

# PREVIEW : Zelda 3T

**Titre provisoire :** Zelda 3T

**Genre :** Action Aventure 2D

**Date de sortie estimée :** Eté 2009 ?

**Equipe de création du jeu :** Vincent Jouillat, Lobalùz, Ogp, Raiden



Link sera à nouveau de la partie ! (...)

Voici donc un premier document officiel sur Zelda 3T. Comme vous le savez peut-être, il s'agit d'un jeu amateur (et donc non officiel) de Zelda, constituant la suite directe de *The legend of Zelda Oni Link Begins*, ainsi que le dernier volet de la trilogie *Return of the Hylian*.

Les meilleures trilogies étant celles qui possèdent 3 épisodes, il est donc grand temps d'annoncer officiellement le développement de ce nouveau jeu dont je m'occupe depuis septembre 2007, mais qui n'a hélas pas beaucoup avancé par manque de temps.

## **Pourquoi si tard ?**

Bon c'est vrai... 7 mois pour annoncer le développement d'un jeu... ça fait beaucoup, mais il y a deux raisons à cela. La première, j'ai tout simplement eu peu de temps à y consacrer (dernière année d'étude oblige...), quant à la seconde, ce prochain jeu va être beaucoup plus complet et riche que OLB, le temps dédié à sa

conception a donc dû être beaucoup plus long, et le développement n'a donc pu démarrer que tardivement.

### **Qui travaille dessus ?**

Pour ce jeu, la notion de team est un peu floue. Je m'occupe personnellement du gros du projet, Lobalùz m'a aidé pour la conception et devrait également m'aider pour certains graphismes. Raiden devrait être l'illustrateur du jeu, comme pour OLB, mais ça veut dire qu'il ne bossera dessus que pour la finalisation du projet. Harvestland étant trop occupé cette année pour être actif sur ce projet, il ne fait pas réellement parti du projet, mais pourrait aider à l'occasion. Ogp (le fameux membre du forum ayant eu le rang boulet après 3 posts, lol) est néanmoins le graphiste attitré du projet. Il se charge essentiellement des PNJ du jeu qui seront nombreux. Toutefois il n'y a pas de team bien définie pour ce projet, mais plutôt un ensemble d'intervenants dont le nombre pourrait encore grandir.

### **Quoi de neuf alors ?**

Difficile de passer après OLB, qui semble avoir fait l'unanimité auprès des joueurs grâce au travail remarquable de toute la team du moment. Pourtant après des mois de conception, je pense pouvoir affirmer que 3T sera bien plus riche que OLB. Il proposera un nombre de donjons identique, mais beaucoup plus de quêtes annexes. D'ailleurs 3 de ces donjons seront des donjons cachés, accessibles via des quêtes annexes. Il devrait également y avoir 2 fins possibles, mais doit encore être ajusté.

La durée de vie sera également revue à la hausse, je vise les 60 heures de jeu, contre 40 pour OLB.

Enfin, ce troisième opus reposera sur un nouveau système dont je me garderai de parler jusqu'à sa sortie, lol.

Pour résumer, 3T sera proche d'OLB, mais les quêtes annexes seront beaucoup plus nombreuses. Link aura notamment la possibilité de faire du troc, ou encore de collecter des objets un peu à la façon des skulltulas de OOT.

### **Où en est-il ?**

Bon bah... pas loin quoi, lol. Une fois encore j'ai repris le moteur de ROTH et OLB et je l'ai un peu adapté aux nouvelles fonctionnalités. Le moteur est

actuellement à 85% fini et il reste à intégrer pas mal de nouvelles possibilités. Et pour les maps, la première est finie, et ça ne doit guère représenter plus de 1%, mais ça devrait pouvoir avancer rapidement désormais.

Je prévois donc une sortie pour l'été (12 août ?) 2009, ce jeu devrait être bien plus long que OLB à réaliser, mais aussi bien meilleur à jouer.

Coming soon...

Parution de l'article le 16/04/08

**Auteur de l'article : Vincent Jouillat**