

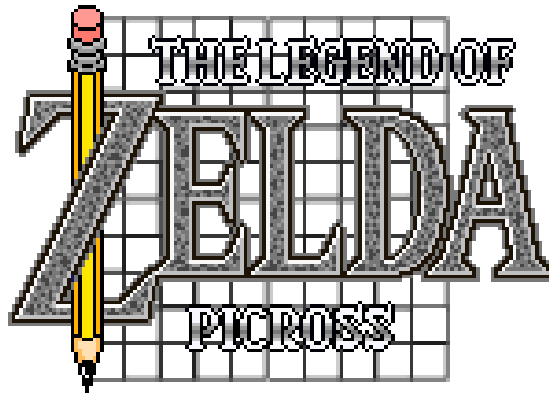
PREVIEW : Zelda Picross

Titre : Zelda Picross

Genre : Puzzle

Date de sortie : 12 août 2010

Développeur du jeu : Vincent Jouillat



La trilogie *Return of the Hylian* étant achevée, j'ai pu passer à un projet très différent que je vais vous présenter dans ce document : Zelda Picross.

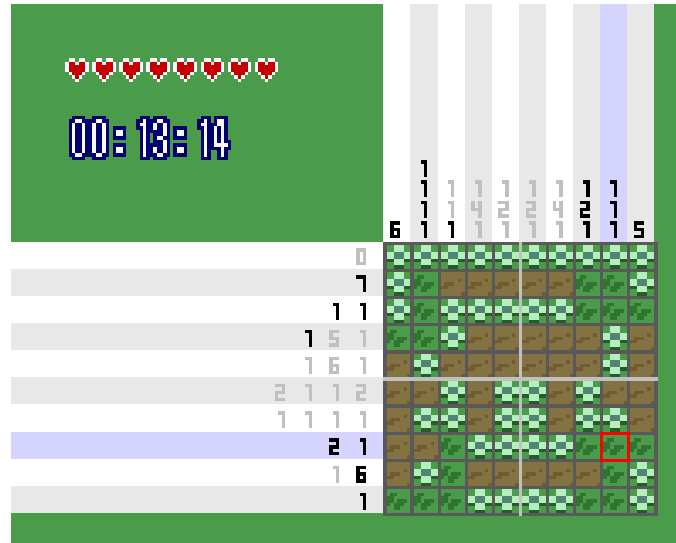
Débuté en secret en Janvier dernier, ce projet devrait être achevé pour l'été prochain, pour le 12 août.

Contrairement à la trilogie ROTH, il ne s'agit pas cette fois-ci d'un classique Zelda 2D, mais d'un essai très conceptuel de mixte de deux genres très différents : un jeu de Picross dans un jeu de Zelda.

Vous avez dit Picross ?

Pour ceux qui ne connaissent pas les picross (ou hanjie), il s'agit d'un puzzle game rapidement prenant où le joueur doit utiliser une série de chiffres donnés en indices sur chaque ligne et colonne afin de déterminer les cases d'une grille à noircir pour retrouver un dessin caché.

Certains gamers peuvent connaître Mario Picross, sorti en 1995 sur la première Game Boy au Japon et Etats Unis, Mario Picross 2, sorti en 1996 au Japon seulement. Les joueurs moins anciens peuvent également connaître l'excellent Picross DS, sorti sur la console éponyme en 2007, ou encore Picross 3D sorti en 2009 au Japon (2010 aux Etats Unis et Europe).



Picross en cours de réalisation

Et Zelda alors ?

L'autre aspect de Zelda Picross est bien sûr le côté Zelda. Outre que les picross à réaliser sont sur le thème de Zelda, le jeu dispose de deux modes de jeu : un mode libre où le joueur choisit un picross et le fini (ou pas, lol) avant de passer à un autre, et un mode aventure.

Si en mode libre les erreurs ne sont pas indiquées et le temps est infini (mais chronométré pour garder les meilleurs temps), le mode aventure sanctionne les erreurs par une perte de vie variable d'un picross à l'autre. De plus, le joueur dispose d'un temps maximal, si le joueur dépasse ce temps, il perdra de la vie et obtiendra une légère rallonge de temps. Quand la vie atteint 0, le joueur quitte le picross en court.

En mode aventure, le joueur ne choisit pas librement le picross à réaliser, il progresse sur des cartes, chaque case demandant à finir son picross avant d'accéder à la suivante.



Carte de la plaine

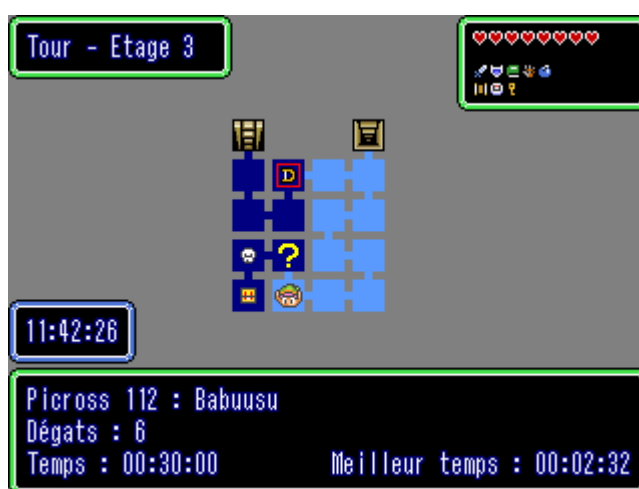
L'aventure est tout de même assez souple pour que le joueur puisse rapidement choisir parmi plusieurs embranchements. Cependant, finir le jeu demandera à explorer chaque zone.

Le mode aventure ajoute également une forte corrélation entre les cartes et les picross à réaliser. En effet le dessin caché de chaque picross correspond à ce que Link rencontre à cet endroit de la carte. Par exemple lorsqu'il résout le picross représentant la tour des picross, l'entrée de cette tour apparaîtra juste en face. La carte s'affiche au fur et à mesure que le joueur progresse dans la résolution des picross.

Mais le côté Zelda du jeu ne s'arrête pas là, en résolvant un picross représentant un objet, Link gagnera l'objet représenté ! Par exemple Link devra trouver et résoudre un picross représentant une épée avant de pouvoir l'utiliser pour passer outre les cases où le picross représentait un ennemi. Un picross représentant un fossé demandera ainsi à trouver au préalable un grappin avant de pouvoir continuer dans cette voie, etc.

Certains objets s'utilisent directement lors de la résolution de picross. Le bouclier diminue les dégâts reçus en cas d'erreur, les bottes augmentent le temps maximal pour résoudre un picross, et le livre de Mudora permet d'activer le mode hypothèse pour faire des essais sans perdre de vie en cas d'erreur.

Enfin, les objets comme la carte de donjon ou bien la boussole permettent de visualiser les cartes entières (en intérieur seulement) ainsi que l'emplacement des coffres et des boss.



Carte et la boussole en action

Des boss en effet, car le jeu inclus également des combats contre des boss, placés à des endroits stratégiques, et permettant de gagner un nouveau cœur.

Les combats contre les boss sont en fait des séries de picross à réaliser en une fois, sans récupérer de temps ni de vie entre chaque. Les dessins des picross représentent alors les étapes de l'affrontement.

Enfin, des bonus supplémentaires sont accessibles sur les cartes entièrement finies en obtenant un temps cumulé sur la carte inférieur à un score à battre – les picross déjà résolus pouvant être recommencés à tout moment.

En durée de vie, ça donne quoi ?

La durée de vie de ce jeu devrait être énorme. Facilement plus de 100 heures de jeu pour finir le mode aventure. De plus, le mode libre nécessitant de résoudre des picross sans indication en cas d'erreur est un mode beaucoup plus technique, qui peut être un bon supplément pour ceux qui ont fini le mode aventure. Au final finir le jeu à 100% pourrait prendre environ 200 heures.

Où en est-il ?

Débuté en Janvier dernier, Zelda Picross est actuellement à un stade globalement avancé de son développement. Le moteur du jeu est opérationnel, bien que quelques améliorations pourraient encore être ajoutées, la conception du mode aventure est terminée, et 56% des picross sont réalisés. Il reste essentiellement à soigner l'aspect graphique avec des images de fond et un plus grand nombre de thèmes pour les picross, et rajouter les menus de début de jeu.

Tout semble donc bien parti pour une sortie dans les temps le 12 août prochain !

Coming soon...

Parution de l'article le 18/04/10

Auteur de l'article : Vincent Jouillat