OMCOM

N°1 L'OMELETTE COSMIQUE
FÉVRIER / MARS 2008

WAKFUFAN'ZINE
NOUVELLE FORMULE !

DOSSIER : CONVENTION ANKAMA # 01

LA CLASSE DU NUMÉRO : les Srams.
LE MONSTRE DU NUMÉRO : la famille fossoyeur.
INTERVIEWS : Guigui, Sarys...
MAIS AUSSI : tests, bd's, fanfics, dossier musique...

PAPER TOYS:
Famille gelax

EDITO

BIENVENUE DANS CE NUMÉRO 2 DU FANZINE DE WAKFU.
VOUS L'AVEZ SUREMENT REMARQUÉ, VOUS VOUS ÊTES SUREMENT DEMANDÉS POURQUOI.
JE RÉPONDRAIS «PARCE QUE».
ET OUI, LE FANZINE A CHANGÉ DE NOM, ET NON NOUS NE REVIENDRONS PAS AU NOM D'AVANT, NON MAIS !
ALORS, POURQUOI L'OMELETTE COSMIQUE ?
PARCE QU'IL NOUS FALLAIT UN NOM PLUS NEUTRE, NOUS DÉTACHANT DE TOUTE COMMUNAUTÉ ET NOUS EN RAPPROCHANT À LA FOIS.
PARCE QU'IL NOUS FALLAIT UN NOM PLUS DÉMONSTRATIF, PLUS PROCHE DE L'UNIVERS WAKFUSIEN.
VOUS CONNAISSEZ PROBABLEMENT TOUS LES TEXTES DE DARYL, DE L'OEUF, SYMBOLE DE WAKFU.
NOUS, NOTRE TRAVAIL, C'EST DE DÉCOUVRIR ET DE FAIRE DÉCOUVRIR CE JEU, D'Y ENTRER, D'EN POSSÉDER L'ESSENCE MÊME.
AUSSI NOUS ENTRONS DANS L'OEUF. NOUS LE BRISONS, ET NOUS EN FAISONS UNE OMELETTE, RÉGALANT AINSI TOUS NOS CHARMANTS LECTEURS (ET LECTRICES, OF COURSE).
L'OMELETTE COSMIQUE (OU OMCOM POUR LES INTIMES), C'EST DONC LA MÊME CHOSE QUE WAKFUFAN'ZINE.
EN PLUS MIEUX, ET AVEC DU JAUNE AU MILIEU.

POUR CE NUMÉRO, QUI, VOUS LE VERREZ, EST PLUS QUE CONSÉQUENT, NOUS VOUS DÉVOILERONT LES COULISSES DE LA CONVENTION ANKAMA, MAIS PAS QUE !
INTERVIEWS EXCLUSIVES DE GUIGUI, LE COMPOSITEUR DES STUDIOS ANKAMA, SARYS, FENRIR, JEAN PAUL BELMANDO ET INDIANA JONES.
NOUS ENTRERONS DANS L'UNIVERS GLAUQUE DES DISCIPLES DE SRAM ET DES FOSSOYEURS EN PASSANT PAR DE MAGNIFIQUES ILLUSTRATIONS MADE IN OMCOM.
UN PAPERTOY VOUS EST AUSSI OFFERT, QUE VOUS POURREZ DÉGUSTER EN GELÉE...
BREF, QUE DU BONHEUR...

BONNE OMELETTE À TOUS ET BON APPÉTIT !

LA NOUILLE, RÉDAC' CHEF

Fenrir

L'OMELETTE COSMIQUE RECRUTE, ALORS N'HÉSITEZ PAS VOUS AUSSI À PARTICIPER À L'AVENTURE !

NOUS RECHERCHONS :
ILLUSTRATEURS, COLORISTES, MAQUETTISTES.

VENEZ ADRESSER VOS CANDIDATURES SUR LE FORUM DU FANZINE :
HTTP://OMCOM.XOOIT.FR/INDEX.PHP

SOMMAIRE

Edito
Sommaire

Wakfu Le Jeu
- La classe du numéro : Sram p4
- Les clans p6
- Le monstre du numéro : Les Fossoyeurs p10
- Morgavina, la petite fille perdue p12
- Concours : Fan Monstre p13

Dossier Musique
- Et la musique dans tout ça ? p14
- Zoom sur Sarys p17
- Membre Ankama du numéro p20

Transition OmCom
- Capitaine Pockett p22
- Membre OmCom : L'or p24

Goodies OmCom
-PaperToys : Jelly p25

Dossier Ankama
- L'histoire d'Ankama p28
- Fenrir, interview d'un stagiaire ANKAMA p34

Transition OmCom
- L'invention d'Emile Gaffeca p36

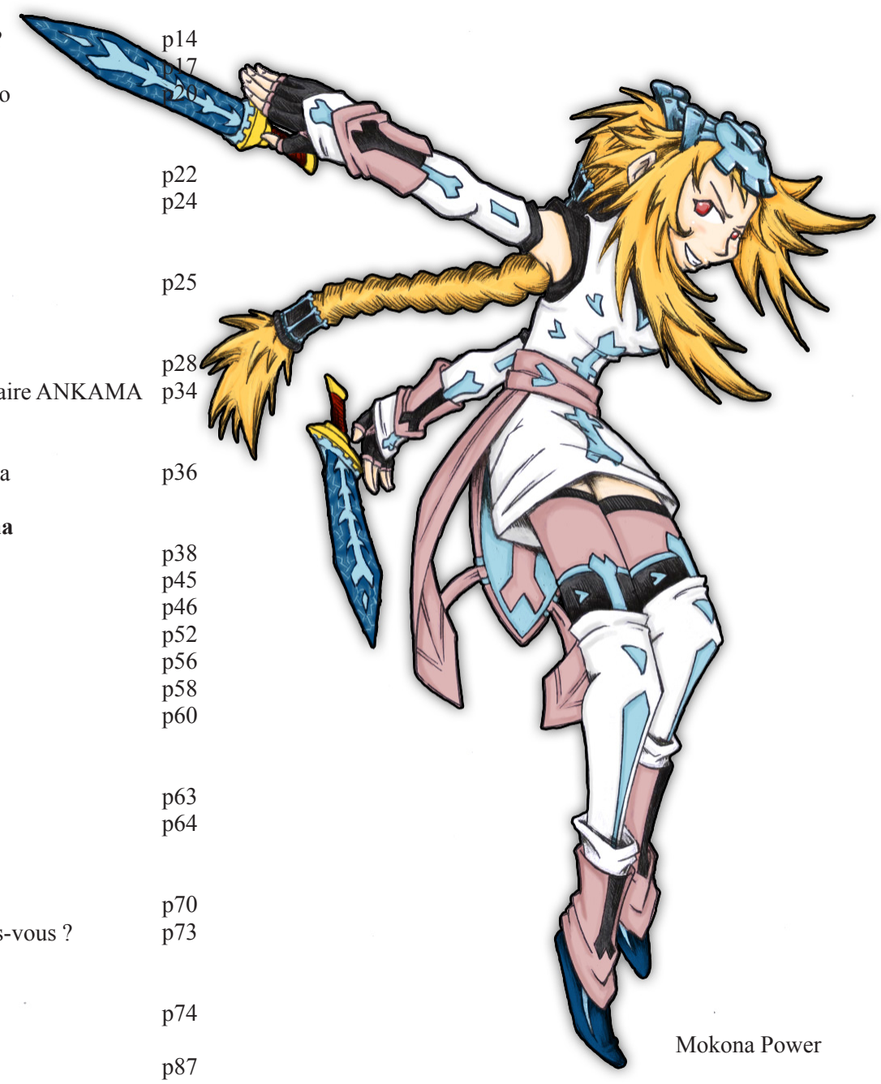
Dossier Convention Ankama
-Wakfu, le beta test p38
- Info en vrac p45
- les sorts de Iop p46
- Wakfu, apres le beta test p52
- Wakfu, le Dessin Animé p56
- La convention p58
- Coup de Cœur : DA Wakfu p60

Transition OmCom
- Sondage p63
- Parcours d'une sacrifiée p64

Dossier Bêta-testeur
- Ze Bêta Test p70
- Test : Quel Bêta-testeur êtes-vous ? p73

OmCom
- Ankama Battle p74

Remerciements p87



Mokona Power

LA CLASSE DU NUMERO : LE SRAM

Une ombre s'approche dans l'angle d'une ruelle… Le faucheur de Wakfu est là, prêt à découper le tissu de votre bourse et piller votre champ de cawottes pour satisfaire ses besoins personnels.

Le Sram est de retour pour vous jouer un mauvais tour !

Hormis celui, rockeur, de la couverture, le Sram est le voleur par excellence, les sorts comme Vol Sacré et Invisibilité le prouvent.

Mais, malgré son aspect plutôt bizarre, genre pantin tout droit sorti d'un film de Tim Burton, il a ses petits adeptes dans le joli monde d'ANKAMA.

Notamment pour Madame Sram, machiavélique mais très bien proportionnée (pour les vicieux que vous êtes, certains dirons pas assez pour la poitrine, mais nous ne les écouterons pas.)

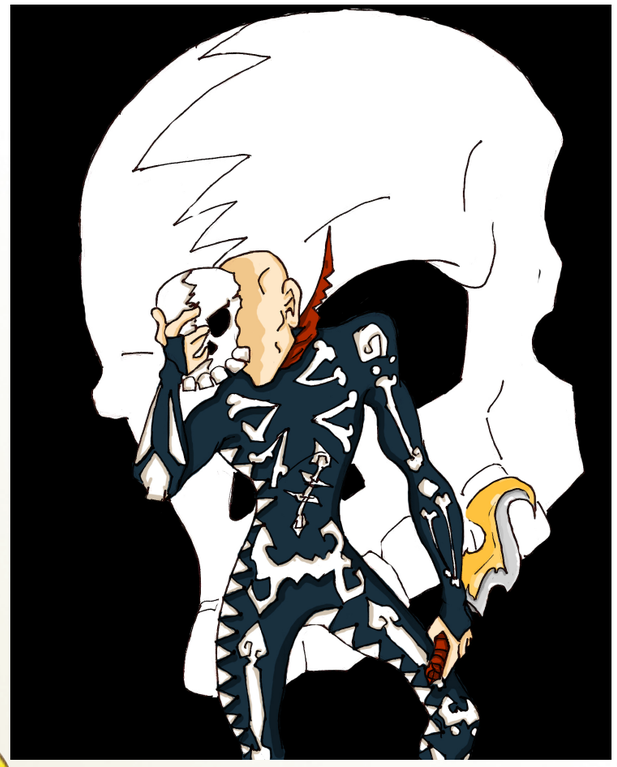
Pari osé et gagné pour Xa, le Chara-Designer, concernant la nouvelle apparence de cette superbe classe.

Désormais engoncé dans une tunique en forme de squelette, personne ne connaîtra jamais le visage qui se cache sous le masque.

De même pour les couleurs de la demoiselle, osées et surprenantes, mais vraiment très réussies !

Le côté désinvolte de ces deux personnages laisse prévoir une agilité sans faille et un maniement du poignard très efficace. (Je me suis même coupé à trop regarder l'illustration c'est dire.)

©Ankama



Naaku

Trêve de blabla, voyons un peu de quoi le Sram est capable.

Vin'Sang

WAKFU : LE JEU

Les sorts :

(Attention, le système des sorts à changé, nous ne garantissons pas la validités de ceux-ci : ex : les coups ténèbre n'existent plus.)

Coup Pénétrant :

- Description officielle : Ce sort inflige des dégâts très puissants grâce à une lame magique qui apparaît sur le poing du Sram si le coup est porté dans le dos. Les dégâts sont de type Air.

Ouh ça c'est un coup de fourbe, attention à vos arrières (et vos derrières), le Sram risque bien de vous botter les fesses ! Un coup puissant si il est porté dans le dos, toute la stratégie du Sram sera donc d'éviter les coups et se placer au bon endroit, au bon moment.

Associé au sort « Invisibilité », Coup Pénétrant peut faire très mal. Très très mal…

Vol Sacré :

- Description officielle : Ce sort permet au Sram de porter des dégâts de type Ténèbres et de récupérer un Point de Wakfu sur la cible.

Intéressant, notamment pour le point de Wakfu qui pourra, peut-être, donner un atout non négligeable dans la partie. En outre, l'élément ténèbres, notons le, sied très bien au personnage.

Invisibilité :

- Description officielle : Ce sort permet au Sram de se rendre instantanément invisible. Son invisibilité ne dure que quelques tours.

Ah ah ah. Voilà qui va nous faire regretter de s'attaquer au Sram ! Même si l'invisibilité ne dure que quelques tours, c'est suffisant pour cet as de la fourberie pour se retrouver dans votre dos en deux temps trois mouvement, vous voler votre plus précieux équipement et vous planter dans le dos, un bon Coup Pénétrant… Ah ces Srams…

Dague Immonde :

- Description officielle : Ce sort permet d'augmenter sa chance de provoquer l'état « Hémorragie ».

Pour lancer ce sort, le Sram doit obligatoirement être équipé d'une dague.

Hum… L'état hémorragie hein… Cela laisse présager un état dans lequel le personnage s'affaiblit et perd des PV tant qu'il est affecté. Ca peut être très utile lors d'un combat contre un ennemi ayant tendance à avoir un peu trop de ces précieux PV… Suivez mon regard... *Sacrieur*

Et voilà pour le Sram, classe du numéro !

Rendez vous au prochain Fanzine pour découvrir une nouvelle classe de Wakfu.

La Nouille, Rédac'Chef foueteur

Retrouvez le fond d'écran sram de l'OmCom sur :
http://omcom.free.fr/OmCom_1/Dossier_maquette_OmCom_1/Links/Sram/wallpaper%20sramette%20copie.jpg

LES CLANS

Arrêtes toi ici jeune aventurier ! Lis bien ces quelques lignes car elles t'aideront à faire un des choix les plus important qui te soit donné !

En effet, dans le monde de Wakfu tu vas devoir choisir l'un des 5 clans. Alors lequel se rapproche le plus de ton idéologie ? Seras tu un adorateur d'Ogrest, un rationaliste convaincu, un activiste déterminé, un intrépide marcheur ou bien une des dernières sentinelles ?

Nous avons rassemblé 5 témoignages, symbolisant les idées de chaque clan. Nous te les offrons, en espérant qu'ils t'aident à faire ton choix, car ton clan sera une partie de toi-même, un point d'ancrage, déterminera ton Wakfu et tellement plus encore !

Lis attentivement, toi qui comptes plonger tout entier dans ce nouveau monde magique qu'est Wakfu !

SŒURS DE DATHURA

Récit de Aille Karamba, Soeur de Dathura et ancienne disciple de Sram.

Quand je pense que j'ai été désignée comme porte-parole du mouvement de Dathura... mais au nom de quoi devrais-je me coltiner un discours devant tous les attardés du coin pour soi-disant «renforcer les troupes» ??

J'y crois pas, franchement on aura tout entendu. Mais bon, j'ai prêté serment, et qui ne tente rien n'a rien. J'ai plus foi en Dathura qu'en toi mon petit Sram.

«Oyez, oyez passants, badauds et âmes en peine...Je me présente à vous, Aille Karamba, disciple des Soeurs de Dathura. Ma mission est de faire connaître au plus grand nombre l'existence de notre clan, et d'expliquer clairement nos revendications au peuple ! Je ne vous demanderai que quelques secondes d'attention...

Nous sommes un clan à part. Nous ne prenons partie ni pour les Douze déchus, ni pour le cruel et infâme Ogrest.

Nous avons besoin de vous, car nous savons que ce n'est pas en dénigrant le monde entier que nous changerons la face de celui-ci. Nous devons lutter, nous imposer, et aujourd'hui, la seule en qui vous pouvez avoir confiance pour cela, c'est Dathura ! Ouvrez les yeux, les Douze ne sont plus que l'ombre de leur puissance passée ! Changez les coutumes, une nouvelle voix s'offre aux aventuriers qui veulent réellement rétablir l'équilibre, faire des actions concrètes, abandonnez votre foi aveugle en vos Dieux, ne vous tournez pas du côté de l'oppresseur, et surtout, ne pensez pas à rejoindre les Sentinelles, on a rarement vu pareils beaux-parleurs. L'action au quotidien, la résistance à l'envahisseur, c'est ici que ça se passe, n'hésitez plus ! Rejoignez les Soeurs de Dathura ! »

Grand silence

Merci de m'avoir écouté, le recrutement s'effectuera à la porte Nord de la ville.

...Mouais, je ne suis pas persuadée d'en avoir convaincu beaucoup... Cette vision des choses est peut-être trop avant-gardiste pour eux, frêles esprits bornés à ce qu'ils ont appris depuis des siècles... Mais je ne me fais pas de soucis, le jour viendra où on reconnaîtra le bien fondé de notre lutte, foi de Dathura!

_ _ _ _ _ _ _

Arrivant près de la porte Nord

Tiens, il y a quand même une dizaine de... mais... pourquoi est-il ...?

Un Sram s'avance vers Karamba

«Je suis... désolé. Tu avais raison depuis le début. Pardonne-moi. Puis-je rejoindre Dathura, ainsi que toi et tes soeurs ?

- ... Avec plaisir, mon petit Pépito, contente de voir que tu es venu à la raison»

Aille Karamba et Aille Pépito s'embrassent fougueusement sous le regard étonné des badauds. La pêche a été bonne ce soir pour Dathura, les rangs de solides combattants grossissent de jour en jour...

Biskit

CEUX QUI MARCHENT

« Maître Baal Ence nous avait appris ce matin là que l'enseignement théorique était terminé. Nous devions désormais nous consacrer aux travaux pratiques. Je devais être un peu idiote, car malgré nos longues journées d'études, je n'avais toujours pas saisi le concept du Wakfu. Ce soir là chacun de nous devait se recentrer sur lui-même, nous dormirions donc à la belle étoile, seul avec nos réflexions. Je pensais que je dormirais de bonne heure…

J'étais partie tôt dans l'après midi pour me trouver un coin douillet où dormir. Après quelques heures de marche loin du concile des mes mentors, je m'étais installée sur la plus haute colline d'Emelka. Le soleil se couchait a peine quand j'entrepris de faire un feu… qui ne pris jamais (je savais bien que je n'aurais pas dut sécher les cours de survie !) J'ai longuement contemplé les étoiles. La lune se reflétait sur ma boussole. La brise fraîche portait le parfum de la menthe sauvage. Un tofu noctambule passa non loin de moi, semblant à peine me remarquer. Mon regard a embrassé le Monde dans sa globalité, et mes yeux se sont ouverts.

A cet instant, Il s'est insinué en moi, comme un vent glacé. Le Wakfu était là, devant moi, depuis toujours. Le bien, le mal, l'amour, la haine, la guerre, la paix… Ces concepts primaires sont l'apanage des êtres pensants. Nous aimons à tout compliquer. L'Univers sait, lui, que tout cela n'a aucune importance. Seul l'équilibre du monde demeure. Tout ce qui est, doit être. Tout ce qui disparaît, devait disparaître.

Cette nuit là, tout a changé, sans que l'Univers n'en soit nullement bouleversé.

Cette nuit là, j'ai franchit le seuil de la Première Porte de la Conscience. »

Extrait de « Shim Aru, Récit d'une Eniripsa qui marche.»

Shimaru

DISCIPLES D'OTOMAÏ

Disciples Exia
Race Feca

Je me suis toujours opposé aux superstitions et à l'obscurantisme que diffusent les religions, je ne pense que de façon rationnelle et je chasse l'ignorance grâce aux bienfaits de la science. Notre monde a été bouleversé, un énorme cataclysme a modifié le cours de l'histoire et a contraint beaucoup de personnes à l'exil, un exil de corps mais aussi d'esprit... Des légendes se sont élevées des ruines pour expliquer les centaines de milliers de morts, pour expliquer la montée des eaux, pour expliquer les 1000 années de souffrances, ces légendes se sont croisées et combinées pour créer Ogrest !

Mais je n'y crois pas, et je suis loin d'être le seul à remettre en cause cette vision incrédule. Nous nous réunissons en secret sous le signe du Rouage, symbole du mécanisme géant qu'est le monde. Ensemble, nous comparerons nos recherches, nos conclusions. Il est très difficile pour les autres de nous comprendre car répondre aux questions existentielles grâce au pantin d'une entité supérieur qui dicterait ses lois, paradoxalement, rassure... Nous en sommes navrés, nous voulons absolument apporter la vérité au monde de Wakfu et répandre l'Âge de raison parmi les hommes. Ce but est ma raison d'être, c'est la raison d'être des Disciples d'Otomaï. Chaque disciple a une méthode différente et voit les choses différemment, c'est ce qui fait la richesse de notre clan. Personnellement, j'ai voué ma vie à la recherche, je parcours le monde afin de trouver les réponses aux grandes questions et diffuser la vérité. Grâce à nous, l'équilibre reviendra, les autres factions ne font que retarder notre mission. Entre l'ignorance et la Raison, j'ai fait mon choix. Et vous ?

Lag

LES DERNIÈRES SENTINELLES

Skygold, après une longue période de négociation, a finalement accepté de nous partager une partie de lui-même : son clan ! Les dernières sentinelles, c'est une place importante dans sa vie et c'est donc pour cela que nous vous laissons le loisir de découvrir un témoignage fort instructif concernant les dernières sentinelles !

Bonjour à vous, lecteurs et lectrices de l'Omelette Cosmique !

Si je suis ici parmi vous c'est pour vous inviter à rejoindre nos rangs, les dernières sentinelles !

Je vous entends déjà ''Encore un illuminé qui veut nous convertir à son clan -_-''

Et bah... vous avez raison, mais ce n'est pas n'importe quel clan : je représente les dernières sentinelles !

Alors qu'est-ce que c'est que ça ? Notre clan est celui des plus grands guerriers, et d'ailleurs j'ai envie de leur rendre hommage : Hyraklus, Ilaxandros le maxime, et autre Pairephourrer, tant de noms qui provoquent chez moi la nostalgie des premiers jours, mais revenons à nos Bouftous !

Si nous avons compté de tels guerriers, c'est bien parce que nous avons une organisation à toute épreuve ! Tenez, par exemple notre système militaire est l'unique à compter des rangs tel qu'initiés, maîtres, grands maîtres, etc... Un peu à l'instar de l'armée Roxmaine, c'est notre sens de l'organisation qui nous donnent un tel avantage contre l'ennemi !

Si nous vous paraissons quelque peu porté vers la violence, ne croyez pas pour autant que nous sommes des rustres et ignobles êtres, non, nous sommes les premiers à défendre le commun des mortels, la veuve et l'orphelin, à défendre les villes à l'aide de places fortes et autres casernes !

D'ailleurs les disciples d'Ogrest, des êtres stupides à l'intelligence égale à celle d'une pâte (j'irai même à dire d'une Nouille, ah-hum * évite une flèche inextremis *), sont nos éternels ennemis. Les sœurs de Dathura sont à l'occasion aussi de bonnes adversaires, justement nous essayons au maximum d'éviter que ces disciples se rejoignent pour faire des réunions de culte, d'ailleurs nous utilisons volontiers la force pour éviter ce genre de réunions !

Pourquoi ? Parce qu'ils sont complices de la créature la plus ignoble que le monde ait engendrée : Ogrest !

Si vous ne nous rejoignez pas, vous êtes prévenu ! Et attention, ne pensez pas nous duper facilement, il est difficile de nous échapper car notre réseau d'informateurs et d'espions est très développé et... nous sommes partout * rire diabolique * !

Je ne m'étendrai pas plus sur ce sujet car c'est classé dans les dossiers top-secret de notre clan...

Bref ! Je crois vous avoir donné une multitude de bonnes raisons pour nous rejoindre, donc n'hésitez pas ! En plus d'être dans un clan qui rouxx vous aurez la classe : une belle armure dorée, qui pourrait y résister (ndlr : pas moi en tout cas !) ?

Et avec notre œil (qui voit tout) au style unique, vous serez totalement conquis, alors n'hésitez plus : Rejoignez-nous !

Skygold, équipé de son armure d'or (qui roooxe !), finira par assommer un disciple d'Ogrest passant par là et m'a définitivement convaincu, alors à bientôt parmi les dernières sentinelles !

L'Or

CULTE D'OGREST

Rapport du Maître milicien Kak Tuss concernant le Culte d'Ogrest.

« J'ai récemment été muté dans le secteur Alpha de l'île. Mission était de surveiller des cultistes d'Ogrest.

Ces derniers, au nombre de douze, se rencontraient au sommet d'une tour érigée par eux même.

Branlante, froide, aux allures aussi macabres qu'un cimetière volcanique, elle arborait un drapeau ocre sur lequel se dessinait une larme noire, symbole de la fureur d'Ogrest.

Nous, les Dernières Sentinelles, sommes contre ce genre de réunions.

Ces êtres corrompus et malsains, nos frères déchus, sont un mal sur cette terre. Ils ne devraient pas exister. Ils ne doivent pas exister.

Ogrest est une plaie béante dans notre monde. Nous avons perdu la grandeur et aujourd'hui, ce culte est l'exemple même de notre décadence.

Si nous nous intéressons à ce culte, c'est précisément parce qu'il grandit en ampleur et peut amener la destruction de ce que nous chérissons.

Au début, cette tour fût érigée, et nous avons laissé faire, par respect ou par bêtise.

Puis des réunions ont eu lieux, de plus en plus nombreuses, de plus en plus fervente.

Des sacrifices de Tofus pour commencer, et nous soupçonnons aujourd'hui des sacrifices humains.

Si j'ai reçu cette mission, c'est pour rapporter à mes supérieurs et au monde qui nous entoure la terrible vérité sur ce Culte malsain.

Après une enquête de longue haleine, je peux affirmer aujourd'hui que le Culte d'Ogrest cherche à déclencher une seconde apocalypse, à l'instar de ce qu'a déclenché Ogrest sur le monde.

Pourquoi chercher à renverser une nouvelle fois l'ordre des choses ? Quel est le but final d'une telle entreprise ? J'avoue ne pas avoir en ma possession une réponse exacte, aussi ne vais-je pas m'attarder en suppositions.

Demain j'irais sur place, dans la tour, pour essayer de mieux comprendre ces motivations démoniaques.

Votre dévoué,
Kak Tuss »

LaNouille

CULTE D'OGREST

Regardez moi cette foule ... Quels idiots.

Et ceux là, fiers de me pendre.

Ça m'apprendra à mal préparer un saccage ...

« ... est condamné à la pendaison pour massacre de bouftous, vol à main armée, déclenchement de conflits, destruction des récoltes, meurtre d'un dignitaire haut placé des dernières sentinelles ... »

Ah je m'en souviens de celui là, on s'était bien amusé ...

Dommage que je finisse pendu, je ne pourrais assister à la prochaine apocalypse mais j'aurais contribué à son rapprochement !

« Prolifération de Moskitoxic, sacrifices, anthropophagie ... »

Ils en ont pour la nuit ces gros malin, mais pendant ce temps ils ratent la cérémonie, nous avons capturés 12 jeunes écaflips hier, ils serviront d'offrandes à Ogrest, ravi de notre geste ils donnera la force à mes frères de poursuivre leur devoir jusqu'à l'avènement !

« Comme il est écrit, et conformément au respect de la personne le condamné à droit à ses dernières paroles »

Mouarf, je vais leur paraître un brin joyeux pour un condamné, ils pensaient avoir eu le leader du culte d'Ogrest dans la région, mais contrairement à ces crétins nous n'avons pas besoin de chef, chacune de nos actions, chacun de nos actes oui, approche lentement la venue de l'apocalypse ...

« Parles chien ! » me lance l'officier !

« Pauvres imbéciles, cette pendaison ne sert à rien ! Car l'apocalypse approche, l'avènement d'Ogrest sera total et grandiose, craignez le, craignez ma mort, elle n'est qu'un don à l'ogre suprême ! Il écrasera vos dieux d'un revers de main et ...»

VLAAAAAAAAAAAN

Le gant clouté de l'officier fouette mon visage.

Je regarde la foule une dernière fois, j'aperçois mes frères marqués de la larme, ils n'ont cure de ma mort. Les adeptes sont de plus en plus nombreux ...

J'aperçois aussi des soeurs de Dathura, ces folles activistes ne ratent jamais un rassemblement pour faire un attentat. Ma pendaison va être hors du commun. Si elles savaient qu'elles ne font que servir Ogrest comme nous !

Le bourreau me passe la corde au coup et l'officier me crache au visage, si j'osais ...

J'ose, et d'un coup de pied j'envoie l'officier manger la poussière 4 mètres plus loin, au milieu de la foule ahuri, le bourreau réagit vite ...

J'ai le souffle coupé, la mort me sourie ...

Cloro

Illustration Kalitee

LE MONSTRE DU NUMERO : LES FOSSOYEURS

Quand j'ai su que j'allais devoir pondre un article sur la famille de monstre des Fossoyeurs, un frisson m'a parcouru l'échine. Parler dans un même numéro du Sram et de ces monstres, je dis que ça fout les chocottes. Surtout quand on a l'obligation d'aller sur le terrain pour soutirer des informations... Mais mon boulot, c'est de faire cet article, je me jeterai dans la gueule du loup s'il le faut, mais je le ferai ! De toutes façons, c'est dans ma nature d'approcher le danger, je n'y peux rien je suis un Sacrieur...

Je le disais rien ne vaut le travail sur le terrain. Très peu de livres répondaient à ma soif de savoir sur les Fossoyeurs, je n'ai trouvé que deux ou trois gravures d'une petite fille et d'un petit garçon. Sont-ce cela les monstres ?

Pour en avoir le coeur net je suis parti à l'auberge des 4 Epées muni de mon calepin et de mon crayon. Là bas, j'allais sûrement trouver des aventuriers qui pourraient m'aider.

Les mêmes mots et les mêmes grimaces d'effroi, impossible d'avoir plus d'information. « Des fantômes, d'ignobles fantômes », « Une famille qui vous glace les os et vous vide de votre sang », mais j'entendais le plus souvent cette phrase plaintive « Pitié, laissez-moi... » Que pouvais-je tirer de ces soi-disant aventuriers ? Que dalle. Et ça commençait sérieusement à m'énerver. C'est pourquoi, après avoir tabassé le dernier Tofu mouillé (maintenant il aura de vraies raisons d'avoir peur), je me suis rendu là où l'on pouvait trouver ces maudits Fossoyeurs.

Imaginez... La lune transperce à peine la cîme des arbres. Cette forêt est si sombre que votre torche se fait grignoter par l'obscurité, vos pas sont incertains et vous perdez souvent l'équilibre. Pour ne rien arranger la pluie, glaciale, se met à se déverser et à rendre le sentier boueux... Marcher devient impossible, respirer est un supplice...

C'est à partir de ce moment là que j'ai insulté le rédac' chef de tous les noms. Je m'en souviens bien car à l'instant où j'ai hurlé « ...'foiré » un molosse sorti de nulle part m'a bouffé le mollet !

Un coup de pied bien placé et j'ai pris mes jambes à mon cou. Je me suis retourné et Vlam! Une épée s'est abattue juste devant moi avant de disparaître !

(Pour une meilleure compréhension de la famille Fossoyeur, chaque membre portera un numéro, à reporter dans l'illustration ci-dessous. Comme ça, en plus du texte, vous aurez aussi l'image)

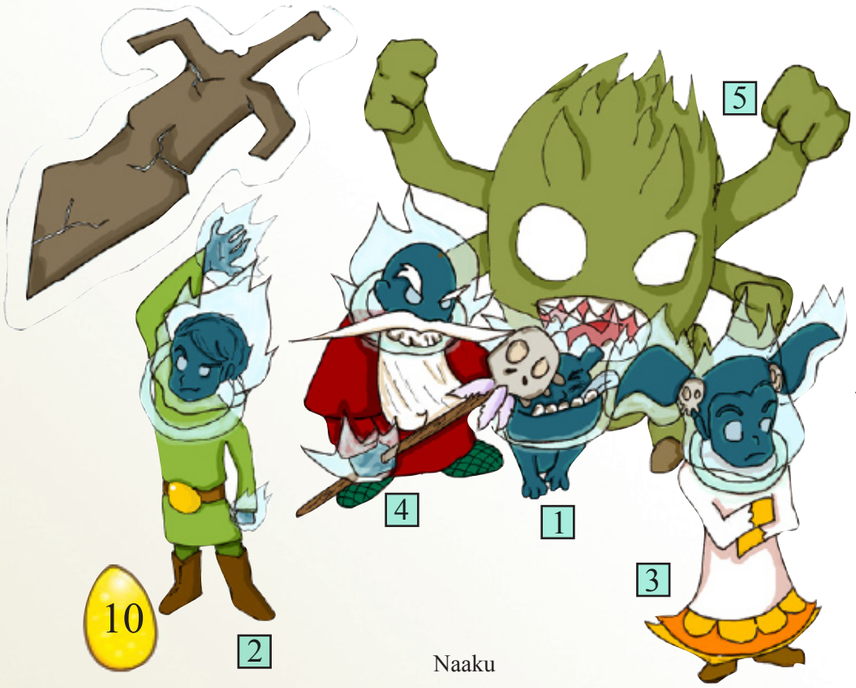
1/ Vener

4 pattes, 21 dents, une petite queue ronde et un jet d'acide fulgurant ! Un vrai molosse des enfers qui est attiré par tout ce qui est vivant. Vener, le chien à sa moman ? En tout cas ce n'est pas moi qui irais le sortir, seul, tard le soir.

2/ Morgug

Haut comme 3 pommes, il a néanmoins la force de brandir une épée qui fait plus de deux fois sa taille. La magie aide beaucoup dans ces cas-là... Prenez garde à son air innocent, il peut faire très mal...!

A peine ai-je eu le temps de me retourner qu'un énorme marteau vint s'écraser juste à coté de mon entre-cuisse.



Naaku

Naaku

3/ Morgavina

Des couettes, des jolies fossettes, des flammes bleues et un regarde de tueuse, les petites filles ont bien changées...

Pourquoi tant de haine ?! Le soir on l'entend pleurnicher en réclamant sa maman, son chagrin est tel qu'elle attaque tous les étrangers qui passent afin de noyer sa peine dans le sang...

Aena

Et puis cette douleur que je ressentais sur mon front, comme si quelqu'un m'écrasait avec un long bâton. . Des ricanements et une odeur de cramé...

4/ Dejaded

Outre le jeu de mot déridant, ce vieux grigou à la longue barbe blanche et au regard vicieux vous en fera voir de belles... Il a beau être à la retraite depuis 200 ans il reste très actif pour produire des cadavres brûlants grâce à sa magie et à son sceptre maléfique...

Un cri horrible, de la bave qui coule sur mon visage et se mélange au sang que je perds... Un éclair illumine brièvement le visage de... de... Mon Dieu...

5/ Gruglok

Enorme, tout vert, fort de ses 6 membres il ne fera de vous qu'une bouchée ! Mais il a un point faible : tapez aussi fort que vous le pouvez sur sa coque de protection faite généralement d'un crâne. Il fera moins le malin.

« Lag... Lag... Réveille-toi ! Je n'arrive pas à travailler avec tes cris. »

« Hein Cloro, c'est toi ? Je suis à la rédaction ? Tout cela n'était qu'un rêve... Non... un CAUCHEMAR ! »

Par Lag

Aena

MORGAVINA, LA PETITE FILLE PERDUE...

Il faut dire aussi que les rumeurs ont leur vie propre, comme attirées par les masses, par les esprits étroits et alambiqués.

Elles aiment ça, les rumeurs. Se glisser, sournoisement, se répandre, puis finir par exploser dans une gerbe étincelante de vérité, pour renaître aussitôt sous une autre forme et recommencer la partie de plaisir.

Elle parlait de petites filles.

D'une petite fille en particulier.

Elle parlait de sorcellerie, de magie, de mort et de petite fille.

Elle se racontait à voix basse, dans des ruelles sombres, près des cimetières.

C'était la rumeur de Morgavina, la petite fille Perdue.

Et voilà ce qu'elle racontait…

Une nuit de lune pleine, dans la chaumière du fond du bois, une petite fille hurla.

Le cri fut bref, sinistre et glauque.

Il venait des profondeurs d'un cœur que l'on transforme.

Car c'était bien là, la cause du drame.

Morgavina allait sur ses 6 ans lorsqu'elle fut abandonnée par sa famille en pleine nature.

Non pas que ses parents ne pouvaient pas s'en occuper, ils étaient même à vrai dire très riches, mais Morgavina possédait un étrange pouvoir qui faisait d'elle une calamité vivante.

Elle était sorcière avant l'âge.

Quand vers ses deux ans, elle commença à transformer les Tofus familiaux en hochet à bec, ses parents surent qu'il faudrait un jour se séparer d'elle, pour le bien de tous. Et surtout d'eux-mêmes.

Ils se promirent alors de l'abandonner en forêt, là où la magie de la jeune fille pourrait se libérer sans contrainte et sans risque de transformer la maison du voisin en pudding géant.

Le pouvoir de la jeune fille grandissant à vue d'œil, ils durent commettre l'irréparable plus tôt que prévu.

Et c'est dans une clairière abandonnée, perdue dans une immense forêt qu'ils la livrèrent à elle-même, dans cet univers hostile.

Oh bien sûr ils furent tristes, oh bien sur il y eu des larmes et du chagrin lorsque la calèche s'éloigna entre les arbres pour laisser la petite silhouette seule, au milieu des ombres.

Jamais elle ne rentra chez elle.

On dit que depuis ce jour, une calèche serpente les chemins forestiers à la recherche d'une petite fille pour retrouver enfin la paix.

Vouée à une mort certaine près des loups et des Corbacs, la petite Morgavina se mit en route pour son destin.

A quoi bon s'inquiéter ? A 6 ans, rien ne pouvait lui arriver.

Ses parents avaient surement oublié un infime détail qui changerait toute la balance.

Ses petites jambes la portèrent dans la nuit obscure, la magie brute sortant de son petit corps effectuant les remises à niveau si nécessaire.

Une bande de loups affamés qui l'observaient à l'abri dans les buissons, eurent, au moment de bondir sur leur proie, une subite envie de choux farcis et de petits pois.

Les Corbacs malfaisants qui osaient fondre sur leur proie en apparence inoffensive finissaient instantanément le bec contre un tronc d'arbre sans n'avoir jamais voulu se diriger dessus.

Et petit à petit, Morgavina fit son chemin jusqu'à la chaumière.

Elle était petite, étroite et étrangement mal foutue.

Comme si l'architecte avait abusé de bière tiède et mangé des champignons qui font rire.

Le tout semblait pourtant tenir miraculeusement debout.

Elle entra dans la chaumière.

Sa faim et sa fatigue prirent le dessus.

Elle pilla le garde manger de la maisonnette inhabitée et dormit dans les draps propres qu'offrait un petit lit de bois.

C'est alors que, plongée dans son sommeil, la magicienne aigrie et malveillante qui occupait les lieux lui jeta un sort malheureux pour avoir oser déranger sa demeure.

Morgavina était désormais vouée à errer jusqu'à la fin des temps, usant de sa magie pour défaire les importuns, et, en général, tous ceux qui se trouveraient sur le chemin qu'elle compte emprunter.

Voilà la rumeur qui circulait.

Une rumeur surement infondée, probablement fausse, mais dont on se méfiait comme la peste, justement parce que c'était une rumeur fausse et infondée.

Qui irait s'amuser à raconter pareille salade ? Et comment se faisait il qu'autant de monde y croie ?

Les fenêtres se refermèrent sur la nuit, dans le village.

Et une silhouette bleutée apparue près de la fontaine.

Elle transforma un chien en hybride d'escargot et de chèvre avant de s'en retourner d'où elle venait, curieuse et amère de tout ce temps passé seule…

Par La Nouille

CONCOURS DE FAN MONSTRES

Pour commencer, laissez moi vous dire que les précédents concours du fanzine on été des échecs resplendissants.

Aucune participation, c'est pour dire !

Alors, au grands maux les grands remèdes, voici un nouveau concours avec des lots à la clef !

Participez nombreux !

CONCOURS DE FAN MONSTRES :

A vos méninges pour créer un nouveau monstre qui viendra hanter les plaines de Wakfu.

Inspiration libre, texte et/ou illustration.

Clôture du concours : 15 mai

Les résultats seront publiés dans l'Omelette Cosmique numéro 3 !

Maintenant, les prix !

1er prix : - 3 cartes de loterie DOFUS, une carte Yugo et… Le dessin d'un illustrateur du fanzine de votre choix !

2ème prix : - 2 cartes de loterie DOFUS et une carte Yugo

3ème prix : - 1 carte de loterie DOFUS et une carte Yugo

Kalitee

ET LA MUSIQUE DANS TOUT ÇA?

« Yepeeeeeeeeeee ! »

« Ah tu as fini le dossier musique Cloro ? »

« Heu ... ouais c'est à peu près ça »

Autant passer sous silence que j'ai enfin réussi à monter mon Tiwabbit en papier ...

Ah ? Tu es là lecteur ? Et bien il va falloir me mettre au travail!

Mon paper toy ne t'intéresse probablement pas, tu aimerais surtout savoir ce que tu vas trouver dans ce dossier pas vrai? Et bien tout ce qui touche à la musique et à Wakfu. Je reconnais ne pas faire dans l'originalité, mais nous n'allions pas vous livrer les interviews de Guigui et Sarys sans rajouter un peu de texte !

Passé cette introduction totalement inintéressante nous allons plonger dans le vif du sujet, ce pourquoi tu t'est précipité directement à cette page même du fanzine (ou pas), c'est-à-dire la musique!

1- WAKFU, LA RÉVOLUTION MUSICALE DES MMORPGS ?

Marre des « Arg », « cling », « clang», « baaaaaf », « zwouf », « twili twili »... Marre des fonds « musicaux » inécoutables et monotones qu'il faut couper passé 10 minutes de jeu ... Marre! Marre! Marre!

Hum ... Excuse mon emportement lecteur, mais aujourd'hui les faits sont avérés, on ne fait pas de MMO (RPGs) pour le bien de nos oreilles ! Car on ne devrait jouer le son coupé qu'à 4 heures du matin pour ne pas réveiller sa copine, sa mère, ses colocataires ... (rayer la mention inutile) et encore l'achat d'un casque serait plus envisageable !

Mokona

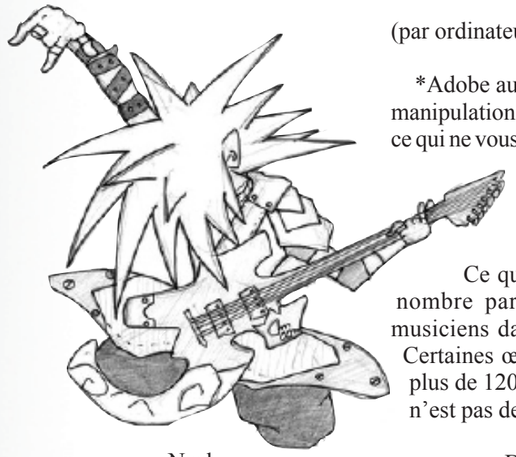
Soit enregistrées en très basse qualité pour gagner de la place (notamment pour les MMO à télécharger comme Dofus) ou alors bâclées juste histoire de dire qu'on en a fait (la liste est TROP longue ...).

« Et avec Wakfu qu'est ce que ça change ? »

Laisses moi donc t'étrangler lecteur, ou devrais-je dire blasphémateur !! L'un des petits plus du site officiel de Wakfu a été, et reste, le « music box ». Depuis bientôt un an nous sont livrées les musiques du jeu. Aujourd'hui on compte 18 morceaux, 18 chefs d'œuvre !

Beaucoup s'y perdent d'ailleurs, alors voici un petit listing des musiques ainsi qu'à quoi elles sont associées :

I : Musique du Iop.
II : Musique de l'Eniripsa
III : Musique de l'Ecaflip
IV : Première musique de combat
V : Musique du Cra
VI : Musique de l'Osamodas
VII : Seconde musique de combat
VIII : Musique du Pandawa
IX : Musique du Feca,
X : Mystère ...
XI : Musique du Sadida
XII : Musique du Sacrieur
XIII : Musique de l'Enutrof
XIV : Musique du Sram
XV : Musique du Xelor
XVI : Troisième musique de combat
XVII : Musique d'exploration des forêts
XVIII : Thème principal de l'île d'Amakna



Naaku

On se sent mieux pas vrai ?

Ces 18 morceaux sont l'œuvre d'un homme : Guillaume Pladys, compositeur attitré D'Ankama. Et quel bon choix ! Son talent n'est plus à démontrer, et il a soufflé tout le monde par la qualité de ses réalisations. Bluffant les néophytes, ne pouvant que dire « c'est beau » ainsi que tout les musiciens avertis qui ont pu juger de la construction malicieuse et parfois étonnante de ses morceaux.

Guigui (pseudonyme de notre compositeur vous l'aurez deviné) travaille en MAO : musique assistée par ordinateur, il n'a pas d'orchestre à disposition. Il utilise des logiciels comme Cubase SX et Adobe Audition.

*Cubase est une série de logiciels qu'on appelle « séquenceurs musicaux », décliné en plusieurs version pour permettre à l'amateur ou au compositeur de renom de s'adonner à la composition (par ordinateur).

*Adobe audition est un logiciel de « manipulation de données numériques », ce qui ne vous dit pas grand-chose je sais bien. Il est très utile car permet de mixer jusqu'à 128 pistes audio.

Ce qui n'est pas rien au vu du nombre parfois impressionnant de musiciens dans un même orchestre ! Certaines œuvres nécessitent parfois plus de 120 musiciens ! Alors 128 ce n'est pas de trop croyez moi !

De plus Guigui utilise des banques de sons (aussi appelées vsts) car les logiciels seuls ne servent à rien! Les banques de sons se présentes souvent sous la forme d'un paquet d'une demi douzaine de DVD, à un prix ... hum ... à un certain prix ! Ils contiennent des centaines, que dis je des milliers de notes pour permettre la composition de musiques jouables par orchestre !

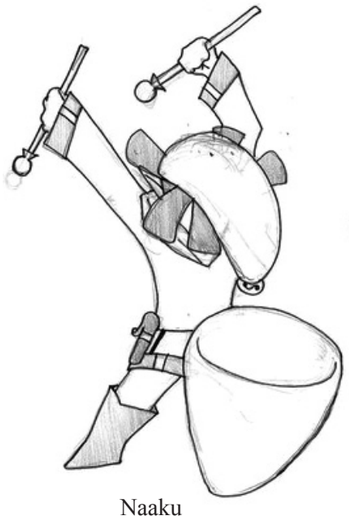
« Mettre une musique pareille dans un jeux vidéo c'est comme donner de la nourriture au cochons ! » disait un membre du forum officiel dont nous tairont le pseudonyme.

Alors certes, la plupart d'entre nous sont loin d'imaginer toute la beauté et la complexité que révèlent les compositions de Guigui. Mais priver les joueurs que nous sommes à une initiation au « classique » si l'on peut dire, n'est elle pas l'erreur que font beaucoup de développeurs de MMO ?

Car bien que Wakfu soit téléchargeable, la qualité des musiques ne sera pas affectée !

En laissant la place à un travail musical de qualité dans wakfu, Ankama réalise une excellente opération, le plaisir des oreilles est l'un des nombreux «plus» dont Wakfu devrait bénéficier.

Shimaru



Naaku

11- LA MUSIQUE IG

Ou d'où la difficulté d'apprendre à un Iop à jouer de la guitare

« Qu'est ce qu'il nous chante là le Cloro ? »

Hahahaaaaa ... Quel jeu de mot lecteur ! C'est presque drôle avec le contexte....

Qu'entends-je par musique ingame (IG) ?

Comme vous le savez Wakfu est un jeu à vocation RP. Or qui dit RP dit Tavernes, c'est indiscutable ;-)

Et que fait-on dans une taverne ? On mange, on boit, on rit, on recrute, on vole à la tire, on « rauhle pleilles » et on regarde et applaudit le spectacle du samedi soir ! Ces quelques troubadours jonglent et dansent au son des flûtes, harpes, guitares et tambourins, oui vous avez bien compris il s'agit là d'instruments de musique !

Vous avez comme moi vu 117 fois le « trailer » de Wakfu et vous y avez observé quelques détails intéressants : un jongleur accompagné d'un musicien crâ présentant leur talent au milieu d'une taverne bondée, un écaflip guitare à la main assis sur un escalier plongeant dans l'immense mer des larmes (d'Ogrest).

« Ouais mais c'est juste un trailer, ils montrent ça pour nous attirer vers le jeu, c'était comme ça pour ******** ! » ****** : nom censuré d'un MMORPG ;-)

Rogntudjuuu !

« Pardon ? »

« Non pas toi Émile, un lecteur ! »

« Aaaah ! Je me disais aussi, je travaillais ! »

Félicitations lecteur, tu viens par cette affirmation de déranger Émile Gaffeca en plein travail!

Die je m'emporte lecteur c'est parce que tu n'as jamais jeté un œil attentif au devblog, sur lequel on trouve la sympathique anima- tion d'un Iop grattant l'unique corde de sa guitare sortant ainsi quelques notes légères de son instrument ;-)

Tout laisse présager en effet la possibilité d'avoir un personnage artiste. C'est certes loin d'être LA priorité d'Ankama, mais c'est un petit plus fort sympathique, et un bon jeu est un jeu bourré de petit plus fort sympathique !

Comme je le disais plus haut Wakfu a une vocation RP, certains parlent même d'un rêve de joueur en quelque sorte. Mais dans Wakfu, nous pourrions aussi bien être marchand ambulant, impitoyable bandit, valeureux guerrier, ou musicien !

Espérons donc que les quelques éléments en présence soient réellement prometteurs, et que chanter les exploits des héros sera possible.

Par Cloro

Mokona

ZOOM SUR SARYS

Lectrices, lecteurs, bonjour!
Toi, qui es un fin connaisseur, ou bien toi là, qui n'y connais rien mais qui fais semblant, vous avez peut-être déjà entendu parler de Sarys ? Pour ceux qui ne le connaîtraient pas, Sarys est le Sacrieur compositeur amateur (dit comme ça, ça rooxe nan ?) de musiques avec pour thème Dofus.

Ce jeune compositeur talentueux et prometteur s'est tout d'abord fait connaître par ses célèbres Osts qui seront aujourd'hui au nombre de 3 !

Pour ceux qui ne connaissent pas encore et qui ont soif de musique aussi belle que douce à l'oreille :

Ost n°1 Ballade en Amakna

http://dofus.jeuxonline.info/articles/3064/Musique-ballade-en-amakna-par-sarys

Ost n°2 Les mélodies oubliées

http://dofus.jeuxonline.info/articles/4013/Musique-les-melodies-oubliees-par-sarys

Ost n°3 L'envol des dragons

[ndlr LIEN : http://www.jeuxonline.info/actualite/16573/dofus-fan-ost-site-sarys](ce dernier n'est pas sorti mais une chanson est déjà connue)

Bref, voilà de quoi vous distraire un bon moment les oreilles et si vous êtes du genre qui écoutez tout en très vite, ne désespérez pas : l'Ost 3 arrive bientôt !

Bon allez pour patienter une petite interview de derrière les oignons, pour toi, lecteur !

1-Peux-tu te présenter en quelques mots ?

Alors pour commencer, Sarys, sacrieuse sur Jiva de la guilde Archangel... Ha ? IRL ?

Bha Sarys, compositeur amateur de musique pour les jeux vidéos, l'animation et le cinéma :]

Amoureux de la musique, des jeux vidéos, passionné par le japon, heu... je crois avoir dit le plus intéressant.

(je le suis très peu lol)

2-Quelles sont les grands projets que tu as déjà réalisés ?

«Grands» est un bien grand mot (sans jeu de mot minable), mais j'ai déjà composé de la musique pour des films amateurs, commencé l'ébauche musicale de certains projet de jeux-vidéo d'amateurs-passionnés, les fameuses Dofus Fan Ost, mon concept-album-maquette «Fabulas Ater» et ma démo «Oxygen 2007».

3-Peux-tu nous expliquer plus en détail ce que sont les Osts ?

Ost est un acronyme de Original SoundTrack, en français on appelle ça «Bande Originale».

Je suis un féru du cinéma, la majorité des musiques que j'écoute sont tirées de films et d'animes, donc voila, c'est un rêve que j'ai depuis que je suis gosse : composer pour les médias que sont les jeux et les écrans

4-Tu vas sortir le 3ème Dofus Fan Ost, explique nous sur quoi porte-il?

En quelques mots, je finis mon «oeuvre» sur les Dofus Fan Ost. La première, je reprenais beaucoup les thèmes de Guillaume Pladys.

Le second CD, il y avait plus de mes compositions que de simples revisites des thèmes originaux, et le troisième, presque seulement de mes compositions à moi. Enfin, c'était l'idée de départ. Mais j'ai reçu beaucoup de thèmes de la part des fans qui aimeraient que je rende hommage à tel lieu ou telle classe. J'ai trouvé la démarche touchante, alors j'ai dit oui.

Sinon, le but pour la DFO3 (Dofus Fan Ost 3) était d'inventer la transition entre le monde de Dofus à Wakfu.

Car à l'époque, les infos venant du studio étaient très opaques, et ça m'a plu ce mystère autour du personnage torturé d'Ogrest, de la réunification des Dofus par ce même ogre, les posts de Daryl sur le devblog en direct de son trône...

Mais je ne voulais pas faire dans le pompeux... le déjà vu... Je me suis mis donc à écrire une histoire originale, qui se passe à la fin de Dofus et au début de Wakfu. J'ai eu les faveurs de Fullcaneli qui s'est même proposé de m'aider

quand il en avait le temps.

Mais j'avais décidé de faire un truc énorme pour mon dernier Fan Ost, donc j'ai tenté de réunir les dessinateurs les plus passionnés de dofus pour qu'ils illustrent cette histoire. Hé hé, j'ai même réussi à convaincre Xav' de me faire un petit dessin pour le projet !

Mais il a eu un gros empêchement, sa femme a accouché ! Donc bon, tant pis à la limite pour mon dessin, j'étais trop content pour lui.

Rien que l'intérêt qu'il a montré pour le projet a animé une petite flamme en moi, et rien que pour ça je lui dis merci!

Donc voila, le DFO3 est une sorte de bouquet final de ma part sur les musiques, épaulé par une bande de tarés qui répondent à mes désirs les plus fous en dessins.

Le but étant de réunir la passion au sein d'une oeuvre commune, pour remercier les devs qui par leur passion nous ont illuminés !

Une sorte de retour d'ascenseur dans les ratiches du père Tot en quelque sorte, sous testostérone musicale et graphique XD

5-Désires-tu continuer de composer les Osts ?

Les Fan Ost ? Oui et non. Je n'aime plus ce que je fais. Enfin si je ne sais pas comment dire...

Dofus laisse la place à Wakfu. On me parle déjà de faire des Wakfu fan Ost. Ca me fait sourire et je trouve ça touchant.

Mais bon... j'aimerais vraiment sortir de l'ombre d'un jeu et composer en tant que compositeur officiel pour un projet, et non faire une oeuvre dérivée de manière amatrice.

6-As-tu de nouveaux projets à l'avenir ?

Oui et non. Pour le moment j'ai pas le moral ni le temps à voir trop loin.

7-Comment as-tu découvert la musique ?

Et bien un jour j'ai demandé à ma mère de m'acheter une pochette surprise. Et magie ! Dedans il y avait de la musique.

Plus sérieusement, depuis tout petit je suis scotché devant l'écran à regarder des films. Je me suis surpris à regarder en boucle certains passages de films comme

Terminator ou The Rock rien que pour la musique.

Mais sinon, d'après mon entourage, (et j'étais trop jeune pour m'en souvenir), j'ai toujours été fasciné par le piano depuis mon plus jeune âge.

Je me souviens aussi de tout le temps avoir été dans les pattes d'un cousin qui lui débutait le piano alors que j'avais que 5 ans. C'est à cet âge là que j'ai appris mes premières notes d Bach et de Queen :]

Je n'ai pas arrêté le piano depuis.

8-IRL, Quel genre de musique aimes-tu ? Dans ta vraie vie, joues-tu d'un instrument ?

J'aime tout. Enfin presque tout, certaines productions me font friser le peu de cheveux que j'ai sur la tête.

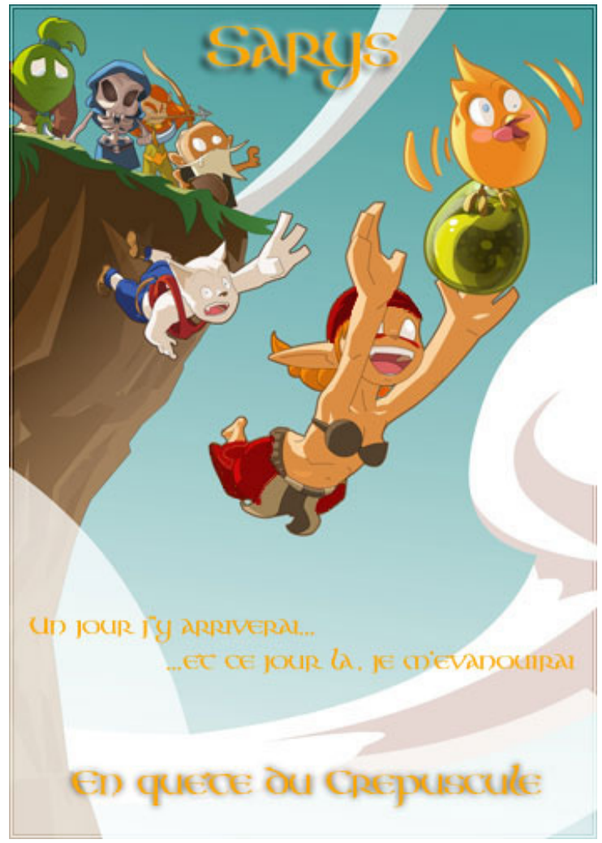
Du genre quand j'entends des poufs comme Clara Morgane ou Paris Hilton, Lorie et les Kyo... je me dis que la culture musicale n'est plus ce qu'elle était...

En tant que musicien, j'ai une philosophie assez open sur les musiques venant de tous horizons. Ca s'entendra sur DFO3 où je n'hésite pas à mélanger style arabe, espagnol, indien, japonais, etc.

Sinon, je suis pianiste depuis l'âge de 6 ans. ou 7. Demandez à ma mère lol.

9-Je suppose que tu dois bien connaître Guigui, quelles sont tes relations avec lui ? Est-ce un modèle pour toi ?

Guigui m'avait contacté après Dofus Fan Ost 1 et de suite on s'est lié d'amitié. Bon, on ne peut se parler que via MsN, mais bon, il a passé beaucoup de temps à m'aider, me conseiller, me raconter sa vie et les péripéties d'un conservatoire, sur son temps libre, et ça je trouve ça énorme de la part de quelqu'un. Ce côté humain, j'ai apparemment réussi à le toucher avec ma musique et ma vision de la musique qu'il trouve très proche de la sienne.



Du coup bha, Guigui et moi, c'pour la vie :]

Un modèle... Oui et non en fait.

Le plus grand amour de ma vie reste Harry Gregson-Williams (avec qui je corresponds depuis 5 ans maintenant), qui est LUI mon dieu vivant que j'encense chaque soir en allant me coucher et chaque matin en me levant. Guigui je l'admire par sa patience et ses travaux, mais on a de suite été très proche lui et moi, donc je n'ai pas le recul nécessaire pour le considérer comme ma seconde idole à honorer.

Cependant, quand j'écoute ses compos... wow je suis sur le cul. Il me fait rêver à chaque fois. C'est là où je trouve qu'on est proche, même si il a une formation musicale qui est 1000 fois plus développée que la mienne, il sait faire parler ses tripes dans sa musique, et je le ressens.

C'est dans ce sens où il est un modèle, j'espère devenir aussi calé que lui niveau musical, sans perdre ma personnalité.

10-Que comptes-tu faire à l'avenir professionnellement parlant ?

Compositeur de musiques... :]

Et oui c'est déjà terminé, mais ne vous inquiétez pas, nous reparlerons de ce jeune talent à l'avenir prometteur bientôt et si vous êtes en manque réel je vous conseille d'aller faire un tour sur le blog de Sarys[ndlr : Lien : http://sarys.canalblog.com] !

A la prochaine pour encore plus de talent (meuh non c'pas possible) !

L'Or, votre serviteur dévoué...

MEMBRE ANKAMA DU NUMERO : GUIGUI

Clorophile, le plus grands des petits reporters (des très petits reporters me fait on dire) est allé à la rencontre (c'est bien entendu une façon de parler) de Guillaume Pladys, alias Guigui, le talentueux compositeur des superbes musiques que vous pourrez entendre en jouant à Wakfu. Musiques qui ne sont malheureusement pas là pour le bêta test. Alors pour ne pas vous faire trop bouillir d'impatience, l'Omelette Cosmique est allée vous chercher une interview exclusive, qui vous révélera tout du caractère espiègle et blagueur de Guigui. Ah ! Et on parlera peut être de musique aussi ....

- Peux-tu te présenter rapidement ?

Guy l'homme, 30 ans éternellement, immortel, assembleur pervers de notes chez ankama

-Comment t'es tu retrouvé chez Ankama ?

En soudoyant an, ka et ma…

-Pour toi quelle est la place de la musique dans le monde du jeu vidéo ?

Déjà, elle a bien évoluée depuis l'ère des bip-bip des machines 8 bits ! Maintenant, je pense que c'est devenu un genre à part entière et que sa réputation de « sous-musique » est révolue : Danny Elfman a composé la musique de Fable, Harry Gregson-Williams celle de MGS2... Comme le jeu vidéo touche un public très large, ça permet au compositeur de faire connaître un style de musique que celui-ci n'écouterait pas dans d'autres circonstances. Le jeu vidéo est un média où il n'y a pas vraiment de standards musicaux. On peut très bien utiliser n'importe quel style de musique : rock, classique, jazz, électro, techno etc… Dans le jeu vidéo, les compositeurs sont totalement libres.

Shimaru

-Quel était ton défi avec Wakfu ?

Faire des musiques moins répétitives! Comme les joueurs les auront dans les oreilles 4-5h d'affilée, ils s'en lasseront obligatoirement. J'espère avoir réussi à en limiter la répétitivité.

-Avec qui as tu travaillé pour créer les musiques de Wakfu ? T'a-t-on imposé certaines choses ? T'a ton demandé de faire ressortir une ambiance particulière?

Pour ce qui est de la composition pure, le travail d'écriture, j'ai bossé essentiellement seul. Les choses imposées sont celles que le compositeur s'impose lui-même et qui ressortent du bon sens : faire quelque chose de beau, pas trop pesant, et en adéquation avec les lieux, les persos, les actions… En fait, j'ai eu, pour le jeu, énormément de liberté.

-Y aura-t-il des musiques spécifiques aux donjons ?

Si donjon il y a, musique il y aura !

MAURICE RAVEL 1875 -1937

Compositeur français vous l'aurez deviné.
Il est longtemps resté dans l'ombre de Claude Debussy, car en France, jusqu'en 1918, les gens écoutaient Debussy, et seulement Debussy !
A la mort de ce dernier, Maurice Ravel devient alors à son tour LE compositeur français que l'on écoute.
Son œuvre la plus célèbre reste le Boléro, dont il existe toujours un enregistrement (De très basse qualité). Il est également connu pour Daphnis et Chloé, son Concerto en sol et son orchestration des Tableaux d'une exposition. (Modeste Moussorgsky)
De renommée internationale, Maurice Ravel est sans doute un des plus grand compositeur français !

-Tu avais abordé sur le forum l'hypothétique possibilité que la musique des combats en PVP soit plus ou moins « dynamique » selon le nombre de combattants, qu'en est-il aujourd'hui ?

Pratiquement impossible, sinon très chiant à programmer

-Si tu avais une référence musicale particulière à nous donner, laquelle serait-ce ?

Maurice Ravel

-Quel serait pour toi le summum dans ta carrière ?

Avoir des hordes de groupies, m'attendant nues sur un lit de 75 personnes…

-A quand le blog ou le site perso, où l'on pourra découvrir tes compositions (dont je suis le plus grand fan en passant) ?

Quand je saurais mettre de la musique en streaming, et quand j'aurais un peu plus le temps…

-Une petite exclusivité pour le fanzine ? :p

J'ai les yeux bleus

-Qu'as tu pensé de l'initiative de Sarys qui s'est lancé dans les Fan Ost ?

Le plus bel hommage que l'on puisse me faire ! Sarys est devenu depuis un ami. Il a beaucoup de talent et j'ai beaucoup de respect pour son travail

Merci à Guigui d'avoir répondu à nos questions.

Par Cloro

Naaku

CAPITAINE POCKETT

La chambre est froide, glaciale. Sombre est la lumière, et la lumière n'est plus.
La pièce suinte de vapeurs nauséeuses, et il est là, seul, au milieu des pierres.

« Tu iras, tu suivras le chemin que je te destine, disciple de fer. »

La voix caverneuse résonne dans son esprit, se répercute sur les parois du subconscient.

Pokett se réveille, en nage.
Ce cauchemar, il n'en peut plus. Chaque nuit c'est la même chose.
Depuis qu'il avait mis en fuite cette bande de Crâs venus de l'Ouest, le cauchemar se répétait inlassablement.
Et cette voix, qu'il entendait si bien, semblait parfois venir de l'extérieur. Comme si quelqu'un lui murmurait à l'oreille.
Et lorsqu'il se réveillait, il n'y avait plus rien. Juste sa femme qui dormait paisiblement à ses côtés.

Il se leva, alla en cuisine et se remplit un godet d'eau fraîche à la cruche.

Le soir était doux et il regardait la lune, à la fenêtre.
L'astre était magnifique, grandiose dans les ténèbres… Pokett s'imaginait pouvoir l'atteindre. Il tendit une main vers le ciel…

La lune vacilla un instant puis s'éteignit, comme tout ce qui était autour de lui d'ailleurs. Et vint le noir…

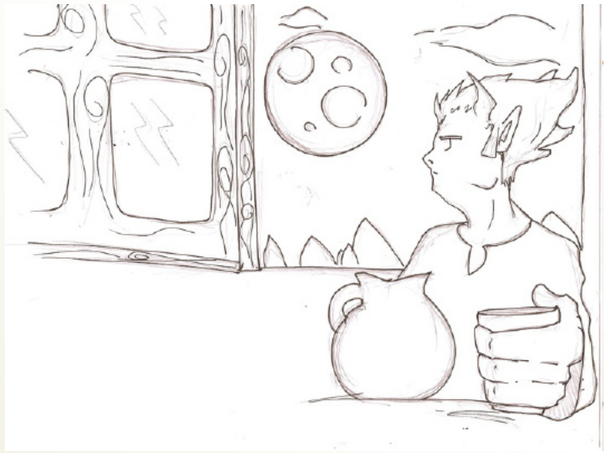
Pokett se réveilla lentement, dans une pièce sombre. Il ne la reconnu pas toute suite, cette pièce. Seulement après quelques minutes, elle lui sembla si familière qu'il fit le rapprochement.
La chambre de son cauchemar.
Il se leva net et se précipita vers la porte. Elle était faite de chêne et de métal, lourde comme une pierre tombale. Il tambourina, mais rien ne se fit entendre.
Il toucha les murs, gratta les interstices, il ne pouvait pas tenir dans cet environnement qu'il connaissait si bien, redoutant le moment où viendrait LA voix.

Mais elle ne vint pas. A la place, la porte s'ouvrit sur deux gardes en armure et un freluquet à peine plus grand qu'un

Mokona

Wabitt.
« Pokett, suivez-nous je vous prie, on vous attends. »
« Je suppose que je n'ai pas le choix…»
« Effectivement. »

Pokett suivit ces hommes dans un dédale de couloirs sombres. Des portes, similaires à la sienne, se rangeaient en ordre le long des murs.
Combien de cellules ? Vingt, trente ? Peut être plus.
Ils débouchèrent sur une cour intérieure, avant de s'engouffrer dans un second couloir, mieux éclairé, plus propre.
On lui fit bander les yeux et le chemin continua ainsi quelques minutes avant qu'il puisse de nouveau voir autour de lui.



Naaku

TRANSITION OMCOM

Naaku

La pièce était immense, grandiose. Le plafond en arches croisées semblait tout droit sortir d'un palais perdu, les immenses colonnades montant jusqu'au plafond étaient ornées de sculptures représentant des temps anciens, immémoriaux, lorsqu'Ogrest n'était encore qu'un simple petit ogre de pacotille.
Il y voyait des scènes curieuses, des créatures inconnues.

Aena

Mais rapidement son attention se fixa au centre de la pièce. Un immense miroir luisait sous un puit de lumière. Un homme se tenait à ses côtés.

Grand et mince. Ses habits, un long manteau poussiéreux et une toge immense sur la tête, lui conférait une présence incroyable.
Il se tourna vers Pokett et les trois hommes.
« Ah bien bien. Vous voilà. Bien. Excusez-moi pour mes manières, mais j'avais peur que vous n'acceptiez pas ma petite requête voyez-vous. »

Pokett répliqua au vieil homme :
« Et je ne vois pas ce qui vous dit que j'accepterai maintenant…
- Oh, ça, je n'en doute pas… Amenez le près du miroir. »

On le conduisit devant la grande glace, il regarda son reflet, banal.
Le vieil homme reprit.

« Voyez-vous, depuis les temps anciens, le monde des Douze communique avec ses dieux. Depuis l'avènement d'Ogrest et la défaite qui s'ensuivit, nous avons un peu perdu confiance en nos dieux. Mais ils sont là, et bien déterminés à reconquérir leur monde. »

Le prêtre avait un regard de braise, illuminé par ses propres paroles, il y croyait dur comme fer. Pokett, lui, restait sceptique.
« Aussi, il vous a choisi. C'est pourquoi je vous ai fait venir ici. Pour discuter avec lui.
- Avec qui ? demanda Pokett.
- Mais avec Iop voyons… »

Pokett gloussa. Le miroir ondula sous la lumière, déformant son visage en un autre, plus grand, plus fort.
« Disciple. Tu es là aujourd'hui pour faire valoir mes droits sur cette terre. Si je t'ai choisi aujourd'hui c'est parce que j'ai placé en toi mes attentes et mes espoirs. Tu ne peux échapper à ce destin. Trouve l'Ogre. Défais-le. Et ramène l'Equilibre du Wakfu en ces terres. »

Le capitaine reconnu la voix.
« Tu iras, tu suivras le chemin que je te destine, disciple de fer »

Le miroir ondula de nouveau puis s'éteignit, ne reflétant plus que l'image, abasourdie, du jeune capitaine.

Le prêtre le regarda avec un immense sourire.

« Alors ? Prêt ? »

Par la Nouille

MEMBRE OMCOM : L'OR

Je vous vois déjà trembler de tout votre corps face au monstre que voici. Bête de l'écriture, rédacteur fou, L'or est un pilier du fanzine.

La majorité des articles sont composés par lui, et son travail est extraordinaire de rapidité !

Normal me direz vous, pour quelqu'un qui se ballade toujours avec un stylo ou un clavier dans la poche « au cas ou » une info sur Wakfu tomberait de nulle part !

Goulu d'écriture, L'or est un joyeux compagnon, toujours prêt à monter au front pour nous servir.

C'est un membre important de notre équipe (même si chaque personne est importante, hein, n'allez pas croire.), très motivé et déterminé.

Sans lui, la création du fanzine passerait d'un trimestre à une année… Et encore…

Mais pourquoi L'or ?

Je répondrai parce que. C'est SA couleur, et gare à celui qui lui emprunte !

On ne sait pas bien d'où lui vient cette passion pour le doré, mais une rumeur circule selon laquelle il serait en fait le descendant d'El Dorado… Ou de Dora… Nul ne sait…

Si vous appréciez notre rédacteur fou, vous pouvez voir son travail sur son blog: http://lor-of-wakfu.over-blog.com/

Je voudrais une ovation pour notre p'tit rédacteur et son travail acharné !

Ovation

Merci beaucoup.

PAPERTOYS : GELAX

L'Omelette Cosmique vous présente la famille Gelax !

A vous ces magnifiques gelées à la fraise (non comestibles) !

Ces paper-toys raviront petits et grands ainsi que tous petits et tous grands.

Des heures de relaxation vous attendent, les yeux fixés sur ces montres de bureau.

A utiliser en décos, en glaçon dans un jus de koko ou encore en dés sans chiffres, la famille Gelax fera fureur dans votre intérieur.

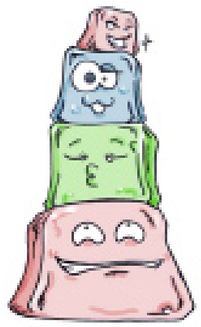
N'hésitez pas à narguer vos collègues et amis en organisant des visites (payantes) devant vos paper-toys, ils n'en seront que plus jaloux!

Et peut-être deviendrons t'ils des lecteur de l'OmCom, allez savoir…

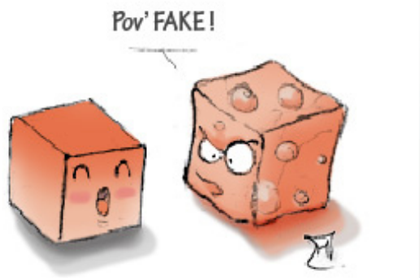
Par Fenrir

http://romain.libersa.free.fr/omcom/mini-gelees.pdft

http://romain.libersa.free.fr/omcom/roi-gelax.pdf

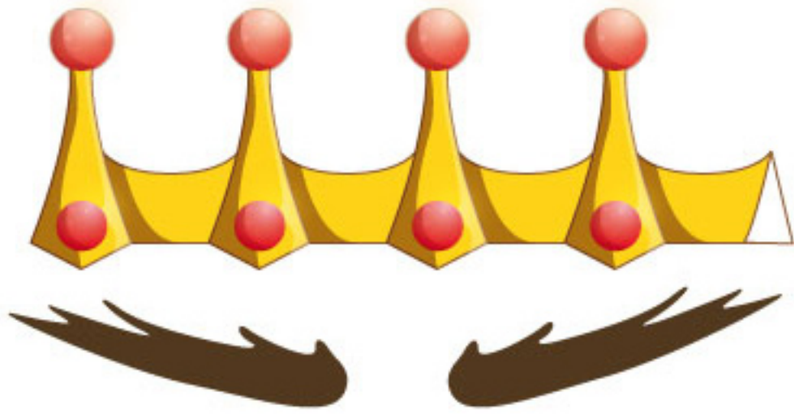


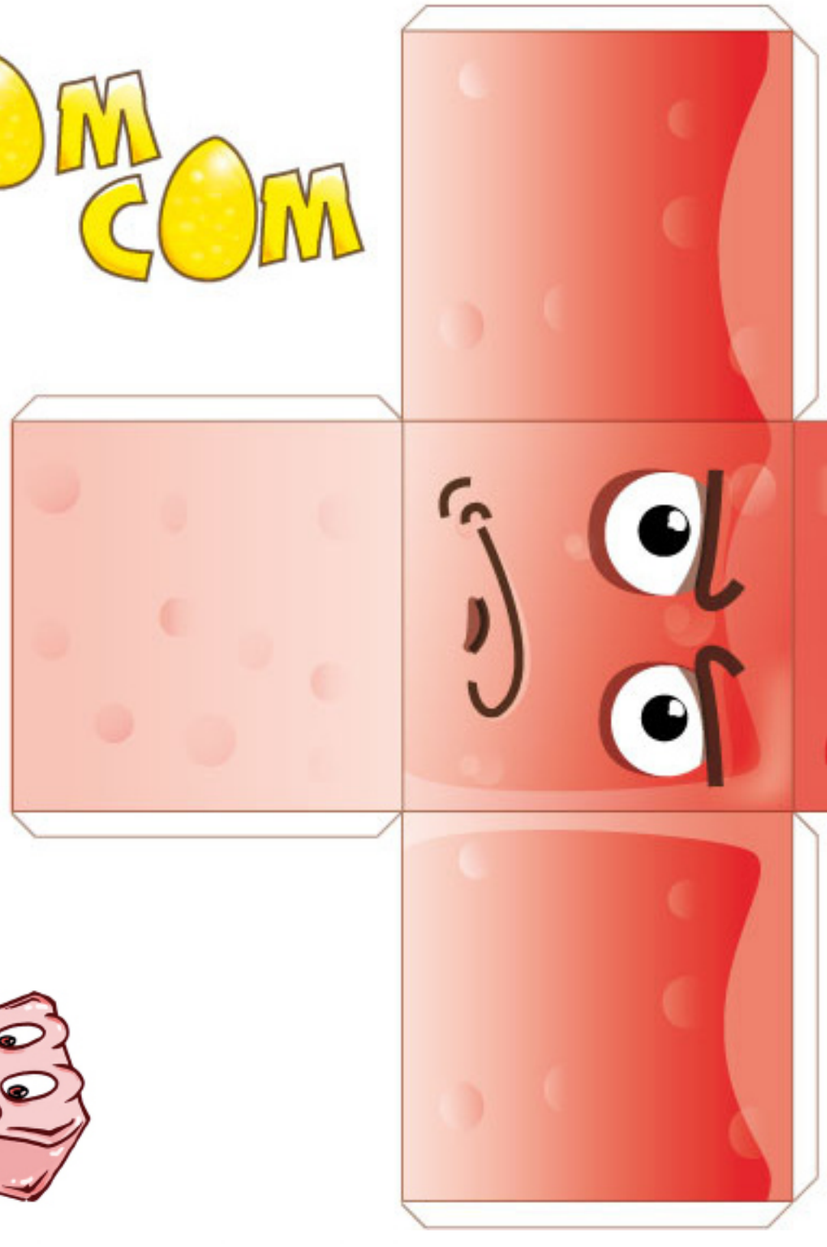
Mokona



Kalitee

OM COM



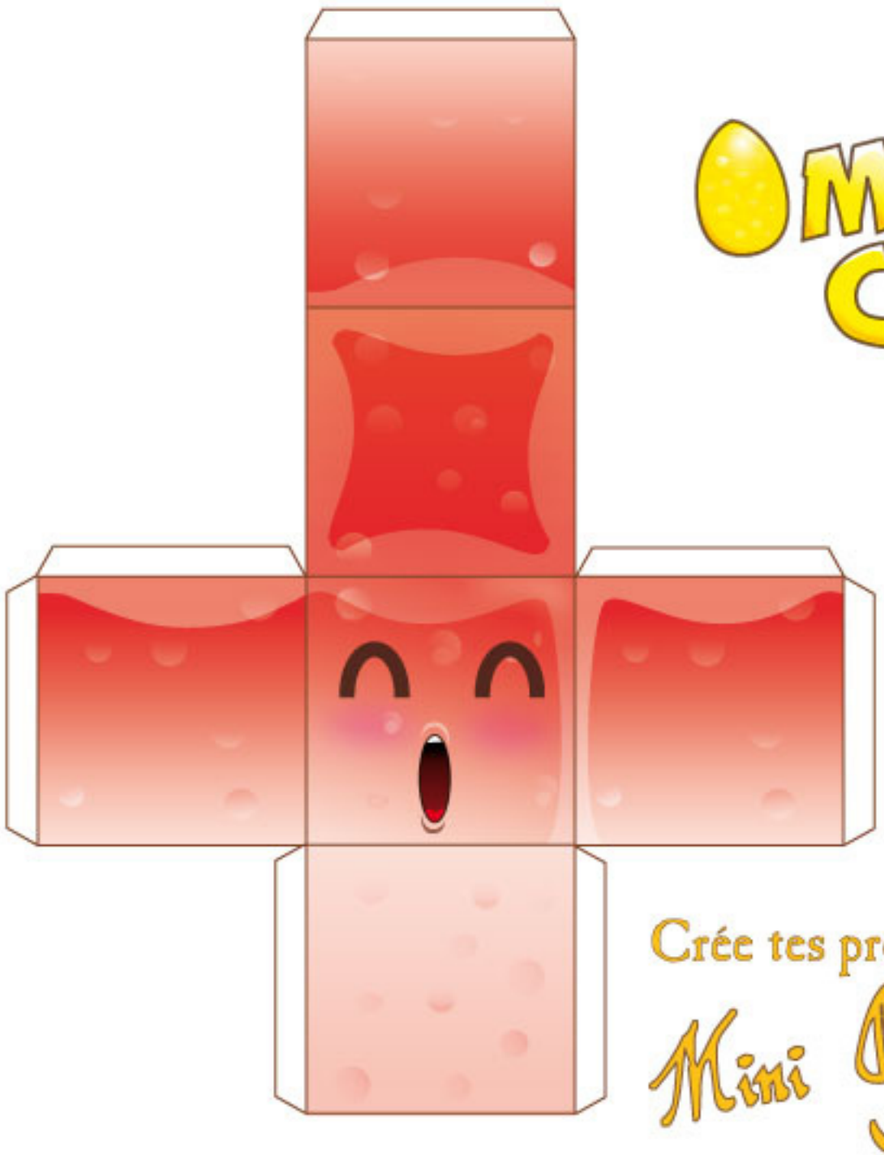


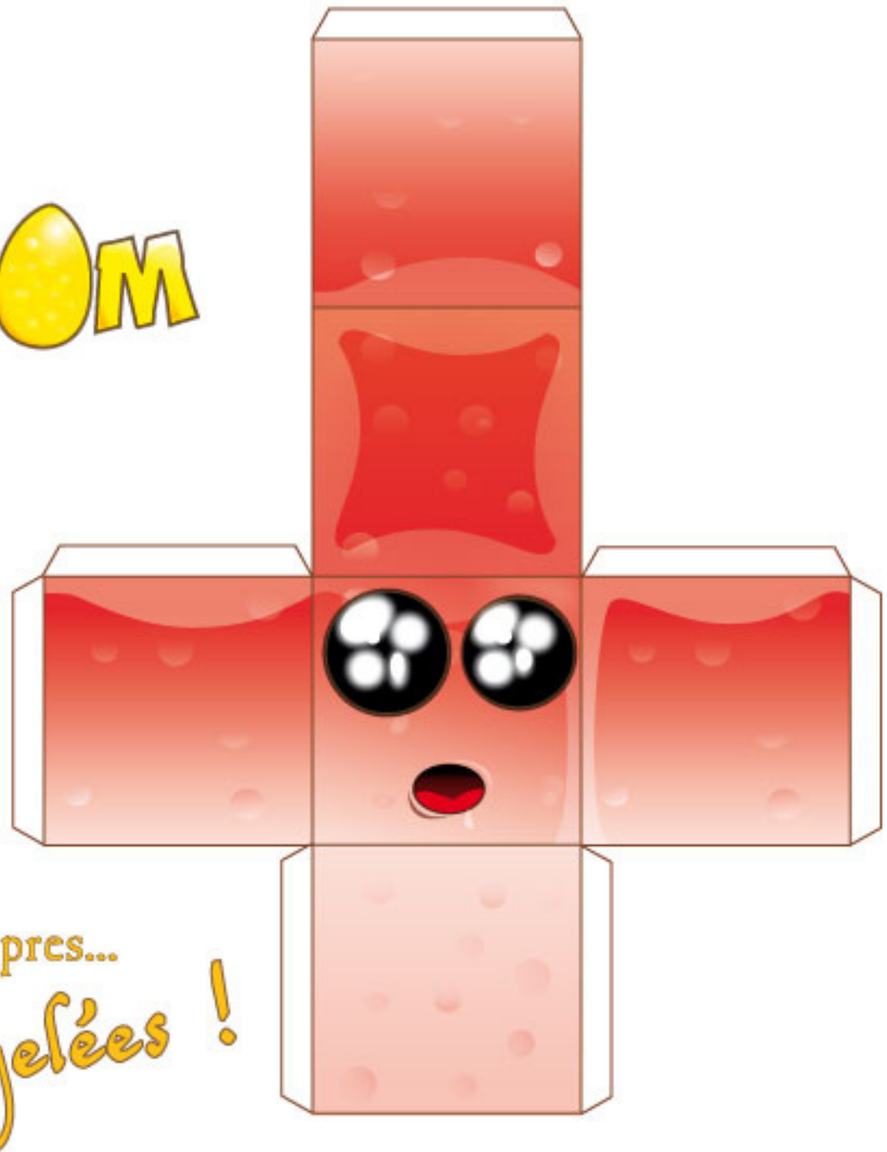
Crée ton propre...

Roi Gelax!

Mokona

OM COM





Crée tes propres...

Mini Gelées !

L'HISTOIRE D'ANKAMA

Nous sommes en 2008 après Jésus-Christ. Tout le monde du jeu vidéo est envahi par les productions américaines et asiatiques... Tout ? Non ! Une petite entreprise nommée Ankama, peuplée d'irréductibles Lillois, résiste encore et toujours à l'envahisseur. Et la vie n'est pas facile face à leurs concurrents !

Ankama, ce nom vous dit quelque chose n'est-ce pas ? Toi lecteur, qui ne connaît pas Ankama ou bien toi qui connaît ce jeune groupe mais sans s'en être jamais occupé plus que cela, ce dossier est fait pour toi, si tu te sens l'âme de partir à la découverte de cette société hors du commun, je t'invite à lire la suite de ce dossier ! Vous connaissez Dofus? C'est bien ! Vous connaissez Wakfu ? C'est très bien ! Mais connaissez-vous les dizaines d'autres projets que cette jeune entreprise a accomplit, accomplit en ce moment même, et espère accomplir ?

Si vous pensez qu'Ankama est une société on ne peut plus banale, qui fait de simples jeux vidéos, je peux dire sans crainte, que vous allez être surpris, agréablement surpris !

I- LA GENÈSE

1-Leurs premiers pas...

Vous connaissez certainement Ankama pour leur jeu phare Dofus, ou bien pour leurs mangas et même peut-être pour leurs art-books...

Mais contrairement à ce l'on pourrait croire, Ankama à l'origine n'était en rien une entreprise de jeux vidéo et encore moins d'édition. Loin de là ! Au départ Ankama faisait simplement dans le web design, chargée de créer des sites divers et variés et qui ne se serait sans doute jamais lancée dans des projets de jeux si ça n'avait pas été Ankama...

Mais alors, comment ? Comment une telle entreprise s'est elle retrouvé propulsée à la tête du plus grand MMORPG français ?

Notre histoire débute le mois de Mai de 2001, trois amis travaillant dans une agence Web se réunissent, se concertent et finissent par décider de monter leur propre société de web design, son nom : Ankama !

Ces trois amis vous les connaissez peut-être déjà, il s'agit de :

-Anthony Roux : Tot (Directeur de création),

-Emmanuel Darras : Manu (Directeur commercial)

-et Camille Chafer : Kam (Directeur technique).

2-Duel !

L'aventure ne serait pas devenue telle qu'elle l'est aujourd'hui, si dans la tête d'un de ces grands gaillards, un nouveau jeu totalement décalé se déroulant dans un univers fantastique n'avait pas germé.

Ce petit jeu était à la base conçu pour être simplement joué par les employés lors de la pause de midi, mais voyant ce 'projet' prendre de l'ampleur, le jeu Duel fut diffusé sur Internet.

Au début, c'était un simple jeu de PvP pour jouer entre amis sur Internet et les joueurs se comptaient à l'époque par dizaines, et d'ailleurs ils se comptent toujours aujourd'hui en dizaines... de milliers.

Après bien des évolutions, notamment lors de l'ajout du PvM (combat contre les monstres) ou encore l'intégration du Sacrieur et même l'île des Wabbits, le splendide Dofus est né...

II- DOFUS

1-Présentation

Si Ankama est devenu en si peu de temps une entreprise aussi prometteuse que grandissante, c'est bien grâce à leur jeu, que dis-je, à leur monument du MMORPG 2D, j'ai bien sûr nommé Dofus !

Ce jeu à l'univers fantastico-médiéval est un véritable succès : des cours de récréations jusqu'au cancan de la concierge, personne n'y échappe et Dofus a encore de beaux jours devant lui, de très beaux jours...

2-Une communauté

Dofus, c'est à tout âge ! Vous rencontrerez sans peine des jeunes Fécas de 9 ans ou une fougueuse Sadidette de 21 ans, tout comme un vieil Enutrof de 53 ans ! Oui cette communauté est très vaste, mais cela reste un sujet à controverse : tout comme dans la vraie vie, un choc des générations se produit là, tout n'est pas fait d'amour et d'eau fraîche, il faut le reconnaître ! Une guerre sans merci se déroule sous nos yeux : SMSeurs versus Rôlistes !

Malgré cela, n'allez pas faire de conclusion trop hâtive, votre reporter dévoué a fait, pendant quelques semaines, une courte expérience pour confirmer ses craintes et je dois avouer qu'il faut faire tomber beaucoup d'apriori !

Les « trop de kikoulol dans Dofus » trop souvent rabâchés par certains devraient être revus car, à mon avis, il suffit de faire quelques recherches sur Internet, trouver une guilde sympathique qui recrute et dont les qualités requises sont la bonne humeur et non pas le niveau (la pratique du RP est aussi très révélatrice), et vous aurez toutes les chances de tomber dans une guilde où l'entraide et la convivialité sont les maîtres mots !

3-De la nouveauté !

Si je devais vous citer le point faible de beaucoup de MMORPG que Dofus n'a pas, je commencerai sans aucun doute par la lassitude : les nombreuses mises à jour relancent souvent (pour un moment tout du moins) l'intérêt du jeu!

Les Dragodindes, Otomaï, Pandala, tant de nouveautés qui sont à chaque fois de petites révolutions !

III- ANKAMA, UNE DIVERSITÉ À TOUTE ÉPREUVE !

« Ankama c'est quoi ? »

Une question simple à priori, mais la réponse elle, est un peu plus longue :

Tot vous répondra : « Des fans au service de fans »

Mais approfondissons un peu tout à, en réalité Ankama c'est :

-Ankama Studios
-Ankama Games
-Ankama Edition
-Ankama Animation
-Ankama Web
-Ankama Presse
-Kalmeo

Je vais donc tenter de vous expliquer plus en détail ces différentes branches...

1-Ankama Studios

Cette branche est sans doute celle que vous connaissez la mieux : c'est celle qui s'occupe de tout ce qui a un rapport avec les jeux ! C'est-à-dire :

-Dofus
-Dofus Arena
-et prochainement Wakfu.

2-Ankama Games

Il y a aussi Ankama Games qui, elle, est la plateforme en ligne pour ces mêmes jeux, en gros c'est la branche qui distribue ces jeux, d'où vous pouvez gérer votre compte Ankama, mais ça vous le savez déjà !

3-Ankama Edition

Cette branche est connue car c'est elle qui est en rapport direct avec votre manga Dofus ou encore de votre artbook préféré!

Mais pas que ! Et non, vous le savez peut-être déjà : des oeuvres telles que Mutafukaz de Run ou bien Maliki de Souillon sont eux aussi de la collection Ankama Edition !

Il y a aussi bien d'autres oeuvres publié par Ankama Edition, mais la liste de toutes ces oeuvres serait vraiment longue pour que je puisse toutes les citer.

4-Ankama Animation

C'est elle qui se charge d'élaborer les webisodes (épisodes courts destinés au net) et le futur dessin animé Wakfu.

Mais pas seulement, car à part ceux-ci il y aussi l'autre animé d'Ankama : Goultard le Barbare !

C'est aussi une branche qui se rapproche beaucoup de celle de l'édition car elle possède les mêmes atouts : une ribambelle d'artistes tous aussi géniaux

les uns que les autres !

5-Ankama Web

La moins connue des cinq mais à l'origine de toutes : au départ c'était la seule branche ! Vous avez sans doute remarqué la beauté des sites d'Ankama et bien ils proposent de faire de même pour des entreprises professionnelles, une branche méconnue mais elle n'en est pas moins importante !

6-Ankama Presse

La dernière, la plus jeune, la plus incertaine aussi, mais de qui et de quoi s'occupe-t-elle ? Et bien c'est celle qui s'occupe du Dofus Mag !

« Ah ouais le truc qui est 100 fois mieux que l'Omelette Cosmique ! »

Hum... Oui c'est bien ça, c'est le groupe qui gère ce point là, mais comme Ankama ne sait si le Dofus Mag est rentable avant le 3ème numéro, il vous reste encore du temps pour sauver le job de celle qui se tue pour ce coin là j'ai nommé Chaipokoi ! Allez, si on en achète assez, elle pourra continuer à s'épuiser, se torturer, se sacrifier à la tâche, donc tous à vos rayons !

(et puis d'abord nous aussi on sera meilleur que le Dofus Mag... un jour)

7-Kalmeo, un cas à part

« C'toi qui te calme, nan mais ! »

Kalmeo, késako ?

Comme vous le savez peut-être Ankama projetait depuis déjà quelques temps de mettre en place un service, pour avoir accès à certaines fonctionnalités de son jeu préféré, tel Dofus, et tout cela d'un simple appareil mobile recevant internet. Un problème se posa, la technologie (J2ME) qui est utilisé pour les téléphones portables n'est pas une des plus répandues, il fallut donc engager des personnes spécialisés, et cela dans un nouvelle branche : Kalmeo !

IV- UNE ÉQUIPE CHARISMATIQUE !

On est en droit de se poser la question suivante :

« Qu'est-ce qui différencie Ankama des autres entreprises ? »

Une des réponses à cette question, c'est son rapport avec ses fans :

Si l'on observe bien, Ankama est présent à beaucoup de grands événements qui pourraient être en rapport avec eux, et même à beaucoup d'événement organisé par eux (je pense aussi à la future convention n°1) ! C'est aussi par ce rapport avec ses clients qu'Ankama fait son charme.

Ce passage n'a pas énormément de rapport avec ce qui va suivre mais il est tellement important de le préciser que je me permet de le glisser ici, et pour faire la transition je poursuivrai donc par :

Mais qui sont-ils ? Oui ceux pour qui vous vous déplacez, pour qui vous faites la queue pendant des heures, pour qui vous jeûnez toute une journée... Je vais essayer de vous faire connaître un peu ces drôles d'énergumènes...

1-Tot

C'est le personnage emblématique d'Ankama, de un parce que c'est un des pères de l'entreprise, et de deux parce que ses idées sont simplement excellentes ! Plus de PNJ ? Le jeune Yugo ? Des idées qui sont un des points forts d'Ankama !

Mais Tot est à l'égal de Chuck Norris (et je pèse mes mots, j'hésitais même à le comparer à Bob l'Eponge, pour vous dire !), car, tout comme Chuck, Tot sait tout faire (bien qu'il ne donne pas de cours de Kung-Fu, il est plutôt Wakfu), et c'est donc aussi dans les arts graphiques que Tot se démarque !

Ce grand gaillard est donc à la fois père d'une entreprise prospère, rempli d'idées géniales, et doué du coup de crayon, beaucoup pour un seul homme?

DOSSIER ANKAMA

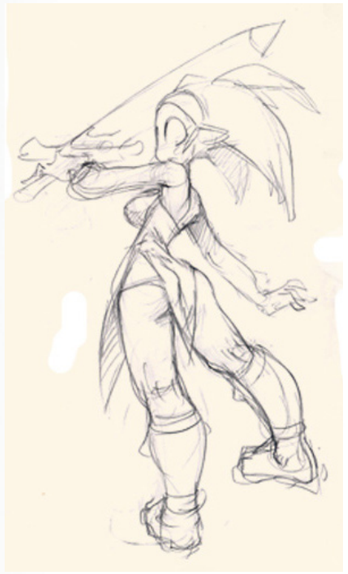
Quelques chiffres bien éloquents pour les sceptiques (chiffres de 2007) :
Chiffre d'affaires : 15 Millions d'euros (2836% de croissance sur 5 ans)
Surface : 10 000 m² (dont un peu plus d'un tiers d'ordinateurs)
Employés : 125 (dont 200 emplois créé à l'avenir)
Moyenne d'âge : 26 ans
Litres de café consommé : 36 548 litres (soit 2 589 tonnes de sucres en sachet)
Nombre d'arbres trucidé pour le papier à Ankama : 26 543 (soit 1/16 des arbres sur le territoire) et trois buches

2-Xav'

Lui c'est LE dessinateur. Bien sûr n'entendez pas par là qu'il est le seul (ça non), mais si je parle de lui c'est parce que la belle Crâette, le féroce Sacrieur, et la torride Ecaflip, comme tous les autres sont de lui !

C'est un des 'vieux de la vieille' de chez Ankama ! Au début touche-à-tout, maintenant spécialisé dans le design des personnages, il est indéniablement un des meilleurs.

Heureusement pour nous, ce génie du crayon est aussi le dessinateur du futur animé de Wakfu, on a donc hâte de voir ça !



3-Guigui

Autant Tot est un cerveau bouillonnant d'idées sublimes, autant Xav' fait des merveilles avec une feuille et un crayon, autant Guigui est un Dieu quand il s'agit de la musique !

Vous avez peut-être eu la chance d'écouter (et si ce n'est pas encore fait, je ne veux pas vous voir avant d'être allé ici http://game.wakfu.com/fr/media/musique.html

Pour en savoir plus sur lui, allez lire son interview.

Sans oublier les fameux Tanuki-Sempai, Aduline, Sylfaen, Daryl, RatDog, Wyd, Ray, Tyko, Sephy, Fry, Ben, Souillon, Lichen,... J'arrête là l'énumération, les gens de talent sont trop nombreux chez Ankama …

V -WAKFU : UN UNIVERS MULTI-SUPPORTS

Quand je vous dis qu'Ankama n'est pas le genre d'entreprise à se contenter d'un jeu (qui promet déjà d'être fantastique), je ne vous mens pas.

Quoi ? Vous ne me croyez pas ? Vous voulez des preuves, du dur, sur papier, le noir sur le blanc, soit ! Pour l'univers de Wakfu, ces développements sont prévus :

- Un jeu sur ordinateur (mmo)
- Une Bande Dessinée
- Un Dessin Animé
- Un jeu sur Nintendo DS
- Un jeu sur Xbox 360
- Un jeu de cartes
- et bien d'autres à venir...

1-Un MMORPG (jeu de rôle en ligne)

Si vous lisez le Wakfufan'zine c'est forcément que vous connaissez Wakfu et donc je ne vais rien vous apprendre en vous disant qu'il s'agit du futur jeu d'Ankama. Mais comme nous devons être paré à toutes éventualités, je vais rappeler ce qu'est Wakfu : c'est le futur MMORPG d'Ankama, dans un univers se déroulant 1000 ans après Dofus, vous incarnerez un héros de votre choix avec qui vous évoluerez dans un monde fantastique !

2-Une B-D

Et oui, il fallait s'y attendre, un nouveau jeu entraîne forcément de nouveaux produits dérivés, et ce n'est pas pour nous déplaire ! Tout comme pour Dofus une histoire papier va être éditée, sauf que la différence fondamentale entre le manga Dofus et la BD Wakfu... c'est que c'est une BD et non un manga (effet de surprise raté ?).

Les quelques extraits que nous avons de cette BD ne présagent que du bon : un univers bien glauque avec des personnages aussi mystérieux que magnifiques, le tout dans un décor sombre et lugubre, que demander de plus ? Le public visé n'est plus le même car plus âgé que celui de l'animé ou du manga Dofus (et même du jeu) mais il n'empêche que... c'est bôôôw !

3-Un Dessin Animé

Yugo, un jeune garçon part à la découverte de l'univers merveilleux qu'est celui de Wakfu.

Accompagné de la Princesse Sadidette Sheran Sharm, du vantard Tristepin, du vieux Ruel Stroud, et de la jolie Evangelyne, il découvrira tout au long de l'histoire ces pouvoirs qui sont, à l'instar des autres classes, au nombre de vingt. Ainsi ce jeune garçon aura le pouvoir de faire apparaître des portails à travers lesquels il aura la possibilité de se déplacer.

Je ne vais pas m'étendre davantage sur ce sujet car un article complet y est consacré dans ce même numéro.

A noté aussi que le DA (Dessin Animé) de Wakfu n'est pas le seul de chez Ankama, Goultard le Barbare est lui aussi un autre animé made in Ankama.

Comme quoi, chez Ankama Animation, ça bosse dur!

4-Conclusion

Que voulez-vous ? Il n'y a pas d'autres choses à rajouter pour l'instant, si ce n'est que rien que pour Wakfu, la liste est impressionnante. Alors dans sa globalité (tous les autres projets) je ne vous en parle même pas.

C'est donc réellement à une entreprise qui voit loin pour son nouveau chef-d'oeuvre

En tout cas on leur souhaite autant de réussite pour leurs projets actuels que pour ceux à venir !

Comme vous avez pu le constater, Ankama est une jeune entreprise au potentiel énorme, qui sait jouer de ces atouts, et qui fournit à sa communauté un travail toujours d'aussi bonne qualité !

J'espère que vous repartez réjouis de vos nouvelles connaissances et que vous continuerez, vous aussi, à soutenir cette entreprise formidablement étonnante !

Je souhaite terminer par un message de soutien et d'encouragement à Ankama qui n'a pas fini de nous faire rêver !

Merci à vous !

L'Or, votre serviteur dévoué...

Les illustrations de cet article sont la propriété d'Ankama

FENRIR, STAGIAIRE ANKAMA

Wakfusiennes, Wakfusiens, ne me mentez pas !

Je le sais, j'en suis sûr, vous là, oui vous ! Vous aussi comme tous les fans que nous sommes ont rêvé de franchir les portes impénétrables d'Ankama. Rêve d'enfant certes, mais pour certains ce compte merveilleux est devenu réalité ! Oui ce n'est pas tout le monde qui a cette chance, deux cents pour le moment (ne vous inquiétez pas ils recrutent encore !), et certains d'entre eux, avant de devenir des membres importants et respectés de tous dans l'entreprise Lilloise, sont passés en tant que stagiaire, et justement des stagiaires, on en a un dans nos troupes donc on en a pleinement profité, je nomme évidemment le grand Fenrir !

1- Tout d'abord, peux-tu te présenter à nos lecteurs ?

Bonjour, moi c'est Romain (aka Fenrir ou Fenouille ça dépende de l'humeur du jour.), j'ai 20 ans actuellement, je suis étudiant en graphisme dans une école de Roubaix dans la métropole Lilloise.

2- Peux-tu nous résumer un peu ton parcours jusqu'ici ?

Je me suis vraiment intéressé au graphisme au collège bien que je dessinais depuis toujours, j'ai suivi un cursus général au lycée (bac ES eh oui les parents font pas trop confiance aux sti arts appliqués) ensuite, j'ai passé le concours d'entrée de mon école et me voilà !

3- Comment as-tu connu Ankama?

J'ai connu avec le journal de Tourcoing quand Dofus s'est lancé on a eu droit à un joli petit article sur Ankama,

mais à vrai dire ça m'a pas intéressé forcément tout de suite. Quelques mois plus tard je m'y suis mis encouragé par un ami et c'est vrai que comme beaucoup j'ai tout de suite accroché à l'univers, aux graphismes etc. ça m'a tout de suite donné envie de tenter ma chance là bas mais je ne me serais jamais imaginé que j'aurais pu être pris en stage !

4- Comment s'est passé ton entrée à Ankama ? T'es-tu vite acclimaté ?

A vrai dire l'entrée s'est super bien passée, la boite me plaisant vraiment j'ai tenté ma chance pour un stage de fin d'année que j'avais à effectuer, et à ma grande surprise j'ai été recontacté et après un entretient avec Manu (Emmanuel Darras) et une entrevue avec Franho, mon futur maître de stage j'ai été pris (j'y croyais pas).

Etant un grand timide et face aux tarés qu'y à là bas j'ai eu un peu de mal à parler aux gens, mais l'équipe avec qui je bossais était vraiment super sympa, Franho et Aisk les deux graphistes qui m'entouraient m'ont mis en confiance et au bout de quelques semaines j'y étais vraiment bien intégré.

5- Peux tu nous faire un rapide résumé de ton passage à Ankama ?

Ces 5 mois de stages m'auront vraiment permis de travailler sur énormément de facettes de la création graphique qui ne sont pas forcément en rapport direct avec ma formation de base qui est plus axée sur la communication visuelle.

Ça a été une expérience hyper enrichissante pour moi.

A peine arrivé on m'a demandé de réaliser des illustrations d'armes pour une plaquette de présentation du Wakfu DS j'imagine qu'ils n'avaient plus de dessineux de libre, un peu déconcerté (l'illustration n'étant pas franchement mon domaine à la base), je me suis mis à la tache avec plus ou moins de succès, je n'aurais jamais imaginé pouvoir passer autant de temps à dessiner un casque ou une paire de dagues.

Par la suite après quelques flyers et newsletters, Aisk le coupable de la nouvelle interface de Dofus arena m'a demandé de redesigner une partie des icônes de sorts de Dofus pour la Bêta 2 (là j'ai connu la souffrance, on s'imagine pas que c'est aussi dur de réaliser des icônes de 20 *20 pixels ! un truc qui parais potable en grand devient une bouillie immonde et informe au format final !) puis rapidement en restant dans le micro graphisme et l'arena j'ai participé à la conception des smileys avec le sieur Aisk.

Puis est arrivé le premier boulot énorme, L'artbook 3 Dofus.

C'était la première fois que je bossait sur un vrai livre. J'ai eu l'occasion de faire pas mal d'intégration d'illustration, de mise en page et j'ai même signé une petite illu dedans qui à été acceptée par

Fullcanelli (le maître bolet en crayonné en dessous de la carte hohoho j'étais si fier et étonné qu'on me laisse dessiner quelque chose dedans) ça a été vraiment intéressant de travailler sur des recherches graphiques (pour la carte du monde par exemple), on se sent vraiment intégré et force de proposition !

Après ça se sont venus deux autres gros boulots d'édition :

Le Dofus mag n°0 qui a été le plus grand rush de ma vie je crois ! Où on m'a demandé une petite illu représentant deux arbres opposés.

La session 1 de l'artbook cfsl, positionner des dizaines d'images sur des fonds blancs pendant quelques semaines c'est très vite fatiguant pour les yeux! Mais quand on voit le boulot sortir à l'imprimerie on se dit que ça valait le coup.

Après tout ça j'ai aussi eu l'occasion de participer au design d'icônes de sort pour Wakfu ce qui n'est pas non plus franchement simple au vu de la taille de l'icône sur l'écran !

Ce qui est impressionnant là-bas c'est qu'on te laisse tenter des trucs, qu'on t'écoute comme vraie force de proposition même si t'es qu'un simple stagiaire.

C'est aussi assez impressionnant de voir la croissance de la boîte : je suis arrivé là-bas, ils étaient une grosse soixantaine dans un grand open space et j'y suis retourné la semaine dernière, il y avait deux open space géants plus deux autre bureaux plus petits pour environ 200 employés !!!

Donc voilà, ça a été vraiment une expérience hyper enrichissante qui m'a permis de découvrir à la fois le web, l'édition et le jeu vidéo !!

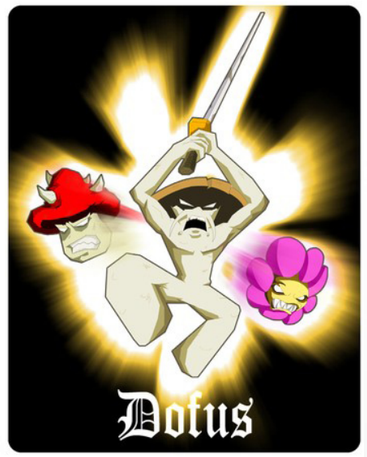
6- Quels sont les artistes que tu admires/dont tu t'inspires ?

Artistes d'Ankama ou artiste en général?

A Ankama c'est dur de faire un choix, y a tellement de tueurs ! Graphiquement je trouve que le boulot d'Aisk est vraiment énorme ! J'adore aussi l'esprit dans lequel Franho a traité Wakfu dans les interfaces et l'univers graphique.

Pour ce qui est de l'illustration je dirais les auteurs en général (surtout Run qui est un graphiste et un illustrateur vraiment impressionnant), Xa, Kury, Ntamak et Sephy mais bon c'est assez dur de faire un choix.

Sinon en général j'adore Friedrich, Goya, la période romantique en général, ainsi que les peintres Flamands comme Bosch ou Bruegel (la classe hein), mais j'adore aussi bien sur la BD en général ainsi que les mangas (avec une préférence pour les classiques genre Dragon Ball, Ranma ½ ou Nicky Larson) et bien



sûr le cinéma d'animation en général.

8- Que comptes tu faire à l'avenir?

Pour l'instant je pense tenter ma chance chez Ankama, à la fin de mon stage de cette année, qui sait, peut-être auront-ils une place pour moi.

Sinon en cas d'échec je me vois bien tenter dans le milieu de l'édition, à moins que je ne continue un peut les études.

Enfin qui vivra verra !

Son blog : http://fenouille.canalblog.com/

Merci à lui pour avoir accepté de répondre à mes questions !

L'Or, votre serviteur dévoué…

Hello tout le monde. voila mon rapport de stage! Je l'ai réalisé en une semaine après avoir appris que mon école ne voulais pas prolonger mon stage, à vrais dire j'etais tellement dégouté que j'ai eu du mal a passer au stade au dessus du crayonné et que j'ai même pas cleané mes dessins (honte à moi bouuh vilain) et la bd tourne plus à la private joke qu'au rapport complet de mon enrichissante expérience professionnelle.

Donc voila un petit bout de vie à Ankama qui peut sembler complètement farfelu mais tout est inspiré de fait réels très très très romancés.

Encore pardon pour la qualité graphique et la réalisation plus qu' approximative.

J'espère que vous passerez tout de même une agréable lecture.

Je vous laisse donc entrer dans l'ambiance folklo d'Ankama grace a son rapport de stage : http://romain.libersa.free.fr/divers/BD.pdf

L'INVENTION D'EMILE GAFFECA

Carnet de bord de mon invention N° 42 54F « MSM »

Marre, marre, marre, j'en ai marre... Cela va bientôt faire trois semaines que je n'ai plus aucune idée, pas une seule géniale invention n'est apparue face à moi... Je suis désespéré, cette muse qui m'inspirait tant a sûrement pris son envol vers des cortex plus fertiles. Peut-être suis-je même en train de perdre mon intelligence, ma force de penser et d'imaginer... Je quitte peu à peu ce monde, délaissé par mon dieu et par la sagesse transcendante de ma lignée.

Et puis surtout, ARRÊTEZ MOI CE BOUCAN !

Non mais c'est vrai, j'en ai marre à la fin. Ça fait trois semaines que les travaux ont commencé et il est impossible de réfléchir sereinement. Je vous explique, on a eu un arrivage de nouveaux collaborateurs dans la rédac' et bien sur, personne n'avait pensé que les locaux étaient trop petits pour tous les accueillir. Alors La Nouille a dû décréter l'état d'urgence et a décidé, unilatéralement, de construire un deuxième étage. Je ne sais pas s'il l'a fait exprès, mais l'escalier débouche directement devant mon bureau, les ouvriers du bâtiment ne cessent de faire des va-et-vient et me dérangent durant ma sies... mon travail. Tiens, ça me donne une idée.

Je viens de finir mes plans, j'ai déjà acheté tout le matériel qu'il me faut. Je suis assez content de moi, on peut dire que cette nouvelle invention va faire sensation au sein de la rédaction ! Rien que pour eux je vais construire un Monter-Sans-Marcher (MSM) qui révolutionnera nos habitudes. C'est simple, une cage en bois sera soulevée et permettra de monter au premier étage sans aucun effort. J'ai concocté toute une machinerie afin d'avoir la force nécessaire pour faire décoller la cage du sol. Brillante idée n'est-il pas ? Je suis motivé ! Alors maintenant au boulot !

Première étape, commencer à casser le mur pour incorporer la cage en bois. D'après mes plans, je suis obligé de condamner la porte d'entrée de l'établissement, pendant 2 semaines mes collègues devront passer par la fenêtre en attendant que je trouve un autre emplacement pour l'entrée. Un peu d'exercice physique n'a jamais tué personne, au contraire, ça leur fera du bien, surtout pour Shimaru... J'ai demandé à un artisan Enutrof de me donner un coup de main pour démolir le mur, il m'a tapé dans le dos en hurlant : « Ha ça mon p'tit, tu ne pouvais me faire plus plaisir ! ». Sachez tout de même qu'il est responsable de la construction de notre premier étage... On commencera ce week-end.

Shimaru

Voilà qui est fait, on s'est trompé de mur par deux fois mais finalement on y est arrivé. Je n'étais pas rassuré par Wegel, l'Enutrof complice, il était euphorique à casser ses murs. Il riait à gorge déployée et devenait rouge à mesure qu'il démolissait son mur. Impossible de l'arrêter. Sa pioche frappait, frappait et frappait encore. Un malade mental, qui, je le rappelle, supervise les travaux d'en haut. Enfin bref, il est parti et le trou est fait. Maintenant il ne reste plus qu'à insérer la cage en bois. Elle est assez grande pour accueillir deux personnes pour un poids total autorisé que j'estime à 200 kg, mais cela peut varier selon la force qu'aura le moteur physique. Je parlerai de cela un peu plus tard. Il ne me reste plus beaucoup de temps et le week-end va bientôt se finir, je dois absolument avoir terminé avant que les autres ne rentrent.

J'ai eu un mal de Vener à monter la cage en bois, après moultes échardes et sciures de bois, je suis enfin arrivé à ce que j'avais imaginé. Ha au fait, j'ai remarqué qu'il y a un enfant dans la rédaction, il est petit avec un bonnet surplombé d'une clochette. Je ne sais pas du tout qui il est, il ne parle pas et ne fait que regarder ce que je fais. Très étrange, surtout quand on sait qu'il garde jalousement un oeuf aussi gros que lui... En tout cas il avait faim ! Il a englouti toutes les sucreries que je lui avais proposées ! Je demanderai aux autres d'où il peut venir, pour le moment il m'a donné une idée, je me suis inspiré de sa clochette pour installer une cloche dans la cage en bois afin de demander au moteur physique de se mettre en route. Allez, encore une nuit de dur labeur et je vais enfin avoir fini !

Les poulies et les engrenages de démultiplication de force sont montés. J'ai même fini dans les temps en installant la roue du moteur physique, que j'ai placée de façon fort judicieuse dans le bureau du rédac' chef. Etant donné que je n'ai plus le droit d'amener d'animaux vivants au sein de la rédaction, je me suis dit qu'il serait content de pouvoir surveiller la façon dont est utilisée la roue du moteur physique. Je ne lui ai pas encore dit, mais pour pouvoir amener la cage en bois au premier étage il faut une force assez conséquente pour soulever les 200 kg. Grâce à un ingénieux système de poulies et d'engrenages, un individu peut, en faisant tourner la roue dans le sens d'une aiguille d'une montre, monter la cage en bois au premier étage. Pour passer du premier au rez-de-chaussée il suffit de faire tourner la roue dans l'autre sens. Génial non ? Tout est prêt, vivement lundi matin que tout le monde puisse voir mon MSM !

Le premier test fut concluant, et maintenant tout le monde a pris l'habitude d'utiliser mon invention ! Le début n'a pas été facile, tout d'abord les hurlements de La Nouille n'ont pas arrêtés de la matinée (il s'en est pris à l'enfant : «Reste pas dans mes pattes !» a-t-il lâché, suivit d'un coup de pied aux fesses), les autres roupillaient contre les courants d'air causés par la fenêtre-porte d'entrée qui restait ouverte. Mais surtout, les va-et-vient continuaient de gâcher mes journées... La seule solution était d'obliger les autres à pousser La Nouille à accepter mon MSM. J'ai fermé ma porte à double tour, j'ai prié les ouvriers du chantier de trouver un autre moyen pour sortir et j'ai suggéré à Wegel de passer par le plafond, il avait même le droit de « creuser ». Ce qu'il fit avec un énorme sourire ! Les membres de la rédaction en ont eu vite marre de se prendre du plâtre en pleine tronche (sauf Lag, qui aime avoir mal), et les plaintes incessantes ont contraint La Nouille de prendre des mesures : « Ok, je vais faire en sorte qu'on puisse utiliser le MSM. Mais chacun devra passer dans la roue pour la faire tourner, c'est pas parce qu'elle est dans mon bureau que c'est à moi de le faire ! »

Je ne sais pas comment, mais il a eu une bonne idée, le rédac' chef. Il a inscrit sur un calendrier tous nos noms pour qu'il y ait, chaque jour, une nouvelle personne qui fasse fonctionner le MSM. Il a répété que le calendrier sera « juste et équitable » et surtout « que personne ne pourra changer quoi que ce soit, le nom qui est inscrit restera ! C'est comme ça et puis c'est tout ! »

C'est ce matin qu'il nous a enfin dévoilé le fruit de son organisation. Tout le monde fut réuni devant le bureau de La Nouille, tendu. Et ce fut la surprise ! Notre rédac' chef avait décidé de se sacrifier pour notre bien à tous ! Il s'est porté volontaire pour faire fonctionner le MSM tous les jours de l'année (même le dimanche), ça méritait largement l'applaudissement de toute la rédaction... qui s'éclipsa rapidement avant que le chef ne reprenne ses esprits.

Le MSM fonctionne très bien. Bon, il va falloir que je trouve une solution car vers la fin de la journée, le MSM a beaucoup de mal... Il y a un drôle de bruit, assez stressant. C'est comme un raclement de poumon, et si on tend l'oreille on peut même entendre «Mais qui a fait ça ? Mais qui a fait ça ?»

Etrange...

Par Lag

WAKFU, LE BETA TEST

Vendredi 16h, nous voilà entrés dans l'antre d'Ankama. Ca grouillait déjà de monde, mais nous n'avions qu'une chose en tête : tracer pour jouer à la bêta ! Après avoir joué des coudes et donner quelques croche-pied nous on a enfin réussi à choper un écran rien que pour nous. Les yeux grands ouverts, la bave au coin de la bouche avec une main fébrile posée sur la souris la bêta nous attendait ! Hélas, vingt fois hélas, les gros problèmes d'électricité avaient bousillé les circuits des pc et des serveurs. Moralité on avait le droit à toute une série de freeze ou de reboot-serveur… Impossible de jouer dans ces conditions, surtout que le staff Ankama courrait à droite, à gauche pour résoudre ces soucis. Les pauvres…

Mais le lendemain tout était remis d'aplomb, et nous étions prêt à en découdre avec les bouftous ! Première étape, créer son personnage. On avait la larme à l'œil, on s'imaginait déjà en train de créer son perso avec la version finale… Mais quand on a vu qu'on ne pouvait prendre qu'une seule classe la réalité reprit le dessus, et oui c'était la bêta. Cela fut surprenant puisqu'à l'Alpha (à la Japan Expo) on pouvait prendre jusqu'à 3 classes différentes. La raison est que le staff rajoutera les classes une à une afin de pouvoir travailler sur l'équilibre du jeu et pour analyser l'évolution d'une classe précise. En tout cas, on avait au moins le choix sur le sexe et sur la couleur de la peau et des cheveux. Pas d'autres possibilités comme la customisation ou l'apparence (à part le nom bien entendu ;) Ha, petite remarque, il y a un générateur de nom et une aide afin de créer un bon pseudo. Surement pour appuyer sur le RP et éviter les xXNarutoXx. Bref, notre Iop tout beau fut crée, on allait enfin sauter à pied joint dans le monde de Wakfu ! Vous nous suivez ? C'est parti !

1 / LE DIDACTICIEL

On commence le jeu sur une sorte de plate-forme en pierre. De l'autre coté de cette plate forme un vortex à la Yugo s'ouvre et un « truc » apparait. Cet individu blanc au rouge à lèvre bleue se nomme Adamaï et il sera votre guide dans le début de l'aventure. Hé oui, un PNJ ! L'un des seuls, réservé au didacticiel nous a-t-on dit. Il vous demandera de choisir entre faire le didacticiel du jeu ou non. Dans le deuxième cas il vous enverra directement sur Asturb. Autant jouer le jeu, nous avons décidé de faire le didacticiel !

Complet (quoique encore un peu buggé ^^'), le didacticiel vous permettra de prendre en main votre personnage sans difficulté. Toutes les notions essentielles y sont abordées, et même un novice en MMO comprendra tout du premier coup.

On y apprend à se déplacer, cliquer, tout ça, tout ça… Les bases en somme.

Tout d'abord l'interface est agréable, claire, précise, du Wakfu quoi ! On peut déplacer les fenêtres où l'on veut sur l'écran, l'opacité est bien réglée et ouvrir son inventaire ne « casse » pas l'image. Seul petit regret c'est au niveau du fameux hublot, la forme choisie s'intègre bien mais il y a toujours la nostalgie du hublot de l'Alpha ^^.

D'ailleurs le didacticiel comment par un petit topo qui nous explique les jauges une à une en les mettant en surbrillance.

CONVENTION ANKAMA

Les PA (points d'actions) permettent d'agir, les PM (points de mouvement) permettent de se déplacer, et les PV (points de vie) représente la vie du personnage pour ceux qui ne connaissent pas (si si y'en a qui n'ont pas joué à Dofus ^^').

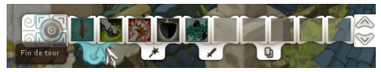
Hublot hors combat

Le PW ou point de Wakfu, serviront à lancer certains sorts. Ces points seront limités par combat. Ils seront influencés par les actions du joueur hors combat. Que vous soyez hors-la-loi, écolo ou destructeur, toutes ces actions influenceront vos points. Soit vous acquerrez des bonus passif, soit vous aurez un stock important de point de Wakfu, tout cela en fonction de vos agissements.

L'Init (initiative) aura une part très importante dans le jeu. Cette caractéristique déterminera votre position dans la time line et donc votre tour de jeu. A ne pas négliger ou sinon vous serez vite tué sans avoir joué (voir plus bas pour d'avantages d'explications).

Pour finir en dessous de ces jauges on voit la mini-map, on peut voir les ennemis ou les autres joueurs par des points de couleurs différentes. On peut zoomer, ou indiquer des points ou des trajets (nous n'avons pas réussi, soit nous sommes nuls soit ce n'était pas encore possible).

Une fois les bases enseignées, on a le droit à un petit combat pour apprendre à se servir des sorts et des attaques avec armes, qu'on choisit dans la barre en bas a droite.



Adamaï vous demandera de combattre contre d'autres Iops, d'aller couper récolter des fruits, des fleurs… Tout en vous expliquant la nécessité de faire attention à l'écologie. Dans le jeu il suffit de faire un clic-droit sur l'arbre pour voir différentes options comme « couper » ou « récolter les pommes ». Très agréable comme système, l'animation de l'apparition de ces options nous a bien plu. D'ailleurs tout est merveilleusement bien animé, pour récolter les pommes, les coups de pieds dans l'arbre marchent bien ^^ Il y a maintenant une jauge de temps pour voir le temps que met l'action à se réaliser. Pratique.

Finalement on s'incarne dans le temple de son dieu pour rejoindre la communauté. Pour le coup c'est un magnifique temple Iop, une bâtisse impressionnante à la hauteur du courage de cette classe. Dehors on remarque vite qu'on est dans une ville, sûrement Asturb, sans PNJ. Il y a des bâtiments (à part le temple on ne peut rentrer dans aucun un bâtiment), et à l'extérieur on peut se balader dans les champs ou se rapprocher sur le bord de mer (l'eau ne bouge pas encore). Nous avons pu entrer dans une mine mais la descente fut le déclenchement d'un bug d'affichage : on s'enfonçait dans le sol quand on descendait les marches. Hé oui, c'est ça une bêta. Sinon le monde n'était pas désert, il y avait les autres joueurs de la bêta qui combattaient des pious, des bébés tofus, des pioussins tout mignons à défoncer ou encore des Bouftous. C'est amusant de les voir se faire taper dessus.

D'ailleurs c'est le moment de parler du système de combat ! A l'attaque !

II / LE SYSTÈME DE COMBAT

Le système de combat et très sympathique et dynamique pour du tour par tour. L'action d'attaquer est simple, il suffit de faire un clique-droit sur la bêbête que l'on souhaite annihiler et de choisir l'action « attaquer ».

A partir de ce moment là vous allez entrer dans une bulle de combat qui va épouser le terrain et qui peut être plus ou moins grande selon la classe (pas sûr ^^'). Les chemins, bâtiments, rivières seront pris en compte au moment de la création de la bulle, et certains des combattant pourront se retrouver à couvert, ou en mauvaise posture. Il faudra tenir compte de tout cela avant d'engager un combat, et même essayer de l'engager dans un territoire qui vous avantage.

Il faut même faire attention aux autres créatures autour car pendant 10 secondes d'autres bestioles peuvent venir filer un coup de main à leur pote, mais sûrement aussi d'autres joueurs (nous n'avons pas pus tester). Un point d'exclamation rouge à la MGS prévient que vous allez avoir de nouveaux ennemis à trucider.

Juste avant de commencer le combat il faut se placer, cela diffère radicalement de Dofus puisque l'on se place où l'on souhaite dans la moitié de la bulle qui nous est réservé, fini les cases prédéfinies !

La timeline

Le combat est engagé, la première chose à faire est de regarder la timeline.

Celle-ci sera redéterminée à chaque début de tour selon votre Init. Cette timeline n'est donc pas fixe et elle bougera énormément durant un combat, à votre avantage ou pas…

Bien entendu les xelors et certains monstres auront des sorts permettant de booster ou de réduire ces points d'Init, bouleversant ainsi toute les stratégies préétablies. Un Iop qui agit en dernier au tour 1, s'il est suffisamment booster par un xelor, pourra jouer premier au tour 2. On aura alors la possibilité par ce biais de jouer deux fois avant ses ennemis. Mais attention vos adversaires pourront en faire autant si votre valeur d'init n'est pas élevée…A noter que les invocations joueront juste après leur invocateur au tour où elles seront invoquées, mais reprendront leur Init

Hublot en combat

des le tour suivant.

Plus on agira vite et plus on accumulera des bonus, qui se reporteront sur les tours suivants, si on continu a jouer rapidement. Cette nouveauté permettra d'avoir des combats plus dynamiques. Mais n'oubliez pas la stratégie, si vous foncez tête baissée afin de grappiller des tours et que vous ne regardez pas sérieusement ce qu'il se passe vous risquez de vite déchanter…

En combat, ce qui ne fait pas parti de la bulle se retrouve dans l'ombre.

Petites remarques :

Les animations des combats sont assez jolies à voir, et pas trop lassantes, pour autant que nous en ayons pu en juger. Le JAVA fait des merveilles, ça c'est clair. C'est le même moteur que Dofus Arena II donc on a déjà un avant goût, et c'est prometteur !

Les dégâts ont l'air fixe, mais nous ne savons pas si c'est définitif. Les dégâts causés dans le dos ou sur les flancs ne faisaient pas plus de dégâts. Mais peut être cette fonctionnalité sera-elle implantée plus tard au cours de la Beta.

Les informations de combat apparaissent sous forme de petits carrés à droite de l'écran. Il nous indique si on a gagné un niveau de sort ou quel monstre est mort par exemple. Ces petits carrés disparaissent d'eux même au bout d'un certain moment.

Il y a possibilité d'appeler à l'aide ou de fuir pendant la phase de placement. Mais la fuite ne sera pas sans conséquences (cases pièges)

III / LE SYSTÈME DE DROP

Dès qu'un monstre ennemi sera vaincu, le personnage ayant porté le coup fatal aura 3 tours pour récupérer un sac dans lequel se trouveront des objets ou des équipements. Au-delà de ce délai, les autres personnages présent dans la bulle (vérifier si les persos extérieur peuvent ou pas) pourront aussi récupérer ce sac.

L'endroit où tomberont les objets sera déterminé en fonction de la prospection de tous les alliés présents en combat. La prospection agira comme un aimant. Une sorte de moyenne sera faite, pour déterminer cet emplacement.

Imaginez que vous êtes un Iop, vous donnez le coup fatal à un Bouftou Royal qui lâche un gros sac avec le bouclier que vous cherchiez tant… Hélas votre prospection est à chier, le joli petit sac s'envolera au-dessus de vous pour atterrir aux pieds de l'Enu. Va falloir pensez à ça avant de tuer tout ce qui bouge, quitte à laisser le coup fatal a un Eca pour que le sac atterrisse plus près de vous…

Ce système risque de favoriser le jeu solo, et à son opposé, le jeu entre personnes soudées. Le : « Qui pour drop bouftou ?» risque de ne pas faire des émules. On ne va pas risquer de se faire piquer la panop par un nioub ;)

IV / UN SYSTÈME DE SORTS À PALIERS

Comme vous avez pu le voir dans la newsletter de Wakfu, le système des sorts a changé (pour ceux qui n'ont rien reçu, faites un tour sur le fofo off, un topic ou deux en parlent).

Les personnages n'auront plus accès à 20 sorts dès le début du jeu. Environ 35 sorts, répartis en 5 familles, seront à débloquer par palier. Chaque famille de sort fonctionnera de la même manière, mais indépendamment des autres. Les famille de sorts du Iop sont : feu, terre, air, physique et soutien.

Ici vous pouvez observer les sorts de la famille « AIR » du iop

Chaque sort va du niveau 1 au niveau 100

On commence au premier palier, ici le sort rafale est disponible. (Chaque famille possède un sort de base, on commence donc avec 5 sorts utilisables.)

Pour pouvoir utiliser les sorts du palier 1, il faudra totaliser 10 niveau dans le sort de base (ici sort Rafale)

Pour pouvoir utiliser les sorts du palier 2, il faudra totaliser 30 niveau dans la base + palier 1 (par exemple : rafale niveau 10+ Intimidation niveau 10 + Jabs niveau 10 débloque le troisième palier)

Toutes les combinaisons sont possibles, que vous préfériez vous spécialiser dans un sort ou être un touche à tout… Monter le sort Rafale au niveau 30 permet aussi de débloquer le 2eme palier, l'important étant le total des niveaux de sorts des paliers inférieurs. C'est ce que représente la barre sous les sorts. Chaque famille aura sa propre jauge.

Il faudra tout de même prendre en compte qu'il sera plus facile de monter un sort du niveau 1 au niveau10, que du niveau 10 au niveau 20. La difficulté d'xp ses sorts sera en quelque sorte logarithmique (plus le sort sera haut niveau et plus le niveau suivant sera dur à atteindre) Et plus l'écart entre le niveau des sorts sera grand, et plus ils seront difficiles à monter.

Une fois la jauge du bas remplie vous aurez accès au dernier sort déblocable, la maîtrise. Il ne s'agit pas d'un sort à proprement parler, mais d'un boost de sort. Vous devrez choisir un sort (un seul) auquel sera rajouté un effet particulier. Tanuki nous a donné l'exemple du « poing de terre », sort de Iop de l'élément Terre. Si on décide d'appliquer sa maîtrise de la terre a ce sort, l'effet : « la résistance à la terre de l'ennemi diminue de X % » s'appliquera à chaque fois que vous l'utiliserez. Et si nous avons bien compris, les effets seront différents si vous décidez de l'appliquer à un autre sort.

Si vous décidiez de changer le sort affecté par la maîtrise, Tanuki nous a mit en garde, ça ne sera pas une mince affaire. Une quête sera nécessaire, et pas des plus simples apparemment (surement une quête ou un défi à réaliser dans un temple). Mais cela restera possible, et c'est déjà une bonne nouvelle.

Quelques sorts seront accessibles à plusieurs classes en même temps. Je pense notamment aux sorts d'attaque basique, dont même les Eniripsa bénéficieront, et sûrement quelques sorts de soutien également.

V / EQUIPEMENT ET INVENTAIRE

La Iopette que nous avions à la Bêta avait sûrement l'équipement basique de cette classe. L'armure rouge si particulière et si « Iop » avec en prime une superbe épée en bois. Mais attention, cette fois dans Wakfu vous allez devoir en droper ou en crafter des équipements pour avoir votre panoplie complète ! Il y a énormément de possibilités, jusqu'à la boucle d'oreille ! Pour avoir plus de détails sur un équipement, il suffit de glisser le curseur sur celui-ci pour voir apparaître une fenêtre avec tout plein de détails comme la « Description », « Les bonus Malus », la liste complète de ce qu'il faut pour compléter la panoplie, et enfin les différentes caractéristiques.

On peut aussi voir la jauge d'usure qui est juste à coté de l'icône de l'équipement, avec les affinités élémentaires.

Pour ceux ou celles qui veulent avoir un aperçu des possibilités de panoplie il y a tout un tas d'exemple dans le Dofus Mag 2, on peut vous dire qu'il y a des possibilités de malade !

Comme vous pouvez le voir l'inventaire a été pensé pour être clair, ce qui le rend plus pratique que celui de Dofus par exemple. Le revers de la médaille est qu'il y a beaucoup moins de place! Hé oui il n'y a que 10 emplacements dans votre poche, et autant dans le mini-sac, soit 20 emplacements en tout ! Il va falloir gérer son inventaire, ce n'est pas une mince affaire quand on sait tout ce qu'il y a à faire dans Wakfu… Mais ça rajoute un challenge, et le Havresac va certainement être indispensable pour gérer l'équipement et l'inventaire.

L'équipement aura une durée de vie en nombre de combat. L'usure ne détruira pas les objets mais plus cette usure sera avancée et plus la réparation sera difficile avec bien sûr un coût élevé. La durée de vie sera tout de même conséquente, vous n'aurez pas à réparer votre arme préférée toutes les deux heures. Ouf ! Pour les objets que vous ne souhaitez pas réparer, un système de recyclage sera disponible. Peut être que le métier de recycleur pointe le bout de son nez, surtout quand on sait que tout pourra être recyclé.

VI / HAVRESAC

Comment trouver un compromis viable entre les limites techniques et la possibilité aux joueurs d'avoir une maison individuelle ? Hé bien on crée un Havre Sac pardi ! Cette annonce bouleversante a été faite sur le devblog (http://devblog.wakfu.fr/billets/33-le-sac-dimensionnel.html) mais pouvoir y accéder soi même ce n'est pas la même chose ;)

C'est tout simple, clique-droit sur son personnage et on sélectionne l'icône Havresac. Et hop ! On est chez soi ! Pour le début on a accès qu'à une seule petite salle, avec un gros bouton orné de mécanisme sur le coté et une tête de chat empaillé qui tient sur une ficelle avec au bout un gros sac rouge… Niveau déco, on repassera. Mais ce sont des objets utilisables. Le gros mécanisme ne fonctionnait pas sur la bêta, mais le Baluchat (sac rouge lié a une tête de chacha) servait à gérer sa brocante. Une fois que les éléments que l'on veut vendre sont en place, on tire sur la ficelle et le mode brocante se met en fonction.

VII - LES METIERS

Certains métiers pouvaient être testés en jeu, tel la foresterie (grâce a ce métier nous pouvions réaliser le fameux slip en bois!), l'herboristerie ou encore l'agriculture.

L'interface des crafts est assez clair, avec d'un coté les recettes possibles et de l'autre les ingrédients que vous possédez. Les recettes réalisables sont misent en évidences. La fabrications en grandes quantité est assez facile, l'interface prenant en compte automatiquement la quantité nécessaire.

Le temps de fabrication est afficher et dépend du niveau de compétence dans le métier. C'est également le cas du pourcentage de réussite et du gain d'experience de chaque réalisation.

IX - LES AUTRES INTERFACES

Voici les interfaces de la brocantes et des echanges. Vous pourrez tester la premiere dès le didactitiel, mais pour la seconde vous devrez attendre de rencontrer d'autres joueurs.

La bêta ne montrait pas d'autres éléments tangibles de Wakfu. On avait seulement accès à la base du jeu, les autres gros thèmes devaient être grappillés ici où là afin de satisfaire notre curiosité. Mais voilà on a notre première impression, nos premiers pas dans le monde de Wakfu. Ca n'a pas été sans peine, mais malgré les nombreux bugs il n'en demeure pas moins qu'on a été charmé par l'atmosphère qui régnait sur le jeu. On était dans un tout nouveau monde, un tout nouvel univers. Beaucoup de défis attendent Ankama, surtout en sachant ce qu'ils souhaitent faire de Wakfu !

N'oubliez pas, la Bêta Closed a commencé le 17 Mars et durera jusqu'en Juillet avant de s'ouvrir aux autres. Très peu d'élus, beaucoup de déçus mais tout vient à point à qui sait attendre alors ne vous en faites pas, bientôt ça sera à votre tour de pénétrer dans ce monde magique…

Par Lag et Shimaru

INFO EN VRAC

-Ankama sur 360
Oui d'après la vidéo de fantasy.fr sur la conférence Kultima Wakfu va être développé sur 360. Ce n'est qu'une rumeur officielle, mais force est de constater que le projet est en bonne voie ! Sur jobs.Ankama.com une annonce a été faite pour rechercher un *développeur C#/XNA qui intégrera l'équipe de développement pour participer au développement d'un jeu vidéo sur console Xbox 360.*

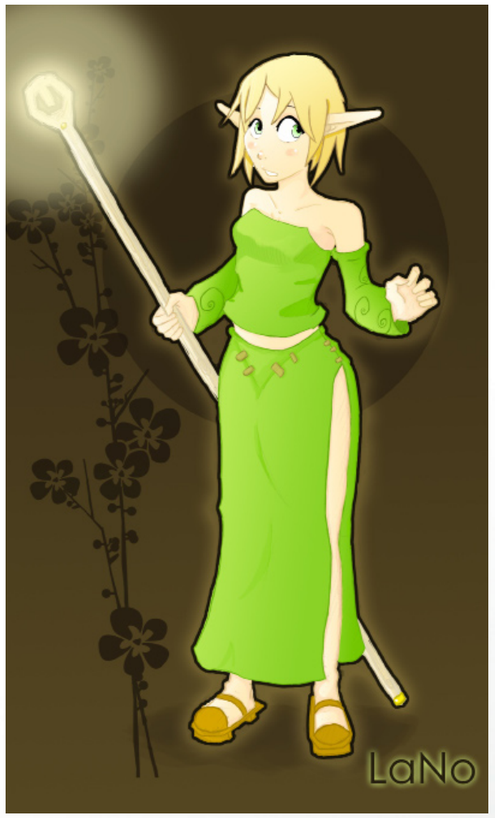
-ANKAMA au cinéma
D'après ANKAMA Presse, il y aurait dans les projets de l'entreprise Lilloise un long métrage. Retrouverons nous Yugo et sa bande sur grand écran? Mystère... Prenons notre mal en patiente, wait and see parait-il.

-Un jeu de carte Wakfu
Un jeu de carte Wakfu serait en préparation. Nous n'avons aucune idée de la nature de celui-ci mais gageons qu'ANKAMA sera trouvé un système innovant, loin des duel-masters et autre Yugi-Oh.

-Wakfu, un jeu multi-langues
D'après ANKAMA Presse : «[Wakfu sera] Un jeu international, notamment grâce à un système de chat innovant permettant de faire tomber les barrières dela langue entre les communautés de joueurs du monde entier.»
Une innovation dans le monde du MMORPG qui portera surement ses fruits. Wakfu ne touchera plus une seule communauté, mais bien le monde entier. Plus de barrière entre les peuples et de serveurs dédiés à chaque pays. En voilà une info !

-Configuration recommandée
Nous avons enfin une configuration pour Wakfu !

Processeur : Pentium 2Ghz ou Dual Core
Mémoire : 512Mo
Carte graphique : NVidia : GeForce 3 ou +, Ati : 9200 ou +
D.Dur : 400Mo
Internet : Cable, DLS 128k ou +, ISDN
OS : Windows : 2000, XP, 2003
Mac OS X
Linux



La Nouille

LES SORTS DE IOP

Quoi ? Qu'est-ce que j'entends au loin ?

Vous êtes impatient que je vous montre ça ? J'allais vous le proposer, non, non ne me remerciez pas, on est comme ça à l'Omelette Cosmique, sympa et toujours prêt à vous rendre service, allez ! Les sorts de nos Iops, et de suite (avec les éléments, paliers, descriptions et tout, et ouais la classe) !

LES SORTS DE FEU

Sort de base (niveau 1)

Poing Enflammé :

Si ça sent le roussit et que vous l'avez cramé, gardez à l'esprit qu'il n'y a pas fumé sans feu, un Iop s'entraine donc avec son Poing Enflammé dans les parages !

Bien que peu puissant, ce sort est le sort de base chez les Iops qui ont choisit pour élément le feu, il est donc indispensable si vous voulez continuer votre chemin !

Ce sort est un sort de base

Sort Palier1 (niveau 10)

Fulgur :

Le Iop étant généreux de nature, il ne rechigne jamais à distribuer les pains... dans la figure de ces adversaires, ne vous méprenez pas ! Avec ce sort, vous allez pouvoir enchaîner les séries de coups de poing Fulgur-ant. Il y a aussi de quoi faire appelle à saint-Thole pour les bleues et les coups qu'il vous aura infligez !

Ce sort nécessite que le sort de base soit monté au niveau 10.

Justice :

Moins puissant que Jugement, Justice à l'avantage de pouvoir se lancer une seconde fois sur Coup Critique.

Il est bien connu que les Iops ne sont pas réputé pour être de fins esprits (tel Harry Stote à son époque). C'est on ne peut plus simple dans la tête d'un Iop il y a le blanc et le noir, les gentils et les méchants, et pour les méchants, il sait se faire justice (ou leur faire...) !

Ce sort nécessite que le sort de base soit monté au niveau 10.

Sort Palier 2 (niveau 30)

Exécution :

Alors que la plupart des sorts ne touchent qu'un seul adversaire à la fois, Exécution permet de blesser jusqu'à trois ennemis placés en ligne. Et oui ! Les Iops pourront enfin gouter au plaisir d'une bonne brochette (de Tofus, de préférence) ! Le bémol de ce sort est son coup, très élevé, en PA.

Ce sort nécessite que le niveau des sorts de Stade 1 + le niveau du sort de base, soit égal au niveau 30.

Jugement :

Comme évoqué pour le sort Justice, les Iops ont un sens du manichéisme et de sa simplicité poussé à l'extrême. Leur jugement est donc assez simple. Simple mais très efficace, les adversaires qui auront poussés un Iop à lancer le Jugement en témoigneront (ou pas, il faudrait déjà qu'il puisse témoigner) ! Donc la prochaine fois que vous voyez un Iop vous lancer son jugement, faites attention à que ce ne soit pas le dernier...

Ce sort nécessite que le niveau des sorts de Stade 1 + le niveau du sort de base, soit égal au niveau 30.

Sort Palier (niveau 60)

Epée Céleste :

L'Epée Céleste permet de toucher les ennemis autour du Iop : elle les carbonises par ses flammes.

Les dégâts en zone sont assez important, mais son inconvénient réside dans son coût en PA, en effet il vous en faudra débourser cinq. Ce sort est idéal lorsque l'on se retrouve encerclé toutes parts.

L'Epée Céleste est une façon comme une autre de montrer que les Iops sont des êtres chaleureux, très chaleureux (peut-être un peu trop)...

Ce sort nécessite que le niveau des sorts de Stade 2 + le niveau des sorts de Stade 1 + le niveau du sort de base, soit égal au niveau 60.

Colère de Iop :

Autant les Iops peuvent être des personnes sympathiques, gentilles, et agréables, mais quand on les énerve vraiment (donc quand des idées suicidaires nous traversent l'esprit) ils déclenchent en eux, une sorte de fureur dévastatrice qui est à éviter à tout prix quand on est leur adversaire. Cette fureur ce traduit en un sort : Colère de Iop. Cette fois-ci je ne vous parlerai même pas de témoins, car c'est simple, tout ceux qui ont subit la Colère de Iop, n'ont pas survécu !

Ce sort nécessite que le niveau des sorts de Stade 2 + le niveau des sorts de Stade 1 + le niveau du sort de base, soit égal au niveau 60.

Maitrise du Feu (niveau 120)

Ca y est ! Enfin ! Vous y êtes arrivé ! Vous êtes devenu maître du Feu ! Votre chemin a été long et pénible mais le résultat est là, vous possédez la Maîtrise du Feu ! Mais alors c'est quoi ce sort qui a nécessité tant de travail ? Ce sort est fait pour que vous l'assimiliez avec un autre et il vous donnera un très net avantage par rapport au sort sans cette maîtrise !

Ce sort nécessite que le niveau des sorts de Stade 3 + le niveau des sort de stade 2 + le niveau des sorts de Stade 1 + le niveau du sort de base, soit égal a un total de 120.

LES SORTS AIR

Sort de base (niveau 1)

Rafale :

Cette attaque ne fait pas beaucoup de dégâts, mais, comme elle ne coûte pas cher en PA, vous pouvez la placer souvent. Ce sera aussi une Rafale de bleus à soigner. En lançant votre série de petits coups de poing, vous allez finir par vraiment achever votre ennemi !

Ce sort est un sort de base.

Sort Palier 1 (niveau 10)

Intimidation :

Cette attaque n'a pas pour but de laisser le corps de votre ennemi, se noyant dans son propre ce sang en s'étouffant car ne pouvant plus bouger le moindre muscle, non. Par contre, la puissance et la force de votre geste auront provoquer un souffle qui le repoussera d'une case, c'est moins brutal je vous l'accorde. Mais ça peut être idéal, pour pousser vos ennemis dans les pièges que vos alliés auront eu le soin de concocté. Comme quoi, il ne faut pas fier aux aprioris, les Iops aussi peuvent être de fins stratège dépassant le « droit dans le tas et sus à l'ennemi ! » là ce sera plutôt

« J'te pousse dans le tas et sus à l'ennemi »... C'est mieux que rien non ?

Ce sort nécessite que le sort de base soit monté au niveau 10.

Jabs :

Ahum ! Bon et bien ce sort est un sort air. Ce sort est de stade 1. Ce sort s'appelle Jabs !

Quelque chose que vous ne savez pas? Euh... Roh et puis hein ! Je peux pas tout savoir moi :p (il n'y a même pas de jeux de mots pourris à faire, qu'est-ce que voulez ?) !

Ce sort nécessite que le sort de base soit monté au niveau 10.

Sort Palier 2 (niveau 30)

Bond:

Ce sort permet de sauter. Quoi ? Vous ne me croyez pas ? Ah si si c'est vrai je ne mens pas !

Même que ce sort est un des sorts phares du Iop, pourquoi me demanderez-vous ? Parce que le Iop est une des classes qui est les plus au corps au corps, imaginez donc que le Iop ne puisse jamais arriver auprès de ces adversaires, il ne pourrait même pas attaquer et là toute même toute sa puissance nous pourrait rien y faire. Mais allez, 'faut pas être pessimiste, le bon Dieu Iop (et les dev's aussi) sait ce qu'il fait, c'est pourquoi il a doué ces disciples de ce sort d'une utilité qui n'est plus à discuter.

Ce sort nécessite que le niveau des sorts de Stade 1 + le niveau du sort de base, soit égal au niveau 30.

Uppercut :

Oh la belle droite ! Et ce magnifique crochet du gauche ! L'enchaînement se conclue par un Uppercut parfaitement réalisé ! L'Uppercut est un réel coup dur pour celui qui en est touché, car il vient se loger sous le menton avec une force impressionnante. D'ailleurs de nombreux sportifs Iop on en fait leur sort favori dans leurs combats, pour ne pas citer Casusse Laclef et autre Taille-Sun.

Ce sort nécessite que le niveau des sorts de Stade 1 + le niveau du sort de base, soit égal au niveau 30.

Sort Palier 3 (niveau 60)

Bélier :

Le Bélier, je ne parle du mari de la brebis, non ce n'est pas l'arme de siège qui servait lors des batailles épiques de la belle époque, le Bélier est un des sorts du Iop. Ce sort est très efficace car bourrin à souhait ! Parfait pour les Iops belliqueux, il est un sort incontournable dans son élément notamment grâce à sa puissance.

Ce sort nécessite que le niveau des sorts de Stade 2 + le niveau des sorts de Stade 1 + le niveau du sort de base, soit égal au niveau 60.

Bourrasque :

Définition du dictionnaire : Coup de vent violent et de peu de durée.

Violent ! C'est le mot important, car si vous le trouvez dans la nature assez violent, je vous laisse imaginer ces possibilités prometteuses dans les mains d'un Iop. De la même nature que Bélier, il vous sera utile dans bon nombre de situations !

Ce sort nécessite que le niveau des sorts de Stade 2 + le niveau des sorts de Stade 1 + le niveau du sort de base, soit égal au niveau 60.

Maîtrise de l'Air (niveau 120)

Si vous sentez le vent s'engouffrer en vous, si vous sentez enfin cette sensation de liberté, si vous pouvez vous laissez balader au gré du vent et enfin si vous pouvez ne faire qu'un avec cette élément magnifique c'est que vous y êtes arrivé, vous maîtrisez enfin l'air. Vous êtes maintenant doué d'une bonification de dégâts sur les sorts Air et en plus haleine fraîche à toute épreuve, si c'est pas la classe !

Ce sort nécessite que le niveau des sorts de Stade 3 + le niveau des sort de stade 2 + le niveau des sorts de Stade 1 + le niveau du sort de base, soit égal au niveau 120.

LES SORTS TERRE

Sort de base (niveau 1)

Poing de Terre

Le Poing de Terre, est un poing qui puise sa puissance dans l'élément Terre, oui c'est pas très original mais on vous a pas demandé votre avis, nan mais, toujours à critiquer, j'vous jure :p...

Ce sort n'est pas redouté pour sa puissance mais il aidera votre Iop dans les premiers instants de sa vie.

Ce sort est un sort de base.

Sort Palier 1 (niveau 10)

Impact :

Un peu plus puissant que celui qu'y est sur votre pare-brise, ce sort permet à votre Iop de pouvoir enfin taper un peu plus fort que Poing de Terre. L'Impact entre le Iop et vous risquera de laisser une trace (sur vous, n'allez pas croire) et encore une fois il vous faudra courir jusqu'au Phare-Macien pour soigner vos douloureux maux. Là encore il y aura un impact, mais sur votre porte monnaie cette fois...

Ce sort nécessite que le sort de base soit monté au niveau 10.

Explosion :

Boum ! Badibam bam ! Bam bididiboum ! Boum ! Tadadada ! Argoutcheuh Aïe ! Bam boum ! Bim ! Boum boum bam ! Bim boum bam bam bim! Arg! Bam ! Outch ! Bim ! Aïeuhh ! Bam bim bam boum ! Et oui Explosion, c'est violent !

Ce sort nécessite que le sort de base soit monté au niveau 10.

Sort Palier 2 (niveau 30)

Clako :

Certains ont besoin de se pincer pour se réveiller. Les Iops préfèrent claquer les autres pour les endormir. En les plongeant dans l'état Etourdi, ils leur font perdre leur tour. Dommage que cela demande autant de Points de Wakfu. C'est vraiment épuisant d'assommer les autres.

Ce sort nécessite que le niveau des sorts de Stade 1 + le niveau du sort de base, soit égal au niveau 30.

Fracasser :

Ce sort vient du célèbre Iop, le Cap'taine Fracasse. Bien connu de tous il aura laissé dans l'histoire son histoire, et surtout cédé sa technique à lui, sa botte secrète aux autres Iop ! Ceux-ci ont tendance à vous casser les pieds, mais aussi le matériel. Le sort Fracasser permet de détruire le sol. Le sort provoque des dégâts sur le lieu, pas sur la personne. Pour vous expliquez : si la case est vide, il tirera dans le vide, néanmoins si quelqu'un au tour suivant vient se poser sur cette case, les dégâts s'appliqueront à cette personne. Ce sort est vous l'aurez compris très difficile d'accès mais à l'avantage d'être un des plus puissant de la classe Iop.

Ce sort nécessite que le niveau des sorts de Stade 1 + le niveau du sort de base, soit égal au niveau 30.

Sort Palier 3 (niveau 60)

Charge :

Vous le savez ! Rien ne fait plus plaisir à Iop que de foncer sur l'ennemi en hurlant. Il fallait donc bien qu'il y est un qui, dans son panel de sort assez développé, lui fasse ce plaisir, et c'est donc là où intervient le sort Charge. Avec celui-ci il court sur deux cases et donne un violent coup d'épaule à son adversaire. Cette attaque très puissante doit être judicieusement utilisée, car elle est assez coûteuse en PA, et de plus elle coûte même des PM ! Il faut donc jouer ce sort en réfléchissant car gâcher ses points ça serait bête, ça serait Iop quoi...

Ce sort nécessite que le niveau des sorts de Stade 2 + le niveau des sorts de Stade 1 + le niveau du sort de base, soit égal au niveau 60.

Choc Sismique :

Ce sort d'une puissance importante tient toute sa puisse de la sismicité de la Terre. Evidemment je pourrai vous faire un cours sur la sismicité en vous expliquant qu'ils proviennent des mouvements des différentes plaques (la célèbre tectonik des plaques) se trouvant sur la terre, et qu'on pourrait mettre en évidence les zones à haute sismicité et à haut volcanisme ce qui prouverait donc que leurs origines sont communes et que pour le démontrer il faudrait [blablabla]exponentielle, mais cela serait trop ennuyeux pour les Iops que vous êtes !

Ce sort nécessite que le niveau des sorts de Stade 2 + le niveau des sorts de Stade 1 + le niveau du sort de base, soit égal au niveau 60.

Maîtrise de la Terre (niveau 120)

Dur comme un roc, au cœur de Pierre, le maître de la Terre représente la puissance dans toute sa grandeur. La force des ses coups d'éléments Terre seront décuplé grâce à ce sort, au lieu de vous casser en deux temps, trois mouvements, vous serez cassé en un temps, deux mouvements, respect !

Ce sort nécessite que le niveau des sorts de Stade 3 + le niveau des sort de stade 2 + le niveau des sorts de Stade 1 + le niveau du sort de base, soit égal au niveau 160.

LES SORTS PHYSIQUE

Sort de base (niveau 1)

Utilisation d'Arme :

Et oui, ça peut paraître évident mais il faut le rappeler, un Iop qui ne sait pas se servir de son arme sera le sujet de moqueries auprès de ses camarades d'écoles, on le pointera du doigt à chaque fois que quelqu'un le croisera dans la rue, il sera destiner à errer seul tel un Tofu Mutant, exclu de la société... Et non ! Ca n'arrivera pas s'il monte son sort Utilisation d'Arme !

Ce sort est un sort de base.

Sort Palier 1 (niveau 10)

Coup Puissant :

Grâce à ce sort les coups du Iop seront plus puissant ! Quoi ? Pas besoin de lire la description pour comprendre ? Oui c'est vrai, mais alors pourquoi vous me lisez ? Allez-y descendez au sort suivant, ne faites pas attention à ce que j'écris, ah bah c'est pas si inutile de lire, la preuve c'est que vous continuez de le faire, oui c'est du hors sujet et alors de quoi je me mêle :p !

Ce sort nécessite que le sort de base soit monté au niveau 10.

Spécialisation à l'Epée :

Un Iop sans Epée ? C'est un Sacrieur douillet, un Eniripsa agressif, un Pandawa à jeun, un Sram honnête, bref ça n'existe pas ! C'est pourquoi il faut qu'il s'entraîne à l'Epée sans relâche, et il peut donc s'octroyer des bonus pour lesattaques avec son épée.

Ce sort nécessite que le sort de base soit monté au niveau 10.

Sort Palier 2 (niveau 30)

Coup Rapide :

A l'instar de Coup puissant ce sort sert à donner un Bonus au lanceur pour qu'il gagne en rapidité mais si vous voulez savoir comment ça va se traduire en combat réelle, je vous laisse le plaisir

de le découvrir vous même !

Ce sort nécessite que le niveau des sorts de Stade 1 + le niveau du sort de base, soit égal au niveau 30

Attaque Cyclone :

Là encore, comme pour les sorts précédents de l'élément Physique, aucune information ne nous a été dévoilé et donc là encore il faudra que l'on attende encore un peu avant de savoir ce que cela signifie. Mais nous pouvons élaborer des hypothèses, par exemple on peut imaginer que Coup rapide et Coup Cyclone servent à donner de la rapidité (comme nous le savons il y a une notion de temps qui rentre en jeu et qui peut donner des bonus, il n'est pas impossible d'associer ces sorts à cela) au lanceur et aux alliés, mais encore une fois ce n'est sans doute qu'un pur délire de rédacteur crevé ayant le cerveau dans le même état que celui d'une huitre ayant passé 72 heures hors de l'eau, c'est triste je sais...

Ce sort nécessite que le niveau des sorts de Stade 1 + le niveau du sort de base, soit égal au niveau 30

Sort Palier 3 (niveau 60)

Double Attaque :

Là encore aucune information n'a été dévoilé et le titre laisse un champ beaucoup trop grand pour que l'on échafaude une quelconque hypothèse.

Ce sort nécessite que le niveau des sorts de Stade 2 + le niveau des sorts de Stade 1 + le niveau du sort de base, soit égal au niveau 60.

Lame Béni :

Ce sort à l'origine apportait des bonus aux épées pour les dégâts de type Lumière. Mais comme nous pouvons le constaté, depuis la refonte total du système de sorts, il n'y a plus de type lumière (nous en déduisons aussi plus de type ténèbres) donc à quoi sert-il aujourd'hui, mystère et boule de chewing gum !

Ce sort nécessite que le niveau des sorts de Stade 2 + le niveau des sorts de Stade 1 + le niveau du sort de base, soit égal au niveau 60.

Maîtrise du Combat (niveau 120)

Vous avez longtemps observé les chefs de guerre, qu'ils soient Bouftouts ou Tofus, pas d'importance, vous les admiriez pour leur sens du Combat, leur force supérieur à celle des autres, et maintenant ça y est vous êtes passé de l'observateur à l'acteur ! Vous aussi vous êtes maintenant un as dans le combat grâce aux bonus que vous vous octroyez !

Ce sort nécessite que le niveau des sorts de Stade 3 + le niveau des sort de stade 2 + le niveau des sorts de Stade 1 + le niveau du sort de base, soit égal au niveau 120.

LES SORTS SUPPORT

Sort de base (niveau 1)

Parade :

Le Iop ne pense pas qu'à foncer tête baisée sur l'ennemi. Parfois (pas tout le temps, c'est pas un génie non plus) il lui arrive aussi de se protéger des coups adverses. Ce sort permet de réduire les dégâts reçus. Comme quoi, les Iops savent que parfois ils ne font pas qu'enfoncer des portes ouvertes !

Ne peut être lancé qu'en étant équipé d'un bouclier.

Se mettre en Parade termine le tour.

Ce sort est un sort de base

Sort Palier 1 (niveau 10)

Compulsion :

Ce terme désigne une contrainte intérieure, poussant l'individu à accomplir un acte malgré lui. Pour de nombreuses femmes, il s'agit d'achat (ouhh le misogyne) ! Pour les Iops, cela correspond à une irrépressible envie de combattre qu'il communique à tout ceux qui se trouvent autour d'eux (amis et ennemis).

Ce sort nécessite que le sort de base soit monté au niveau 10.

Guide de bravoure :

Certains se servent de guide de survie en milieu hostile, d'autres préfèrent celui de la bravoure. En lançant ce sort, le Iop augmente considérablement les dégâts de ses alliés. La durée des effets augmente avec l'expérience. Il donne une chance à tous les alliés de faire plus mal tout en ayant une meilleure capacité à encaisser les coups. Ce sort nécessitant un Point de Wakfu, est donc à consommer avec modération.

Ce sort nécessite que le sort de base soit monté au niveau 10.

Sort Palier 2 (niveau 30)

Refus :

Ce sort étant toujours inconnu, il nous est impossible d'en divulguer des informations corrects et là encore que le champ d'hypothèse est beaucoup trop grand pour que l'on puisse échafauder une quelconque théorie.

Ce sort nécessite que le niveau des sorts de Stade 1 + le niveau du sort de base, soit égal au niveau 30

Riposte :

L'ennemi vous talonne et vous sentez qu'il va vous frapper au corps à corps au tour suivant. Prévoyant que vous êtes, vous jetez le sort Riposte. Ainsi, lorsqu'il vous frappe, vous répliquez aussi sec. Bien sûr, si votre adversaire décide finalement d'attaquer à distance, vous êtes blessé sans pouvoir contre attaquer...

Ce sort nécessite que le niveau des sorts de Stade 1 + le niveau du sort de base, soit égal au niveau 30

Sort Palier 3 (niveau 60)

Dévotion :

Contrairement à Guide de Bravoure, le sort Dévotion ne concerne que les Iops alliés. Il permet d'augmenter considérablement les dégâts durant un tour. Peu coûteux en PA, il a néanmoins le désavantage de pénaliser la puissance des attaques du lanceur.

Ce sort nécessite que le niveau des sorts de Stade 2 + le niveau des sorts de Stade 1 + le niveau du sort de base, soit égal au niveau 60.

Rétribution :

Bien que nous ne savons rien de ce sort on peut peut-être imaginer qu'il consiste à se protéger comme parade sauf que dans ce cas là vous ne faites pas que diminuer les dégâts reçu, vous en contrez une partie qui revient à l'adversaire qui vous à attaquer, mais ceci n'est qu'une hypothèse.

Ce sort nécessite que le niveau des sorts de Stade 2 + le niveau des sorts de Stade 1 + le niveau du sort de base, soit égal au niveau 60.

Maîtrise du Support (niveau 120)

Hohoho ! Enfin vous maîtrisez le support ! Vous êtes considéré comme noob de la part des Iops les plus débiles, car vous ne tapez pas aussi fort qu'eux, mais vous ne vous en préoccupez même pas, car vous, vous savez que vous êtes indispensable dans une équipe, là où les autres ont préféré taper vous, vous les aidez à taper encore plus fort et ce sort permet d'ajouter un bonus conséquent à un de vos sort de support.

Ce sort nécessite que le niveau des sorts de Stade 3 + le niveau des sort de stade 2 + le niveau des sorts de Stade 1 + le niveau du sort de base, soit égal au niveau 120

Par l'Or

LaNouille

WAKFU, APRES LE BETA TEST

La bêta est loin d'être représentative de ce que va être Wakfu ! Ce n'est pas le MMORPG habituel avec ses atouts et ses défauts, non non, Wakfu c'est Wakfu ! Une toute nouvelle approche de ce que va pouvoir être le MMO et ce qu'on a pu apprendre à la convention n'augure que de bonnes choses!

Tanuki était très bavard (il en a perdu sa voix) et il adorait nous expliquer ce qu'Ankama réservait aux joueurs. En vrac, la politique, l'éco-système, les métiers, les îles, les guerres, les invocations, tout cela fera partie intégrante de Wakfu.

Vous voulez plus de détails bande de gourmands ? Hé bien soit ! Grâce à notre gentillesse légendaire nous avons décidé de tout vous dire.

Tout, tout, tout, vous saurez tout sur le Wakfu !

1 / LES MÉTIERS ET LE CRAFT

Démarrons cette partie par la plus basique des possibilités qu'offre un MMORPG : Les métiers.

C'est un système très simple : plus l'écart de niveau entre les compétences sera grand, et plus elles seront difficiles à monter (tiens ça me rappelle les sorts !) Mais attention, il y a la Wakfu-Touch et franchement ça risque de faire mal !

Un système de caste d'apprentissage permettra d'organiser les artisans en professeurs, disciples et apprentis. Ces regroupements permettront d'effectuer des actions complexes, impossibles à réaliser pour une personne seule. L'expérience sera divisée entre les différents acteurs du craft, au prorata. (Les personnages ayant un haut niveau dans la compétence utilisée gagneront plus d'expérience que les petits niveaux)

Deux artisans pourront aussi s'allier en dehors de ces castes, pour avoir un niveau global supérieur, et ainsi effectuer des actions qu'ils ne pourraient réaliser seuls, comme récolter une ressource d'un niveau supérieur au leur.

On n'a pas la liste exhaustive des métiers possibles dans Wakfu, mais on sait qu'ils seront bien plus nombreux que Dofus, surtout qu'il n'y a plus de PNJ. Une complémentarité qui ne manquera pas de souder les communautés! Surtout que l'artisanat de groupe est prévu.

Parlons plus précisément du craft, savoir créer soi-même des armes ou autres a toujours été l'aboutissement de beaucoup de joueurs, et c'est compréhensible car quel plaisir que de savoir crafter une superbe arme aux effets dévastateurs !

Un nouvel élément va s'introduire dans le craft : les Points de Foi.

Les points de Foi serviront à crafter des boosts temporaires. Par exemple il faudra prier le dieu Féca pour pouvoir créer des boosts de défense, Eniripsa pour des boosts de soin… On récupère des points de Foi en déconnectant dans un temple par exemple.

2 / LES QUÊTES

Voilà on le sait, il y aura des PNJ… Mais attention que durant le didacticiel ! Le monde de Wakfu sera complètement livré à lui-même, enfin livré aux joueurs. Une question simple mais essentielle : Comment se déroulera le système de quêtes ?

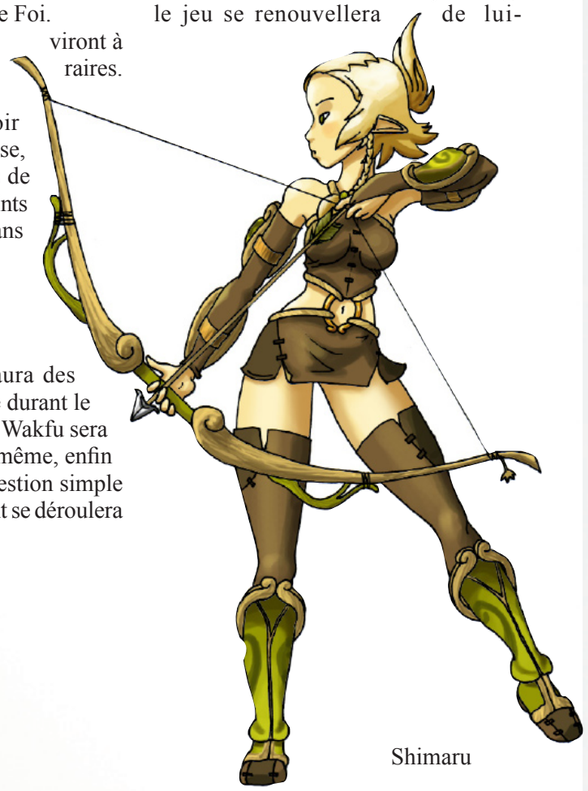
Il y aura trois types de quêtes :

- Les quêtes scénarisés apparaîtront en fonction de l'avancée du scénario du jeu.

- Les quêtes dynamiques dépendront des conditions remplies par le joueur, comme être présent à une heure particulière, un à lieu spécial, une classe… Par exemple la quête « purifier la foret maudite » se déclenchera si un joueur entre de nuit dans la foret maudite avec en sa possession une fiole d'eau bénite.

- Les quêtes du gouvernement dites « Challenges ». Le gouverneur aura une interface lui permettant de proposer aux joueurs qu'il choisira différentes quêtes avec récompenses.

Donc ne vous en faites pas, il y aura de quoi faire. Avec une infinité de quêtes possibles (surtout que la plupart d'entre elles sortiront de la tête des joueurs), le jeu se renouvellera de lui-même.



Shimaru

3/ LE PVP

Tout le monde sait ce qu'est le PvP, on ne va pas revenir dessus. Suite à l'annonce des différents clans on s'attend fortement à un développement de ce système de combat entre joueurs. La chose est aisée, il suffit de cliquer sur le personnage qu'on a envie d'agresser pour se retrouver dans la bulle de combat. Par contre nous n'avons pas d'élément de plus comme l'aide que peuvent apporter les alliés du joueur agressé, ou des gains/pertes du joueur victorieux/abattu.

Nous savons que dans l'Ile d'Astrub (partie gratuite du jeu), il n'y aura pas de PvP. Dans toutes les autres îles le PvP sera possible. Certains grands lieux pourront être neutres, mais ce ne sera pas automatique. Il faudra donc faire attention à ce qu'on fait et où l'on va. Ne pas traîner trop tard le soir est recommandé dans les contrées éloignées…

4 / LE GOUVERNEMENT

L'un des gros éléments du jeu, le système politique et son gouverneur. Celui-ci devrait rester en post 15 jours, mais cette durée est à étudier durant la beta. Il obtiendra, après son élection, des pouvoirs et des informations statistiques, qu'il pourra partager avec d'autres joueurs, ses « ministres ».

Le ministre de l'écologie pourra créer des challenges (voir le passage sur les quêtes) rémunérés par l'état. Il s'agira de chasser les créatures en surpopulation, ou de réimplanter des espèces menacées. Il pourra également rendre illégal l'exploitation de ressources au bord de l'épuisement

Le ministre de l'économie s'occupera… de l'économie de l'île ! Taxes, impôts... Je sens qu'il va être apprécié celui là ! Mais il faut bien payer la milice.

Le ministre de la défense devra organiser la milice avec l'aide des citoyens qui seront rémunéré par le gouvernement. Cette milice pourra tenter des expéditions en territoire ennemi, défendre le gouvernement si ça chauffe pour lui, designer les hors-la-loi, mettre leur tête a prix…

Apparemment le gouvernement disposera d'un moyen d'affichage en jeu pour annoncer toutes ces informations. Pour certaines d'entre elles, les joueurs seront automatiquement informés s'ils sont concernés.

Tout ce système repose sur les Points de Citoyen, lorsqu'un joueur a une démarche bénéfique pour l'ensemble de la population il obtient des points de citoyen. C'est par rapport à ces points que tout est organisé, un joueur avec beaucoup de points peut prétendre à être ministre ou même Gouverneur (s'il est élu), les autres joueurs avec moins de points pourront entrer dans la milice par exemple. C'est également grâce à cette jauge de citoyenneté que le Gouverneur peut gérer les messages à diffuser selon le « grade » citoyen, en gros s'il y a du grabuge sur le territoire il peut envoyer une alerte aux meilleurs citoyens pour régler ce conflit.

Un gros morceau du RP, à vous de choisir si être un citoyen est plus intéressant qu'être un gros roublard avec une mise à prix sur la tête…

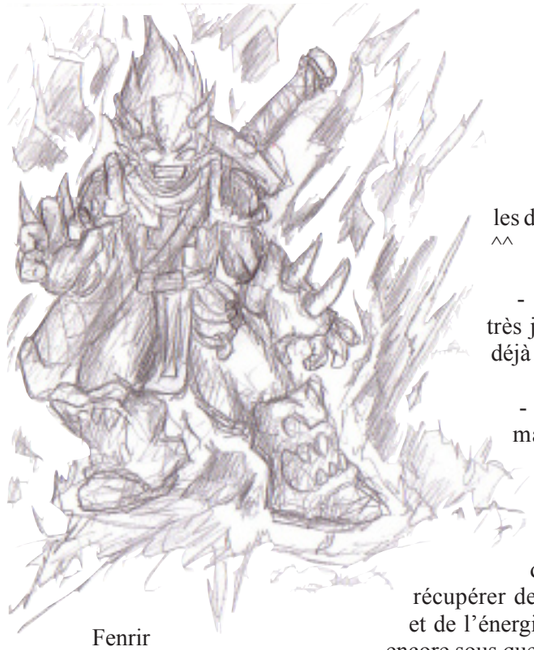
5 / LES VOYAGES

Le monde de Wakfu se divise en plusieurs îles, plus ou moins grandes. La question principale est : Comment atteindre ces îles ?

Tanuki a dit qu'il n'était pas question de voir des Zaaps à tous les coins de rue! Fini le temps où on pouvait aller d'un point à un autre en 1 seconde, en tout cas ça ne sera plus aussi facile. Le but étant de pousser à la découverte du monde et de permettre aux quêtes de s'activer (si personne ne passe par la foret maudite, la quête « purifier la foret maudite » ne pourra pas être activée, par exemple). Il est donc question de développer d'autres moyens de transport, les plus connus et certainement les plus appréciés restent les montures.

Surprise ! Les mythiques Dragodindes sont de la partie ! Bien sur ils seront modifiés, 1000 ans dans le code

Mokona Power



Fenrir

génétique ça oblige à quelques évolutions… D'ailleurs une des évolutions majeures du système de monture risques d'être la monture volante ! Hé oui, un membre du Staff nous a dit qu'il était bien question de permettre au joueur de survoler les terres (et pourquoi pas les mers). Tout cela est à confirmer, mais c'est LA rumeur qui fait plaisir.

Bien sûr, d'autres moyens sont possibles comme les ballons gonflables, ou Montgolfières (comme dans Dofus) mais aussi les bateaux (à construire ?). Ca ne sera pas pour tout de suite mais les îles sont déjà créées pour accueillir les moyens de transport.

Le monde sera très vaste ! On imagine bien qu'une des quêtes possibles pourrait être de réaliser le tour du monde en bateau, toujours pousser à l'exploration et à la découverte, c'est ça Wakfu !

6 / TRUCS EN VRAC

Beaucoup d'infos ont été révélées, pas besoin de les développer on va vous les donner dans le style AFP ^^

- Les graphismes sont très jolis, mais on le savait déjà ^^

- Il y aura bien des events, mais Ankama souhaite garder la surprise sur les modalités…

- Pendant une déconnexion on pourra récupérer des bonus d'expérience, et de l'énergie. Nous ne savons pas encore sous quelle forme.

- La durée d'une journée n'est pas encore bien définie. 4h par jour est envisagé, mais sans certitude.

- Les saisons sont encore en travail.

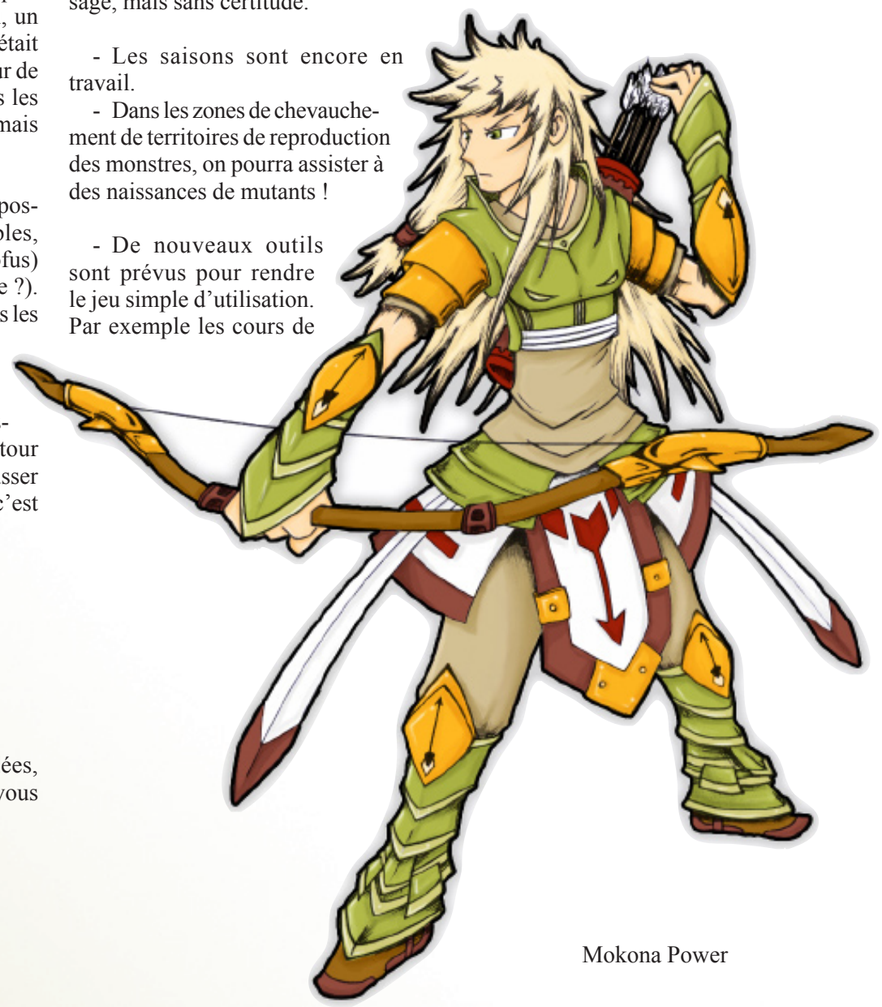
- Dans les zones de chevauchement de territoires de reproduction des monstres, on pourra assister à des naissances de mutants !

- De nouveaux outils sont prévus pour rendre le jeu simple d'utilisation. Par exemple les cours de l'hôtel des ventes seront accessibles sur le site officiel Wakfu. D'autres outils de ce type sont à l'étude.

- A noter également que l'on pourra déposer des commandes tarifées dans ces hôtels des ventes.

- Les familiers seront plus vivant que ceux de Dofus, et apporteront quelque chose en plus dans le jeu. On pourra leur apprendre des tours, les équiper et s'en servir pour nous faciliter la vie (des pigeons voyageurs ?).

- Des gros chantiers où de nombreuses personnes seront requises sont également envisagés. (Constructions de bateaux pour changer d'Iles ?)



Mokona Power

- Les développeurs ont prévu d'implanter des batailles navales.

- Le prix d'un abonnement devrait être sensiblement le même qu'un abonnement a Dofus (5 euro par mois) Ankama mettra en place un Item Shop (vente d'équipement contre de l'argent réel)

- Le dessin animé Wakfu sera interactif avec le jeu. Des recettes de craft s'y trouveront, de nouveaux monstres feront leurs apparitions après avoir été vu dans la série...

Bonus pour les amoureux des Osamodas !

On a pu en savoir un peu plus sur l'Osamodas, surtout sur les pouvoirs d'invocation.

La capture des créatures nécessitera l'emploi d'un sort. La volonté jouera un grand rôle à ce moment là. En effet, aucun monstre ne sera interdit à la capture (j'ai bien dit aucun !), mais une guerre de volonté entre le dresseur et la créature déterminera si la capture a marché ou non. Autant vous dire que vous ne pourrez pas capturer un Bouftou Royal au bout de 5 minutes de jeu. Mais à haut niveau, c'est envisageable.

Le Gobgob pourra contenir jusqu'à 5 créature, mais la encore, on commencera avec un seul emplacement disponible. Seule la pratique vous permettra de l'améliorer. A vous de construire la team ultime qui allie puissance et défense ! Tout est permis et franchement ça va surement donner des combats excellents!

Dans les combats les invocations pourront obéir à leur maître par le biais de différents sorts. Ils seront capables d'attaquer, de défendre, de fuir, de se mettre en garde et de les diriger… Chaque sort se montera indépendamment. La réactivité de l'invocation dépendra du niveau du sort : plus le niveau sera élevé, mieux elle obéira. Autant dire qu'au niveau 1, elle risque de ne pas trop vous écouter…

Comme on le disait dans la partie didacticiel, une invocation agira juste après son invocateur à son tour d'invocation. Dès le tour suivant c'est sa propre Init qui sera pris en compte.

Même sans connaître les autres classes, on peut se douter qu'à très haut niveau un osa spécialisé en invocations pourra soloter les combats. Tout dépend de l'équilibre que donnera la team pour ne pas voir des Osa exterminer n'importe qui rien que par leurs invocations…

Se retrouver seul contre 6 ennemis, dont 5 sont des Bouftou Royal ça ne va pas être facile…

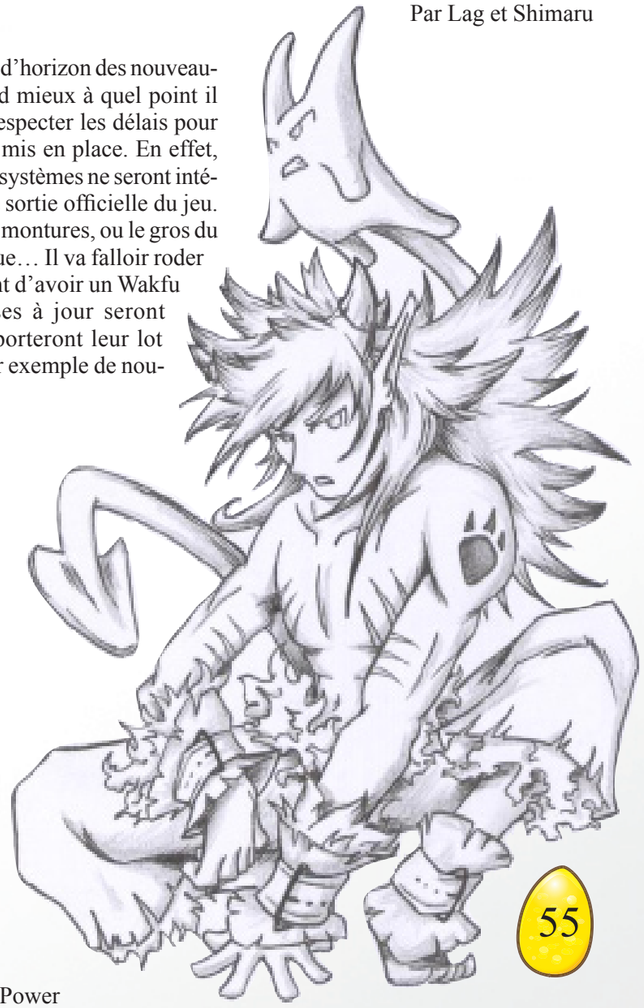
Après ce tour d'horizon des nouveautés on comprend mieux à quel point il va être dur de respecter les délais pour que TOUT soit mis en place. En effet, plusieurs de ces systèmes ne seront intégrés qu'après la sortie officielle du jeu. Par exemple les montures, ou le gros du système politique… Il va falloir roder la machine avant d'avoir un Wakfu full… Les mises à jour seront cruciales et apporteront leur lot de surprises, par exemple de nouveaux familiers ou l'incorporation de nouvelles îles…

Quand on sait que le jeu devra être en rapport direct avec le dessin animé vous vous doutez bien que tout cela va donner énormément de boulot aux équipes (d'ailleurs Ankama recrute, 50 postes sont à pourvoir ;). On espère qu'ils tiendront le rythme…

Petit à petit l'univers de Wakfu va prendre forme, espérons que tout se passe au mieux pour avoir le plus rapidement possible les éléments les plus importants !

Hardi les gars réveillez-vous, il va falloir vous en mettre un coup ! Hardi les gars réveillez-vous on va faire le tour du monde !

Par Lag et Shimaru



Mokona Power

WAKFU, LE DESSIN ANIMÉ

L'un des gros événements de la convention Ankama est la présentation en avant-première Mondiale et planétaire (hu hu pléonasme) du 3e épisode de Wakfu, le dessin animé !

La séance durait environ 25 min. Elle nous présentait 4 webisodes (Le reflet, Les bébés tofu, Araknophobie et Les pouvoirs de Yugo) et l'épisode 3 (Le corbeau noir) de la série inédite Wakfu (pas l'épisode 1 comme annoncé)

Le casque sur les oreilles, les yeux rivés sur l'écran géant, ça va commencer…

1 / L'HISTOIRE

Nos aventuriers arrivent par Zaap (d'ailleurs ce Zaap est bien différent de Dofus, le vortex s'ouvre entre deux arbres) dans une contrée, aussi perdue qu'eux. Ils se rendent à un petit regroupement de marchands dans l'espoir de trouver une carte du monde. Ce campement se fait dévaster par le mystérieux « Corbeau Noir » sous les yeux du petit groupe. Ces attaques récurrentes font fuir les aventuriers de passages, ce qui n'arrangent pas les affaires des vendeurs du coin. Yugo et ses amis se rabattent donc sur une échoppe non loin de la, protégée des attaques par son emplacement. Une magnifique Ecaflip avec une longue robe rouge bien classe tient cette boutique avec son mari, un vieil Osamodas. Elle leur propose une carte magique s'ils la débarrassent de ce corbeau noir, qui fait fuir tous ceux qui pourraient venir dépenser leur argent chez elle.

Je ne vous raconte pas la fin, il faut garder un peu de mystère pour apprécier le dessin animé à sa sortie, prévue pour octobre 2008

II / CE QU'ON EN A PENSÉ (EN BIEN)

C'est plutôt bon. De beaux décors, on sent une recherche approfondie pour créer un monde complet, qui tient debout. La richesse de l'univers n'est pas sans faire penser a celle de Final Fantasy.

Des personnages principaux caricaturaux mais intéressants. Pas de surprises, les caractères des classes sont bien respectés. Tristepin, a l'intrépidité et l'intelligence légendaire des Iops. Ruwel est un enu avare et un peu pervers. Evangelyne est la cra, protectrice et efficace. Elle est le perso réfléchi, qui fait avancer le groupe. Amalia, la sadida est… une fan de mode ! Yugo est pour l'instant le type même du personnage jeune, qui commence une quête initiatique, et auquel la plupart des spectateurs seront enclin à s'identifier. On attend avec intérêt de voir si leur psychologie évoluera au fil des épisodes, si leurs rapports deviendront plus complexes. Les personnages secondaires sont bien travaillés, et les figurants sont crédibles (ça se dit pour un DA ?).

L'animation est plus que correcte, compte tenu du fait que l'utilisation de Flash est assez novatrice pour un DA de cette envergure. Les effets visuels sont très réussis (zaap, portails, sorts…)

Graphiquement le générique est bien sympathique, et la musique correspond assez bien à un DA pour enfant. On a cru entendre la voix d'Anguun, il faudra demander.

La touche d'humour d'Ankama est bien présente, en soft, hein, c'est pour les très jeunes aussi ^^'

III / CE QU'ON EN A PENSÉ, LE RETOUR (EN MAL)

Le snuf par Mokona Power

Deux choses pêchent.

Certains bruitages manquent de punch, comme le pouvoir de Tristepin. Lorsqu'il lance son sort de terre il manque l'effet de puissance comme on peut l'entendre dans les mangas par exemple.

Les doublages ne sont pas vraiment à la hauteur. Ils sont parfois monotones. Certaines voix sont mal assorties au personnage, notamment Tristepin, qui manque de Iopitude. Une voix niaise passe encore, mais traînante… Pour un perso sensé être excité par un combat, c'est assez étrange. Ca manque de couilles ! On passera sur une Amalia à moitié hystérique.

D'ailleurs au détour d'une oreille bien placée nous avons entendu Tot dire lui-même qu'il était déçu des doublages, la boite de post production parisienne n'ayant pas voulu suivre ses conseils.

Peut-être (voire sûrement) que les voix seront amenées à être modifiées, pour que le projet le plus important d'Ankama puisse correspondre avec les attentes de Tot. On espère qu'il arrivera à faire ce qu'il imagine.

Comme vous pouvez le constater le dessin animé est très très loin d'être une catastrophe, au contraire il ravira les petits et les grands qui ont gardé une âme d'enfant.

Visuellement superbe, ils ont réalisé un énorme boulot qui sera remarqué. Ils espèrent être l'initiateur d'un nouveau modèle de production de dessin animé, comme on a pus voir avec les dessins animés développés en 3D (comme Code Lyoko ou Dragon Booster) et ils y arriveront à n'en pas douter.

Le scénario risque d'être très conventionnel mais les touches d'humour et les liens qu'on pourra trouver entre les personnages sauront jouer en sa faveur.

Bien sur porter un jugement sur toute la série en n'ayant visionné qu'un épisode est ridicule mais on peut d'ores et déjà dire que Wakfu sera la référence pour 2009 !

Première diffusion fin septembre sur Toowam sur France3

Par Lag et Shimaru

Les illustrations de cet article sont la propriété d'Ankama

LA CONVENTION

C'est volontairement que l'on place en dernier les points négatifs de la convention. Si toi, lecteur, tu es un fan inconditionnel que rien ne peut détourner de la Lumière d'Ankama, passe ton chemin. Si tu as envie de savoir comment s'est passé cette convention sans langue de bois, cette partie est faite pour toi.

La bonne volonté d'Ankama de proposer un événement de qualité est évidente, malheureusement l'organisation a eu peine à suivre. Les raisons sont nombreuses : organisateurs de la fête de l'animation peu rodés aux grands événements geek rassemblant de très nombreux fans, des palettes entières de peluches n'étaient pas déballées a l'heure de l'ouverture, deux coupures d'électricité le vendredi ont amochés les pc et grillés les serveurs.

Couverture de l'événement.

1/ FÊTE DE L'ANIMATION TRÈS AMATEUR

Retard dès l'ouverture d'une heure le vendredi : les stands n'étaient pas prêts, des problèmes électriques, et les files d'attente mal gérées ont cassé notre moral.

Le vendredi soir il y avait trop de monde pour l'espace disponible à la soirée Ankama, nous avons abandonné l'idée d'y aller.

Le samedi des heures d'attentes à l'extérieur, de nouveaux les files étaient très mal gérées (les personnes ayant achetées leurs places avant devaient tout de même faire la queue !) puis des dizaines de minutes d'attente pour accéder à l'espace Ankama. Un vrai goulot d'étranglement au milieu de la fête de l'animation, ils étaient contraints de compter le nombre de personnes qui sortaient pour laisser rentrer le même nombre de personnes : un passage au goutte à goutte.

De plus le vestiaire était fermé le samedi, donc valse de manteaux et de sacs à dos encombrants.

2/ ESPACE ANKAMA

Tout d'abord les cadeaux. Même si on convient que c'est super d'avoir un manga et une carte de chevalier à l'entrée, le Poster book nous a déçu. Oui c'est de la super qualité, oui ça a du leur coûter très cher, malheureusement nous aurions largement préféré un petit art-book comme ils l'avaient annoncés sur le site ankama-event.

L'ambiance de l'espace était sombre et étouffante, ce qui, je trouve ne correspond pas du tout à l'image que donne Ankama en général.

Même si je comprends qu'Ankama ne s'attendait pas a un tel engouement, l'espace que leur a réservé le Tri Postal était vraiment trop petit pour la foule de fan, surtout vu la superficie totale du bâtiment. Trois fois plus d'espace n'aurait pas été du luxe…

Exterieur de l'espace Wakfu

Sans parler de la taille de la salle de projection. A peine 25 places pour une projection de 25 min et un espace pour la file d'attente inexistant, les frustrés étaient nombreux et l'attente mortellement longue, ça pouvait facilement dépasser une heure le samedi…

L'espace détente, comme le reste, aurait mérité plus de place.

L'espace dédicaces, quand à lui, avait l'air bien géré. Nous n'y avons pas remarqué de soucis particuliers.

L'espace Bêta de Wakfu était très confiné, les ordinateurs en faisaient une vraie étuve, et après avoir attendu (encoooore) trois quart d'heure, on pouvait enfin se mettre devant un écran.

3/ SOIRÉE ANKAMA

Trop de monde, trop de bruit, pas assez d'Ankama...

ogrest et ses fans

CONCLUSION

Globalement mitigé surtout dû a une organisation déplorable malgré la bonne volonté évidente de la part d'Ankama de proposer un événement de qualité.

Une convention numéro 2 ? Oui! Mais, on ne saura que trop leur conseiller de se détacher de la fête de l'animation pour être leur propre organisateur. Un espace plus grand, mieux organisé, un service de communication connaissant un peu mieux le monde du MMO et ses forums, et pourquoi pas une conférence par jour avec un des personnages emblématiques du staff d'Ankama tel que Tot, Tanuki, Aduline et j'en passe…

Ces modifications (entre autres) permettraient aux fans absolus d'y trouver leur compte, et aux personnes souhaitant découvrir cette entreprise de le faire sereinement.

Et d'ailleurs Tot (lors de son passage vidéo) a bien évoqué le fait qu'ils allaient surement passer à un stade supérieur l'année prochaine. Tant mieux !

Tot

Ps : Il faut sauver les chachas et le tofu géant qui ont été piétinés, écrasés, massacrés lors de cette convention. Un peu de respect pour nos amis les bêtes tout de même !

Par Lag et Shimaru
avec l'aide de Mokona, Fen et Zeto, pour l'avis sur la soirée Ankama...

Un tofu malmené

COUP DE COEUR : DESSIN ANIMÉ WAKFU

Vous le savez peut-être déjà, mais Ankama a décidé de frapper un grand coup dans l'histoire de cette jeune entreprise, après des jeux, après des Art-Books, après des bandes dessinées, elle se lance enfin dans un dessin animé !

I-UN PROJET AMBITIEUX

1-Un pari risqué ?

Je vous vois venir de loin :

« Ouais, je voudrais pas faire le rabat-joie, mais à force de faire autant de projets, y'a bien un moment où ils vont devoir moins s'appliquer surtout qu'un DA (dessin animé) c'est pas évident... »

Pour ça ne vous en faites pas, le Dessin Animé est un projet sur lequel les artistes Ankaméens travaillent énormément, et où le talent d'Ankama devrait définitivement convaincre les plus sceptiques d'entre nous ! Je vous vois de loin me demander ''komen kon fé'' un DA, eh bien c'est simple, prenez une bonne dose d'artistes talentueux, soupoudrez de scénaristes géniaux, incorporez un logiciel nommé flash, et paf un DA tout beau tout chaud (bon c'est un tout petit peu plus compliqué mais bon).

Vous vous demandez ce qu'est ce Flash ? Non ce n'est le petit truc qu'il y a sur votre appareil photo, c'est un logiciel d'infographie. Quasiment toutes les oeuvres d'Ankama sont réalisées sur Flash, et c'est aussi par ce logiciel que l'autre Dessin Animé, Goultard le Barbare, a été colorisé !

2-Le cross média

Ankama base aussi ses espoirs sur ce DA car il repose sur un concept plutôt innovant : le cross média ! Ce système a déjà été vu pour le manga Dofus, il s'agit en faite de lier l'animé et le jeu, par exemple dans le manga Dofus, on pouvait y découvrir la recette pour l'arc de Kury et bien si vous la réalisiez dans le jeu : magie ! L'arc réapparaissait sous vos petits yeux ébahis !

Wakfu reprend le même concept mais en amplifiant ce phénomène car il ne s'agira plus d'une recette ou deux par-ci par-là, mais de bases de données entièrement liées !

Il se peut que vous ne compreniez pas très bien, donc par exemple lorsque vous apercevrez entre deux scènes d'action, la vaillante Evangelyne concocter une potion, dont les ingrédients seront cités, pour qu'elle puisse tirer plus précisément, et bien vous demanderez à Lanceval le chimiste, votre artisan préféré, de concocter cette même potion et vous tirerez plus précisément ! Génial non ? Et encore vous n'avez pas tout vu, imaginez vous, Yugo face au terrible Corbeau Noir, et bien à la fin de l'épisode ce volatile malfaisant fera son entrée en jeu !

Ce système très prometteur ne s'arrêtera là, si vous voyez Amalia combattre certains monstres à un endroit donné, vous irez vous promenez dans le jeu au même endroit et les monstres y seront en plus grande quantité qu'ailleurs !

Bref le DA sera à la fois amusant et très enrichissant !

II-LE DESSIN ANIMÉ

1-L'histoire

Lala ! Je vous parle depuis tout à l'heure de cette future série sans même vous la présenter !

Allez on commence par de l'histoire :

Vous le savez déjà, la bataille entre Ogrest et les Dieux a fait rage, mais finalement l'Ogre l'a emporté contre toute attente ! Les flots de larmes de celui-ci ont bouleversés le monde, qui est en grande partie sous les eaux. Mais qu'importe car sur Emelka, une petite île perdue au milieu des flots, et à l'intérieur d'elle même, perdu au milieu des forêts, se situe un village qui répond au doux nom d'Alaba... C'est là que débute notre histoire, mais ne vous en faites pas, nous aurons vite fait d'explorer les quatre coins de notre vieux monde !

Des décors splendides

A l'heure d'aujourd'hui, nous n'en connaissons pas vraiment plus mais je n'ai aucune crainte pour ce qui est de la qualité du scénario car avec des chefs comme Tanuki Sempaï et Tot, il n'y a pas trop de sushis à se faire !

2-Les personnages

Bon assez de blabla ! Nous allons passer à du concret, du lourd, du sérieux (mais pas trop quand même) : les personnages !

a) Yugo

Allez on commence par le héros ! Ce jeune garçon âgé de dix ans à peine, est un modèle d'espièglerie et d'obstination ! Blagueur, et peut-être un peu frimeur, ce jeunot au grand coeur ne peut supporter la vue d'une injustice. Son Tofu tout autant grassouillet que poltron ira, pour son maître, jusqu'à risquer son existence pour le salut de celui-ci ! Ce Tofu se nomme Az et avec lui Yugo et ses amis vont parcourir le monde !

La question que vous vous posez c'est mais à quelle classe appartient Yugo ?

Yugo n'a pas de classe déterminée, mais n'allez pas croire pour autant qu'il n'est pas doué de quelques pouvoirs magiques : lui aussi, comme les autres classes, aura ses vingt sorts ! Mais contrairement à nous, il les découvrira au fil de son aventure !

Mais quels sont-ils, ces fameux pouvoirs ?

Notre cher Yugo a le don de se déplacer à travers des sortes de 'déchirures spatio-temporelles' que l'on pourrait comparer à des portails magiques !

Peut-être que là tout de suite vous vous dites :

« Okay c'est bien et ? »

Et ? Et imaginez toutes les possibilités que cela offre ? Imaginez vous une pomme d'or en haut d'un arbre, que vous ne pouvez pas attraper, avec les portails aucun problème, si vous en lancez un devant vous, et un autre à la cime de l'arbre, hop vous voilà arrivé en haut, simple et efficace !

Ou bien notre jeune héros lors d'un combat pourra faire apparaître un terrible démon par l'un de ces portails ! Imaginez vous entouré de ces portails et Yugo se déplaçant à grande vitesse à travers eux en vous donnant au passage quelques bons coups de poings (ou autres armes) !

A la vue de l'étendue de ses pouvoirs on peut affirmer sans crainte que c'est un héros digne de ce nom auquel vous aurez affaire !

b) Amalia Sheran Sharm

Cette charmante Sadidette âgée d'une douzaine d'années, est la princesse de sa tribu ! Bien que plutôt jeune, elle n'en est pas moins très cultivée, surtout en matière de plantes !

D'ailleurs elle n'accompagne pas Yugo juste pour lui faire découvrir son côté capricieux et farouche, non si elle est en chemin avec lui c'est qu'elle doit tenter de sauver Kastiva (une énorme entité sous forme d'arbre, à l'âme corrompue suite à un combat contre Ogrest)!

c) Tristepin

Âgé de dix-huit ans, ce jeune Iop de souche est tout aussi naïf que prétentieux ! Celui-ci a un code de l'honneur très strict et c'est pourquoi il suit le petit groupe d'aventuriers : il est redevable envers Yugo. Sa grande particularité est son épée qui répond par le nom de Rubilax, celle-ci enferme un démon malfaisant ayant pour seul but de sortir de sa prison de métal pour anéantir le monde(original n'est-ce pas ?) !

d) Ruel Stroud

Ce vieux radin, bougon et radoteur d'Enutrof a tout de même un bon fond! Son but dans la vie est le même que celui de ces frères de classe : parcourir le monde à la recherches de denrées ou de trésors en tout genre revendables ! Cet arnaqueur à l'humour moqueur reste parmi le groupe pour Yugo, une sorte de fils qu'il n'aurait jamais eu...

e) Evangelyne

Une vingtaine d'années, de caractère sage mais autoritaire, très belle Crâ, tant d'adjectifs convenant à merveille à cette jeune archère rompue à la magie du combat ! Si elle s'est retrouvée au milieu de ce petit groupe c'est tout simplement parce qu'elle est la garde du corps d'Amalia !

Le mot de la fin sera pour vous annoncer une heureuse nouvelle : le lancement prochain d'une rubrique permanente sur le Wakfufan'zine au sujet de ce Dessin Animé !

Voilà c'est déjà terminé mais ne vous en faites pas nous reparlerons de ce projet ambitieux dès que nous en saurons plus !

L'Or, votre serviteur dévoué...

Les illustrations de cet article sont la propriété d'Ankama

SONDAGE

L'Omelette Cosmique, ça vous inspire quoi ?

A- Nom plein d'humour, en rapport avec l'univers de Wakfu, j'aime !

B- Bof, je ne comprend pas bien le rapport entre le titre et Wakfu, et puis bon Wakfufan'zine c'était pas si mauvais que ça...

C- Le titre du plus cool, beau, grand, fort, sympa, drôle, [...], intelligent des Fanzines ! (le recrutement va être ré ouvert, ça se sent !)

D- 3 litres d'eau, 5 œufs, une pincée de sel et une cuillère à soupe de cosmos !

E- C 1 non d'nab !

F- Hein ?! C'quoi ça, l'homme à la lettre comique ?

Votre avis est important, c'est pourquoi nous voulons savoir ce que vous pensez de ce nouveau numéro!

A- Un Fanzine beau, intéressant, riche en information, bref un boulot de qualité !

B- Les illustrations sont très belles, et on a plein les yeux à chaque page !

C- Je suis époustouflé par la richesse des textes, ils sont frais et bien organisés, ça me donne envie d'en lire davantage !

D- Les illus passent encore, mais les textes, c'est vraiment lourd et mal écrit, je suis déçu !

E- J'ai aimé le côté texte riche en infos, par contre je n'aime pas le style d'illus...

F- Franchement déçu, je ne comprends pas, c'est en décrescendo que vous avancez, le 1er était cool, le spécial Nowel bof, et là... vraiment déçu !

Niveau illustration, vous en pensez quoi ? Quelles sont vos attentes ?

A- Des dessins pleins partout, ça me plait ça ! J'en veux plus pour le prochain numéro, allez on bosse *sort le fouet* !

B- Les styles sont variés, et ça ne me déplait pas ! Pour le prochain numéro j'espère voir plus de Bandes Dessinées!

C- Ouais... Y'a des artistes qui me plaisent, et d'autres pas... J'aimerai voir des artbooks spéciaux certains artistes!

D- Arg ! Les illus en elles-mêmes sont pas mal, mais je suis noyé dessous... glouglou...

E- J'aime pas du tout, engagez du nouveau, du frais, franchement les illus sont pas cool désolé... A l'avenir du nouveau du côté des artistes ne ferait pas de mal !

F- Je n'ai pas d'avis particulier là dessus.

Niveau rédactionnel, vous en pensez quoi ? Quelles sont vos attentes?

A- Alors là ! Merci aux personnes qui écrivent pour le fanzine ! Les infos sont intéressantes et nombreuses, et tout ça écrit super bien ! J'en veux toujours plus !!!

B- Articles intéressant, pas exceptionnels, par contre la Fanfic', respect ! Cap'taine Pocket on t'aimeuuuuuuuuuuuuh !

C- Il y a des choses qui me plaisent, d'autres beaucoup moins... Essayez de vous appliquer pour le prochain !

D- Là encore ! Trop de textes ! C'est étouffant, et ce qui est dommage c'est qu'ils pourraient être pas mal s'il n'y en avait pas autant. Apprenez la mesure!!

E- De la rédaction ? Ahhhh laissez-moi rire ! C'est un ramassis de n'importe quoi, apprenez à écrire avant de faire des articles et histoires, merci. Pour le prochain ? Qu'il n'y en est pas ou que vous changiez tout !

F- Je n'ai pas d'avis particulier là dessus.

Un Fanzine c'est bien, un fanzine sans coquilles c'est mieux, dites nous là il faut que l'on retravaille !

A- Les illu's ne me plaisent pas, essayez d'être un peu original !

B- Les textes sont mal expliqués, ils se contredisent, pas à jours, bref revoyez les !

C- L'intégration ! Les textes dépassent, les illus dépassent sur les textes, bref ce n'est pas encore ça !

D- Les fautes d'orthographes, ils sont mal organisés, bref ! Revoyez de ce côté là !

E- Les nouvelles couleurs, les fonds, le logo (ndlr : qui est magnifique), bref le côté graphique !

F- Ah nan mais nan ! Ne changez rien! C'est parfaitement parfait ! N'y touchez pas !

Ce que vous pensez nous intéresse, nous prendrons vos considérations en compte !

Envoyez nous vos réponses (en général nous vous répondons) ici : omcom@free.fr

L'Or, votre serviteur dévoué...

Résumé du Chapitre I
Une jeune sacrifiée est réveillée par M'dame Sadida La poupée a tellement la classe que, par jalousie, elle est envoyé dans un endroit inconnu...
T'as un peu trop déformé !!
...
!!
C'est là que je l'ai aperçue, pour la première fois...
heu...

Les Aventures d'une Sacrifiée
Chapitre 2:
La rencontre
FIXE
Ben quoi ?
HURG!
ARG!!
Mais elle est tarée !!
MAIS T'ES PAS BIEN? FAUT TE FAIRE SOIGNER !!
...
ROUGIT

Je t'ai attendu tellement longtemps...

Alors c'est elle la disciple ?!

Elle a des gros nichons !!!

Kyaaa!

Comment t'appelles-tu ?

Moi ? Euh... Epehj

Akia Enchantée.

Bon ...

Pof

Rentrons, tu veux bien ?

Rentrer ? Où vas-t-on ?

A la taverne

Cling Cling

FWICH

Colis arrivé à destination !!

Mouais ... Mais il faudrait le surveiller ... on sait jamais ...

FWICH

Enfin sortie de cette forêt !

FWICH

AKIA !!

FLAP FLAP

Alors tu l'as eu cette poupée ?

FLAP FLAP

IRK!

Oui... apeti, lache-moi. tu me fait mal!

Euh... Salut!

...

Ya un truc de pas normal avec cette poupée...

Bouhouhou !

PFF c'est pô juste...

Á SUIVRE...

Version 1

Les secrets d'une sacrifiée

Et même que vous le saviez pas !

Fait avec un crayon en peau de Bison !

Faits d'hiver!

La réalisation du deuxième chapitre des Aventures d'une sacrifiée a dû être interrompu suite à des tags sur la statue Sadida. La sacrifiée a avoué: "Elle fesait flipper sa mère" ...

On a testé...

La puissance des ondes phoniques d'Akia a été mesurée : rien qu'avec un cri, on obtient un son de 157,3 décibels maximum, soit plus fort que le tonnerre, qui trône à 120 db. Le micro a quand même su résister ...

Kiiiiiiiiiiiiiiiaaaa!

Casting de stars !!

Les poupées de Sadida !

Poupée 1 : Satoï
Energique et musical! Il croit avoir la classe...

Poupée 2 : Grappler
Râleur mais franc. Il vous dira directement ce qu'il pense de vous...

Poupée 3 : Nekomimi
Amusante et réaliste. Elle trouve une solution à presque chaque problème!

Les Astuces de Sadida

EXCLU!!!!!

Aujourd'hui :

Les ingrédients pour une sacrifiée (presque) réussie !!

Il vous faut :

- de la laine de bouftou
- 15 plumes de tofu
- 3 koalas
- 2 strings du Mulou
- 1 ceinture de sanglots
- 12 barbes de bouftou
- 3 teintures magiques rouges
- 15 frênes
- 57 bières du bwork
- 128 sorts flamiches
- 2 dofus émeraude !

n'essayez pas ça sert à rien... les dofus c'était pour la sagesse mais ça marche pô ...

Et une ashee pourrie ! une!

Merci qui ? Comment ça pas moi ?

ZE BETA TEST

Wakfusiens, Wakfusiennes, bonjour !

Vous l'attendiez, vous en rêviez, l'Omelette Cosmique l'a fait, ce n'est pas une photo de Nouille en petite tenue, désolé, mais c'est tout aussi bien ! C'est un splendide dossier sur la Bêta-Test !

« Mé jené fé 8 moa dé bète à tést ! »

Rohhh, mais ne le prenez pas comme ça, je suis sûr que pour les lecteurs novices en la matière (et pour toi aussi la voix off !) ce dossier sera riche en informations !

Et puis une fois que vous maitriserez le terme de Bêta-Test sur le bout de vos doigts, vous découvrirez comment qu'on fait pour avoir une candidature qui pète et qui a toutes les chances d'êtres sélectionnée !

Une fois ces deux sujets abordés je laisserai mon compère Clorophile (ou l'homme au cent dictionnaires) vous annoncer une bonne nouvelle qui en ravira surement plus d'un !

Allez je ne vous fait pas plus attendre passons donc tout de suite à la bête (à tests) !

Hum... et bonne lecture !

I-BÊTA-TEST

1-Introduction

En ces périodes de grand calme sur le site officiel, les dev's, game-designers, level-designers, graphistes (je vais pas tous les faire :p) et autres acteurs dans le projet Wakfu, s'agitent dans leurs studios et devant leurs chers ordinateurs, la question est donc pourquoi ?

La réponse est on ne peu plus simple et j'en suis sûr, vous en connaissez la réponse (mais pour faire bien et tout je dois quand même vous la dire :p) : Mais c'est pour la Bêta-Test bien sûr !

Nombreux d'entre vous savent ce qu'est une Bêta-Test, mais chez nous on pense à tout et cette partie est donc consacrée à vous expliquer ce qu'est une Bêta !!

2-Késéksa ?

D'abord la définition de Bêta-Test :

« Terme anglophone, désignant l'ensemble des tests effectués par des testeurs amateurs ou professionnels, ayant pour but de démontrer les failles, erreurs ou autres bugs du système du produit destiné à être corrigé puis être mis en commercialisation, une fois l'ensemble des tests terminé »

« Hein ? »

En gros c'est une période où les joueurs testent dans le but de dénicher les bugs pour que le jeu final soit le mieux possible.

Le but de ce genre de démarche est simple, débugger au maximum le jeu car, vous le savez trop bien, il est énervant, décevant, et ça gâche tout le reste du travail à côté, de trouver des bugs quand on joue à un jeu (et surtout quand on paye pour cela). C'est donc à vous d'éviter ce genre de situations !

Pour que vous compreniez mieux je pense qu'un schéma s'impose !

Prototype
|
Alpha Test
|
Bêta Test
|
Produit final

C'est du grand art, je sais. Pour ce qui est du Prototype :

C'est le fruit des longues périodes de développements, c'est le 'brouillon' du produit final, un produit grossier, mal fait (où Bouftous et Tofus imitent la Bible en marchant sur l'eau), mais c'est sans doute l'une des phases les plus importantes.

L'Alpha-Test :

Pour ceux qui ont fait les différentes Japan (en Juillet et celle de la Chibi) vous savez bien ce que c'est. En gros, c'est la phase intermédiaire entre le prototype et la Bêta-Test, plus aboutie qu'un prototype (cette fois seuls les Bouftous iront marcher sur l'eau) mais trop imparfaite pour une Bêta-Test.

La Bêta-Test :

Celle pour qui on consacre un dossier, mais alors, pourquoi tant d'attention, me demanderez-vous. Tout simplement que c'est la partie à la différence du prototype, et de l'alpha-test, qui est accessible aux joueurs comme vous et moi. On y aide le studio pour débugger le jeu.

Cette fois les Tofus et même les Bouftous sont à leurs places, mais le jeu est encore rempli de bugs qu'il vous faudra

dénicher et rapporter.

Le Produit Final :

Bon, je vais pas m'étendre trois siècles, vous savez tous que c'est le jeu que vous trouvez dans vos rayons (ou en version officielle pour les téléchargements).

3-Et elle est quand ta Bêta-Test ?

Mouahahahahaha... En voilà une question diabolique, suscitant chez certains joueurs des crises de nerfs, ce qui provoque une réaction en chaîne entraînant un nombre de postes inconsidérés et inconsidérables à ce sujet ! En réalité la Bêta-Test était prévue au départ pour Juillet 2007, une date qui coïncidait avec la Japan Expo, où seul un Alpha-Test était présent.

Bon et bien soit ! Attendons, nous nous sommes dit, nous, arpenteurs des forums sombres, sinueux, non officiels, et officiels... Quelques semaines, on est patient après tout !

Seconde date annoncée : Automne puis Novembre 2007, début Décembre toujours rien...

Nous apprenons que la Bêta est décalée jusqu'à Nowel, puis jusqu'en Janvier.

La date actuelle est Février 2008, mais à l'heure où vous lirez ces lignes il sera déjà Mars (j'écris en Février)... Sachez quand même que j'ai parié sur environ le 20 (donc la date à peu près de la sortie de l'Omelette Cosmique, que vous lisez)...

Mais une chose est sure c'est que la première Bêta-Test officielle a eu lieu lors de la Convention n°1 d'Ankama, pour ceux qui y ont été (chanceux :p) vous avez pu sans aucun doute tester cette première version (et peut-être même obtenu une place) et d'ailleurs un autre dossier est consacré à cette convention, je vous laisse vous y rendre, si ce n'est déjà fait !

Le temps de la période de Bêta-Test est encore inconnu mais nous savons que la sortie officielle est assurée pour le 4ème trimestre de 2008.

Bien, maintenant que vous maîtrisez votre sujet, il vous faut maintenant être sélectionné, voici donc la deuxième partie de cet article...

II-LE GUIDE DU PARFAIT BÊTA TESTEUR (OU COMMENT ÉVITER D'ÊTRE UN BOULET)

1-Pas bien ! **Expulse une bouffée de tabac nauséabonde et prend un air grave...**

Kikoolol, xptmdr, jé1pugrokikiketouwa, voilà tant de termes qui sont la cause principale de refus, que dis-je, d'hécatombe de nombre de candidatures...

Je veux dire par cela que le comportement, appelé par certains individus moqueurs à penchant sarcastique, le comportement Bwork, est tout à fait à éviter dans vos candidatures !

2-La définition

« Koua T'chRch l'agro ????!!! S'koua 1 beurk ?!! »

Sourit légèrement et poursuit...

Ce comportement puéril est le plus commun dans Dofus. D'ailleurs les maîtres de cet état d'esprit ont élu Asbwork, euh, Astrub, pour Quartier Général...

Mais si vous ne voyez pas encore de quoi je parle (et dans ce cas ce n'est pas un rédacteur mais un ophtalmologiste qu'il vous faut), lisez attentivement les lignes qui vont suivre :

Un Bwork se définit par une personne d'âge physique quelconque mais au comportement encore puéril, tentez de lui parler et c'est un flood d'insultes qui sortira de sa bouche...

Mais ne vous y trompez pas, le Bwork n'est pas stupide, oh ça non, il est tout à fait organisé, d'ailleurs pour se reconnaître et communiquer entre eux, les Bworks ont leur propre langage illisible à tout novice en la matière, cet outil de communication est d'autant plus important : le Bwork ne communique pas avec vous (sauf si vous lui donnez 2500 kamas pour le zaap...), enfin bref j'ai bien sûr nommé le essèmeuhesse (SMS pour les intimes).

Je pourrai m'étendre longuement sur ce sujet, mais là n'est pas le but de cet article (et puis je risquerai de me prendre un coup de dico par Cloro donc...), je vais donc conclure sur le fait que le langage SMS, expressions douteuses et autres comportements Bworkéens, sont à proscrire dans vos candidatures !

3-Ce qu'il faut faire !

Essayez donc d'avoir un comportement réfléchi dans ce que vous allez dire, essayez d'éviter le langage familier, et une écriture lisible fait toujours bonne impression !

Mais pas que, un bon Bêta Testeur ne propose pas ses services simplement dans l'idée de « jué avnt toua ! », non, un bon bêta testeur doit se soucier avant tout de chercher le bug ! Mais attention, en étant sincère je pense que si vous vous voulez réellement dénicher le petit bug auquel personne n'a pensé, il faut avant tout jouer. Car si vous testez, c'est surtout pour dénicher/corriger un bug, justement pour que le joueur futur ne le

trouve pas. Donc, en y réfléchissant, le meilleur moyen pour trouver un bug est de jouer normalement, en faisant comme ce même joueur, souvenez-vous en: Une bonne partie de plaisir sera certainement plus fructueuse qu'une longue fouille méticuleuse !

Bravo ! Vous avez trouvé votre premier bug ! C'est émouvant n'est-ce pas? Rendre service, empêcher la triche dans le jeu, servir le bien, la veuve et l'orphelin, et...

« Oé surtt kjvé pvouar OS tt lmond!!»

Cassé dans son délire...

Hum...Mais... mais non bougre de Tiwabbit des montagnes ! Ne le gardez surtout pas pour vous, après ça comment voulez-vous améliorer le jeu pour lequel vous avez patienté si longuement ?! Voilà tout à fait le comportement à éviter, Ankama vous fait confiance, tâchez donc de ne pas les décevoir !

Vous avez changé d'avis ? Voilà qui fait plaisir à entendre ! Pour ce qui est du rapport à écrire (sans trop de fautes), il y aura sans doute une sorte de menu auquel vous aurez accès (source: le forum officiel, et cela s'est produit pour d'autre bêta test Dofusiennes), ou bien un support, enfin bref un bureau des plaintes auquel vous courrez avec hâte dès la découverte d'un bug !

III- CARNET DE BORD !

Oui vous avez bien lu ! Un carnet de bord du bêta test ! Comme ça c'est flou, vague, ça ne vous inspire rien de particulier. Laissez-moi donc m'expliquer. Dans les bureaux de l'omelette cosmique on se donne à fond. Les idées fourmillent et se multiplient (encore plus que mes retards incessants). Bah oui, on est jeune, en forme, saint de corps , mais surtout on est des beaux rêveurs ! Après les projets irréalisables comme l'ascension de l'Everest à vélo, notre stand au Japan Expo, la construction de la tour Effel grandeur nature en allumettes, on s'est un peu remis à niveau. Un carnet de bord c'est dans nos cordes !

Wakfu est depuis en peu en phase de bêta test fermé, rien ne filtre sinon par le devblog, une clause de confidentialité à été mise en place. Donc vous vous en doutez, notre carnet de bord il n'est pas pour tout de suite.

Mais par la suite va arriver la phase de bêta dite « ouverte », et on se propose de vous offrir régulièrement (tout les jours ou presque) une petite page, pour décompresser après une dure journée à relever les derniers bugs cachés. On y mettrait :

-Quelques bugs amusants (ou non) dénichés dans la journée. (Si on en trouve…)

-Un cours paragraphe RP contant les aventures d'un joueur sa défaite face à un Sram vicieux et sa victoire contre un chef de guerre bouftou en fureur ou bien encore la découverte d'une grotte cachée.

-L'événement du jour, ce n'est parce que c'est la bêta qu'on ne peut pas s'organiser des petites fêtes ou d'autres petites gâteries !

-Des jeux de mots glanés par ci par là …

-La date (Oui ! celle du jour !)

-Ma signature

Etc, etc...

C'est bien sûr une liste non exhaustive, non définitive, car ce carnet de bord n'est encore qu'au stade d'idée.

Une bonne nouvelle donc comme vous l'annonçait L'or, puisque nous ne pouvons pas nous permettre de sortir un fanzine hebdomadaire. Par contre on peut continuer à faire vivre la communauté chaque jour (ou presque) avant le grand jour, avant la sortie officielle de Wakfu. D'ailleurs avec un peu de chance ça pourrait tomber sur le jour de mon anniversaire et de la rentrée universitaire ! :p

Passez donc de temps en temps par chez nous, il se peut qu'un jour le recrutement s'ouvre pour le carnet de bord, et vous aurez la chance de pouvoir participer activement à l'aboutissement d'un projet pour le bien être de la communauté

EN CONCLUSION

Pour finir je vous donnerai un dernier conseil : ne trichez pas sur les compétences de votre ordinateur pour deux bonnes raisons :

1- Si vous commencez en trichant, je n'ai pas envie de voir comment ça va se terminer...

2- Il n'y a aucun avantage à avoir une bonne configuration, car la configuration ''idéale'' serait plutôt la plus originale !

Voilà, à présent vous avez toutes les cartes en main pour réussir une bonne candidature donc bonne chance à vous!

Je vous laisse Lag hurle comme un cochon de lait qu'on égorge, le journalisme de terrain n'a pas l'air de lui réussir ...

L'Or, votre serviteur dévoué... et Clorophile, sadiquement votre...

TEST : QUEL BETA TESTEUR ÊTES VOUS ?

Voici venue l'heure du test tant attendu de ce numéro ! A l'occasion de la sortie du Bêta Test et du guide accompagnant ce numéro, vous allez découvrir quel bêta testeur vous êtes.

Prêts pour l'aventure ?

C'est parti !

1- Vous venez d'obtenir une clef pour la Bêta, vous… :

A/ Restez de marbre. Après tout, ce n'est qu'une clef, vous en avez un plein trousseau.

B/ Explosez d'un rire démoniaque, à vous les heures à sillonner les plaines de Wakfu !

C/ Relisez le mail pour être sur d'être l'élu. Ca promet !

2- Pour vous un bug c'est… :

A/ Un champignon qui pousse sur la toiture de la maison.

B/ Toute votre vie. Vous êtes un tueur de bug.

C/ Un élément qui pourrit le jeu. Mais après tout, vous êtes là pour eux.

3- Pour vous, le rôle d'un Bêta Testeur c'est… :

A/ De jouer un peu, et de voir si ça vaut le coup de l'acheter plus tard.

B/ Quelqu'un qui a une responsabilité certaine dans le bon fonctionnement du jeu.

C/ De s'amuser entre potes, et de découvrir cet univers nouveau.

4- Un administrateur du jeu vous réclame votre rapport de bug.

A/ Vous ne lui répondez pas.

B/ Vous lui envoyez les 17 pages manuscrites par mail.

C/ Vous lui répondez que vous le rédigerez pour le lendemain.

5- Vous venez de découvrir un bug qui, une fois le jeu sorti, pourrait vous propulser en star du jeu.

A/ Surtout ne rien dire, héhé, vous allez devenir une bête !

B/ Un buuuuuuuuuuuug ! Sus ! Taïaut!

C/ Wouho, dangereux ce truc, vite, un admin.

6- Un joueur vous demande de venir jouer avec lui. Vous lui répondez :

A/ Tu crois que je suis là pour m'amuser ?

B/ Désolé pas le temps, je dois encore trouver les bugs de la map.

C/ Bien sur mon brave. Allons boire une chopine à la taverne !

7- Pour vous Wakfu c'est ?

A/ Un jeu.

B/ Un nid de bugs.

C/ Un univers.

8- Dans la phase de Bête Test, ce que vous préférez ce sont :

A/ Les moment où on XP ses sorts.

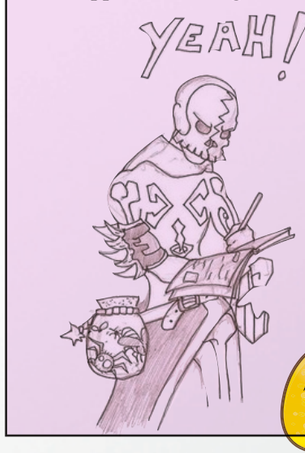
B/ Les découvertes de problèmes et la satisfaction de rendre le jeu meilleur

C/ Les découvertes du monde. Les graphismes, la faune. C'est… Pouf.

Vous avez plus de A : Vous êtes le Bêta Testeur redouté par ANKAMA et la communauté, en gros, un boulet. Sorry.

Vous avez plus de B : Un Bêta Test ? No problem. Vous êtes un dénicheur de bugs. Le jeu serait pour vous ininteressant si il n'y avait pas cette chasse au rapport. Vous pouvez vous engager dans la milice sans problème si le cœur vous en dit.

Vous avez plus de C : Pour vous le Bêta Test, ça permet de joindre l'utile à l'agréable. Vous vous enivrez du jeu tout en faisant des recherches de bugs et des rapports assez réguliers.



illu's. Naaku

L'ANKAMA BATTLE

With the characters created by Ankama corp. It's the nº②

ET C'EST PARTI POUR LA DEUXIEME EDITION DE ...

Quoi ?!

TAP TAP

by Mokona-power

Cette émission vous est présentée par la ravissante Clawa Morgul ♥

GRRAA!

Et par ce tout mi-mi wabbit COWET ♥

Smaack!

Passons directement à notre partenaire et aux lots ♥

Ouaa...

Les lots du jour seront offerts cette fois-ci par notre partenaire

VIWGIN™

MEGA - DROP

Brille!

Wooow... Clawa! Dis, tu as vraiment changée! Mais... pourquoi c'est toi qui a le micro maintenant ?

Hein?

C'est l'auteur qui l'a voulu ♥

Hin hin hin!

Hein? Kwa? L'auteur?

Il le trouvait pas sympa à dessiner alors il l'a trouvé une remplaçante ♥

Et par les dents!

KWAAA?!

Quel choc!

BOOM

OUCH!

Les gagnants remporteront cette fois-ci : une canne hête... ♥

Chacun...

Bouhouh! Baouuh!

Cette superbe peluche bouftou à chaque gagnant ♥

trop mimi!

Snirf!

Et 2 kokoko-pailles chacun!

Yaaa...

vachement utile...

Si la nouvelle équipe gagne, chaque personne de cette équipe recevra 21500 €

Pas l'moral!

Mais si "les recycleurs de bouftou" gagnent une seconde fois, chaque membre de cette équipe recevra le double, soit 43000 € ! Accueillons-les dès maintenant! ♥

Nom: Warem
Classe: Iop
Victoires : 1

Nom: Link M.
Classe: Osamodas
Victoires : 1

Nom: Saichen
Classe: Pandawa
Victoires: 0,5

Pourquoi moi j'ai que 0,5 au compteur de victoires ?

Hin hin hin!

Parce que la dernière fois t'avais servi à rien!

MAIS EUH!

Alors, contents de revenir ? Prêts pour un nouveau défi ?

Moi, je suis revenu parce que la dernière fois j'ai pas pu combattre...

Moi je reviens parce que la dernière fois y'avait à manger pendant le combat!

Moi je suis revenu pour avoir de meilleurs lots.

Moi je suis revenu parce que je savais pas qu'une sale blondasse piquerais ma place!

C'était marrant!

0,5...

?

...

...

HÉ HÉ HÉ

BAF PAT! PAT! BIF TAPE TAPE RETAPE! BOOM AIE!

Tu disais ?

Rien du tout...

Bien, alors on passe aux nouveaux adversaires! ♡

Envoie la fournée!

Elle fait trop peur!!

Les balèzes des jeux !

Nom: Ken-ho
Classe: écaflip
Victoires : 0

Nom: Jack Poltre
Classe: écaflip
Victoires : 0

Nom: Laut-ho
Classe: écaflip
Victoires : 0

Hiaa? ...

ho...

!

Meaow!

C'est l'heure du linge?

Bien, comme le combat va commencer, la partie est finie! C'est Jack qui gagne!

...

HEIN?! MAIS J'ALLAIS METTRE UN AS!!

Jack a gagné, un point c'est tout!

FWICH!

Grrrr...

Meooooow...

Qu'y a-t-il Jack?

...

FWICH!

...

ho!

Ils se foutent de nous au quoi ?!

En plein délire personnel

blle.!

Mais ils sont venus pour quoi, eux ?!

Est-ce que vous êtes prêts ?

PAS DE RÉPONSES

TCHAC

On dirait une vieille sorcière!

BIEN DEMMERDEZ-VOUS !!

Voilà !

Bande de...

hum!

Je m'occupe de Ken-ho !

OK

Dis, je peux avoir Jack ?? ♡

s'il!!!! te plaaaiiit!!

Uer...

MERCI !

trop sympa!

J'ai même pas encore répondu !

Mais bon... j'aurais bien voulu avoir le choix moi aussi pour pouvoir combattre Jack, mais bon les autres

bla bla bla ...

PFF

On dirait bien que ce sont eux qui choisissent leurs adversaires ...

Pas de choix pour nous !

Slurp!

Ok ! C'est parti !

POF

INVOCATION!

On le recycle !!

Yahaa!

NOON!

Ben pourquoi ?

Lui, il est pas recyclable...

Pas touche à mon bouf!

Roooh!

Un bouftou ? il se moque de nous ?!

En 2 coups, y'en a plus!

FOOOOOOO

Il va hurler son propre bouftou ?

Non ! A mon avis, il va lui mettre 2 ou 3 améliorations !

Mix!

Meoooow!

CRI DE L'OURS!

DÉPLACEMENT FÉLIN!

FWICH

UP

UP

UP

PFF

CRAPEAU!

PIQURE MOTIVANTE!

Yahaa!

CROCS DU MULOU!

UP

UP

2 ou 3...

heu...

miaaa...

Dis! Juste une question! T'as bientôt fini?

Ouais! T'inquiètes pas y'en a plus qu'un!

GRRR...

Bien! Merci!

il a l'air sympa!

meoooow...

Et enfin!

RESISTANCE NATURELLE !

DOM

ET voici...

SUPER-BOUFTOU!

BÊÊÊ!

Ouais!

Extra!

MDR!

MOUAHAHA! EXCELLENT!

C'est vraiment n'importe quoi...

Faut absolument qu'on le recycle!

Yaaa! ?

LINK!!

oui?

Je t'ai laissé prendre Jack, alors arrete avec tes conneries (recyclables ^^) et commence le combat!

...

...

Haaaa! Den toi t'as l'osa, Jack!

Miaaa! Tu vas où?

Bon, d'accord ...

C'est pas un marrant, lui...

PFF

En avant! Super-bouftou!

Yeah!

BÊÊÊ!

GO! GO! SUPER-BOUFTOU !!

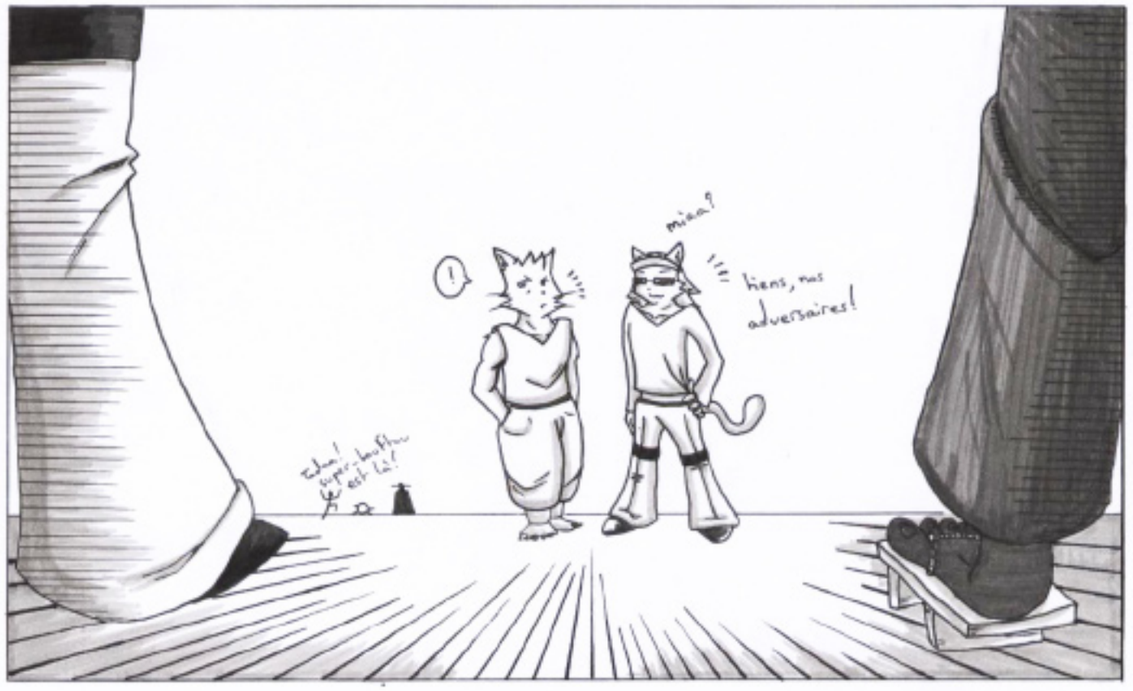
Non mais t'as quel âge!?

On va jamais y arriver si ça continue*

Il faudrait qu'on s'y mette nous aussi...

super-bouftou!

*l'auteur perde pareil


Echo! Super-boufon est là!
miaa!
Tiens, nos adversaires!

EPÉE DE IOP!

Meoooow!
hé!
Wow! Il est direct!

BROOM
Miaaaaa!
OUCH!
BLOM!

En tout cas, y'en a un qui cache bien son jeu...
n'est-ce pas...
Pschhh

LAUT-HO!
ho!

TU T'ES PRIS MON ATTAQUE SANS TE DEFENDRE ET TU N'AS QUASIMENT RIEN !

Je ne pensais pas que quelqu'un le découvrirais si vite ...

URGH! La vache c'est pas un rigolo!

hic!

Dans l'Etat Saoul...

Meeeow..

Et toi! Qu'est ce que tu fous là ??

Bonne question!

hic!

Je suis venu te défoncer!

hips!

Pendant ce temps, du côté de Jack Polte...

...

Tadaaa! Super-bouftou arrive!

Attention, recule-toi un peu, super-bouftou!

FRAPPE DU CRAQUE-LEUR!

DOOM

BROOOM

FWICH

...

BOUD FELIN...

EN AVANT, SUPER-BOUFTOU!

Jack a l'air balèze...

RÉÉ

PFF PFF

YAHAAA!

GRRAA!

...

DESTIN D'ECAFLIP!

REMERCIEMENTS

Tout d'abord aux membres du Fanzine, sans qui rien de tout ça ne serait possible.
Un grand merci pour leur patience, pour leur dévouement. Par ordre alphabétique :

- Aena : Illustratrice
http://geekonne.canalblog.com/
- Biskit : Correcteur
- Clorophile : Relation publiquer
- Em : Illustrateur
http://www.artboxbym4thz.blogspot.com/
- Elwe : Développeur du futur site
- Fenrir : Chef Graphiste / Maquettiste
http://fenouille.canalblog.com/
- Ja J'ouille : Correcteur
- Kalitee : Graphiste du site / Illustrateur
- Kamela : Illustratrice
- Lag : Responsable communication / Rédacteur
- La Nouille : Rédacteur en Chef
http://lacasseroleanouille.blogspot.com/
- L'or : Rédacteur
http://lor-of-wakfu.over-blog.com/
- Mokonapower : Illustrateur
http://mokonapower.canalblog.com/
- Naaku : Illustrateur
- Shimarû : Maquettiste / Illustratrice
- Vin'sang : Graphiste / Illustrateur
- Warem : Maquettiste

Et puis un grand merci à ANKAMA, qui accepte et incite ce genre d'initiative.
Merci pour ce jeu qui est fabuleux bien que pas encore sorti.
Merci pour leur soutien, pour les exclusivités. De permettre à la communauté de s'agrandir et de vivre, tout simplement.

Tous les articles, illustrations, jeux, supports sont la propriété de leurs auteurs, il n'est en aucun cas permis de les utiliser en dehors d'un cadre strictement privé.

Toutes les informations, ainsi que certaines images sont la propriété des Studios ANKAMA, il n'est en aucun cas permis de les utiliser en dehors d'un cadre strictement privé.

www.WAKFU.com

http://omcom.xooit.com