

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



Bonta, Brâkmar :

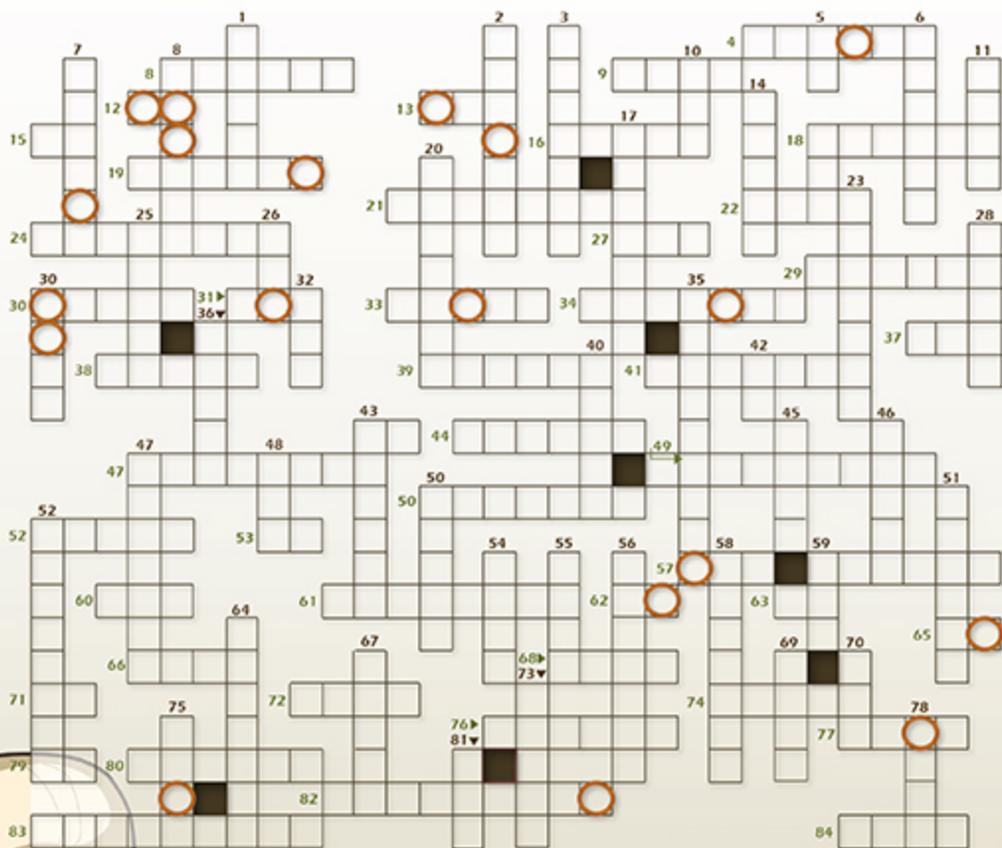
deux cités, une guerre, trois possibilités

Pour comprendre l'origine du conflit entre Bonta et Brâkmar, il faut remonter au commencement des temps.

En effet, lorsque les dieux créèrent le Monde, et que le dieu Xélor se chargea de décompter le temps pour la toute première fois, il le partagea en secondes, minutes, heures, jours, semaines et mois. Mais Rushu, le seigneur démon, était loin d'en être satisfait. Les graines du conflit qui opposerait Bonta et Brâkmar venaient d'être semées...

Mots croisés DOFUS

(force 5)



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 Tor qui le dit, mais globalement ça a déjà été dit. Disons qu'il a fallu du temps pour le reconnaître...



