

▲ TEST DE ZELDA 3T ▲



Après deux ans d'attente et presque aucune information sur le jeu, Zelda 3T est arrivé. Troisième jeu amateur programmé par Vincent Jouillat, ce volet devait combler les fans et faire taire les récalcitrants au mappage déclaré vide de ROTH et OLB.

☞ SCENARIO : 19/20

Le scénario est travaillé et recherché. Cette fois ci Link doit enquêter sur le vol de l'Ocarina du Temps qui était conservé au château d'Hyrule. Ceci nous occupe les premières heures de jeu mais ensuite, le scénario regorge de péripéties et de rebondissements en tout genre. Il essaie également d'expliquer au mieux l'histoire du monde d'Hyrule et des différentes aventures de Link. Très cohérent et réfléchi, on pourra toutefois reprocher au scénario un coté un petit peu trop cliché choisi lors de certaines phases de jeu. Comme pour OLB, une fois que l'on pense le jeu terminé on repart pour une aventure bien plus vaste encore. Dans la seconde partie du jeu, on se concentre sur le trio des élus des déesses et sur leur histoire.

☞ MUSIQUES : 20/20

Toujours en midi (pour des raisons de poids), les musiques de ce jeu regorgent de perles. On entend des thèmes de Zelda bien connus réarrangés et remixés mais aussi des thèmes très bien choisis de grand jeu comme Castlevania ou Chrono Trigger. Plus étonnant, on entend également la musique d'un animé. Autant dire qu'il y a eu de la recherche et du travail pour donner une ambiance à chaque lieu. Tout public exigeant en matière de musique prendra plaisir à écouter toutes les celles du jeu. Autant dire que la note d'un 20 est bien méritée.

☞ DUREE DE VIE : 19/20

Pour des joueurs acharnés qui s'essayeraient pour la première fois au jeu, la durée de vie est en moyenne de 30 heures. Pour des joueurs classiques la durée de vie doit être environ du double. Comparée aux précédents épisodes, la durée de vie est énorme. La raison pour laquelle elle n'atteint

pas la note parfaite est que celle-ci est artificiellement augmentée en obligeant le joueur à faire des quêtes pour continuer son aventure. Comme toujours, le rang ultime rajoute une durée de vie supplémentaire à ce Zelda. Le rang ultime est cependant plus simple que les précédents car on a droit aux améliorations de défenses. Il reste cependant un défi difficile et augmente donc une durée de vie déjà conséquente. Une seconde quête rallonge d'une dizaine d'heures la durée de vie en obligeant le joueur à explorer le jeu à 100% et en lui permettant de découvrir une seconde fin bien méritée.

🗝 PROFONDEUR DE JEU : 19/20

3T avait été annoncé avec plus de quêtes annexes que ces prédécesseurs. En effet, on s'aperçoit en jouant qu'il y a bien plus de quêtes et d'objectifs secondaires à remplir. Il y a par exemple les traditionnels quarts de cœurs ou bien encore une quête de pêche. Il existe également une seconde quête une fois l'aventure principale terminée qui rajoute de nouveaux donjons. Cela est très appréciable et nous oblige à parcourir le jeu dans tout les sens pour finir les deux quêtes. Enfin, le jeu comporte des donjons facultatifs qui peuvent être ignorés si l'on décide de terminer simplement la quête principale. Pour tous ces points, la profondeur de jeu obtient une note de 19.

🗝 GRAPHISMES : 20/20

Les graphismes sont toujours repris de Zelda A Link To The Past pour notre plus grand plaisir, ces graphismes indémodables sont toujours aussi agréables à l'œil. On a cependant, des recolorisations de graphismes pour les besoin du jeu, cela reste cependant dans l'esprit de Zelda 3 et est très bien réalisé. Il y a également des reprises de graphismes de grands jeux de la Super Nintendo cités précédemment. Enfin, on note des rajouts créés spécialement pour le jeu très réussis et agréables à l'œil. On notera également l'utilisation d'effets de transparence en vue de créer des effets de brume et profondeur.

🗝 DONJONS ET BOSS : 19/20

Les donjons regorgent de surprises et de bonnes idées. Ils ont vraiment été travaillés. On reprochait à ROTH et OLB des donjons vides et rapides à terminer. C'est tout le contraire avec 3T, les donjons sont dynamiques et intéressants. Ils ont tous leurs particularités et une architecture différente. On notera également la présence de mini boss très bien mis en scène et agréables à combattre. Les boss eux mêmes sont très techniques et une bonne partie sont gigantesques et agréables à affronter. Cependant, certaines salles sont encore trop vides ou pas assez décorées.

🗝 CONCLUSION : 19/20

Zelda 3T est vraiment l'apogée de la trilogie de Vincent et pour certains un des meilleurs Zelda voire le meilleur pour une partie de ceux qui l'ont essayé. Il montre à quel point programmer et s'intéresser au joueur fait progresser un créateur de jeu. Ce jeu dépasse allègrement le niveau de bon nombre de jeux professionnels actuels et obtient une note de 19/20 avec un coup de cœur pour son choix musical et son scénario à multiples rebondissements. Pour les fans de Zelda de la première heure, les fans lassés des nouveaux opus trop casuels gamers : cet opus est fait pour vous.