerre après que le joueur susnommé ait menacé les area d'une participation de son alliance dans la guerre. Les area et les RDD s'étant mis d'accord pour qu'il n'y ait aucune aide extérieure, la participation a vite été rejetée par les deux camps, ce qui n'a pas pour autant découragé le joueur qui a alors dit qu'il attaquerait les joueurs sans que cela ne compte pour la guerre...

La guerre s'arrêtera lorsqu'une des deux alliances aura fait 200millions de dégâts à l'autre ou au plus tard, dans un mois. A noter que les area sont déjà à plus de 40millions, cela devrait donc être une guerre éclair.

Situation au commencement de la guerre :	AREA.51	R.D.D
Classement Points	60 èmes (32 membres)	75 èmes (24 membres)
Classement flottes (moyenne par joueur)	55 èmes	90 èmes
Classement recherches	2 èmes	9 èmes

Résultats du concours du meilleur compositeur

Univers 25 - Gabygreen

Ce genre de concours pullulait dans les autres univers et il arriva donc dans l'univers 25 sous le nom de « Le Meilleur Compositeur du 25 ».

Le principe : inventer une flotte inexistante dans le jeu pour l'affronter avec un logiciel de simulation à d'autres flottes. On peut ainsi mesurer son talent de stratège à d'autres.

Dans notre univers, le concours a été organisé par Lord Namora (IG : NaMoRa TeCkNoBoY). Seize participants se sont inscrits et ont été rangés en quatre poules A, B, C et D. Les inscrits devaient avoir une flotte valant cinq mil-

liards de ressources et ne comportant aucune étoile de la mort.

Un système de points a été adopté par Lord Namora, une victoire totale valant 3 points, un nul 2 points pour la gagnant par rapport au nombre de pertes et 1 point pour le perdant et une défaite aucun point. Les deux derniers de chaque groupe furent éliminés, puis en quarts de finale, demi-finale et finale, les perdants de chaque match partaient. Les flottes étant toutes de valeur égale en ressources, on remarque une abondance de matchs nuls.

Ce tournoi, très critiqué au début, fut finalement très apprécié mais quelques affrontements au sujet des RoD ont eu lieu. Gino a déclaré qu'il était « content que la victoire ne revienne pas aux RoD » suite à la victoire d'awesagaga (voir ci-dessous). Cartel lui répondit qu'ils préféreraient « gagner Ingame » et montra leur classement. Gino lui fit remarquer que les LCA les avaient aidés à atteindre ce niveau et Cartel s'irrita pour mettre fin à la discussion.

Résultats								
	Groupe A		Groupe B		Groupe C		Groupe D	
	Joueur	pts	Joueur	pts	Joueur	pts	Joueur	pts
1er	Gamdrack	6	T3K	7	dI PGM ArVoK Ib	6	Lablec	7
2e	XxVodkoxX	5	Awesagaga	6	Deus	5	Silverchair	5
3e	M0i	4	Ptite Frappe	5	Pacush Blues	4	Nainpoléon	4
4e	GT le Dieu	3	Gray Wolf	0	Iceman	3	Gino	2

Gagnants		Perdants	
Quarts de finale			
Awesagaga		XxVodkoxX	
dI PGM Arvok Ib		Lablec	
Gamdrack		Silverchair	
T3K		Deus	
Demi-finale			
Awesagaga		Gamdrack	
dI PGM Arvok Ib		T3K	
Finale			
Awesagaga		dI PGM Arvok Ib	

Bonus : la composition en exclusivité du gagnant (Awesagaga)

- 300 000 chasseurs légers
- 100 000 chasseurs lourds
- 60 000 croiseurs
- 12 470 traqueurs

Guerre en zone de guerre

Univers 25 - Le Lutin

Et non, ne cherchez par un joueur portant ce nom, nous parlons bel et bien du Darfour, zone d'une guerre qui hélas n'a rien de virtuelle.

C'est donc du Tchad qu'un raideur Orchydea opèrera sous peu. Le portable dans le kitbag, le sympathique militaire partira très bientôt sous de nouveaux cieux, et c'est sous le soleil africain qu'il lancera les raids sur ses malheureuses victimes.

D'un caractère bien trempé, notre militaire explique sa présence in game de par son poste relatif aux télécoms militaires et donc durant ses temps de repos, il continuera à ravager la G2, mais virtuellement bien entendu. Mais bon, comme moi vous ne pourrez vous empêcher d'avoir une pensée émue pour ce Chevalier de justice lorsque le journal télévisé rapportera un « raid des rebelles ». Espérons qu'il sera plus clément envers les révoltés qu'envers les flottes ennemies sinon le Tchad et certains de ses excités auront du soucis à se faire.

Je connais l'homme, assez incisif, cordial et blagueur, ce militaire de la quarantaine est rapidement attachant, circonspect, précis et d'un tempérament fonceur... D'ailleurs, comment pourrait-il en être autrement ?

Patrick, sois sûr que nos meilleures pensées t'accompagnent, car mener une guerre... en zone de guerre, le doute n'est plus permis : dans l'uni25 nous avons notre Rambo !

LaMoule, les R.o.D, la mare : le retour du géant?

Univers 25 - Nymphé Ydeil, Artemus Gordon, Tnemelc



Après tout... pourquoi pas ! Certains l'auront remarqué, un certain "LaMoule" s'est infiltré parmi nous. Fake ou retour du grand ? La reprise du compte de Ptit Coin Coin semble indiquer que le joueur derrière le nom est bel et bien celui que l'on connaît, ce qui daterait la reprise du compte au 6 février, immédiatement après le raid du Canard par la Nymphé.

Pourquoi un tel retour, pourquoi chez les RoD ? Après nous avoir tant vanté les mérites de la mare et avoir indiqué qu'il tenait à ses canetons, LaMoule pourrait-il si facilement passer chez les RoD, comme si rien ne s'était passé ? Certains ne manquent pas de le penser, d'autant que nul ne pouvait ignorer l'alliance tacite qui existait entre LaMoule et les RoD.

Après enquête, il semble que LaMoule est bel et bien revenu parmi nous, mais à quel prix ? Le géant, autrefois idole de ceux qui admiraient ses HOFs, voit son image ternie par ses choix de fin de carrière... ou devons-nous dire, de changement de carrière ? Si les RoD sont enchantés (comment pourrait-il en être autrement), d'autres déchantent et voient soudain se profiler le véritable visage de LaMoule. Ainsi que certains le pensent, l'arrogance et l'hypocrisie des RoDs n'auront pas tardé à déteindre sur le géant.

LaMoule a bien voulu répondre à nos questions et avouer lui-même les raisons qui ont motivé son retour.

LGU : Salut La Moule. Est-ce que tu es disponible deux minutes ?

LaMoule : Hum deux minutes oui...

LGU : Je peux te poser quelques questions alors... Est-ce bien un retour que tu nous fais ?

LaMoule : Hum Finalement, je n'ai pas 2 minutes... (je plaisante).

LGU : Bah tu devais bien te douter que j'allais t'interviewer là-dessus, quand même ! Si c'était tabou, il ne fallait pas prendre ce pseudo... j'en déduis que oui, alors ?!

LaMoule : Non un mauvais imitateur certainement. La preuve, il ne fait pas de HOF !

LGU : (Ça ne va pas tarder...) En même temps, l'imitateur en question n'a plus son ancien compte, c'est donc moins facile... d'ailleurs, pourquoi ne pas avoir gardé ton compte ?

LaMoule : Je veux passer moins de temps sur ogame et mon compte nécessitait pas mal de présence.

LGU : Donc tu ne comptais pas vraiment arrê-

ter quand tu as donné ton compte à Deus ?

LaMoule : Si si. Mais Ptit coin coin a lâché son compte comme ça. Donc je l'ai repris pour tenter d'accompagner Deus, qui, ma foi, se débrouille finalement très bien sans moi (rire).

LGU : Dans ce cas pourquoi, exactement, être revenu ? Est-ce un retour intéressé ou bien tout à fait important ?

LaMoule : Boaf, si j'étais vraiment intéressé par l'univers, je monterais une flotte.

LGU : Il reste de la flotte sur le compte de Pticoincoin, pourtant... Par "intéressé" je voulais dire "qui a un but". Reprenons donc : est-ce que ton retour a un but particulier ?

LaMoule : Non, aucun. Passer un chouillat de temps et aider mes alliés. Si je voulais encore jouer pour le top, j'aurais gardé mon compte.

LGU : D'accord. Mais j'en viens à me demander qui sont tes alliés... ! Pourquoi être revenu parmi les RoD ?

LaMoule : Bah j'ai un tag non ? Ce sont des alliés.

LGU : Oui, mais tu as un tag RoD, pas LCA... alors que tu faisais partie de la mare. Tu aurais très bien pu revenir et retourner dans ton alliance, non ?

LaMoule : Exact mais non. J'suis devenu méchant il paraît, donc je ne suis plus dans la gentille mare...

LGU : Tu préfères donc (aider) les RoD plutôt que les LCA ?

LaMoule : Qui te dit que je ne fais pas les deux ? Puis le but était d'aider mon ex-compte à sa reprise donc valait mieux être dans l'ally où le compte était nan ?

LGU : Pas nécessairement, il me semble...

LaMoule : C'est plus simple.

LGU : Ton retour n'était pas prévu du coup ?

LaMoule : Bah je sais toujours pas si je reprends goût ou pas ... Donc je ne sais pas si c'est vraiment un retour ou pas.

LGU : Donc on peut envisager un nouveau départ de ta part ?

LaMoule : J'sortirais bien par la petite porte à un moment (rire). J'en sais rien du tout. Pour l'instant, je tente d'aider quand j'ai un moment, mais sans l'attachement que j'avais auparavant à l'univers. Les dernières histoires de push ne sont pas pour m'encourager (ndlr : voir l'article sur le HOF Nainpoleon vs Starbuck)

LGU : C'est sûr qu'on en voit des vertes et des pas mures en ce moment... Revenons-en à ta présence chez les RoD. Comment et en quoi comptes-tu "accompagner" Deus ?

LaMoule : Deus se débrouille très bien tout seul maintenant.

LGU : Mais tu n'as pas forcément besoin d'être présent IG pour l'aider ?

LaMoule : Euh ... non plus besoin de l'aider lui spécifiquement, il a très bien pris en main le compte il me semble. J'pensais rester totalement anonyme, mais les événements ont fait ...

LGU : donc du coup tu vas pouvoir en profiter

pour venger Pticoincoin ?

LaMoule : Boaf nan...

LGU : En clair, c'est un retour un peu bizarre que tu nous fais là... Qu'en pensent les RoD ? Et les LCA ?

LaMoule : Un retour sans en être un. Je suis plus là.

LGU : Donc ils s'en foutent ?

LaMoule : Euh non j'crois pas mais bon c'est eux qui te diront, j'avais pas parler en leur nom

LGU : D'accord. Petite question encore : quels sont les événements qui t'ont poussé à te révé-

ler ?

LaMoule : J'étais de ceux qui missilaient la cible-push de Nainpo. J'ai assisté à tout. C'est à moi que la cible a dit "Oui, je le vois arriver sous phalange, sa flotte est énorme" avant de mettre sa flotte sur sa lune ...

LGU : Mais rien ne te poussait à te dévoiler ?

LaMoule : Nainpo sachant qui j'étais, et d'autres joueurs comme Lovedoc qui a été viré des LCA, je savais bien que ce secret de pacotille ne resterait pas longtemps secret donc autant prendre les devants.

LGU : D'accord, là c'est plus clair. À ce propos, que s'est-il s'est entre toi et Lovedoc pour que ça tourne au vinaigre si rapidement ?

LaMoule : Euh j'ai vaisselle là, je reviens plus tard si tu veux, on voit ça tout'. Vie réelle en preum's dorénavant désolé.

LGU : D'accord, merci pour l'interview.

L'interview ne s'est pas poursuivie plus longtemps et la question demeure donc sans réponse. Interrogé, Lovedoc a refusé de répondre à nos questions quant à son exclusion de l'alliance LCA. Nous avons donc tenté de comprendre par nous-mêmes ce qui se tramait entre la mare, les RoD et LaMoule. Peu nombreux sont ceux qui ont accepté de nous parler et les sources qui l'ont fait ont exprimé le souhait de le faire sous le couvert de l'anonymat. L'article qui suit a donc été rédigé après enquête et expose des faits tels qu'on a bien voulu nous les montrer.

Suite au raid de Ptit Coin Coin par Nymphé Ydeil, raid datant du 4 février, le compte a été mis en mode vacances. Ptit Coin Coin avait alors indiqué avec fair-play qu'il arrêterait le jeu puisque celui-ci « n'est pas un jeu de stratégie, mais un jeu de temps ». Plus tard, LaMoule confiera à ses alliés RoD que son collègue et ami n'avait pu se connecter ce soir là pour renvoyer sa flotte en raison de problèmes IRL (ces mêmes problèmes qui l'ont poussé à abandonner le jeu). En ce cas, qui sondait depuis le compte ? Volonté de LaMoule de dissimuler l'erreur de son ami, ou sitting ?

Il était de notoriété publique que LaMoule et Ptit Coin Coin partageaient beaucoup. Ils avaient notamment commencé Ogame ensemble, travaillaient dans la même boîte et étaient plus que des alliés : des amis. Quoi de tel qu'un ami pour sitteur ? C'est la question que nous ont posée toutes nos sources, question qui en amenait une autre, de plus grande envergure : quelle est la véritable motivation du départ de LaMoule ? Selon la rumeur, les deux joueurs partageaient plus qu'une amitié : des ressources, des recycleurs et des cibles et se seraient servis de

proxis pour éviter de se faire bloquer. Le départ de LaMoule, puis son retour, seraient donc motivés pas le désir de LaMoule d'échapper aux modérateurs. Vérité ou affabulation ? LaMoule avouait lui-même à la Gazette en avoir marre d'être suspendu au bon vouloir des modérateurs puisque tout le monde savait qu'il partageait la même IP que Ptit Coin Coin...

Le compte de LaMoule est donc donné à Deus, autre IP, autre joueur. Raidé, Ptit Coin Coin donne ses pass à LaMoule, son ami, son allié. Et ensuite ? Immédiatement, LaMoule reprend le compte de Ptit Coin Coin. Le compte est transmis aux RoD le 6 février et sous un pseudonyme banal, LaMoule reprend le jeu sitôt le mode vacances désactivable. Souvenez-vous, trois jours plus tôt, le compte de LaMoule prend le pseudonyme Méjillon. À ce moment, il était encore LCA. On suppose donc que ce changement de pseudonyme était destiné à brouiller les pistes et à masquer le don de compte, Méjillon signifiant « Moule » en espagnol et le compte prenant le nom de Deus et le tag RoD une semaine après.

C'était suffisant pour en perdre le fil. Par la suite, tout est fait pour masquer le retour du géant du HOF. Sur le forum des LCA, LaMoule dissimulera jusqu'à ce qu'il ne soit plus possible de nier qu'il est revenu. Les RoD eux-mêmes masquent ce retour. Gamdrack, lorsqu'il poste son HOF le 17 février, dédicace son HOF : « *Tout d'abord à Moule... Tu vas nous manquer... C'est bien regrettable qu'à cause de la mentalité de certains tu nous quittes...* » Interrogé sur le retour du pseudonyme « LaMoule », Tanchou lui-même niera savoir ce qui se déroule dans sa propre alliance. Pourtant, le compte de Ptit Coin Coin était présent dans l'alliance RoD depuis le début du mois. Alors à quoi rime ces masques et ces dissimulations ? Volonté de LaMoule de cacher son retour, son changement d'alliance ? Même les raisons invoquées par le principal concerné pour expliquer ces changements semblent montées de toutes pièces. L'une de nos sources remarque que Deus n'est pas un noob, et remet en question l'utilité de la présence de LaMoule. Le concerné lui-même se confond dans ses justifications. Avouant que Deus se débrouille finalement très bien sans lui, LaMoule aurait pu choisir de revenir chez les LCA. Pourtant, il ne l'a pas fait. Sa motivation initiale ne serait-elle qu'un prétexte ? Interrogé, il prétend aider ses alliés. Comprendre les RoD. Et les LCA, et ses canetons, sa « *gentille mare* » ?

Oublié le protectorat de LaMoule, Canard chez les Canards. Oublié le joueur qui demandait seulement qu'on ne tape pas sur ses canetons et tempêtait de voir des blocages abusifs sur les siens. Quels remous ont agité la mare au point que LaMoule préfère quitter ses canetons ? La dédicace de Gamdrack, même si elle montre les masques mis en place, laisse rêveur : aurait-on chassé LaMoule de la mare ?

Devant tant de questions, l'enquête ne peut que se poursuivre... Outre ce retour pour le moins étrange, le choix de Deus comme repeneur demande à ce que l'on se penche sur ce don. Souvenez-vous le mois dernier... Interrogé par Nympe Ydeil,

LaMoule affirmait que l'on verrait la semaine suivant pour un éventuel repeneur. En réalité, LaMoule avait déjà un repeneur en vue. Selon Tanchou, c'était à lui que le compte avait été offert. Par manque de temps, le RoD avait refusé. En revanche, lors de l'interview, un autre repeneur avait été proposé au Canard par Nympe Ydeil. La reprise aurait salué le retour du non moins célèbre Meia. « Ça fait réfléchir », avait avoué un LaMoule surpris, pour qui l'affaire semblait entendue en fin de conversation : « Tu auras certainement le compte dans la semaine prochaine », avait-il indiqué, rassuré disait-il à l'idée de ne pas voir son compte du mauvais côté du HOF. Il s'était alors assuré que Meia n'aurait pas trop « embêté » ses Canards : « *Ils sont gentils. Et ça leur fait déjà un coup dur que je parte...* »

Revirement de LaMoule donc, qui non content de changer de discours quant à ses Canards, aurait refusé de donner son compte à Meia en raison du raid de son collègue et ami Ptit Coin coin par la Nympe (voir en pages HOF). Qu'importe, le compte n'en a pas moins trouvé preneur et comme initialement prévu, chez les RoD : Deus. Interrogés, les RoD commentent : « On a récupéré le compte de Moule dans la RoD à cause du raid sur Ptit Coin Coin », explique Tanchou.

Arvok et Deus ont bien voulu répondre également à nos questions.

LGU : Bonjour Arvok. Merci d'accepter de répondre aux questions de la Gazette.

Arvok : Salut, de rien...

LGU : Si ça ne te dérange pas, peux tu m'expliquer déjà pourquoi votre alliance, les RoD, ont une si mauvaise réputation ?

Arvok : Parce que nous, on ose dire ce que l'on pense, contrairement à certains et aussi car on est plutôt prétentieux et qu'on est plutôt vilains avec les noobs.

LGU : Que veux tu dire par "on dit ce que l'on pense contrairement à certains" ?

Arvok : Il n'y a rien de compliqué dans cette phrase, si on pense que tu es mauvais, que tu sers à rien, que tu triches, on le dira, on ne se taira pas comme certains qui le font soit pour se faire passer pour les gentils de service soit par peur de représailles.

LGU : Quelles sont vos réactions par rapport au compte de Moule qui vous a été donné à vous les RoD plutôt qu'à une autre alliance ?

Arvok : Bah il l'a juste donné à un joueur qui lui semblait apte à gérer son compte. On a pas mal

joué ensemble ces derniers mois, ce qui explique son choix envers la RoD.

LGU : Oui mais il aurait très bien pu le donner à un LCA, c'est son alliance d'origine, vous devez être contents d'avoir ce compte plutôt que sa "famille ogamienne", non ?

Arvok : Nous sommes contents, nous ne craignons pas sur un compte à 9M de points (sourire). Il a dû juger que ce compte pèserait plus dans l'Uni dans une alliance comme la RoD plutôt que chez les LCA.

LGU : Sinon, les RoD ont-ils une chose à dire à ceux qui leurs font une si mauvaise réputation ?

Arvok : Non, enfin pas en ce qui me concerne, On est les 1er de l'Uni, c'est une réponse suffisante (sourire)

LGU : Alors merci beaucoup d'avoir répondu à ces question Arvok.

Arvok : De rien.

Par la suite, Arvok a décliné notre offre de poursuivre l'interview. Deus a cependant accepté de la poursuivre, ce qui conclut notre enquête et nous donne l'ultime point de vue des intéressés de l'histoire.

LGU : Bonjour Deus. Tu as hérité du compte de LaMoule comme tout le monde le sait. Pourquoi LaMoule t'a-t-il donné son compte plutôt qu'à un L.C.A. ?

Deus : Bonne question ... pourquoi ne pas la lui poser ?

LGU : Nous essaierons de le contacter là-dessus (sourire). Mais si LaMoule "privilégie" les RoD pour cela, pourquoi n'a-t-il pas été chez vous dès le début ?

Deus : Car je pense qu'il était profondément attaché aux canards et qu'il l'est toujours.

LGU : Il n'y a pas de pacte RoD/LCA je crois ... il y aura pu en avoir un ?

Deus : Pas de pacte chez les RoD, c'est ainsi ... mais on se respecte. Faut pas faire d'erreur non plus (sourire).

LGU : Qui a repris ton compte ?

Deus : StBan.

LGU : Comment t'en sors-tu avec un compte aussi puissant (Top 2 en flotte) ? Tu as des projets pour ce compte ? LaMoule a-t-il donné des conditions pour la reprise ?

Deus : 1) Je suis prudent, j'ai le temps.

2) Des projets, j'en ai mais je ne vais pas les dire.

3) Pas de conditions de reprise.

LGU : Comptes-tu nous faire rêver avec des HOFs comme LaMoule le faisait si bien ?

Deus : Non, ce n'est pas mon objectif premier. Je me concentre sur rentrer des res-

sources, pas sur faire des HOFs.

LGU : En bref tu deviens plus mineur que raideur ?

Deus : Bah non, relis mes réponses, les bons joueurs comprendront, question de calcul. Soit un hof avec rentabilité 100 M l fois par semaine, soit l à 2 raids par jour avec rentabilité de 10 - 20 M. Fais le calcul...

LGU : Le plus rentable est de faire l à 2 raids par jour...

Deus : Ce qui n'empêche pas de faire par-ci par-là quelques belles actions un jour, peut être.

LGU : Bon, merci de m'avoir répondu. J'espère pouvoir te contacter bientôt s'il se passe de nouvelles choses (sourire).

Deus : No problem.



Un lutin rejoint les mines

Univers 25 - Fenrir Greyback

Les nains ont ce mois-ci pu compter l'apparition d'un nouveau personnage dans leurs sombres mines. Ce petit homme, lutin de naissance a posté sa candidature dans le courant du mois dans l'alliance dans laquelle il a toujours rêvé d'aller, dans son introduction chez les nains, il va jusqu'à dire : *J'ai toujours considéré cette alliance comme une finalité dans ce jeu, la cerise sur le gâteau.*

On peut voir chez lui une réelle envie de descendre aux plus profonds des mines pour rejoindre ceux chez qui il a toujours vu les compétences indéniabiles de ses membres, souvent critiquées, jamais égalées. Mais aussi et c'est le plus le tout derrière une réelle convivialité. Pour lui, L7NI, c'est une alliance pure, un retour aux sources.

Les nains ont été charmé par cette candidature, malgré son nombre de points qui auraient été insuffisant en temps normal (top500), la présentation était magnifiquement faite, images, textes, tout était là pour plaire aux lecteurs, et les points n'ont presque pas été pris en compte.

La suite a malheureusement été beaucoup moins heureuse pour le futur nain, reprenneur du compte de redrider il y a deux mois de cela, il a oublié de changer l'adresse permanent du compte, l'ancien propriétaire n'a eu qu'à se servir. S'en est suivi évidemment une discussion avec l'opératrice, Vénitia, qui a finit par conclure que c'était le lutin le hacker, car comme tout le monde le sait, le propriétaire d'un compte n'est autre que celui à qui appartient l'adresse permanente.

Les nains, déçus quelque peu par l'abandon obligatoire du petit homme vert, ont rapidement proposé l'ancien compte de naincive(top600) au malheureux, qui a accepté avec joie, son rêve pouvait continuer.

Enfin, après un vote interne, il a été accepté, l'étape suivante a été de lui trouver un nom, à ce nouveau nain. Le jour même, le lutin est devenu nainperturbable et coule maintenant de jours heureux chez les nains, ou il se dit très heureux.

Espérons pour lui que cela continue le plus longtemps possible.

En plus, les Nains ont l'honneur de recevoir ce mois-ci deux nouvelles candidatures, et pas des moindres... Celle de Koon, 88e, et d'Impreza, 60e, deux joueurs d'excellence, ex-membres de la wTr. Reste à voir si les deux alliés, qui manifestaient déjà leur désir de rejoindre la taverne, seront acceptés. Quoi qu'il en soit, il semble que l'alliance naine apparaisse désormais comme l'aboutissement de la coopération, de la dynamique et du fair play, et ce, comme le souligne Nainsoumis, en dépit des critiques qui font d'eux des méchants tyrans et des tricheurs. Après tout, chacun son RP non ?

<http://l7n1.lolbb.com/candidatures-f14/candidature-t2733.htm>

<http://l7n1.lolbb.com/candidatures-f14/candidature-t2732.htm>

<http://l7n1.lolbb.com/candidatures-f14/les-secrets-profonds-de-la-foret-t2686.htm>

La Kikiteam est morte, vive les Touristes !

Univers 25 - Djemba [DDH]

Début le mois de février, l'alliance Kikiteam a été dissoute, pour des raisons de manque de participation à la vie de l'alliance des membres et, goutte d'eau faisant déborder le vase, des blocages de Subu, Fefe et Da Boc, piliers de l'alliance.

En effet, ces deux derniers en étaient les fondateurs et ne sont plus jamais repassés par leurs comptes une fois ceux-ci bloqués. Les membres ont donc été forcés de quitter l'alliance ainsi décapitée.

Le joueur Bove, bloqué il y a quelques mois de cela pour push et ayant récupéré un autre compte Kiki quelques semaines plus tard, a

fondé une nouvelle alliance, les Touristes. Les Kikiteam étaient top 15 en points avec une moyenne d'1,5 million par membre, top 8 en vaisseaux avec 18 000 vaisseaux par membre et seulement 32èmes en recherche avec 135 points de recherche par membre. L'objectif avoué des Touristes est au minimum d'égaliser ces classements. Le recrutement se fera aux alentours du top400 voire 300.

Les conditions pour rentrer dans l'alliance seront les points bien entendu, une participation active à la vie de l'alliance passant par le forum et une bonne progression en termes de points.

(<http://les-touristes.xooit.com/index.php>)

Les Touristes ont repris le flambeau déjanté des Kikis et comme le prouve cette citation: « *Alors qu'on se promenait dans l'espace, on a pu voir de grands canards et de petits nains. Quelles drôles de bêtes!!!* »

Souhaitons leur bonne chance pour leur nouvelle aventure dans l'univers 25, qui a par ailleurs très bien commencé puisqu'ils nous ont signé 2 Hofs du bon côté ce mois-ci: Macker [L.T.] vs Le Phoenix [--] CDR~156 M et angus [L.T.] VS Lespartiate [G.T.O] CDR~185M. Déjà la renaissance?

Loveduck : un départ qui ravit les OS

Univers 25 - Fenrir Greyback

Les LCA ont dû constater un nouveau départ d'un de leur joueur. Après le « départ » de la Moule, loveduck, qui a récemment fait son premier hof, est donc le deuxième top100 à quitter les canards. Cela serait dû à une dispute avec l'ex top1 en flotte. Après une discussion IG avec le fondateur des LCA, il aurait cependant accep-

té de revenir, mais après un court moment pendant lequel les problèmes avec la moule ne se sont pas arrêtés, il a décidé de quitter l'alliance.

Dans un premier temps, pour rejoindre les Higlands, chez qui il finira par retirer sa candida-

ture, dans un deuxième temps, il a rallié les OS, chez qui comme on peut s'en douter, il sera traité comme un roi. Les cargaisons de deutérium devraient se relayer en direction de la planète du nouveau membre pour qu'il puisse utiliser sa flotte au mieux.

Le retour de Trinasuz

Univers 25 - Artemus Gordon

Souhaitant se retirer quelques temps, Trinasuz, emblématique joueur des FARM, avait apparemment trouvé le compromis idéal en lunant pour son alliance, tâche qui ne nécessite a priori ni une présence ni une connexion à toute épreuve, pendant qu'Asgorath s'occupait de ses mines.

Mais cette période est maintenant révolue puisqu'Asgorath, ancien Top 15 de l'Univers 6 qui a aussi été FARM à ces heures perdues, a normalement remis ce mois-ci le compte à son propriétaire spirituel.

Trinasuz signe donc son grand retour sur le 25,

en espérant le voir HoFer à nouveau, pour le plaisir de nos yeux !

En attendant, toute la Gazette lui souhaite un bon retour...

[Simpson] : Une nouvelle alliance voit le jour

Univers 25 - Fenrir Greyback

En cette fin de mois, nous avons pu voir l'apparition d'une nouvelle alliance dans le top30 : les Simpson. Celle-ci est le fruit de la fusion entre les C.R.E.V. (« *Capitule rapidement et vire* ») et les Geeks, qui étaient toutes deux top70.

Les joueurs des deux alliances ont appris à se connaître à l'occasion d'un recrutement hasardeux du fondateur des Crev, Lebelge 55, dernièrement hoffé. Celui-ci a en effet envoyé un message à plusieurs Geeks leur demandant de rejoindre son alliance, en perte de vitesse et d'activités depuis certains départs. Les Geeks, qui n'ont pas apprécié que l'on essaie de recruter leurs joueurs ont tout de suite réagi en venant se présenter sur le forum des Crev, mais par la suite, une fusion a vite été envisagée par les visiteurs, ayant comme but de faire monter les deux alliances dans le classement et d'agrandir le nombre de joueurs. Cependant, Lebelge a préféré attendre un mois avant de se décider,

préférant apprendre à les connaître. Ce délai étant passé, un vote a eu lieu en interne au niveau des deux alliances, et la fusion fut acceptée à l'unanimité.

Les différents problèmes habituels lors d'une fusion ont vite été réglés, le tag a été remplacé, par les Simpson et les fondateurs allaient se charger de la construction d'un nouveau forum (<http://simpsons-crew.ogameteam.com/index.php>)

L'afflux des joueurs des deux anciennes alliances vers la nouvelle a vite fait monter celle-ci dans le top30. En effet, l'alliance peut compter sur plusieurs top400, minier comme raideur. Les joueurs les plus faibles ont pu se réfugier dans la wing, qui manquant de joueurs a fait une tentative de recrutement sur le forum officiel (<http://board.ogame.fr/thread.php?threadid=764351>).

Cette alliance, qui compte monter rapidement dans le top 20, cherche pour le moment à trouver ses marques avant de penser à un recrutement pour la « mère ». Elle compte quatre fondateurs qui feront tout pour arriver à ce but le plus vite possible.

Nous ne pouvons que leur souhaiter bonne chance.

[OS] : une alliance discrète mais active

Univers 25 - Le Lutin

Indéfinissable. C'est le mot qui vient à l'esprit lorsque nous croisons un "OS" au détour d'un système. L'OS c'est un ami qui me l'avait suggérée, ma foi lorsque je suis arrivé sur leur forum, j'ai tout de suite été étonné de sa sobriété, cela ne "cadrerait" pas trop avec le nombre ahurissant de messages postés: l'OS est donc une très vieille alliance qui a fait le choix de ne pas trop faire parler d'elle, son forum est un vivier inépuisable d'activités en tous genre, y entrer n'est ni rapide ni facile.

Et si l'OS était l'alliance complice et fidèle que vous aviez toujours recherchée? Voyage au centre d'une alliance où "fraternité" et "complicité" sont plus que des mots mais carrément un style de jeu, les uns après les autres, j'ai appris à connaître les "sages" qui se sont lentement dévoilés de leur réserve, de leur discrétion,

LGU : Bonjour Arnaud, quelle est ta place dans l'alliance OS ?

Arnaud : Je suis actuellement Haut Conseiller, et le fondateur de l'OS. Mais actuellement, j'ai laissé les "clés" à Rulz.

LGU : Comment pourrais-tu définir ton alliance et quelles étaient tes motivations lorsque tu l'as créée ?

Arnaud : Mes motivations quand je l'ai créée... Tout d'abord l'OS est partie de 3 Sages : moi (Arnaud), Takamori et Magneto. Ensemble, nous avons décidé de fonder l'OS après avoir passé quelques temps dans une Alliance maintenant disparue. Nous voulions une Alliance unie, à l'ambiance agréable, respectueuse des règles et la faire aller le plus haut possible. L'OS est donc à cette image, du moins je l'espère...

LGU : L'OS a une image assez discrète c'est un fait, les membres semblent ne pas vouloir faire parler d'eux. Vrai ou faux ?

Arnaud : Il est vrai que l'OS est une alliance discrète. Nous sommes pourtant une Alliance

active, au forum vivant. Sans doute que cela est dû à un mode de fonctionnement axé sur la diplomatie plutôt que sur l'affrontement... Cela n'empêche pas les actions ingame, mais probablement que cela explique cela. Mais bon comme on dit, il faut se méfier de l'eau qui dort.

LGU : Lorsque je vois le nombre de posts en interne au vu des posts en externe peut on dire que l'OS est assez repliée sur elle-même ?

Arnaud : Oui, le forum est très actif en interne, moins dans sa partie externe... Sans doute dû au fait que n'étant pas très "médiatisée", la fréquentation de Membres extérieurs à l'Alliance est plus faible. Mais bon, nous ne mordons pas, et même si pour accéder à plus de zones il faut s'annoncer, il ne faut pas hésiter à passer !

LGU : La fidélité des membres est une constante chez les OS. quelle est la recette ?

Arnaud : Disons que si l'ambiance est bonne, garder les Membres est plus "simple". L'OS est un peu comme une grande famille, où tout le monde s'amuse ensemble, où l'on s'entraide etc... Je pense que cela fait partie de la recette pour fidéliser les Membres... Je pense qu'il faut aussi que tout le monde soit au départ sur la même longueur d'onde et partage un minimum de valeurs communes... Cela n'empêche pas que certains joueurs soient partis sous d'autres cieux... Enfin, certains reviennent quelques fois. Mais bon, sans doute que les Membres seraient plus aptes à donner une réponse à cette question

LGU : En effet, je me souviens d'un grand sentiment de complicité en vos murs, que recherche l'OS aujourd'hui ?

Arnaud : Ce que recherche l'OS ? Et bien surtout continuer à s'amuser, ingame et sur le forum.

Le tout en faisant de l'OS une Alliance respectée et crainte dans l'Univers.

LGU : Crainte... le mot est lancé, ne penses tu pas que l'OS aurait besoin d'un "grand nom"

comme LaMoule, NainPo ou ArVoK ?

Arnaud : Ce sont des grands noms en effet. Mais je pense que l'OS a en interne déjà un potentiel énorme, il faut juste le laisser s'exprimer. Bon nombre de Membres de l'OS sont susceptibles de devenir eux aussi de grands noms.

LGU : Quelle est la grande orientation pour le futur ?

Arnaud : La grande orientation ? La question est un peu indiscrete, j'ai l'impression que l'on regarde sous ma robe (façon de parler, je ne porte pas de robes je vous assure). Disons que le but est d'être respecté et craint... A vous de vous faire votre opinion

LGU : Nous n'avons pas encore de rubrique X à la Gazette (tiens c'est à méditer cela) mais on se souviendra de ton goût prononcé pour les robes.

Arnaud : Non, je ne porte pas de robes c'est juste une expression... Bon on va remplacer robe par kilt et on dira que je suis écossais, ok ?

LGU : d'accord, mais bon, cela ne serait quand même pas trahir l'alliance de nous dire si l'OS se cherche des raiders ou des deutérium dealers par exemple, c'était le sens de ma question

Arnaud : Toute Alliance ne rechigne pas je pense sur le fait de trouver des raiders... donc l'OS non plus, ce serait mensonger de dire le contraire.

Nous cherchons surtout des joueurs adhérents à nos valeurs avant tout et souhaitant jouer en s'amusant, mais tout en étant "sérieux" hein. L'amusement est une chose, mais faut aussi du sérieux et des qualités ingame.

LGU : Bien, je te remercie d'avoir répondu à mes questions Arnaud, voilà qui présentera ta très sympathique alliance

Arnaud : Merci à toi pour l'interview, et un grand bravo à l'équipe de La Gazette qui fait un super boulot !

LGU : Merci et à très bientôt j'espère

Nymphe Ydeil vs Ptiocoin : le RP

Univers 25 - Gothik King

Vénitia Lagazette ayant été contrainte à un repos forcé à la suite d'un tragique accident de souris, la Gazette vous propose en attendant son retour la bande dessinée qui aurait été incluse avec le RP et le Hof de Nymphe Ydeil contre Ptiocoin. Une création du Lutin.





Nymphe Ydeil vs Ptit coin coin : le RP

Univers 25 - Jack Herer

Ce RP a été rédigé à l'occasion du HOF de Nymphe Ydeil. La Gazette en détient donc l'exclusivité, le HOF n'ayant pas été publié.

Le vent venait soulever sa chevelure magnifique. Seule, face à l'immensité d'un horizon infini, elle laissait son esprit flotter au gré de la brise. Les yeux clos, la tête légèrement levée vers le ciel, elle respirait cet air si pur et si frais qui enivrait ses sens, l'entraînant loin, dans ce monde qu'elle aimait tant, vers ce paradis auquel elle aspirait avec tant de volonté, un monde dont le ciel était sans nuage, simplement éclairé des lueurs d'un seul soleil, Son soleil.

Nymphe, la Reine Blanche, se tenait face à un monde en perpétuel changement. Vêtue d'une robe de tussah blanc dont les plis flottaient au vent, elle aurait pu dire, à cet instant précis, ce qu'était le réel bonheur, car Il était là, présent, dans son cœur. Sa présence était le plus doux des réconforts, elle était devenue nécessaire à son bien être, elle ne pouvait plus se passer de Lui. Lui, ce Mage Noir, si puissant, si fort, capable d'apparaître au cœur de ses pensées à n'importe quel moment. Depuis toujours, où qu'il soit, il répondait à son appel. Bien souvent, il apparaissait quand elle avait besoin de lui. Obscur Seigneur, ténébreuse ombre passagère, flottant dans l'espace du temps, il était un Dieu. Peut-on aimer un Dieu ? Est-ce raisonnable de succomber au charme d'un être divin ? Elle l'ignorait, et préférerait ne pas se poser la question. Il l'avait séduite, elle lui offrait sa vie, pour le meilleur et pour le pire.

La jeune femme daigna enfin ouvrir les yeux. Face à elle se dressait l'horizon, illuminé d'une lueur sans pareille, d'une beauté sans nom. Il est parfois difficile d'y distinguer la démarcation entre le bleu du ciel et de la mer, tous deux sont infinis, nous perdant dans une immensité sans nom, troublant nos sens et notre âme dans les vicissitudes d'un monde moderne.

Nymphe sourit, un sourire à son image, si pur et si doux, ses lèvres à peine entre ouvertes laissant apparaître la blancheur perlée de ses dents. Elle était heureuse, de ce bonheur qui ne naît que de l'accomplissement de ce à quoi l'on a toujours aspiré. Pourtant, deux larmes semblaient perler le long de ses joues. Pourquoi ces larmes ? Elle avait pourtant réussi, elle avait vaincu. Elle allait pouvoir faire offrande de ce combat au Dieu qu'il était !

Dans la lueur tiède du levant, Nymphe, fantôme d'or et de blancheur, fit demi-tour, ses pieds nus foulant l'herbe humide dont le contact avec sa peau était tout à la fois agréable et délicat, lavant son esprit de tout le mal et les soucis qui peuvent vous pourrir une vie si fragile.

« Nous avons mis l'offrande en lieu sûr, nous attendons maintenant votre ordre pour l'amener au lieu promis. »

Le jeune insigne, à la voix si douce et mélodieuse, parlait avec un calme et un timbre de voix si apaisant qu'il aurait pu calmer la colère et la rage la plus intense qui soit. La Reine Blanche le regarda droit dans les yeux, sourit, et se dirigea lentement vers l'immense vaisseau aux formes si pures et si parfaites qui se dressait devant elle. La coque était blanche, des gravures dorées ornaient les flancs de ce géant. La proue se découpait sur le ciel teinté d'or. De vastes baies vitrées aussi épaisses et solides que l'amour qu'elle portait à son Mage brillaient dans la lumière. Ce vaisseau-amiral avait appartenu à un Noble Seigneur. Vaincu dans la sanglante bataille qui avait précédé l'aurore, il s'était posé dans la prairie, signant la défaite de son propriétaire, le vaillant Ptit Coin Coin.

Plongée dans le souvenir de la bataille, la Reine Blanche était entrée dans l'appareil, silencieuse, perdue... Son cœur s'était mis à battre plus fort encore que lors de l'apogée de la bataille ! Assise dans le fauteuil en cuir d'un poste de commande ultramoderne, fruit d'un profond travail de recherches et d'innovations technologique, elle expira lourdement l'air qui emplissait ses poumons. Elle se surprit elle-même de les sentir trembler dans sa cage thoracique. Était-ce la peur ? Était-ce l'excitation de savoir qu'elle n'avait jamais été aussi proche d'atteindre son but, de réaliser son rêve, celui qui vous berce dès votre plus tendre enfance ?

Elle caressa du bout des doigts les accoudoirs qui avaient une texture si particulière. Elle ferma les yeux, une nouvelle fois, se laissant aller à son rêve. En elle, elle sentait la présence de son Dieu l'appelait. Il était temps de partir. Tandis que l'appareil décollait délicatement, elle se laissa transporter par ce sentiment si fort qui l'envahissait. Jamais elle n'avait pu imaginer pareille sensation. Elle se sentait bercée, sa tête ballottant doucement de gauche à droite, une tête légère et vidée... vidée ? Non pas totalement... En elle, Sa voix continuait à susurrer son nom, Il lui parlait, car c'était pour Lui qu'elle avait fait ça, pour Lui qu'elle voulait tant faire sans se poser de questions. Elle ne savait pas comment expliquer et décrire tout ce qu'elle ressentait, mais elle était comme attirée par un aimant puissant. Elle avait cru en lui, il lui avait redonné la confiance qu'elle avait perdue (ou qu'elle n'avait jamais eue), il lui avait apporté la vie, celle dont elle rêvait, pour réveiller son cœur et son âme.

Désormais, elle allait enfin pouvoir quitter son univers, Le rejoindre secrètement, discrètement, sans un mot. Heureuse, elle l'était avec Lui, elle le serait pour Lui, celui-là même qui avait éveillé en elle tant sentiments si nouveaux et si purs ... Elle avait si longtemps rêvé comme dans une poésie et elle se mettait à réaliser que ses rêves n'étaient pas des rêves, qu'à force de volonté et de courage, si éphémères soient-ils, ils devenaient une réalité !

Le vaisseau ne semblait pas aller assez vite pour elle, le temps ne passait pas ! Elle aurait voulu que ces derniers instants, qui lui paraissaient être comme une éternité, prennent fin, achèvent enfin sa longue attente, interminable attente ... Mais curieusement, elle se sentait partir, ses yeux voulaient se fermer et son cœur, si fébrile tantôt, battait faiblement, trop faiblement ! Était-ce cela l'enfer ? Mourir si près du but, mourir d'excitation alors que se réalise un de nos rêves ? Sa tête tomba sur le côté, son oreille posée sur son épaule, elle ferma les yeux sans pouvoir lutter, sans en avoir la force, sombrant dans l'obscurité !

Quelque part, loin par-delà les galaxies, au cœur latté d'une étoile naissante, un esprit, fort, puissant et simple accueillit l'esprit de la Nymphe. De l'obscurité jaillit la lumière et le rêve de la jeune femme prit forme dans cette cathédrale stellaire : elle avait trouvé le calme et la quiétude au creux des bras divins qui l'appelaient, au creux de cette étreinte qui symbolisait le creuset du monde, la matrice d'où jaillirait le fruit de leur amour ! Alors, elle offrit à son Dieu la victoire de son premier combat, l'accomplissement de son apprentissage auprès du mentor qu'il symbolisait et l'amour comme ultime offrande et ultime rêve.

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

Nymphe Ydeil - Rédactrice en chef
 Naincisive - Assistante rédactrice en chef, Correctrice
 Artemus Gordon - Journaliste en HOF
 Djemba - Journaliste en People
 Pacush Blues, Sharky, Gabygreen, Tnemelc, Xanatos, Klael le pingouin - Pigistes
 Diaz - Rpiste
 Le Lutin - Bande dessinée "Venitia Lagazette", Graphiste
 Msiourdams - Correcteur, Maquettiste, Journaliste en Flash Info