

PREVIEW : Zelda OLB

Titre provisoire : Zelda OLB

Genre : Action Aventure 2D

Date de sortie estimée : Eté 2007

Equipe de création du jeu : Vincent Jouillat, Harvestland, Raiden et Lobalùz



Voici donc un premier document officiel sur Zelda OLB. 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 Return of the Hylian*.

Si initialement Zelda ROTH devait être mon dernier jeu, je me suis laissé convaincre par les encouragements de fans à me lancer dans cette suite, notamment par le scénario intéressant que m'a proposé Lobalùz.

Je me suis ensuite entouré de Harvestland, graphiste 2D talentueux qui est chargé de créer les motifs, personnages, et autres images inédites, qui permettront à OLB de disposer de graphismes nouveaux, et de ne pas se contenter de reprendre ceux de *A Link to the Past*.

Raiden m'allège du travail de conception des maps du jeu, ce qui devrait permettre de réaliser OLB beaucoup plus vite que son prédécesseur.

Quoi de neuf alors ?

La question que beaucoup doivent se poser (hors mis la signification des lettres OLB, lol :p), est de savoir si OLB sera une simple suite avec de nouvelles maps, ou plus. La réponse est plus, beaucoup plus.

Pour la conception de OLB, j'ai pris compte des remarques et commentaires qu'a reçu ROTH depuis sa sortie (le 12 août 2006).

Cette fois ci, l'histoire sera bien plus intéressante que dans ROTH où elle n'excédait pas le stade du prétexte. Elle contiendra notamment des rebondissements qui relanceront régulièrement l'intérêt du jeu, ainsi que des quêtes annexes qui permettront de ne pas se contenter d'avancer de donjons en donjons.

Mais le plus gros reproche fait à ROTH était sa durée de vie, bien que l'obtention du rang ultime la prolonge convenablement. OLB sera donc long. Plus long en tout cas. Il contiendra davantage de donjons, de villages, d'items, de tout. La carte du monde sera d'ailleurs bien plus vaste.

Et le gameplay ?

Si le gameplay reste très proche de celui de ROTH, quelques nouveautés font leur apparition, ainsi que quelques changements.

Tout d'abord, Link disposera de plus nombreux items, dont certains plus ou moins inédits dans l'univers de Zelda. Certains items tels que les gants et les palmes ne pourront plus être équipés (les palmes s'utiliseront automatiquement une fois trouvées, et les gants auront une touche dédiée). Les bottes feront également leur apparition, non pas pour charger des ennemis, mais pour permettre à Link de courir.

Si dans ROTH Link augmentait sa défense en trouvant des médailles, cette fois il gagnera en défense en changeant de tunique ou de bouclier. Il augmentera sa force toujours en changeant d'épée, mais il disposera de beaucoup plus d'épées différentes.

Mais la principale nouveauté en terme de gameplay vient d'un point autour duquel tournera tout le jeu, et que je garderai secret jusqu'à sa sortie.

Où en est-il ?

A l'heure où j'écris ces lignes, le moteur du jeu (en grande partie reprise de ROTH, mais avec de nombreuses modifications) est à 90% fini. Les maps commencent à être modélisée, la première (sur les 18 maps extérieures) est presque finie. Les graphismes inédits sont de plus en plus nombreux. Et la conception du jeu dans son déroulement est finie, bien qu'améliorée à chaque nouvelle bonne idée.

Coming soon...

Parution de l'article le 25/11/06

Auteur de l'article : Vincent Jouillat