

Histoire

Soumis par x.X.x-Easyone
03-01-2008
Dernière mise à jour : 04-01-2008

Histoire du clan

2003 : Naissance de l'enfant terrible

Durant l'été 2003, Shadow et XIII, couple de vieux routards du jeu vidéo, jouaient ensemble sur Delta Force : Black Hawk Down lorsqu'ils décidèrent de mettre un tag devant leur pseudo. Il s'agit alors simplement de montrer leur association, pas d'avantage. Ils choisissent le tag ~xXx~ en l'honneur de l'anti-conformisme du héros du film éponyme.

Très vite, d'autres joueurs français demandent à "rejoindre le clan". Un clan, une équipe ? Shadow et XIII n'y avaient pas penser mais après tout pourquoi pas, plus on est de fous, plus on rit. Les premiers membres sont alors recrutés, il s'agit de Kazigolto, Keal27, Raider, Le Fou, Tetsuo, esi0N, Arthur, Legio, Thunder, Bestfire, Bart, et H. Puis arrivent en septembre 2003, Easyone, Psychozen et 101Easy. Ces membres seront présents tout au long de la première année et permettront au clan de se construire pour atteindre son apogée quelques mois plus tard.

La x.X.x commence à faire des "matches" contre d'autres équipes françaises. C'est l'époque des premières victoires et des premières défaites face à des équipes comme les GFI, les RnBw ou les Pg. La tag ~xXx~ devient alors x.X.x pour respecter les exigences de la plateforme multijoueur du jeu (Novaworld). Par ailleurs le clan continue de s'agrandir avec l'arrivée de membres tel que Fusco, Barbare, Predator ou encore Clementine.

Le développeur du jeu DF:BHD sort un patch 1.3 qui n'est pas compatible avec certaines versions localisées du jeu, notamment la version française. Les joueurs français se retrouvent alors sur une liste de serveur qui s'amincit inexorablement. D'autant plus que les seuls serveurs ranked sont détenu par le développeur qui n'en laissent bientôt plus que 8 puis 4 en version 1.2. C'est sur ces serveurs que se retrouvent les membres de la x.X.x, plus particulièrement les serveurs Somalia 1 et 2 en mode TKOTH (capture de la colline). Les plus grand moments de la x.X.x seront passés sur ces serveurs où les américains viennent essayer leur trainers (la version 1.2 se remplit progressivement de tricheurs qui ne trouvent pas de trainers pour la version 1.3 et qui downgrade leur version du jeu). C'était à cette époque que le clan arrivait à vider des serveurs en choisissant tous le même camp. Mais peu à peu la version 1.2 devient injouable car foisonnant de tricheurs. C'est le début de ce que j'appellerai la "paranoïa" des cheateurs qui touchera tous les membres de la x.X.x et qui nous poussera à abandonner plus tard le jeu.

Durant cette période de croissance, le recrutement n'est pas stoppé et arrivent des gens comme Matfly, Rib2b ou Rebel. Premier Semestre 2004 : Apogée et première crise

Début 2004, la x.X.x décide de s'inscrire dans deux leagues que sont la DF Empire et Frontline Project. Après quelques belles victoires et beaucoup de défaites, on décide d'y mettre un terme. La participation à ces leagues à créer beaucoup de tensions dans le clan et les x.X.x commençaient à se prendre la tête. Lorsqu'on arrête les matchs en league vers mai/juin les tensions étaient telles que la clan a failli s'arrêter là.

C'est aussi durant cette période qu'une quinzaines de x.X.x se retrouvent tous les soirs sans matchs sur les serveurs Somalia 1 et 2. On y rencontrera des équipes comme les -UKO- que l'ont traitera de cheateurs avant de se lier d'amitié et de devenir alliés. On rencontrera aussi les 701Sq (qui resteront à jamais considérés comme des cheateurs) ou des équipes françaises comme les DG (qu'on a aussi suspecté de cheater avant de devenir assez proche).

D'autre part la x.X.x se procure comme la plupart des équipes françaises des versions américaines du jeu afin de pouvoir jouer un version 1.3 puis 1.5.

On se lance également dans des projets tels qu'une formation de sniper par Shadow à 4 membres pour qu'ils deviennent de véritable tireurs d'élites. Mais aussi la rédaction de tactiques en TDM et autres tactital maps. Mais surtout un projets qui prendra de longues heures à être paufiné : le tournoi xXxhibition.

Ont été créé pour ce projets une dizaines de maps persos avec des objectifs spécifiques pour chacune d'entre elles, plusieurs pages de règlement, des tests de maps et bien d'autres choses. Au bout de 5 mois, en septembre 2004 le projet touche à sa fin et la x.X.x s'apprête à inviter les autres équipes à participer à l'évènement qui devait marquer la fin de la x.X.x sur ce jeu. Finalement les choses traînent et le tournoi n'aura jamais lieu malgré les mois passés à le préparer.

Toujours durant cette période, Raider créé un sujet dans le forum appelé "Famille Vituelle" sur lequel chacun des x.X.x expriment sa satisfaction d'être dans l'équipe mais qui deviendra le sujet trombinoscope de la x.X.x . C'est également de ce sujet que naîtra l'envie de se rencontrer en chair et en os et qui permettra aux membres de se voir à l'occasion de l'IRL 2004.

Par ailleurs le recutement est mi en pause.

Finalement le jeu BHD passe en version 1.5.0.5 pour tous les pays et une différence de niveau se fait sentir pour ceux habituer à jouer surtout en 1.2.

D'autre part, en juin sort Joint Operations, le jeu par les devs de BHD mais beaucoup plus orienté grandes batailles avec

véhicules (à la BF), ce jeu détient le record du nombre de joueurs sur un serveur avec de nombreux serveurs à 150 places pleins sans gros problèmes de lags. C'est du aux maps énormes qui permettent à l'action d'avoir lieu un peu partout à petite doses plutôt qu'en une petite zone.

Les membres cherchent alors un remplaçant à BHD et testent alors des jeux comme UT2004, Söldner ou America's Army (sur lequel iront joué Barbare et Predator) mais Joint Ops remporte finalement les suffrages.

L'été 2004 est l'été de la rencontre IRL ou la plupart des membres cités ci-dessus ont eu l'occasion de se rencontrer. Ce fut le premier et le dernier évènement IRL à réunir autant de x.X.x si l'on excepte les rencontres de l'alliance Silenia/Neuvième Porte qui réuni un certain nombre d'anciens x.X.x.

Deuxième Semestre 2004 : Première Transition

Après la rencontre, le tournoi est finalisé et le prépartifs ont lieu mais après avoir tant travaillé dessus on ressent une certaine lassitude et finalement le projet est abandonné juste avant son lancement au mois d'octobre.

D'autre part à lieu la lente mais certaine transition de BHD vers Joint Ops. On a beaucoup de mal à quitter BHD sur lequel on jourra encore régulièrement jusqu'en 2005 mais Joint Ops devient peu à peu le jeu qui regroupe le plus de x.X.x.

On recrute à nouveau au passage sur Joint Ops et arrivent des membres comme Tonio, Kenny, Ysa ou LeDoc.

Le clan, jusque là dirigé entièrement par Shadow et XIII secondés par des co-leaders qui changeait régulièrement, adopte un nouveau système de direction. En effet Shadow et XIII avait passé plus d'un an et demi à se démener pour faire vivre et progresser la x.X.x. Ils sont alors épuisés et souhaitent passer la main. On crée alors le COS (Commandement des Opérations Spéciales) et le Staff. Le premier est chargé de faire vivre et progresser le clan en discutant et en votant des projets lors de Réunion du Grand Conseil (ces réunions ont lieu depuis le début du clan mais étaient jusque lors présidées par les leaders). Les membres du COS devaient changer lorsqu'eux ou les membres du clan le jugeait nécessaire.

D'autre part le Staff se chargeait de faire fonctionner le site correctement, en modérant les forums, en proposant des sondages, des articles, etc... Les membres du staff étaient choisis par les membres du COS.

Premier Semestre 2005 : Calme et tranquillité

La transition vers Joint Ops se poursuit calmement et la x.X.x fait quelques matchs amicaux pour ne pas perdre la main. C'est aussi à ce moment-là que les FmF, une team multigame, lance le projet JoLive qui consistait alors de réunir plusieurs clans dans une équipe de 75 joueurs et de faire de même dans l'autre équipe pour créer une bataille épique de 150 joueurs. Grâce à Shadow qui s'est lié aux FmF, la x.X.x fut aux premières loges pour les Crash Tests du serveur ou pour le 2 premières batailles. Malheureusement le projet à commencer à s'essouffler et est tombé dans l'oubli. Mais les FmF préparaient en fait la suite avec la naissance quelques mois plus tard de BF2Live...

Mais Joint Ops ne fait pas l'unanimité et certains x.X.x veulent s'essayer à autre chose que du FPS, on va ainsi tester des jeux comme World of Warcraft, Guild Wars, Swat4 ou autres. (à suivre)