

## Work in progress : Zelda 3T

**Titre :** Zelda Time to Triumph

**Genre :** Action Aventure 2D

**Date de sortie estimée :** Deuxième semestre 2009

**Equipe de création du jeu :** Vincent Jouillat, Lobalùz, Raiden, Scyllahyde, Neike60, Ogp



Zelda 3T (*Time to Triumph*), ultime volet de la trilogie *Return of the Hylian*, poursuit son développement. A l'heure actuelle, la carte du monde extérieur qui supportera l'aventure est finie, ainsi que les divers évènements qui s'y dérouleront.

### **Et l'histoire ?**

*« Après les évènements survenus à Termina, la princesse Zelda mit fin à l'exil de Link, annonçant alors au peuple sa victoire sur son alter égo maléfique.*

*Mais le chevalier hylien, peinant à assumer son statut de héros, parti vivre en ermite au fond d'une forêt que lui offrit la princesse.*

*L'existence de Termina devant rester secrète, la princesse tut les évènements qui s'y étaient déroulés et laissa vivre le peuple ignorant dans une paix illusoire.*

*Mais tous deux savaient hélas que, du fond de l'enfer, l'immortel Ganon, tirant son incroyable puissance du vœu originel à la Triforce, rassemblait son armée en vu de son prochain assaut.*

*Après des mois passés à guetter une attaque, un évènement troublant vient mettre fin à cette interminable attente. »*

Voici donc l'histoire telle qu'elle sera narrée au début du jeu. Contrairement à OLB dont l'histoire du début avait été à elle seule le sujet d'un concours de fiction, cette fois-ci il ne s'est rien passé, le jeu débute au commencement de l'histoire, qui se construira au cours de la partie.

### **Une map monde ? Rien d'original... si ?**

La map monde de 3T est très différente de celle de ROTH ou de OLB. Dans ces deux jeux précédents, Link explorait la map petit à petit au fur et à mesure qu'il terminait des donjons. Ici le joueur va pouvoir explorer beaucoup plus, beaucoup plus tôt. C'est donc une map monde où l'on peut se balader librement, seules certaines zones stratégiques ne seront accessibles que plus tard dans le jeu.

Le monde d'Hyrule version 3T ne ressemblera plus vraiment à celui de ROTH. Si le château reste inchangé, tout le reste est nouveau. Hyrule est désormais plus grand, la map monde étant de la taille de celle d'OLB. On peut essayer de justifier scénaristiquement ces changements topologiques par des vœux répétés de la princesse à la Triforce les jours de mauvais temps, mais cela vient tout simplement du fait que jouer sur une map déjà connue serait moins intéressant.

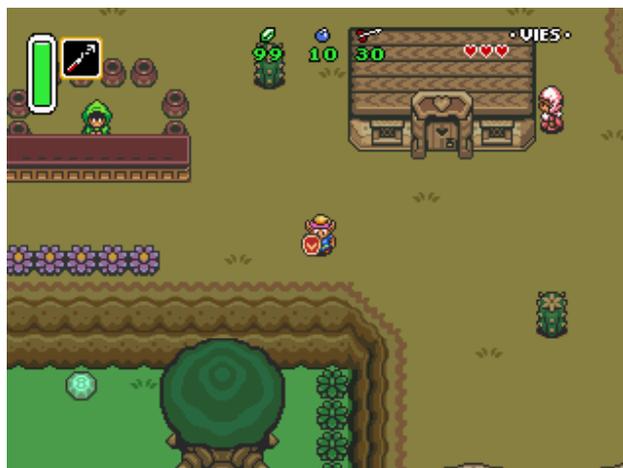
3T se déroule également sur une map d'Hyrule plus vivante, de nombreux PNJ se trouvent répartis entre les différentes villes et les zones plus neutres. Cette grande présence des PNJ permet un grand nombre de quêtes annexes qui diversifient le jeu.



*Des PNJ se trouvent sur les maps en dehors des villes.*

De plus, la map est cette fois-ci celle d'un Hyrule en temps de paix. 3T se passe plusieurs années après OLB (on va dire 2 ans au hasard, lol), alors que le

peuple s'est habitué à la paix. Link et Zelda étant les seuls à savoir ce qui s'est passé à Termina (dans OLB) et que Ganon prépare son retour. Le royaume est donc bien transformé, la princesse ayant lancé de grands travaux dans le pays pour le moderniser, et le commerce entre les villes s'est considérablement développé.



*Des enseignes au dessus des portes des boutiques font leur apparition.*



*Les villes sont devenues des lieux importants de l'aventure.*



*Le village des Mouettes ; un lieu sympathique.*

## **Des quêtes annexes ?**

OLB était très axé donjon, on commençait un nouveau donjon une poignée de minutes après avoir fini le précédent. Pour 3T, tout a été rééquilibré, les donjons seront toujours présents, mais de manière beaucoup plus espacée. A titre d'exemple, une bonne heure de jeu devrait être nécessaire avant d'atteindre le premier donjon. De plus, avant chacun des premiers donjons, l'une des principales grandes quêtes annexes sera lancée. Il sera alors nécessaire de débiter la quête annexe en question pour continuer l'aventure, toutefois cette quête pourra être continuée par le joueur durant tout le jeu à sa guise.

ROTH et OLB avaient comme principales quêtes annexes la collecte des quarts de cœur et l'encyclopédie des monstres, à ces deux là 3T ajoute pas moins de 4 nouvelles quêtes annexes principales, pour arriver donc à un total de 6 ! Néanmoins cet article ne dévoilera rien de ces nouvelles quêtes.

## **Où en est-il ?**

La conception est finie, le moteur du jeu est adapté aux nouvelles fonctionnalités propres à 3T, et la map monde est terminée... Le jeu a donc bien avancé depuis l'article précédent (d'avril 2008 tout de même, lol).

Il reste désormais les intérieurs des grottes et des maisons qui devraient être relativement rapides à faire, puis les donjons.

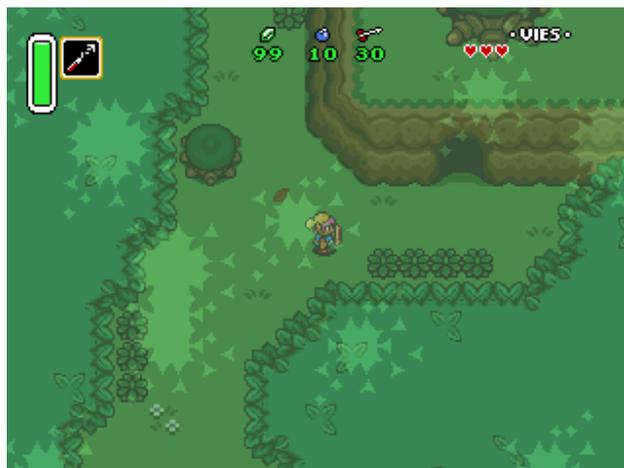
Une sortie pour l'été prochain reste visée, mais des retards sont possibles de par la quantité de travail restant à effectuer.



*La map monde comporte son lot de nouveaux lieux à explorer.*



*Quelques jolies vues en perspectives...*



*Une forêt plus immersive...*



*De nouveaux éléments graphiques tels que les cascades enrichissent les maps.*



*Des entrées de donjons... originales.*



*Le château d'Hyrule fait son come back, et en libre accès !*



*La map monde de 3T, enfin finie !*

Coming soon...

Parution de l'article le 06/01/09

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