

Après Vincent Jouillat, voici Lobalùz...



Me voici donc confortablement installé face à Lobaluz, qui rappelons le, a fait son apparition en tant que scénariste du deuxième volet de la série Roth : Oni Link Begins...

Waraichi : Bonsoir Lobalùz !

Lobalùz : Bonsoir Warai-kun !

Waraichi : Alors, pour commencer, pouvez vous nous faire une petite description de votre personne ?

Lobaluz : Bien sur ! Je m'appelle Lobalùz, j'aurais 18 ans en décembre, je viens de passer un bac L, et je m'apprête à passer une année d'étude aux Etats-Unis.

Warai : Merci bien... Commençons l'interview à présent. Quel est votre rôle au sein de l'équipe ? Etes-vous toujours scénariste comme pour OLB ?

Loba : Oui, dans OLB j'avais imaginé le scénario. Une fois le scénario proposé et un peu amélioré, je n'ai plus participé que d'assez loin au projet OLB... Mais cette fois c'est l'inverse, c'est Vincent qui a créé le scénario, moi, je suis devenue en quelque sorte la co-conceptrice.

Warai : Hmm... C'est-à-dire ?

Loba : Et bien... Mon rôle est assez abstrait, mais en gros je partage mes idées avec Vincent, et Vincent me parle des siennes, nous les confrontons et les améliorons ensemble. Bien sûr, Vincent s'occupe seul des donjons, on a vu qu'il n'avait pas son égal pour cela lol, je suis plus chargée de l'assister pour ce qui est de la map-monde et des quêtes annexes.

Warai : Vous êtes son « conseiller » en quelque sorte... Et pour le scénario ? Il n'est donc que de Vincent ?

Loba : Oui, il avait une idée bien précise dès le départ, et bien que là encore nous en ayons parlé ensemble, c'est lui qui a tout fait, ou presque, mon rôle a été minime à ce niveau.

Warai : Beaucoup de membres attendent avec impatience une petite intro sur 3T, pouvez-vous nous dévoiler un extrait ?

Loba : Non.

Warai : Euh... Un petit extrait, hein...

Loba : Non.

Warai : Un tout petit...

Loba : Non.

Warai : Une phrase !

Loba : Non.

Warai : Un mot !

Loba : Non.

Warai : S'il vous plait !

Loba : Bon, bon, ok... (Arf, arf !) Et bien... Je ne peux pas dire grand chose, comme vous vous en doutez mais... On peut dire que Link commencera son aventure comme une sorte de... Détective ^^

Warai : Détective ? Voilà qui est intéressant... Et sur quel sujet ?

Loba : Sur quel sujet ? Mystère et boule de gomme mon cher Watson...

Warai : Merci de votre précision Holmes... Euh, Loba pardon... Hum, et dans quel univers se déroulera 3T ? ROTH se passait en Hyrule, OLB à Termina, mais 3T ?

Loba : En fait, à la fin de OLB, Link retourne à Hyrule, et il n'en bouge plus. Cela dit, il est évident que ce ne sera pas le même Hyrule que dans Roth, enfin, pas la même carte j'entends.

Warai : Le monde de Roth a totalement changé ou existe-t-il encore quelques endroits du premier opus ?

Loba : Et bien... Il y aura les éternels lac, forêt, château, et autres lieux phares de tout jeu Zelda, mais la carte sera changée. Elle sera notement plus variée et plus grande que dans ROTH... aussi grande que celle d'OLB en fait.

Warai : Ce changement de situation est dû au scénario ou à un choix de l'équipe ? Sachant que l'Hyrule de Roth est unique...

Loba : Un choix de l'équipe, la carte de Roth était tout de même réduite lol, et puis c'est plus intéressant que si la carte était toujours la même. Après tout, entre l'Hyrule d'ALTTP et celui de ROTH, tout avait été changé, alors que sur le plan du scénario, c'était la même.

Warai : Je vois... Vincent avait précisé que l'Ocarina du Temps était le seul lien entre OLB et 3T... Que pouvez-vous nous dire sur l'Ocarina du Temps ? Pourquoi a-t-il été spécialement choisit par le concepteur (équipe) ?

Loba : Comme les membres du forum l'ont deviné, l'ocarina sera un objet clé du jeu, mais je ne peux malheureusement pas vous en dire plus... Pourquoi il a été choisit par le concepteur ? Et bien... Peut-être parce que le concepteur est très fier de sa petite animation quand Link l'utilise^^...

Warai : ... C'est une raison, en effet... Et pouvez vous nous citer des nouveautés par rapport à ses aînés ? Comme le genre de quêtes annexes, les objets, les armes, les musiques...

Loba : Pour être franche, il y aura de nombreux nouveaux personnages qui vont devoir être dessinés pour les nombreuses quêtes annexes du jeu, ainsi que de nouveaux objets, ce qui inclut donc de nouveaux graphismes. Il y aura également de nouvelles musiques, issus de différents jeux vidéo plus ou moins célèbres, oui.

Warai : Et au niveau des personnages ? Hormis Link, devons-nous nous attendre à des personnages d'importance, tels Oni-Link ou Pit ?

Loba : Hmmm oui, la gamme des nouveaux personnages sera très étendue, tous d'importance plus ou moins forte, mais je ne peux pas dire grand chose à ce sujet.

Warai : (Ben voyons...) Et quelle est la durée de vie de 3T ? Car nous avons déjà vu celles des derniers opus, qui étaient déjà conséquentes... Mais qu'en est-il de celui là ?

Loba : Et bien vu le stade actuel du jeu il est difficile de répondre à cette question mais... nous visons au moins les 40 heures.

Warai : 40 heures ? Voilà qui est prometteur... Bien, une petite question, comment se déroule l'avancement du projet au sein de l'équipe ?

Loba : Euh... Pour l'instant nous sommes en phase de conception, donc l'équipe se résume à Vincent et moi... Et le travail se déroule au téléphone^^. Même si mon départ aux États-Unis va entraîner quelques difficultés... Par contre, plus tard nous aurons besoin de graphistes, et à la fin du projet, Raiden entrera en scène.

Warai : Très bien... Comme notre interview touche malheureusement à sa fin, quel est votre avis personnel sur 3T ?

Loba : Sincèrement, je pense que le jeu sera vraiment excellent ! Il y aura des donjons du même niveau que ceux d'OLB, sans doute mieux, une carte du monde plus complète, des quêtes annexes nombreuses et intéressantes, plein de concepts innovants... Bref, tout ce qu'il faut !

Warai : Et bien, je vois que 3T nous réserve de nombreuses surprises... En revanche, va falloir prendre son mal en patience avant sa sortie^^... Alors à une prochaine interview !