



KOSAL : Cette séquence introduit une facette assez peu représentée dans l'univers de WAKFU : ses fonds marins. Nous avons fait beaucoup de recherches et il n'était pas possible de tout montrer en si peu de temps. J'espère que l'occasion d'en montrer plus se présentera à nouveau !

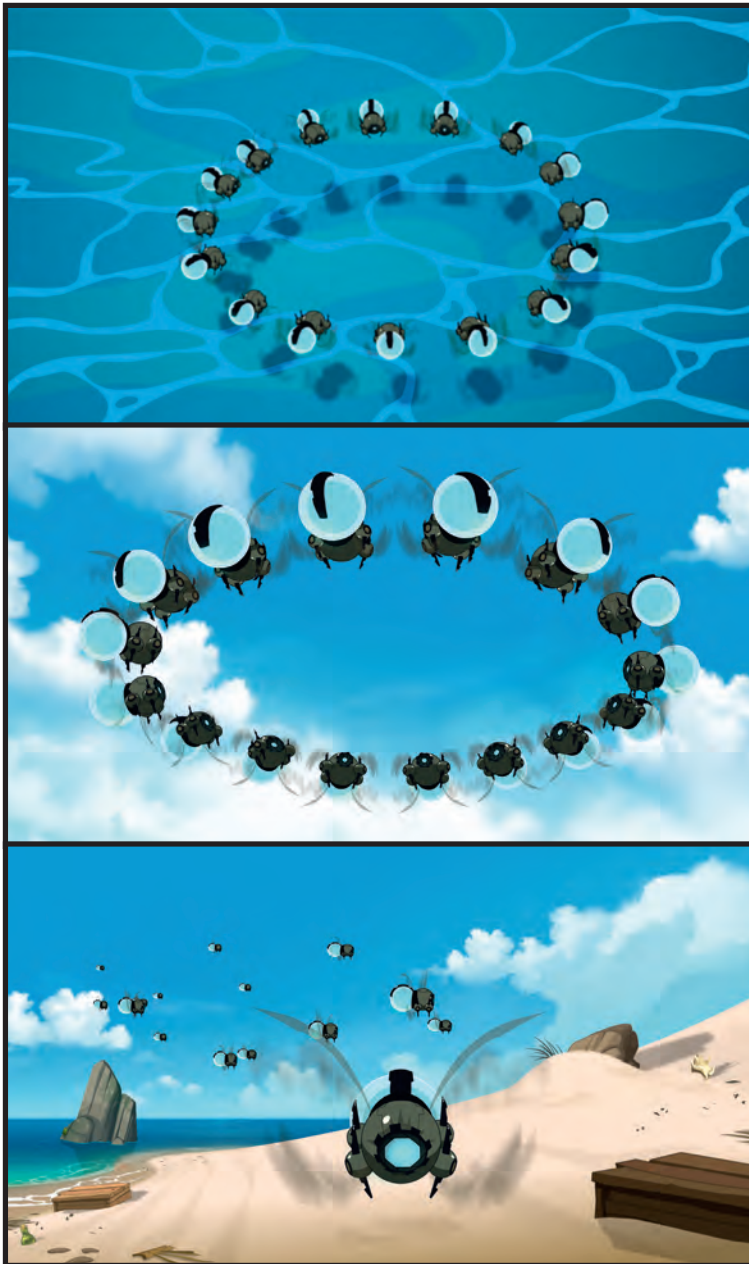
KOSAL: This sequence introduces something that isn't seen very often in the world of WAKFU: the ocean floor! We did a lot of research and unfortunately we weren't able to show everything in a such a short space of time. I hope we get the opportunity to show more in the future.



WILL : C'est amusant de revoir aujourd'hui cette introduction d'épisode. Je me souviens de Güss me disant : « j'aimerais que l'on ouvre cet épisode avec un poisson qu'on suivrait dans l'océan. Il se ferait manger par un plus gros, que l'on suivrait à son tour, et c'est ce poisson qui nous ferait découvrir une noxine emprisonnée sous la carcasse d'un navire. La noxine qui était dans le bateau pour espionner nos héros jusque-là ». Cette vision était vraiment judicieuse et encore aujourd'hui, la plupart du temps, nous essayons d'introduire les épisodes de cette manière.

WILL: It's funny to watch this introduction again today. I remember Güss saying to me: «I'd like to open the episode with a sequence where we're following a fish swimming in the ocean. It gets eaten by a larger fish and we then follow that one in turn, and as we follow it we discover a Noxine trapped under the shell of a boat – the Noxine that was spying on our heroes». It was a really smart idea and even today we try to open most of the episodes in a similar manner.



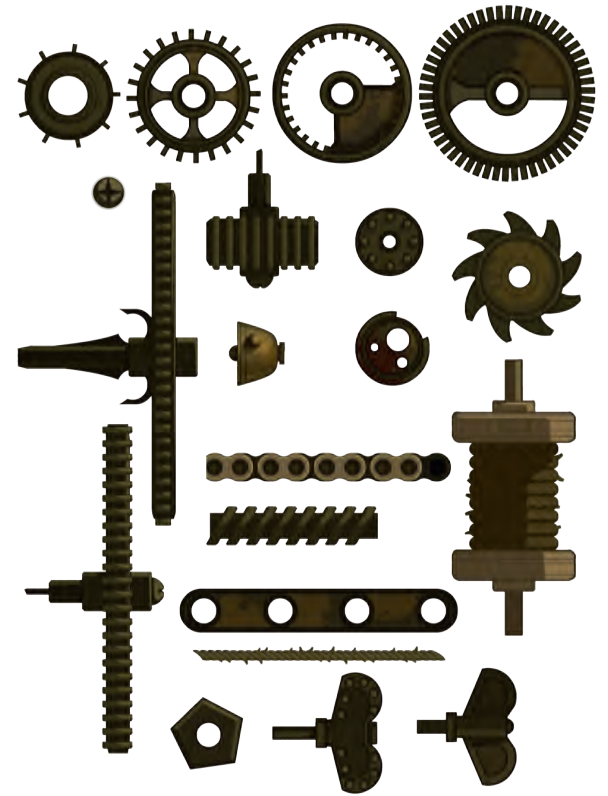


WILL : Ici, l'idée était de montrer comment les Noxines communiquent entre elles. Jusqu'à présent, on ne savait même pas qu'elles pouvaient le faire. Je trouve que ça les rend un peu plus vivantes. Ça les rapproche de l'insecte plus que de la simple machine d'horloger. On peut s'imaginer beaucoup de choses sur leur vie, rien qu'avec cet élément narratif.



WILL: The idea here was to show how the Noxines communicated with each other. Up until this point we didn't even know that they could. I think it makes them a little more "alive", highlighting their insect-like nature rather than them being simple clockwork machines. You can imagine lots of things about their lives with nothing but this narrative element.





SANTIAGO : Ce plan a été l'un des premiers réalisés pour l'intérieur de l'horloge de Nox.

SANTIAGO: This shot of the interior of Nox's clock was one of the first to be created.

