

## WORK IN PROGRESS : Zelda OLB

**Titre provisoire :** Zelda Oni Link Begins

**Genre :** Action Aventure 2D

**Date de sortie estimée :** Eté 2007

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



Des donjons à l'entrée impressionnante...

Cela fait maintenant six mois que le développement de OLB a débuté, il est grand temps de faire un rapide compte rendu d'avancement, ainsi que de dévoiler un peu plus de ce que sera ce jeu.

Comme beaucoup le savent, OLB est la suite directe de *Return of the Hylian*. De plus, suite à un concours sur le forum du site, la signification des lettres OLB a été trouvée : il s'agit de *Oni Link Begins*.

Ce jeu sera donc axé sur le personnage d'Oni Link (une transformation surpuissante de Link à la fin de *Majora's Mask*) et sur son origine.



De nouvelles cartes plus grandes et plus agréables

## L'Histoire

Gardée secrète jusqu'à maintenant, il est temps de dévoiler l'histoire de OLB. Je rappelle que c'est une adaptation directe du scénario original de Lobalùz (qui a d'ailleurs également participé à l'adaptation) :

*Après la défaite de Ganon et la disparition de la Triforce, la légende laisse croire que la paix dura. Mais derrière chaque légende se cache souvent une plus sombre réalité...*

*La légende oublie qu'à la suite de ces évènements, son héros fut frappé d'une terrible malédiction qui, jour après jour, le transformait en un monstre au pouvoir destructeur incontrôlable ; un alter égo redoutable surnommé Oni Link.*

*Banni d'Hyrule, Link demanda conseil à la princesse. Cette dernière lui indiqua son tout dernier espoir : un portail vers un monde secret...*

La suite cet été :p.



Des ennemis plus nombreux et plus présents sur les cartes

## Le gameplay ?

Comme annoncé dans l'article précédent, le gameplay est très similaire à celui de *Return of the Hylian*. Toutefois, les cartes plus belles et plus remplies ainsi que des ennemis plus présents rendent OLB encore plus agréables à jouer que ROTH.

La carte du monde bien plus vaste que celle de ROTH augmente agréablement l'impression de liberté, et les lieux à visiter sont plus nombreux.

Important changement de gameplay : Link se transforme en Oni Link dès que sa jauge de colère est pleine. Elle se remplit lorsque Link est blessé mais ne diminue jamais. Une fois remplie, Link se métamorphose et vide sa jauge en détruisant des ennemis. La jauge vide, Link reprend sa forme d'origine.

Changé en Oni Link, le joueur gagne en attaque et perd en défense. Il ne peut plus utiliser d'objets (sauf ceux qu'il n'a pas besoin d'équiper : les gants, les palmes et les bottes) et ne peut plus entrer dans les villages pour ne pas effrayer les villageois.

Dernier point mais non des moindres : l'environnement sonore a été revu à la hausse. Si les musiques sont toujours au format midi, elles sont désormais toutes de très bonne qualité et reprennent les plus belles mélodies des différents Zelda et autres jeux cultes.



Oni Link à l'action

## Où en est-il ?

OLB avance bien, très bien même. La carte extérieure est à 100% terminée, le moteur du jeu est à 98% fini, le plus gros du travail étant maintenant la conception et la modélisation des nombreux donjons du jeu.

OLB devrait donc être prêt au plus tôt pour le mois de juin, mais de manière plus réaliste je vise le mois d'août.



Des villages sympathiques.

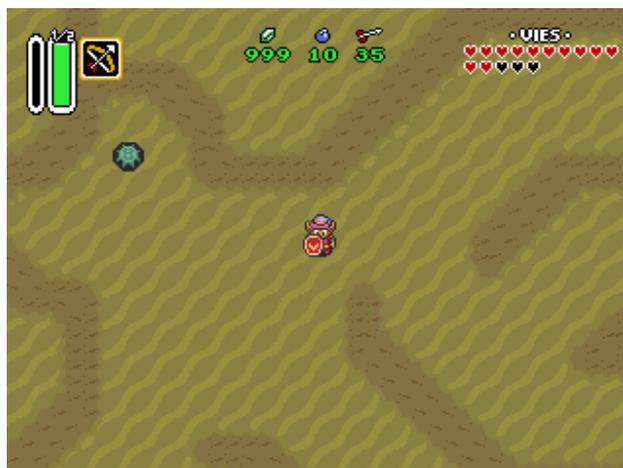
Quelques screens :



L'esthétique générale est bien plus soignée



L'oasis du désert, un endroit important ?



D'étranges dessins sur le sable...



De nouvelles énigmes...



Un vaste monde à explorer



Des donjons soignés



Croyez-vous au Kraken ?



Le village des monstres... Seul refuge pour Oni Link ?



Difficile de traverser les marais hantés sans les palmes



...



Et oui, c'est grand, lol.

Coming soon...

Parution de l'article le 25/02/07

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