

# NEWS : Zelda OLB

**Titre :** Zelda Oni Link Begins

**Genre :** Action Aventure 2D

**Date de sortie:** 12 août 2007



Une nouvelle quête débute...

Nous sommes au jour où j'écris ces lignes le 22 juillet 2007, et ce n'est plus qu'une question de jours avant la sortie de OLB. Voici donc un dernier article sur ce jeu dont la date de sortie sera le 12 août 2007, soit pile un an après la sortie de ROTH (le 12 août 2006).

## **Quoi de neuf ?**

OLB a bien évidemment énormément avancé depuis l'article précédent, lors duquel seule la gigantesque carte du monde avait été achevée (ainsi que le moteur du jeu et toute la partie technique inhérente au fonctionnement du jeu).

Depuis le dernier article, ce sont les nombreux donjons du jeu qui ont été réalisés (les derniers donjons ne sont toutefois pas encore terminés). Les donjons de ROTH avaient reçu de petites critiques comme quoi certaines de leurs pièces étaient un peu vides, pour OLB c'est devenu de l'histoire ancienne.

Les donjons de OLB ont fait l'objet d'un soin tout particulier, autant dans leur conception que dans leur réalisation. Ils sont désormais plus grand, plus long, plus remplis, plus intéressant et plus beau que ceux de ROTH.

De plus, chaque donjon est fortement imprégné de sa propre identité, le joueur vivra alors une expérience différente et unique à chaque nouveau donjon exploré. Bon nombre de passages d'anthologies ponctuent l'aventure et contribuent à relancer régulièrement l'intérêt du jeu.



Des donjons inoubliables

## Et la durée de vie ?

Gros point faible de ROTH qui se finissait en un week-end, la durée de OLB n'aura rien de comparable. Des chiffres ? Et bien si finir ROTH à 100% se faisait en une vingtaine d'heures, ne comptez pas finir OLB la première fois en moins de quarante.

OLB compte en effet un grand nombre de donjons, demandant pour la plupart un temps de jeu conséquent. De surcroit, la difficulté a été accrue depuis ROTH, ce qui contribue à rendre le jeu plus intéressant, mais également plus long. Toutefois, le concept de ROTH autorisant à mourir autant de fois que nécessaire sans devoir systématiquement tout recommencer a été conservé, si bien que cette hausse de difficulté ne rend aucunement le jeu moins agréable, mais ajoute au contraire un challenge supplémentaire.

Notons également que le jeu ne se limite pas aux donjons, et que certains événements auront également lieu sur la carte extérieure.



Le manoir hanté, une ambiance à part

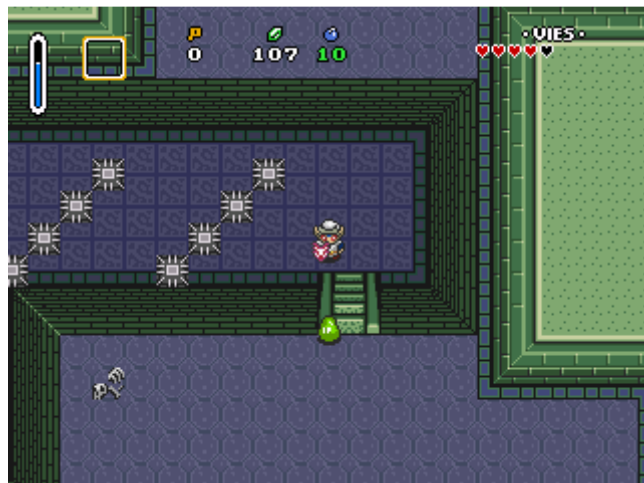
## Cool, mais j'y joue quand, lol ?

Comme annoncé plus haut, la date de sortie est fixée au 12 août 2007, pour le premier anniversaire de ROTH. Il reste beaucoup de travail pour finir OLB, mais au rythme auquel j'avance je prévois de finir une première version pour la fin du mois (donc dans les dix jours à venir), puis OLB sera testé par l'équipe de testeurs, débuggé et amélioré, jusqu'au 12 août, où il sera téléchargeable dès 0h00.

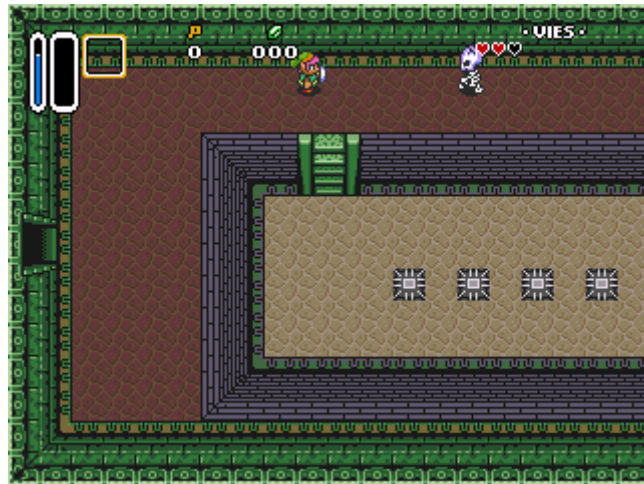
Actuellement les donjons sont presque terminés, puis il restera à faire les maisons et les grottes, les menus (sauvegardes et autres), les génériques de début et de fin, et quelques petits réglages finaux.

## OLB en images :

Pour clore cet ultime article, quelques images de ce qui va vous attendre :



Des donjons soignés



Ennemis et pièges de toutes sortes menacent Link



C'est dans ces passages là que ROTH semble bien loin, lol



Des donjons aux styles variés



Link ne quitte heureusement jamais son bonnet de bain



Bah euh... vous faites quoi le 12 août, lol ?

**Comming soon...**

Parution de l'article le 22/07/07

**Auteur de l'article : Vincent Jouillat  
Captures d'écrans : Lobalùz**