

Reportage sur l'Ankama Convention #3

par Cyril Doillon ([Page Perso](#))

Date de publication : 05 Janvier 2009

Dernière mise à jour :

Les 20 et 21 décembre 2008 dernier, à Lille, a eu lieu la troisième édition de l'Ankama Convention organisée par le groupe Ankama notamment connu pour son MMORPG en partie gratuit Dofus. Cet événement sera notamment l'occasion de découvrir la nouvelle version de Dofus mais également de mettre les mains sur leur nouvelle production, Wakfu.

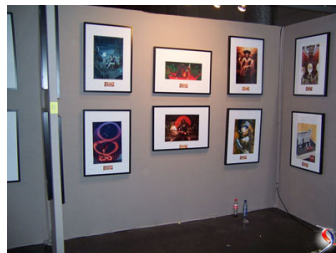
I - La convention.....	3
II - Dofus.....	4
II-A - Dofus 2.0.....	4
II-B - Dofus : Serveur Héroïque.....	4
II-C - Dofus Arena.....	5
II-D - Dofus Pocket et Dofus Arena Pocket.....	5
III - Wakfu.....	6
III-A - Le jeu.....	6
III-B - Concept cross-média.....	6

I - La convention

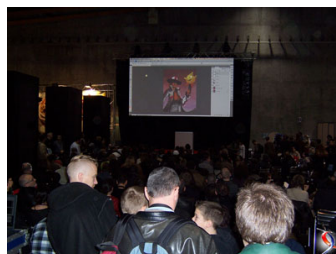


C'est en cette vielle des fêtes de fin d'année, le weekend du 20 et 21 décembre 2008, qu'Ankama a décidé d'organiser la troisième édition de sa convention qui lui est entièrement dédiée, l'Ankama Convention #3. Ankama, principalement connu pour son original MMORPG partiellement gratuit Dofus, est devenu en quelques années l'un des leaders du genre. Intégrant maintenant de nombreuses filiales spécialisées dans divers domaines comme l'édition ou le jeux-vidéo, Ankama a décidé de rassembler tous ces domaines d'activités lors de cette convention pour montrer ces dernières nouveautés et permettre aux joueurs et aux fans de l'univers, de rencontrer les équipes de productions.

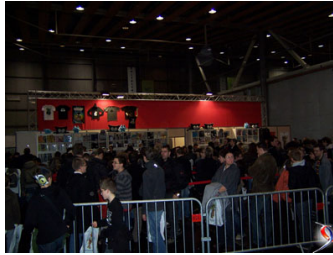
Organisé en différents stands, l'Ankama Convention #3 est composée de tous les représentants du groupe Ankama. On trouvera bien évidemment toute une partie consacrée aux jeux-vidéo d'Ankama dont Dofus mais également la future production : Wakfu. Ces productions ont été l'occasion pour Ankama de sortir de nombreux produits dérivés comme des magazines de presse, des bandes dessinées et des dessins animés. La convention est donc l'occasion de rassembler tous ces produits et de les faire découvrir ou redécouvrir au public de lillois rassemblé dans le Grand Palais.



Coté jeu vidéo, Dofus et Wakfu ont pu se montrer sous de nouvelles facettes aux fans de ces séries. De nombreux PC étaient à disposition pour essayer l'une des premières versions jouables de Wakfu. On pouvait également s'essayer à la nouvelle version de Dofus 2.0 qui présentait des graphismes remodelés et de nouvelles fonctionnalités de jeu. Dofus Arena et Dofus : Serveur Héroïque étaient également disponible à l'essai pour découvrir de tout nouveaux concepts de jeux et de gameplay basés sur l'univers Dofus.



De nombreuses animations étaient présentes parmi les 4000m² d'espace du Grand Palais de Lille. Ainsi, en permanence étaient projetés des épisodes de la série animée Wakfu, tirés du jeu-vidéo éponyme. On pouvait également retrouver des conférences permettant aux fans de poser leurs questions aux développeurs de Dofus et Wakfu. Des séances de "Art Live" étaient également proposées qui permettaient de montrer la réalisation d'illustrations de A à Z en direct. La chaîne télévisée "NoLife" spécialisée en Jeux vidéo et culture japonaise était de la partie avec des émissions enregistrées lors du salon.



II - Dofus

II-A - Dofus 2.0

Lors de la convention, Ankama a mis à disposition plus de 150 PC dédiés à la nouvelle version de son MMORPG phare : Dofus 2.0. Cette organisation a permis, aussi bien aux jeunes fans de l'univers original qu'aux susceptibles nouveaux joueurs de ce MMORPG, de découvrir une partie des nouvelles fonctionnalités de cette nouvelle bouture.

Dofus 2.0 consiste en de nombreuses améliorations. La partie "client" du jeu a été complètement repensée et réécrite. L'objectif de cela est d'optimiser les connexions avec les différents serveurs du jeu ainsi que d'améliorer ses performances globales. Les équipes d'Ankama ont également pensé au futur par l'ajout de possibilités d'extensions simplifiées.

Mais la principale évolution de cette nouvelle version réside en la refonte de l'intégralité des graphismes du jeu. Chaque composant du jeu a été redessiné que ce soit des armes, en passant par l'interface, jusqu'aux éléments de base des décors. Ankama promet qu'avec cette nouvelle version, aucun compte ne sera réinitialisé ou remis à zéro et que les joueurs conserveront leurs personnages actuels ainsi que leurs équipements.



II-B - Dofus : Serveur Héroïque

Un serveur de Dofus très spécial était également présent sur la convention : le serveur Héroïque. Celui-ci propose une nouvelle expérience de jeu aux fans de l'univers du MMORPG d'Ankama. Avec le même jeu, il est possible de découvrir une nouvelle façon de jouer car le serveur héroïque n'autorise pas l'échec car toute mort des personnages des joueurs est définitive.

Un nouveau challenge et de nouvelles stratégies, c'est ainsi que l'on pourrait définir ce nouveau mode de jeu original. De nombreux ajustements gameplay ont été fait notamment sur la vitesse d'évolution de son personnage car l'XP ainsi que le taux d'objet récupérés ont été triplé. De plus, lorsqu'un personnage meurt, l'intégralité des ses objets revient au joueur ou au monstre vainqueur. Pour accéder à ce serveur, il vous suffit de vous connecter directement avec votre compte Dofus classique sur le serveur nommé "Oto Mustam"



II-C - Dofus Arena

50 PC, 600 canettes Dofus Arena Max, 100 tee-shirts collector, voilà en quelques chiffres ce que représentait le stand Dofus Arena de l'Ankama Convention. Pour rappel, Dofus Arena est un jeu à part entière dans l'univers de Dofus. Jouable par l'ensemble des joueurs du MMO phare d'Ankama, ce jeu se définit comme un jeu de combat stratégique en ligne tour par tour permettant d'affronter n'importe quel autre joueur. La convention a été l'occasion de découvrir ou redécouvrir ce mode de jeu mais a également marqué la fin de la Dofus Arena League de 2008.

32 PC étaient donc réservés aux matchs officiels de la league Dofus Arena. Ce concours se terminait par la finale qui fut l'occasion de récompenser le champion 2008.



II-D - Dofus Pocket et Dofus Arena Pocket

Ankama a voulu montrer sa polyvalence au sein de la convention en montrant deux alternatives portables de leurs jeux en ligne. C'est ainsi que les joueurs pouvaient s'essayer à Dofus Pocket et Dofus Arena Pocket.

Le principe de Dofus Pocket est d'accéder, via son téléphone portable, à une grosse partie de l'univers Dofus. On peut, par exemple, consulter l'encyclopédie Dofus qui contient toutes les informations utiles sur ce monde original. Que ce soit les monstres, les objets, les drops, tout est disponible. Vous pourrez également consulter toutes les informations de vos personnages, vos informations de santé, nourrir vos familiers, ... Dofus Pocket vous permet également de gérer votre magasin si vous êtes resté en mode "marchand" en vous déconnectant, et cela, sans être à proximité d'un ordinateur.

Contrairement au précédent, Dofus Arena Pocket est entièrement dissocié du jeu Dofus Arena. Cette version propose une version allégée du jeu initial permettant de faire des parties simples et rapides entre amis par connexion Bluetooth. Cette version mobile donne un gameplay simple et compréhensible rapidement par n'importe quel joueur passionné de l'univers Dofus. C'est donc l'occasion de s'essayer à cet univers sans avoir à rester des heures devant l'écran de son ordinateur.



III - Wakfu

III-A - Le jeu

L'Ankama Convention #3 était l'occasion de découvrir la nouvelle production d'Ankama en matière de jeux en ligne : Wakfu. Wakfu se présente comme un nouveau jeu de rôle en ligne massivement multijoueur (MMORPG) à l'image de son antécédent qu'est Dofus. L'univers se compose de combats, de magies et d'humour dans un thème original. Le joueur incarnera un personnage dont il aura choisi la classe et combattra monstres et autres joueurs à partir d'un système de combats simple et intuitif.

Wakfu propose une nouvelle expérience de jeu sur le même thème que Dofus. Ankama nous annonce un "univers persistant avec un écosystème autonome où les monstres ont une IA propre [...], ils évoluent au milieu de 25000 joueurs qui progressent en simultanée". Chaque personnage que le joueur aura créé et entièrement personnalisé, que ce soit des armes aux vêtements ou de la peau à la coiffure, sera unique. Il pourra se déplacer grâce à un "scrolling multidirectionnel dans un univers en 3D isométrique" contrairement à Dofus où le déplacement se faisait par zone de la taille d'un écran.



III-B - Concept cross-média

Wakfu pourrait être un nouveau MMORPG comme les autres mais Ankama a d'autres ambitions. Ils veulent créer un univers particulier qui sera présent sous de nombreux formats et des nombreux médias différents. Wakfu sera bien présent au travers du jeu vidéo mais se complètera par des éditions consoles DS et Xbox360 par exemple, par des séries animées diffusées sur France 3 et des applications pour téléphones portables. On trouvera également Wakfu sur internet et sous formats papiers (manga, presse, ...) mais également sous forme d'un Jeu de Carte à Collectionner qui a été présenté lors de la convention.

Ankama nous promet de nombreuses interactions entre les différents médias comme des annonces dans le jeu pour des épisodes de la série ou inversement, des quêtes annexes de la série animée poursuivies et synchronisées dans le jeu vidéo. Ceci est un concept très novateur qui peut fournir une nouvelle expérience vidéo ludique qui commence à s'infiltrer dans le réel. Ce projet devient concret par une version Beta de Wakfu déjà jouable, des épisodes animés Wakfu présentés à la convention, un jeu de carte testable par les joueurs. Ankama a récemment signé avec Microsoft pour un projet "Island of Wakfu" pour le Xbox Live Arcade dans la lignée de ce concept "cross-média".

