



THE ART OF

ARX FATALIS

LIMITED EDITION



Olivier Enselme-Trichard
Directeur Artistique

• *Quelles ont été les directions proposées ou imposées par le(s) scénaristes ?*

Nous avons tous envie de nous lancer dans une direction fantasy plutôt noire, crédible, réaliste. Le scénario imposait la contrainte d'un territoire entièrement souterrain partagé par différentes populations humaines, trolles, gobelines, etc...

Il nous a fallu relever le défi de rendre tous ces univers confinés intéressants graphiquement. La collaboration avec les scénaristes était assez collégiale. Chacun apportait ses idées.

• *Quelles ont été les influences pour la création de l'univers de AF ?*

L'univers des humains, à savoir la cité de Arx et sa crypte, a été principalement inspiré par l'époque médiévale européenne, et par les constructions troglodytes de cette époque. Les costumes des citoyens, de la garde et de la plupart des personnages humains étaient d'une facture médiévale assez classique afin de renforcer le côté fantastique des autres civilisations du jeu. Nous nous sommes également inspirés de mines réelles pour l'habitat des gobelins et des trolles, sensés squatter d'anciennes galeries aménagées par les nains.

Les massives constructions défensives allemandes de la seconde guerre mondiale ont inspiré la caserne des Ilsydes, qui vivent de façon très spartiate dans des sortes de blockaus.

Les autres univers, costumes et architectures, furent le fruit d'un mélange de références diverses, voire de pures inventions.

• *Pourquoi avoir choisi la direction d'un univers heroic fantasy ?*

L'univers fantasy était propice à recevoir l'une des grandes originalités du game play d'Arx Fatalis : son système de magie, complètement unique à l'époque de la création du jeu.

Et puis Raphaël avait son jeu en tête depuis des années, qu'il situait dans un contexte heroic fantasy. Tout en étant immédiatement clair et parlant, cet univers autorisait de grandes libertés à tous les niveaux, scénaristiques autant qu'artistiques.

• *Aviez-vous références type jeux, cinema, bd ?*

Si le Seigneur des Anneaux de Peter Jackson avait existé à l'époque, nous nous en serions largement inspiré ! Nous avons exactement les mêmes intentions artistiques. Mais le tournage du film a commencé en septembre 99, en même temps que la pré-production d'Arx Fatalis. La référence vidéo-ludique majeure était Ultima Underworld. Le hasard a voulu que le siège social s'Arkane Studios occupe les locaux d'un immeuble appelé le Britannia. C'était un signe !

• *En quoi l'univers graphique de Arx se détache t-il des autres jeux ?*

Il y a un je ne sais quoi de singulier à se promener dans les méandres d'Arx Fatalis. On a envie de tout explorer jusque dans les moindres recoins, de se poser quelque part et d'observer les personnages vaquer à leurs occupations.

Je crois que tous les graphistes ont su orienter leur talent au service du projet, avec un sens du détail et une générosité évidente. C'est aussi vrai pour les scénaristes qui ont donné vie au jeu. Tout cela fait d'Arx Fatalis quelque chose d'assez unique.

• *Quel est votre meilleur souvenir sur la production ?*

Les six premiers mois. Nous étions quatre permanents chez Arkane, rivés à nos chaises, à entamer l'assemblage d'un projet situé quelque part aux limites du raisonnable.

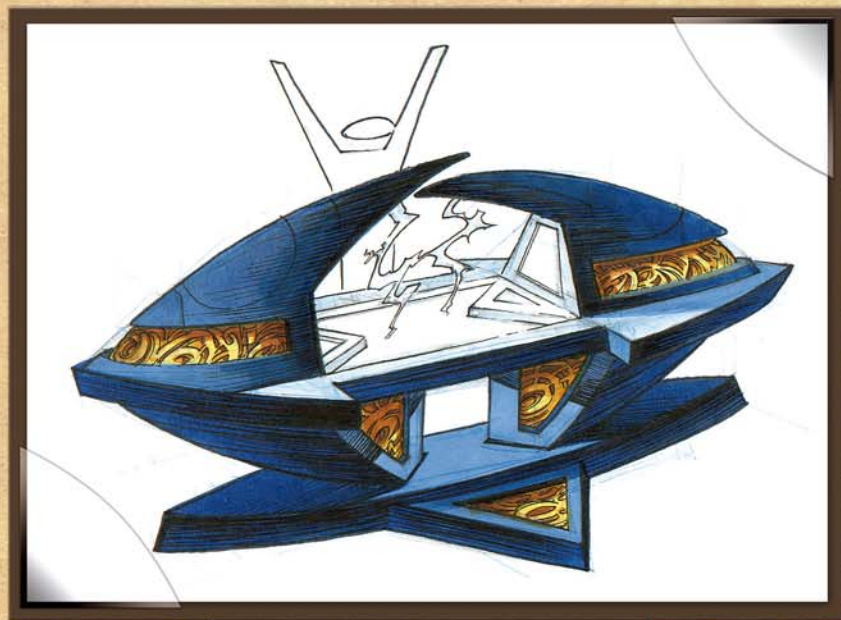
Chaque jour apportait son lot d'émulations. C'était intense, studieux et silencieux, ponctué de fous rires roboratifs.

Il y a naturellement eu de nombreux autres bons moments au cours de cette production.

Le dernier meilleur souvenir : le plaisir de tenir un exemplaire d'Arx Fatalis au rayon « jeux vidéo » d'une enseigne bien connue.



Ruelles de la ville d'Arx



Autel des Femmes Serpents



Boyau de mine des Nains



Etude sur la chose noire



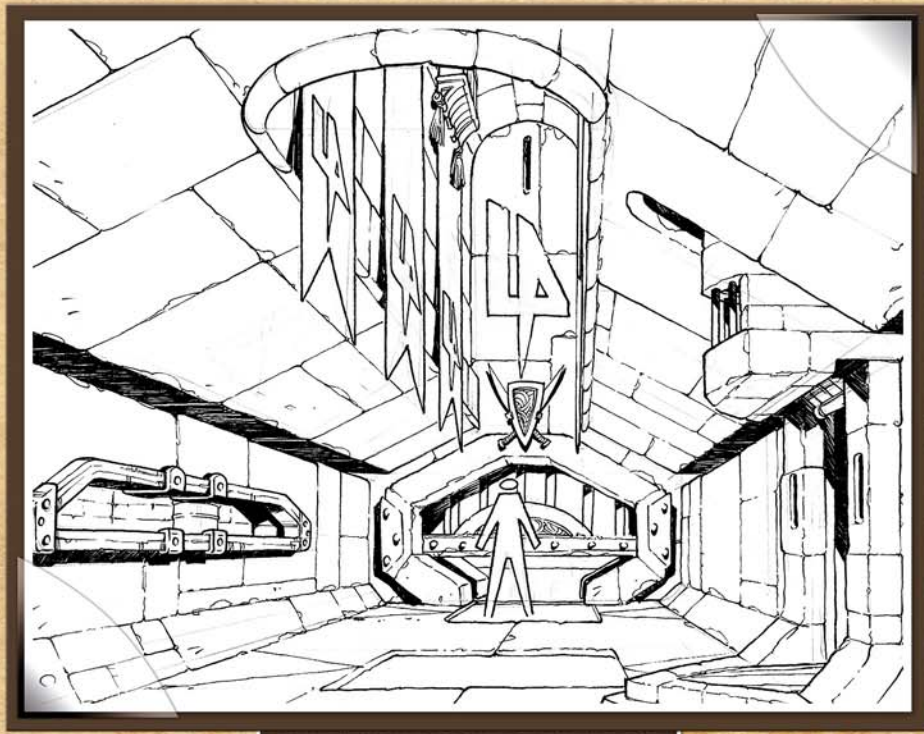
Etude sur le ver géant



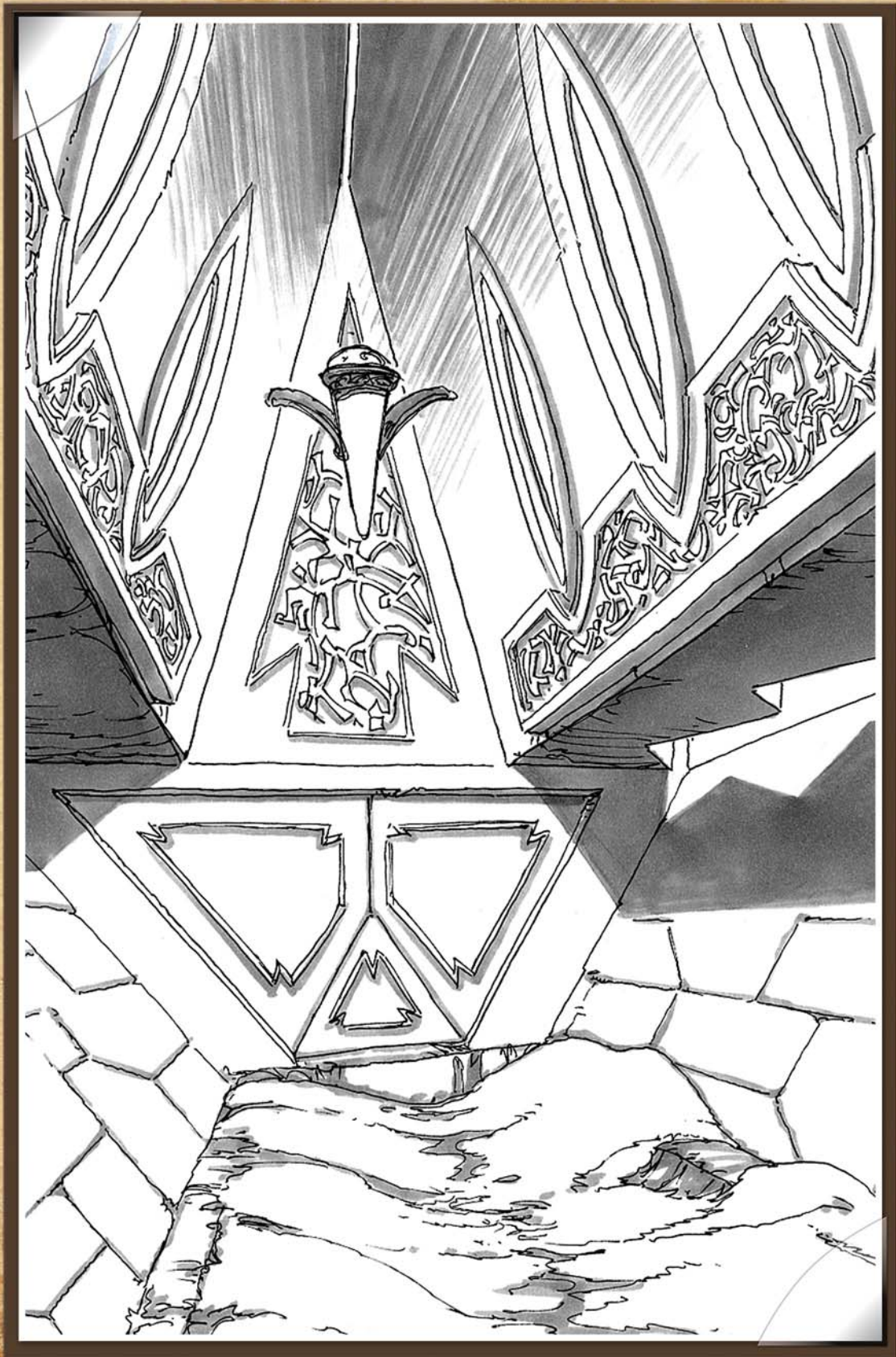
Tanières des Hommes Rats



Le rituel macabre



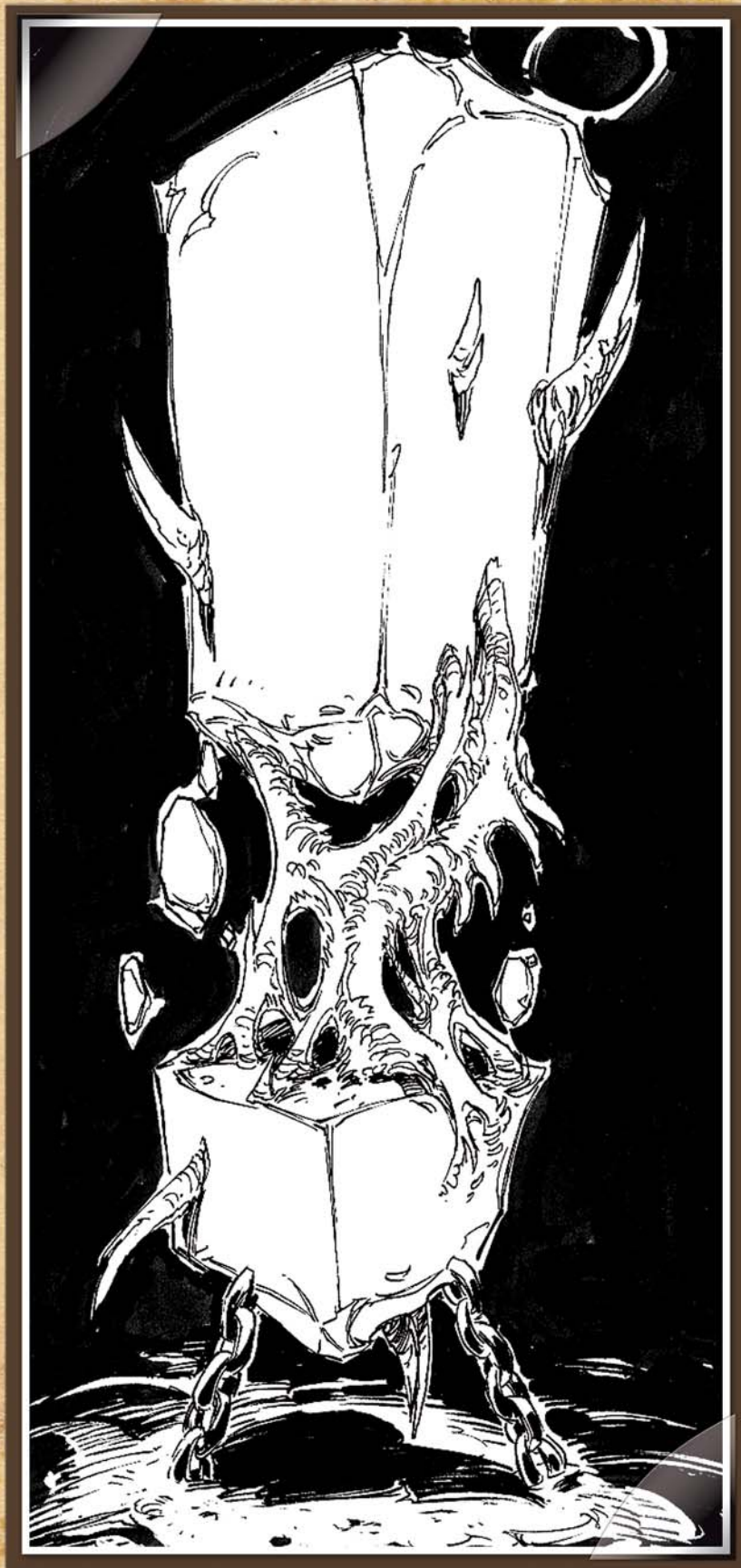
Etude sur le bunker Ylside



Etude sur le temple des Femmes Serpents



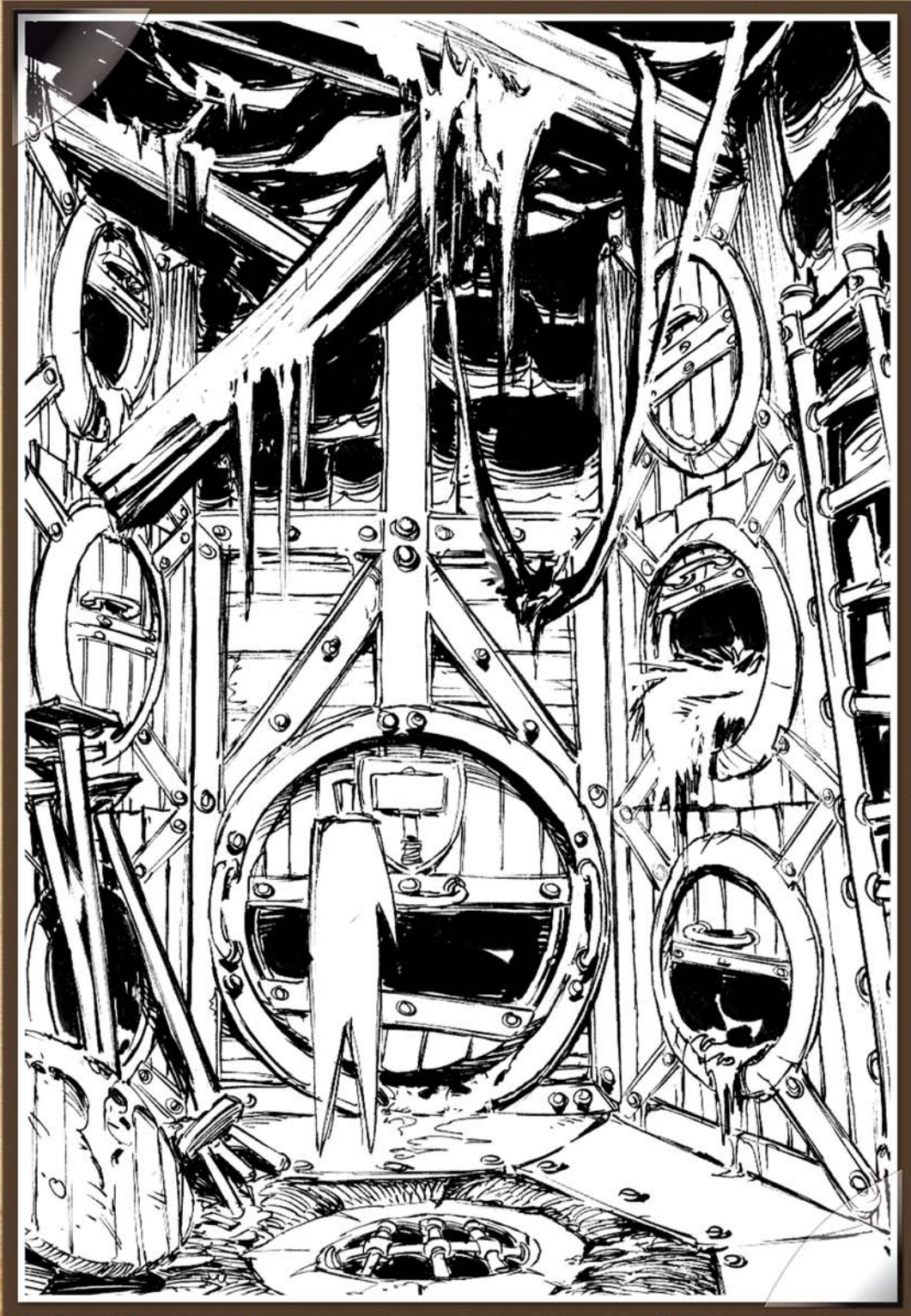
Le Dragon de Glace



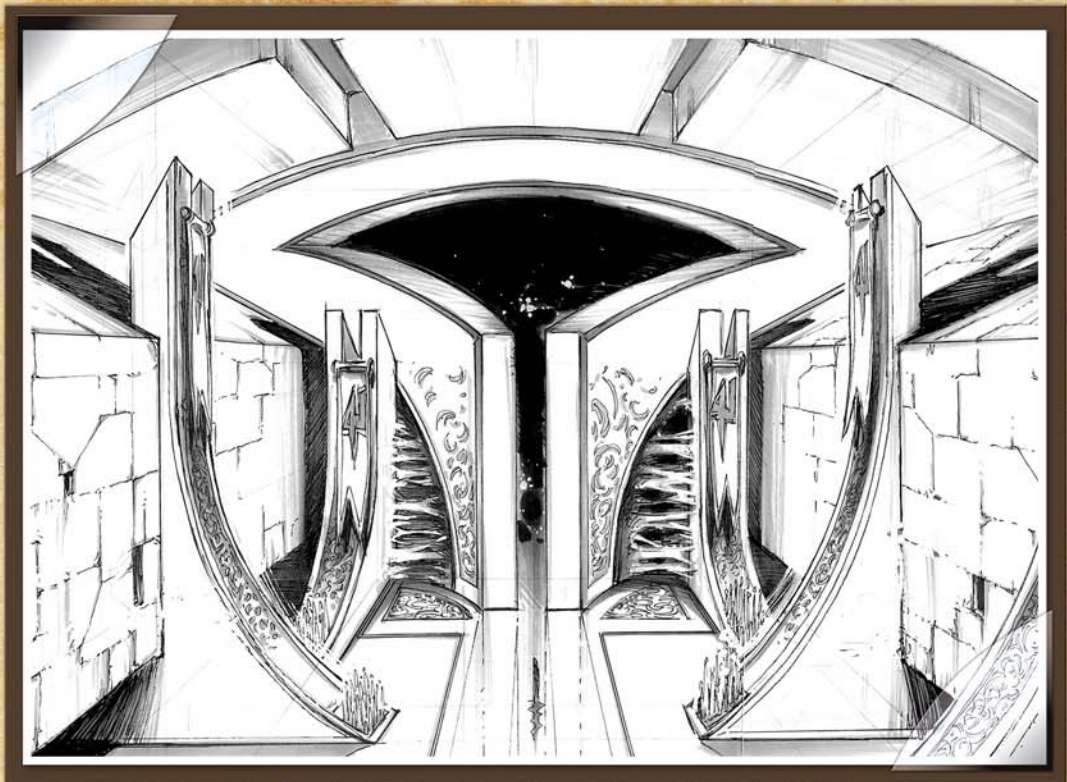
Etude sur un pilier du temple d' Akbaa



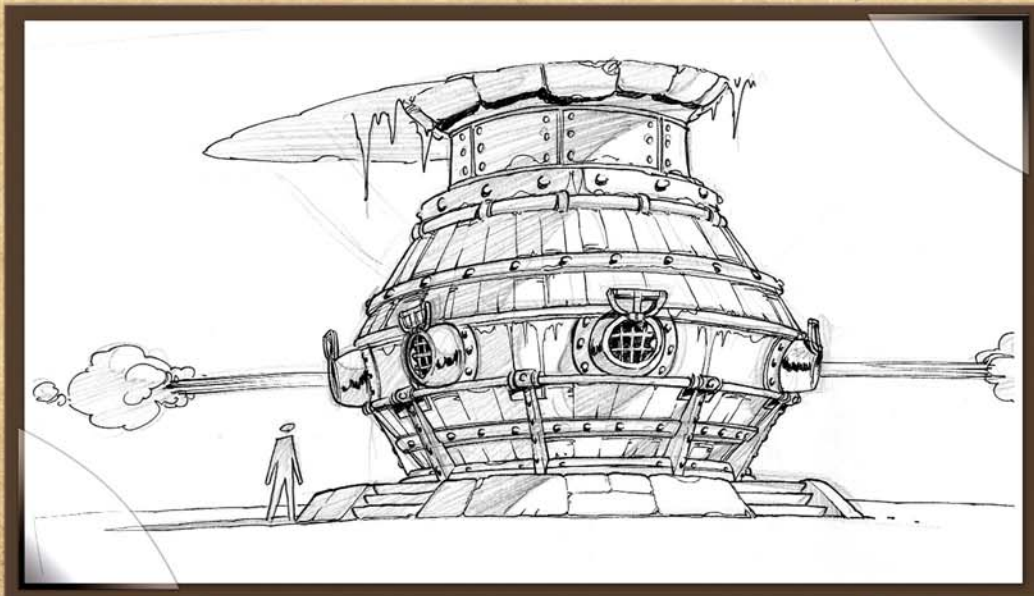
La mission secrète



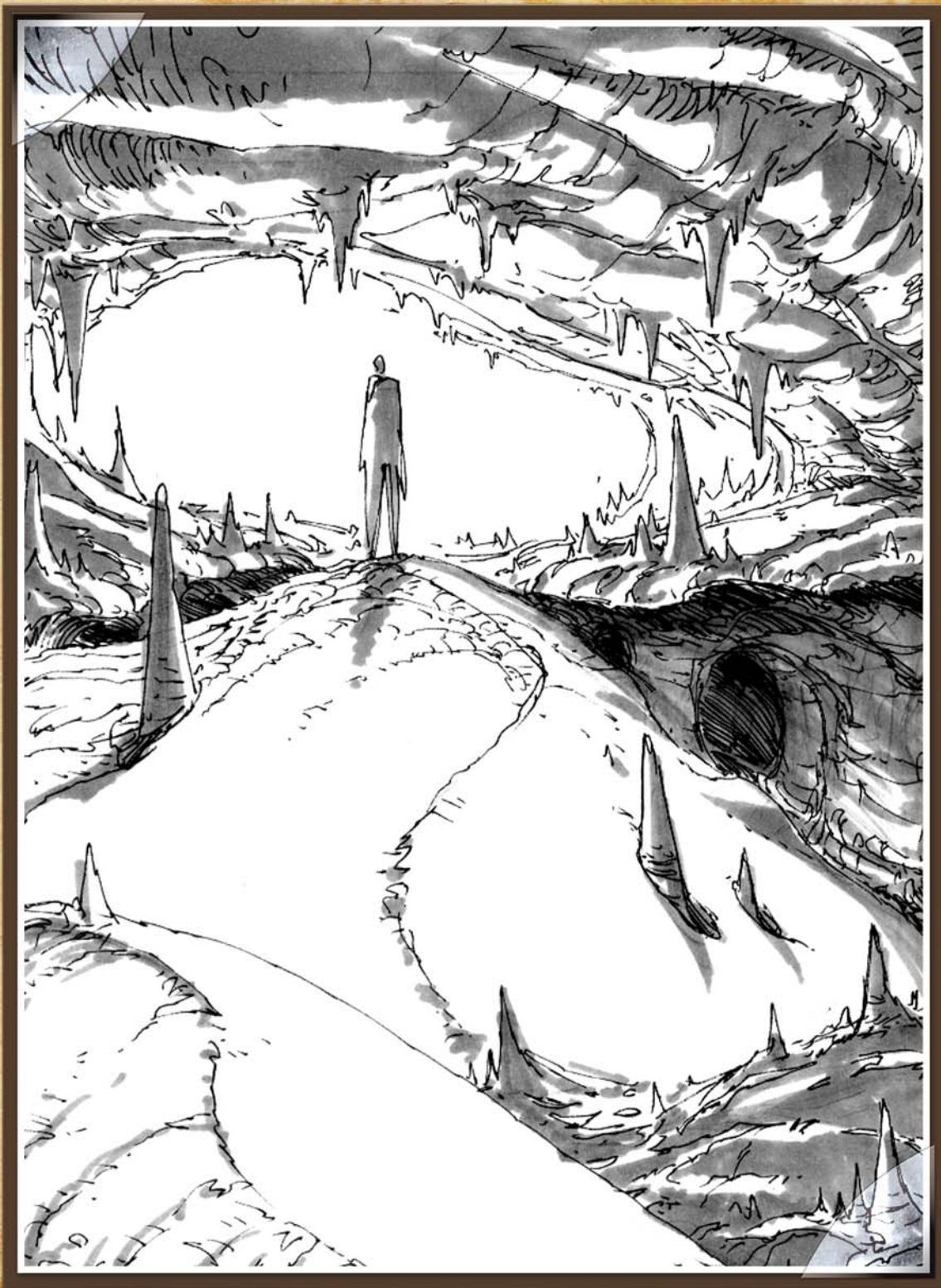
Etude sur un dortoir des Nains



Etude sur la pièce du rituel final



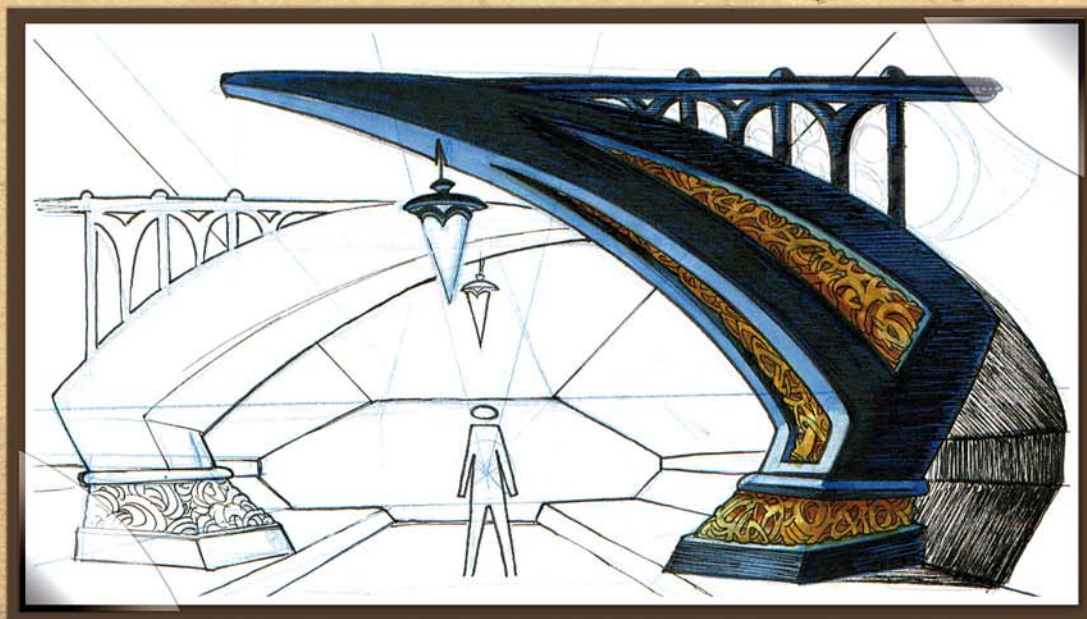
Etude sur le système de ventilation de Arx



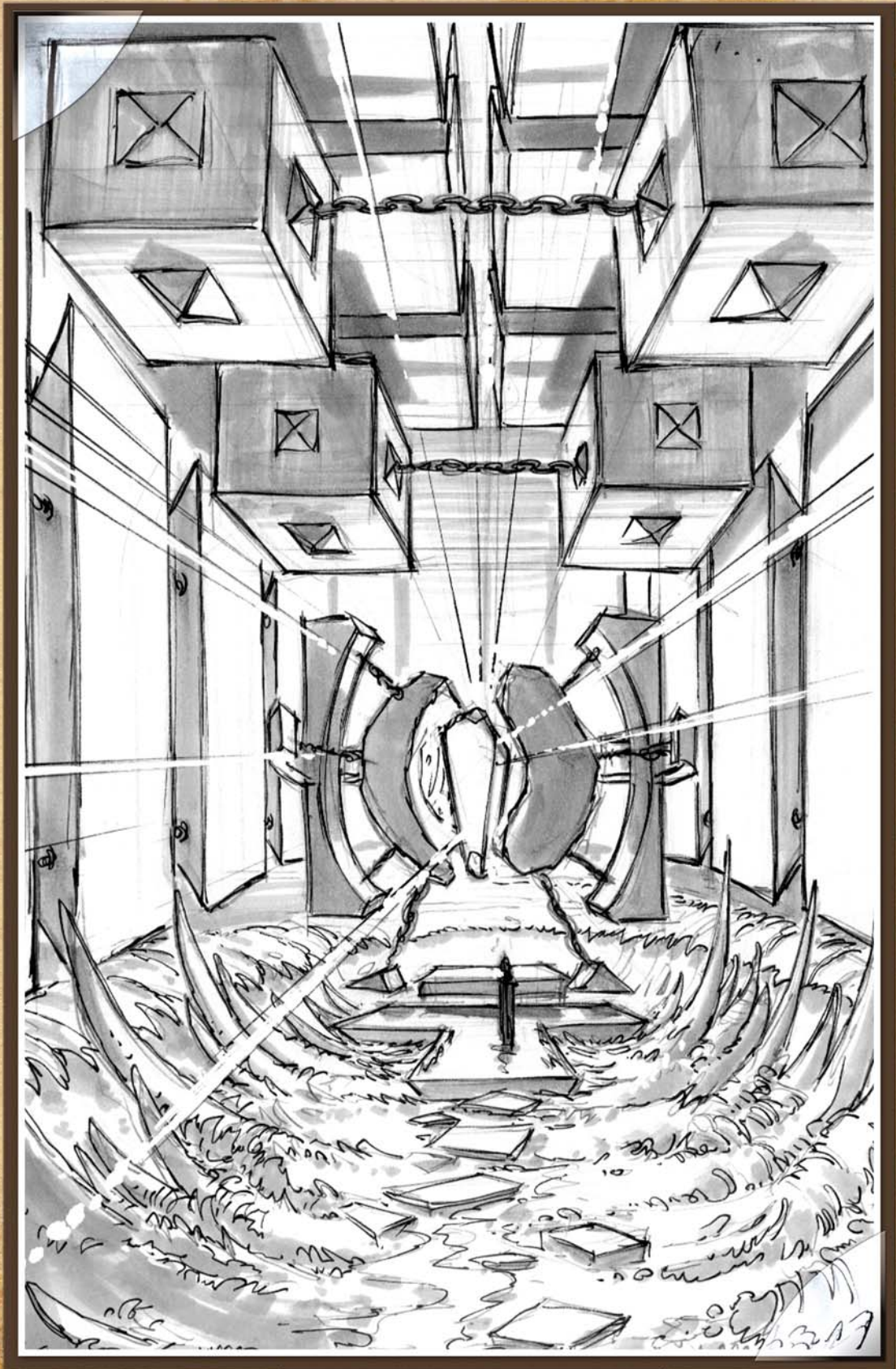
Etude sur une caverne



Etude sur Sylib



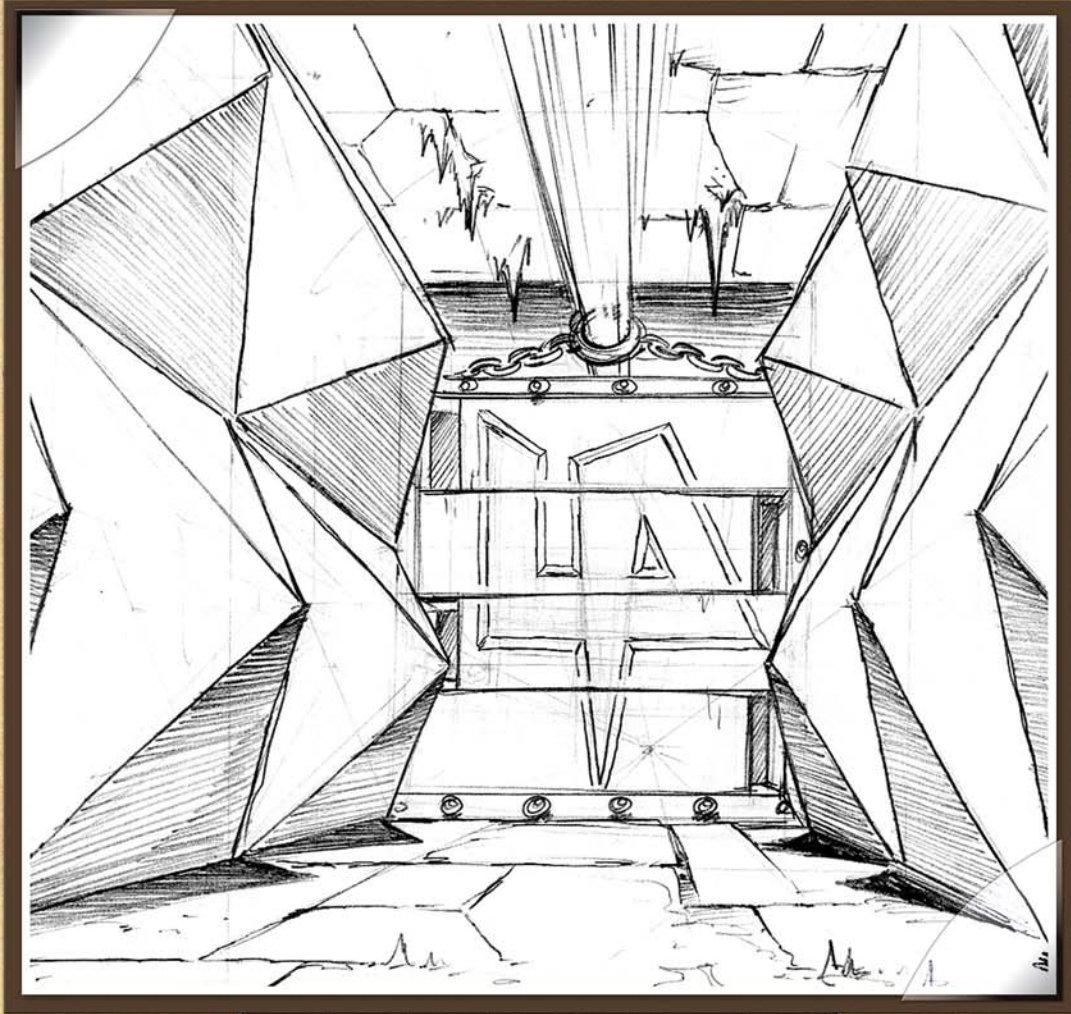
Etude sur l'intérieur du temple des Femmes Serpents



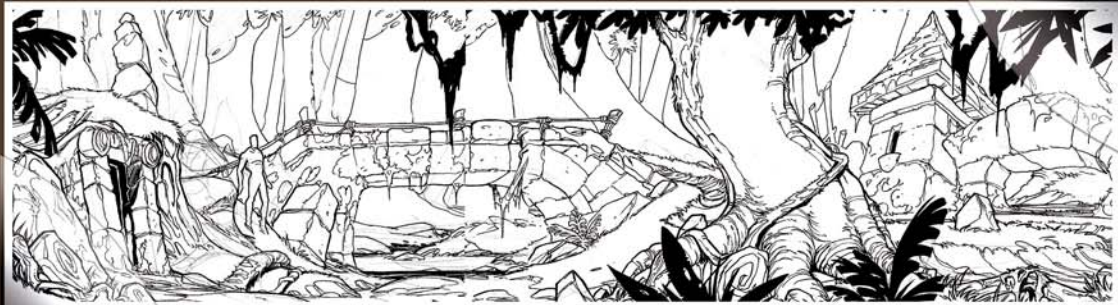
Etude sur le météore d'Akbaa



Un lourd prix à payer



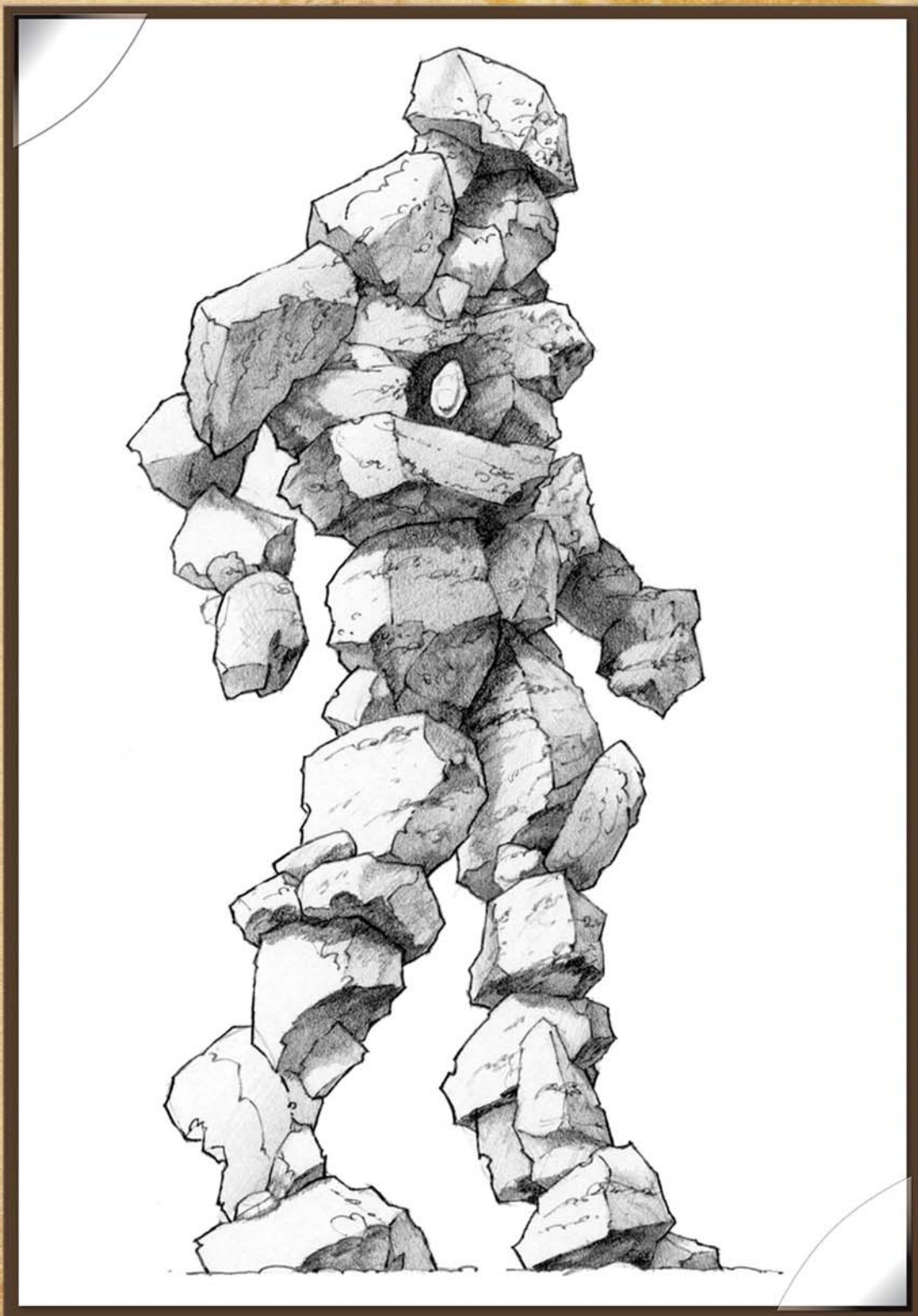
Etude sur les portes du bunker Ylside



Etude sur une caverne pleine de végétation



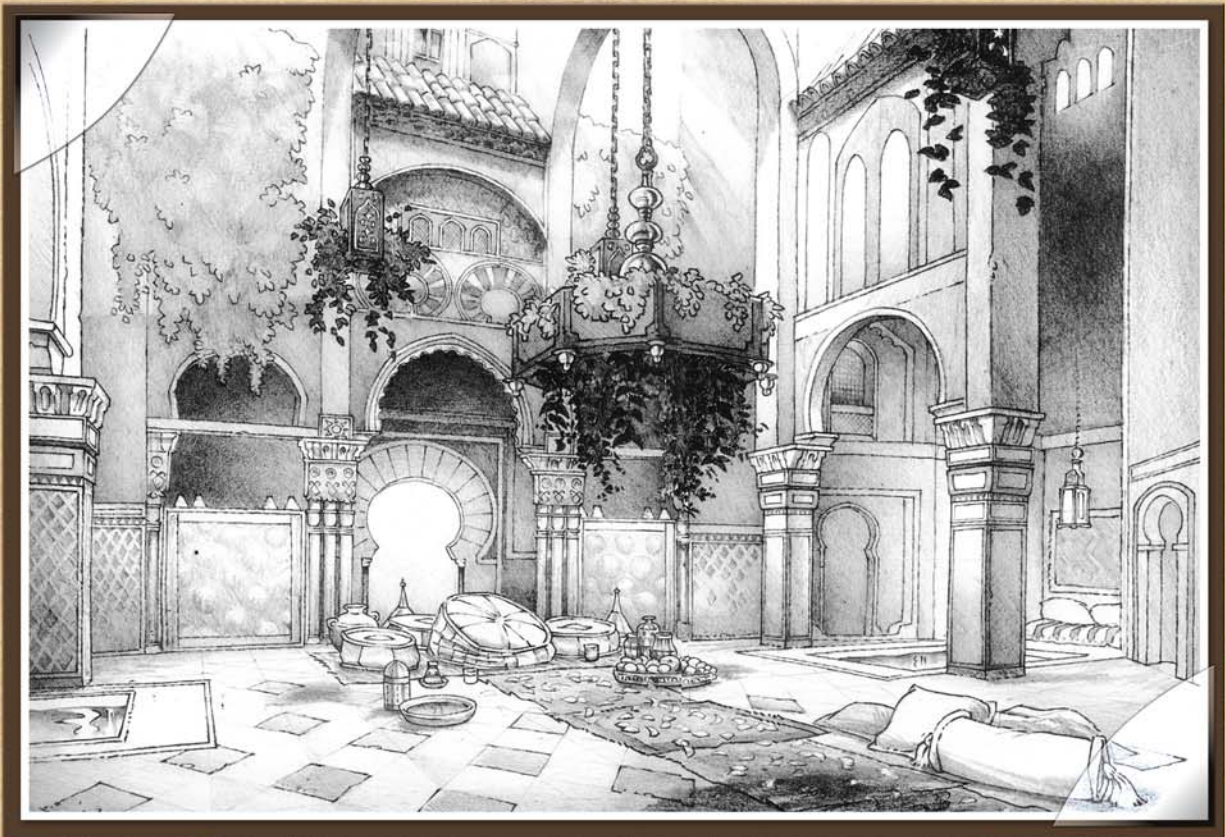
Le roi Lunshire



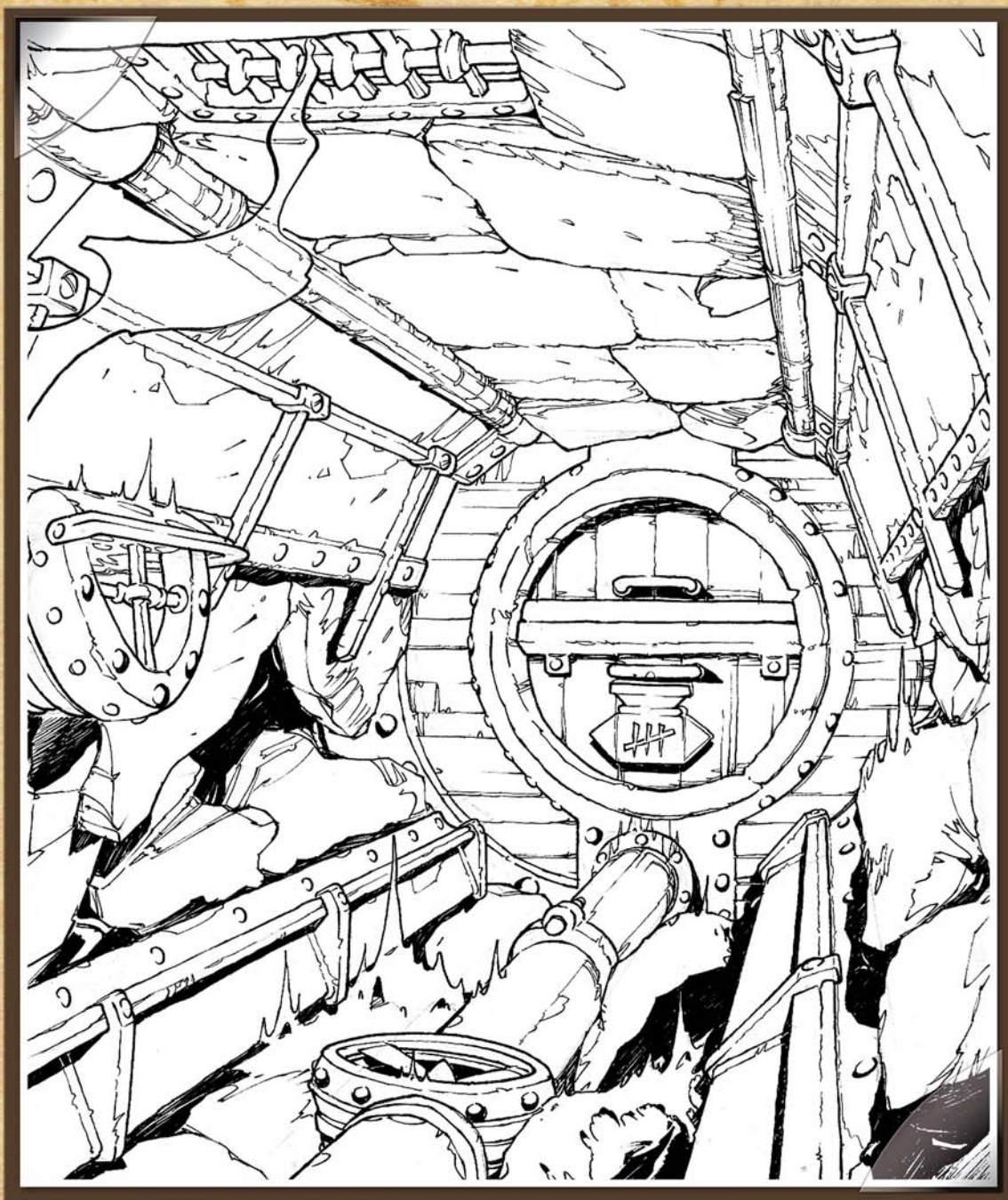
Un Golem de pierre



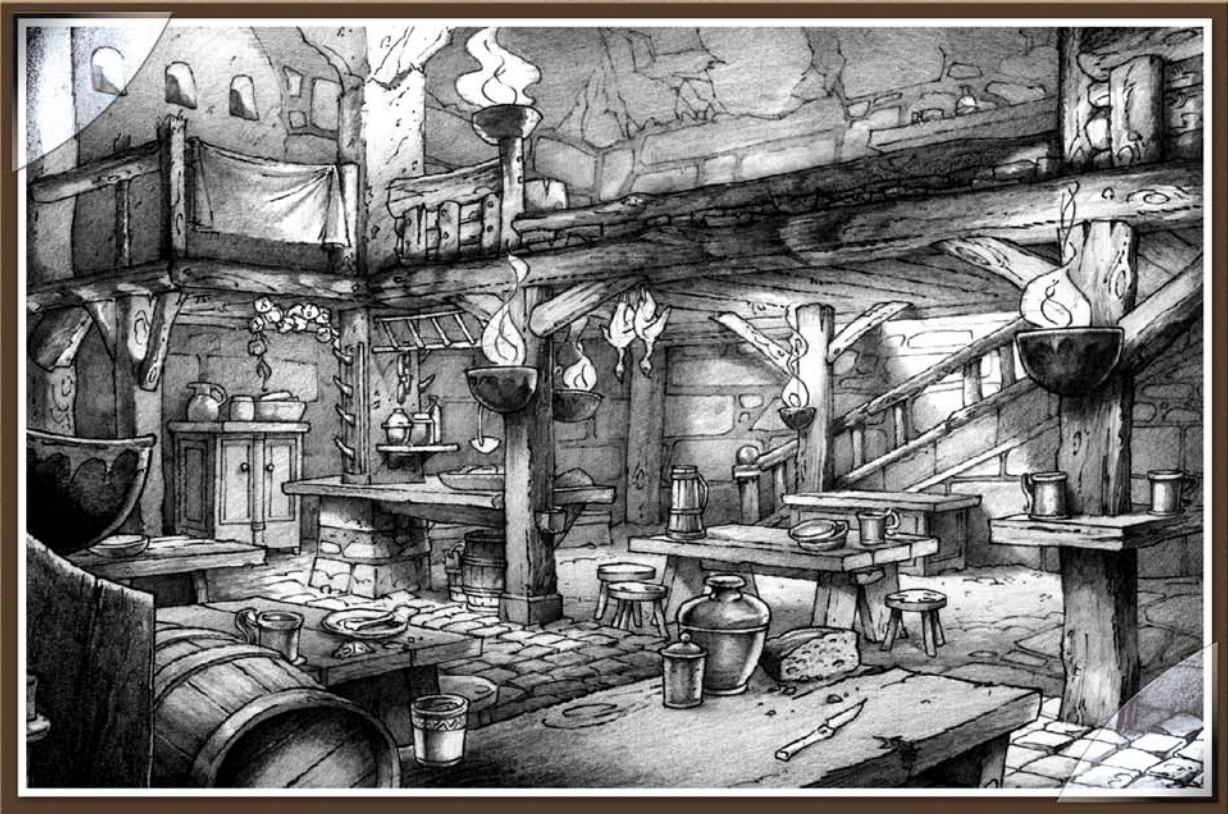
Un Démon



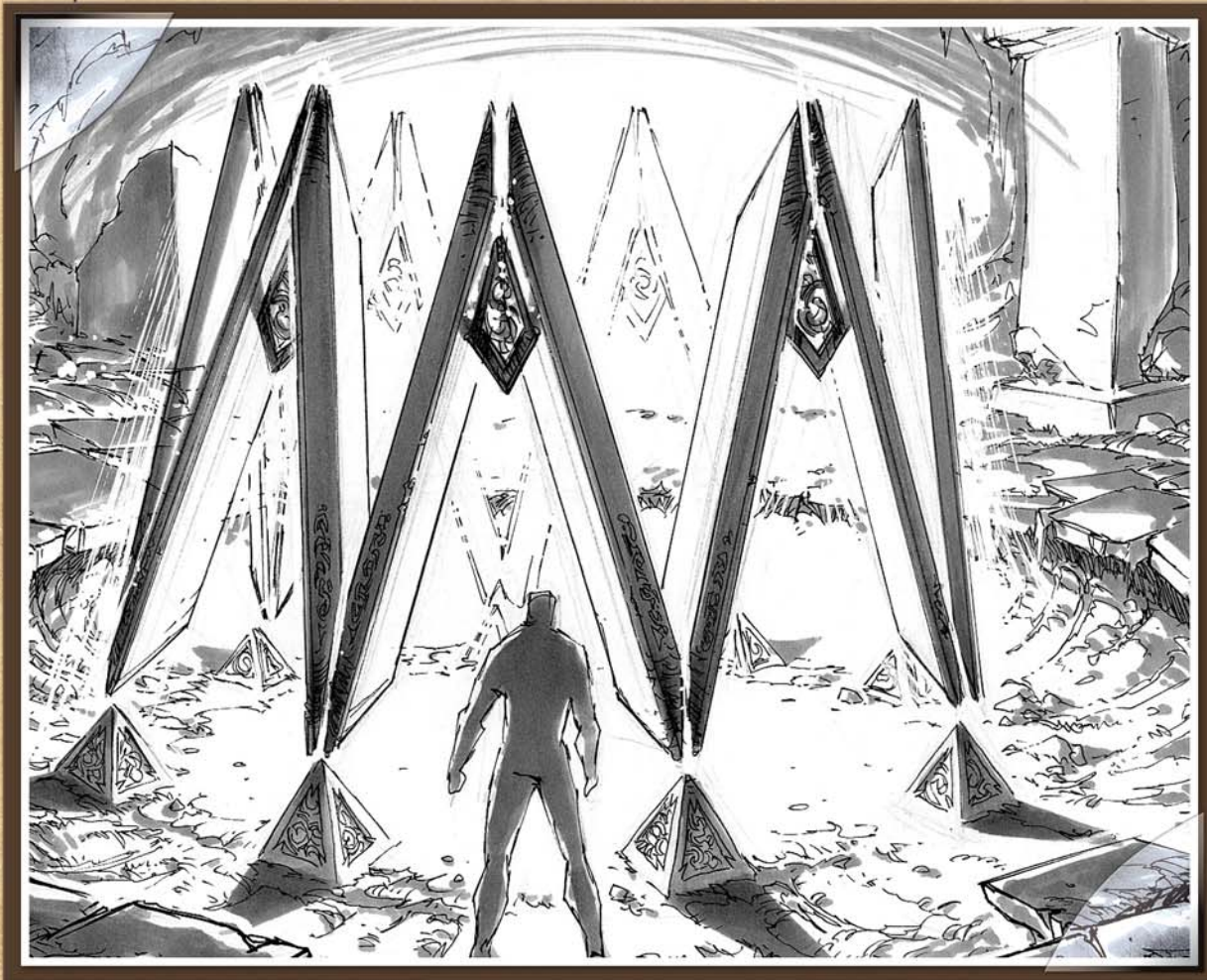
Etude sur l'intérieur du temple des Femmes Serpents



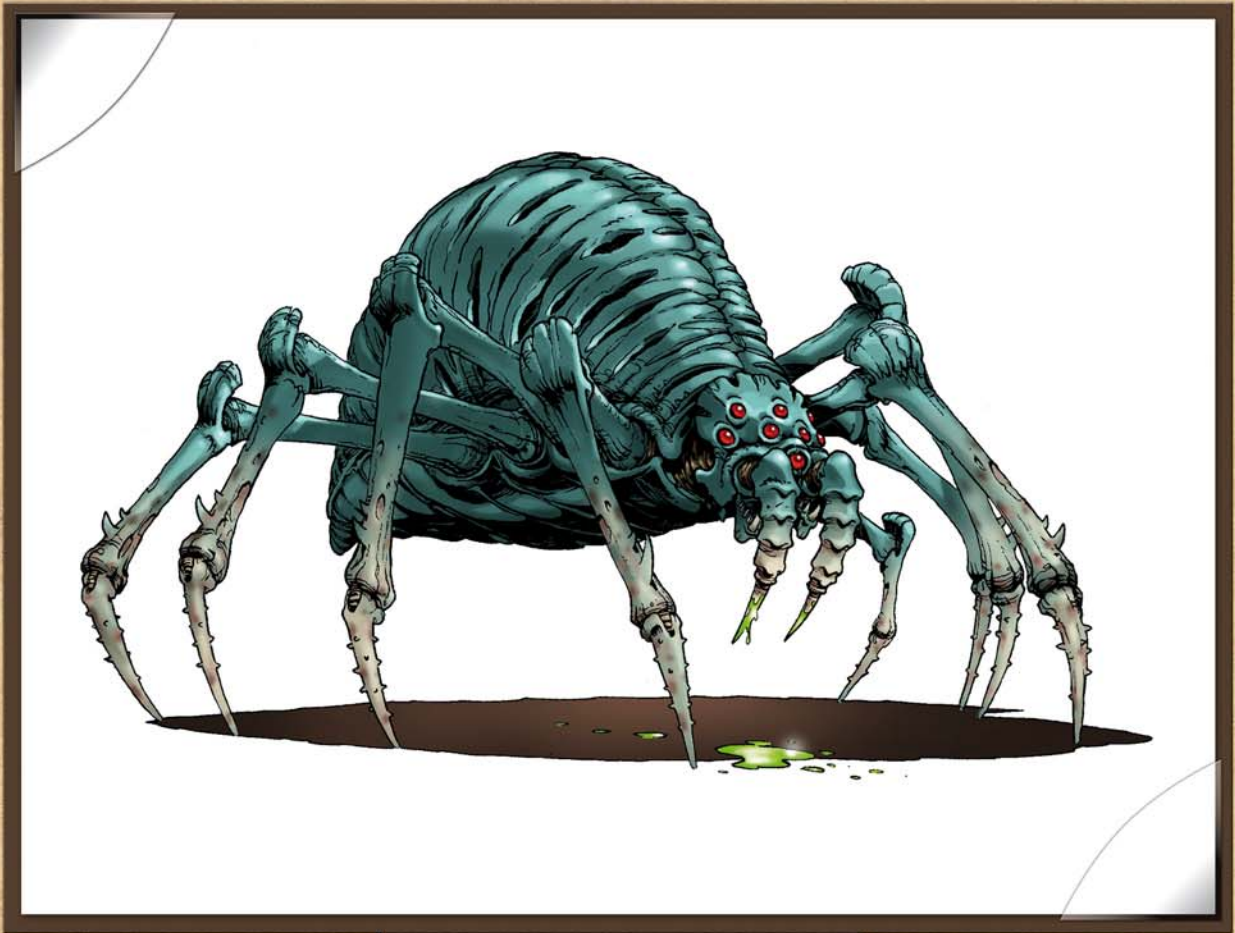
Couloir de la forge



Intérieur de la taverne de la Tulipe Jaune



Portail de téléportation



Etude sur une araignée géante



Etude sur une Femme Serpent

