

DOFUS MAG #0 Juillet 2007

- 4 Photos Ankama 2001-2007
- 5 Présentation d'Ankama
- 6 DOFUS - L'univers et les dieux
- 8 DOFUS - Deux cités, une guerre, trois possibilités
- 12 Lexique de Harry Stote
- 14 Conseils pour une agréable visite du MD12
- 16 Dofus-Arena
- 20 WAKFU - En construction
- 26 Coup d'œil dans le rétro



8

DOFUS MAG #1 - Décembre 2007 / janvier 2008

- 30 DOFUS - Créer son personnage
- 38 DOFUS - Incarnam
- 50 DOFUS - Serveur Héroïque
- 53 DOFUS - Continent de glace
- 56 Making of : Les donjons de WAKFU
- 63 WAKFU - La série
- 66 Coup d'œil dans le rétro



30

DOFUS MAG #2 - Février / mars 2008

- 70 DOFUS - Au bonheur de la « Fame »
- 72 DOFUS - Le Comte Harebourg
- 74 DOFUS - Sain Ballotin
- 76 WAKFU - Le 5 de Wakfu
- 80 WAKFU - L'anime
- 87 How to art : Arnaud
- 92 Ankama Convention #1
- 94 Le Chevalier Noir
- 96 Produits dérivés : nos peluches
- 103 Coup d'œil dans le rétro



80

DOFUS MAG #3 - Avril / mai 2008

- 106 DOFUS - Au bonheur de la « Fame »
- 108 L'avenir de DOFUS
- 112 Coup d'œil dans le rétro



98

DOFUS MAG #5 #6 #8 #10 #11 #12 Août 2008 à novembre 2009

- 114 DOFUS - Noob un jour, noob toujours
- 116 DOFUS - Terrakourial et le Dofus Ocre
- 118 DOFUS - Les bonnes excuses des mauvais perdants
- 122 WAKFU - La naissance d'une carte
- 124 DOFUS - Mots croisés
- 126 DOFUS - DOFUS 2.0, enfin !
- 134 WAKFU - Les Gardiens
- 138 WAKFU - Travaux en cours
- 143 Coup d'œil dans le rétro



118



141



Serveur Héroïque

Vous avez déjà testé plusieurs types de personnages, touché à différents métiers et accompli bien des quêtes. La géographie du Monde des 12 n'a plus aucun secret pour vous et... l'ennui vous guette. Heureusement, voici un nouveau serveur qui vous propose un supplément d'adrénaline et réclame une vigilance de toutes les minutes. Bienvenue à ceux qui ne craignent pas la mort !

Le serveur hardcore (Oto Mustam⁽¹⁾) propose une option qui peut sembler surprenante. Contrairement à ce qui se passe sur les autres serveurs, votre personnage meurt définitivement. Impossible de le ressusciter en allant au pied d'une statue de phénix ou en faisant appel aux services d'un prêtre. Il n'y a plus de barre d'énergie à surveiller. Il est supprimé du serveur et il ne vous reste plus qu'à créer un nouveau personnage. Certes, vous pourriez toujours lui donner le même nom, si quelqu'un ne l'a pas pris entre temps. Mais il vous faudra repartir de zéro.

Si vous mourez lors d'un combat en équipe et que celle-ci est victorieuse, votre personnage n'est pas considéré comme mort et vous retrouverez le reste du groupe à la fin de la bataille. Vous avez donc tout intérêt à bien choisir vos amis et à vous battre en équipe.

En PVP, lorsque vous êtes agressé par un autre joueur et que vous mourez tous vos objets sont directement dropped par les adversaires. C'est rageant, mais c'est comme ça. Ils n'hésiteront pas à dépouiller votre cadavre encore fumant.

La seule zone où les joueurs pourront être à peu près tranquilles est Incarnam. Vous ne pourrez pas vous faire agresser par les autres personnages. Mais rien n'empêchera les monstres de vous massacrer si vous tentez de les tuer.

Autre danger du serveur hardcore : les déconnexions intempestives. Si votre fournisseur d'accès vous lâche ou si vous avez une panne d'électricité, votre personnage mourra. Cela peut paraître absurde, mais c'est un peu comme les accidents de voiture : stupides et imprévisibles. Vous êtes prévenus !

Au vu de tous ces dangers, il est clair que ce serveur hardcore est réservé à des joueurs expérimentés qui choisissent ce mode de jeu en toute conscience. Inutile de venir pleurer auprès du service après-vente si vous perdez votre personnage.

Ce mode de jeu, difficile, exigeant mais passionnant, est réservé aux abonnés. Il s'agit d'éviter au maximum les comptes « mules » utilisés pour les agressions. Oto Mustam est conseillé pour les joueurs d'élite qui n'ont pas froid aux yeux.



L'amour du risque

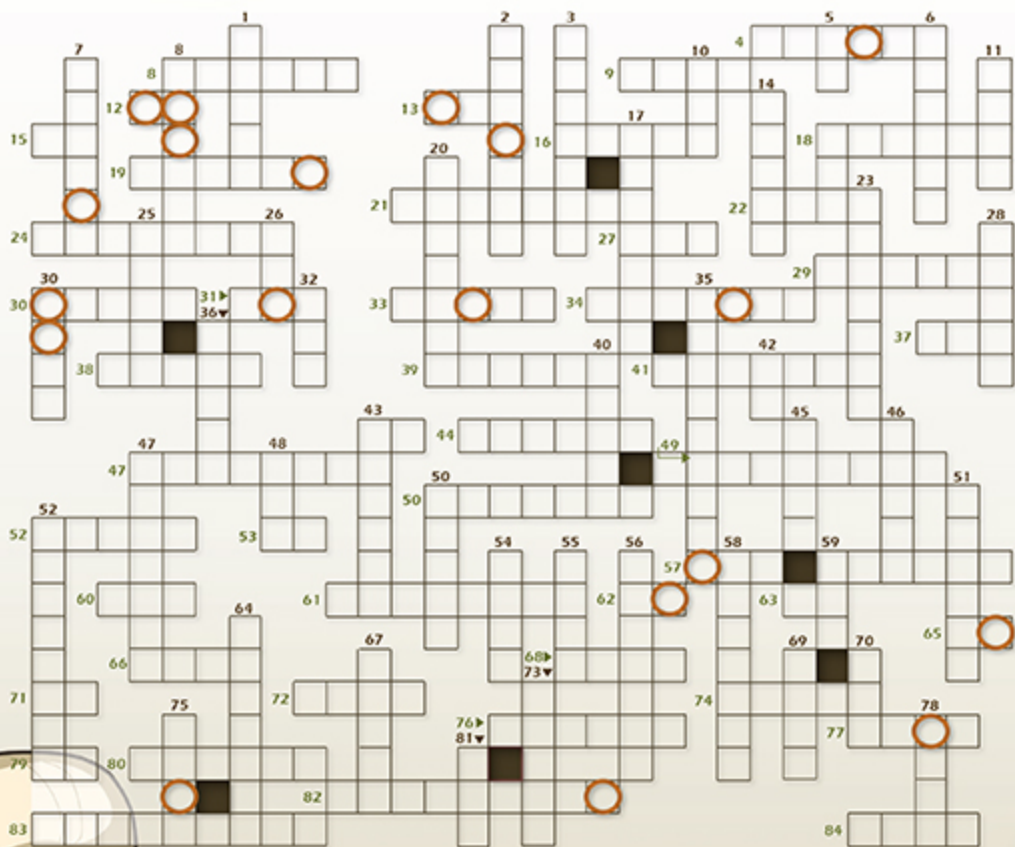
Après la lecture de la première partie de l'article, vous allez nous dire que personne n'est assez fou pour créer un personnage et pour le faire évoluer durant des dizaines d'heures pour le voir réduit en bouillie en une fraction de seconde (par hasard, inattention ou malchance).

Et pourtant, si !

Aller sur le serveur Oto Mustam demande un état d'esprit différent. Il est réservé aux joueurs pour qui la prise de risque doit être maximale, sinon le jeu perd de sa saveur. Afin de retrouver les montées d'adrénaline de vos débuts, il vous suffira donc de goûter à la saveur âpre d'Oto Mustam. Vous aurez à nouveau la gorge nouée à l'idée que le combat est vraiment tendu. Chaque point compte et vous aurez toujours en vue la jauge de vie. Sur Oto Mustam l'expression « engager un combat » va retrouver son sens : vous vous engagez vraiment.

⁽¹⁾ Oto Mustam est le chef des guerriers de Brekmar. Représentant le plus visible du parti de Djani, il est colérique, impatient et très agressif. Il est toujours prompt à lancer ses troupes au combat, quand bien même l'issue de celui-ci serait défavorable à Brekmar. Avec son telle personnalité de ténor, le serveur ne pouvait être que hardcore !

Mots croisés DOFUS



Définition du mot manquant :

«Principales qualités : Communion, Solitude et Force»





plus. Nous ne communiquons pas beaucoup sur la bêta car nous nous intéressons avant tout aux avis de personnes connaissant déjà Wakfu. Nous avons besoin d'un regard critique par rapport au jeu et pas seulement des avis positifs. Bien sûr, s'il y en a c'est toujours bien ! Mais il nous faut des remarques qui portent aussi sur les petites modifications qui ne se voient pas nécessairement lorsque le testeur est un néophyte et qu'il n'a pas connu les précédentes versions. Après tout, ce sont les critiques qui font avancer.

• Depuis peu, il y a eu beaucoup d'interventions sur les forums, ce qui a provoqué un tollé.

C'est assez classique des forums en fait. Lorsqu'on ne communique pas, on nous le reproche. Lorsqu'on communique, on nous le reproche aussi. Nous savons aussi que la plupart des gens qui écrivent sur un forum le font pour râler. En général, les gens contents se taisent.



Je suis persuadé qu'en donnant des informations régulières, du moins autant que l'on peut, on fait des gens heureux de suivre le projet. Ensuite, il y aura forcément toujours des râleurs et des retours enflammés. Mais ça prouve aussi que les gens sont impliqués dans le jeu, sinon ils ne viendraient pas poster. Ça nous permet de nous remettre en question. C'est bien aussi et ça fait vivre la communauté. Le forum ne doit pas non plus devenir une liste de louanges ou un outil de propagande. Chacun a le droit de dire ce qu'il veut.

• Et ce n'est pas un peu violent de dire qu'il n'y a pas eu de game design sur Wakfu ?

Sur le fait qu'il n'y avait pas de game design, ce n'est pas une nouveauté. Ça fait sans doute plus d'effet quand c'est Tot qui le dit, mais globalement ça a déjà été dit. Disons qu'il a fallu du temps pour le reconnaître...





LE VIEUX PARCHEMIN ET LE VER DE TERRE

Par Halden

Il y a quelques années, j'ai été amené à la rédaction de l'Écho de la Dofus, un site internet qui permettait de retrouver les anciens numéros de l'Écho de la Dofus. C'est à ce moment-là que j'ai découvert l'existence de ce site et que j'ai pu retrouver les anciens numéros de l'Écho de la Dofus.

C'est donc avec un grand plaisir que j'ai pu retrouver les anciens numéros de l'Écho de la Dofus. C'est à ce moment-là que j'ai découvert l'existence de ce site et que j'ai pu retrouver les anciens numéros de l'Écho de la Dofus. C'est donc avec un grand plaisir que j'ai pu retrouver les anciens numéros de l'Écho de la Dofus.

Il y a quelques années, j'ai été amené à la rédaction de l'Écho de la Dofus, un site internet qui permettait de retrouver les anciens numéros de l'Écho de la Dofus. C'est à ce moment-là que j'ai découvert l'existence de ce site et que j'ai pu retrouver les anciens numéros de l'Écho de la Dofus.

C'est donc avec un grand plaisir que j'ai pu retrouver les anciens numéros de l'Écho de la Dofus. C'est à ce moment-là que j'ai découvert l'existence de ce site et que j'ai pu retrouver les anciens numéros de l'Écho de la Dofus.

C'est donc avec un grand plaisir que j'ai pu retrouver les anciens numéros de l'Écho de la Dofus. C'est à ce moment-là que j'ai découvert l'existence de ce site et que j'ai pu retrouver les anciens numéros de l'Écho de la Dofus.

Halden

Game designer DOFUS



Bonjour à tous !

Chers lecteurs, j'espère que vous allez bien depuis tout ce temps !
Je suis ravi qu'Anlema ait pensé à moi pour vous concocter ce numéro spécial.
Ça m'a fait plaisir de travailler à nouveau sur le DOFUS Mag, de retrouver les anciens collègues et de replonger dans le Krosmoz. ^{o)}
Je souhaite que ce numéro vous rappelle autant de souvenirs qu'à moi et que son supplément vous permette de patienter avant l'arrivée de Lance Dur !
À + (peut-être...)

xan.

