

PREVIEW : Zelda NsQ

Titre provisoire : Zelda NsQ

Genre : Action Aventure 2D

Date de sortie estimée : Eté 2014 ?

Equipe de création du jeu : Vincent Jouillat



Link en vacances ☺

Après une quête longue et épuisante dans Zelda 3T, Link s'est octroyé des vacances bien méritées. Il semblerait cependant que son goût de l'exploration l'ait mené à une nouvelle aventure !

Comme vous l'aurez compris, il s'agit donc un premier document officiel sur Zelda NsQ, le nouveau jeu amateur de Zelda que je prépare depuis déjà un bon bout de temps, et qui constitue la suite directe de *The legend of Zelda Time to Triumph*.

Pourquoi si tard ?

Depuis la sortie de Zelda 3T en 2009, et de Zelda Picross en 2010, j'avoue m'être fait discret quant à mes projets à venir. Ne plus être étudiant (depuis fin 2008) m'a obligé à réduire la cadence, et ma trilogie étant achevée, j'ai également eu besoin de temps pour décider de la suite à donner, ou pas, à ma saga de jeux amateurs.

J'ai hélas du faire face également à la démotivation de mon équipe des jeux précédents, dont Lobalùz qui m'a énormément aidé pour la trilogie ROTH, mais qui ne souhaite plus poursuivre l'aventure.

Cependant, je ne suis pas resté les bras croisés non plus, j'ai occupé mes années d'hésitation à réaliser un moteur de jeu beaucoup plus puissant que la version DX développée en 2008 pour ROTH DX, OLB DX et bien sûr 3T.



Link à la plage ©

Quoi de neuf alors ?

Autant le dire tout de suite, faire un jeu du même niveau de profondeur et de contenu que Zelda 3T est bien au dessus de mes ambitions actuelles. Je ne compte pas faire de surenchère sur ce point, mais je vise plutôt un jeu du niveau de complexité de Zelda OLB, avec des donjons plus aboutis et comparables à ceux de Zelda 3T. Avec en plus un grand nombre de quêtes annexes, ce jeu devrait proposer une quête de plus de 40 heures, et je l'espère une forte rejouabilité.

Tout comme OLB proposait la transformation en Oni Link et 3T les voyages dans le temps, ce nouveau jeu aura également une personnalité bien marquée que je ne révélerais pas encore (même si l'est vrai que les screens sont assez bavards sur ce point). Ce nouvel élément devrait enrichir considérablement le gameplay notamment sur le plan tactique.

Rien sur le nouveau moteur ?

Le nouveau moteur de jeu apporte évidemment son lot d'améliorations. Je ne vais pas tout dire dans ce premier document, mais parmi les grosses nouveautés, le

jeu est désormais en 60Hz (contre 50Hz pour la trilogie ROTH), ce qui le rend plus dynamique et plus fluide.

J'ai en effet souhaité améliorer un peu l'action que je trouvais trop figée jusqu'à maintenant. Les combats sont désormais plus intéressants car plus dynamiques et plus tactiques, face à des ennemis plus intelligents qui vont désormais contourner les obstacles et avoir un comportement de masse lorsqu'ils seront en nombre (ils ne resteront pas en file indienne à attendre que l'ennemi devant eux soit vaincu, mais chercheront à le contourner pour submerger Link).

Je ne vais pas en dire beaucoup plus sur le nouveau moteur, mais il gère beaucoup de petites choses qui manquaient jusqu'à présent. Des détails globalement, mais contribuant à l'immersion dans le jeu tel que les sons de pas lorsque Link marche, qui changent suivant le type de sol, etc.

Où en est-il ?

Euh... c'est un peu le problème, le projet a déjà nécessité beaucoup de travail, mais n'est concrètement pas beaucoup avancé. Développer un nouveau moteur tout en codant un jeu relativement ambitieux dessus demande une quantité de travaille assez inédite et plutôt colossale.

Actuellement le moteur est globalement fini, à l'exception de quelques éléments que j'ajouterai au fur et à mesure de mes besoins. Il commence à être très stable suite aux nombreuses corrections de bugs que j'y ais apporté. Je ne devrais plus avoir besoin de passer beaucoup de temps dessus.

En second lieu, j'ai commencé à réaliser la map monde, dont la conception fut au final assez longue. Je suis actuellement à environ 20% de sa réalisation. Il me faudra ensuite mapper les maisons, les grottes, puis bien sûr les donjons.

Néanmoins, d'après mon expérience des jeux précédents, je pense pouvoir prédire une avancée de plus en plus rapide jusqu'à la fin du développement, idéalement en aout prochain.



Link dans la jungle ☺

Coming soon...

Parution de l'article le 25/12/13

Auteur de l'article : Vincent Jouillat