

DOSSIER RECAPITULATIF

THE TEMPLE OF TRIFORCE, UN AN APRES

I°/ Les Jeux

1°) La démo 1.0

a) Infos

La démo 1.0 avait pour but de montrer un travail assez ancien, avec mes premiers graphismes transformés, reprenant ALTTP. Le personnage principal, Link, a été lui aussi personnalisé, mais à partir de la version de TMC. Je lui ai ajouté un bouclier Hylien, une épée, et les couleurs de la tunique différentes. Si je l'ai fait, c'est pour avoir un Link personnalisé, et propre à mon jeu. Le monde extérieur, assez vaste, représente une petite partie de la version finale. On y trouve la forêt et une partie de la plaine assez excentrée, permettant l'accès à la forêt. Dans cette dernière, on distingue 2 parties. La première est très linéaire, ce n'est qu'un labyrinthe très simple, et la deuxième, plus vaste, était presque aussi vide. A l'opposé de cela, la carte de la plaine contient plusieurs éléments importants. Le premier, la Maison Commune, a remplacé ce qui à l'origine devait former un petit village. Seule une maison est restée à l'écart, celle du Sage. La partie à l'ouest est très inutile dans la démo, mais ne le sera pas dans la version finale. Les autres cartes (intérieurs de maisons, grottes, donjons, etc.) sont cependant plus remplies. Le donjon semble avoir eu du succès, ce qui est bien car les autres seront un peu ressemblant (en ambiance). J'insiste beaucoup sur les détails, et cela à l'air de plaire également. Par exemple, lorsque l'on tue un squelette, ses os restent sur le sol, et les autres monstres ne marchent pas dessus. Côté graphismes, il a été difficile d'en choisir des définitifs car j'ai tendance à changer souvent. Les remarques ont été le plus souvent positives à ce sujet. Un autre point qui a fait l'intérêt de la démo est le piano. Globalement j'ai essayé d'apporter quelques nouveautés, qui dans l'ensemble ont marquées, et ça c'est bien aussi.

b) Critiques

J'ai eu plusieurs critiques assez différentes dans l'ensemble. Elles pouvaient être à la fois très encourageantes comme très moqueuses. Pour ces dernières, elles sont tellement peu construites qu'il faut se demander si les personnes qui les ont écrites pensent vraiment ce qu'elles disent. Leur but semble être de la simple provocation, alors que doit-on en déduire ? Qu'il s'agisse de la jalousie ? Si c'est le cas, je trouve que c'est dommage, car je ne cherche pas faire le meilleur jeu, mais juste mon propre jeu... Ce message ne semble pas trop passer. Ces personnes ont-elles au moins essayé d'y apporter le même investissement que moi ? Si ce n'est pas le cas, alors c'est normal que le résultat soit différent, car un jeu ne se fait pas rapidement, et pour arriver à quelque chose de présentable, il faut vraiment beaucoup de temps. Alors tout ce que je souhaite à ces personnes et de prendre leur temps pour un résultat de bonne qualité, et ne pas se plaindre en provoquant les autres. Pour les remarques positives, la seule chose que j'en ai à dire est qu'elles m'ont permis de connaître plusieurs personnes, et ça c'est une bonne chose.

Concernant des remarques précises, un défaut revenant sans cesse, est les ralentissements dans la forêt et dans les grottes... que je n'ai pas chez moi. Aussi, la démo est assez courte.

2°) La démo 2.0

a) Infos

La démo 2, n'est pas, contrairement à la première, un extrait du jeu final. Il n'y a pas d'objets, et elle n'est qu'une succession de salles contenant chacune une énigme à résoudre pour passer à la suivante. Son but est clair, la démo montre qu'il y aura des énigmes n'utilisant pas d'objet. Cela entraîne une grande variété, qui se remarquera également dans la version finale. On remarque également l'apparition d'un Link adulte.

b) Critiques

Ayant eu peur d'obtenir un jeu trop facile et court, j'ai mis l'accent sur la difficulté. Cela a alors posé problème à certains des joueurs... C'est pour cette raison que j'ai sorti une version plus simple. Les commentaires ont montré dans l'ensemble que les joueurs ont aimé les énigmes, et leur variété. Un autre but est atteint.

3°) La démo 1.1

C'est la démo 1.0 avec les graphismes de la version finale. Elle ne paraîtra jamais car elle est vite passée à la version 1.2.

4°) La démo 1.2

Cette version a pour but d'améliorer la démo 1.0 autant du côté des graphismes que de la programmation. De nombreux ajouts viennent donc s'y glisser. Pour les graphismes, il s'agit de la dernière version, servant aussi dans le développement de la version finale. Ils se rapprochent plus du style de TMC, avec moins de bordures nettes et un aspect général plus réaliste. Néanmoins, ils gardent les couleurs ternes de ALTTP, pour un aspect plus discret. Le mélange se fait très bien, c'est exactement ce que je voulais. Pour l'aspect du Link, j'ai décidé de le mettre en adulte (comme il a grandi depuis ALTTP). Du côté de la programmation, j'ai corrigé quelques petits défauts, cités dans le paragraphe des critiques de la démo 1.0. Mais surtout, j'ai ajouté quelques quêtes secondaires. Une de ces dernières, se prolongera après la fin du jeu ! En effet, à la fin des crédits, on aura le choix de continuer ou pas. Si on continue, plusieurs bonus apparaîtront, et certains éléments que vous aurez rencontrés seront actifs.

Alors que l'avancement allait bien (voir la news du 05/02/06), une avalanche de devoirs a lycée est arrivée durant les dernières semaines. J'ai donc laissé la démo de côté, et je la reprendrai lorsque j'en aurais le temps.

Suite du dossier récapitulatif à venir...