



SANTIAGO : Pour la ville de Bonta, j'ai puisé mes références du côté du continent latino-américain : la cité de Machu Picchu, les ruines incas du Pérou ainsi que les favelas de Rio de Janeiro.

SANTIAGO : I drew my references for the city of Bonta from the Latin American continent: the city of Machu Picchu, the Inca ruins of Peru and the favelas of Rio de Janeiro.



GÜSS : La consigne pour la ville de Bonta tenait en un mot : grand ! C'était la première fois depuis le début de l'aventure que nos héros se retrouvaient dans une vraie ville où personne ne les attend. Il fallait que l'on sente qu'ils étaient dépassés et qu'ils avaient un mal fou à réunir l'argent nécessaire à l'achat d'un bateau.



GÜSS: When we asked how big Bonta should be we were given a one-word answer: huge! For the first time since the start of their adventure our heroes found themselves in a real city without anyone around to help them. It was important to make it feel like they were out of their depth, and that they'd have a hard time raising the money needed to buy a boat.



SANTIAGO : La création des décors sur cet épisode était un vrai défi ! Bonta était la première grande ville que l'on voyait dans WAKFU. Jusque-là les décors étaient composés de paysages naturels, de donjons ou bien de petits villages. Il fallait construire la Bonta de WAKFU de sorte qu'on reconnaisse encore la ville également présente dans le jeu DOFUS. Elle devait paraître impressionnante et garder son aspect moyenâgeux.



SANTIAGO: The scenery in this episode was mostly made up of shots of the city of Bonta, which was a real challenge. Bonta was the first large city that had been seen in WAKFU, and up until this point the scenery had been made up of countryside, dungeons or small villages. We had to make sure we constructed the Bonta in WAKFU in such a way that it would still be recognisable as the same Bonta from the video game DOFUS. It needed to be impressive and keep its medieval appearance.