

## The legend of Zelda - 1/2

**The legend of Zelda, c'est pour l'instant 6 épisodes sur consoles de salon, qui ont toujours accompagné, de la meilleure manière, les consoles pour lesquels ils ont été développés. Mais comment Nintendo s'y prend-il pour nous faire vivre la meilleure aventure du moment à chaque sortie d'un nouvel épisode ?**

Voilà les chefs d'œuvres qu'a créés le grand Shigeru Miyamoto et après Eiji Aonuma pour pouvoir s'approprié la meilleur saga de jeux vidéo ZELDA :

### Les épisodes sur NES

-Le tout premier "The legend of Zelda" est sorti en 1987. Ce jeu a fait la révolution à cet époque : pour une 1ere fois un jeu vaste et immense dont lequel le joueur peut se balader sur 128 écrans. Plus de découpage ni de stages habituel, ce qui fait naître, face au joueur fasciné un univers aussi cohérent que dense. Tout le monde était ébluit par ce jeu d'aventure complètement différent et unique. Avec un système de jeu novateur et des énigmes passionnantes, ce classique s'est vendu à 6.51 millions d'exemplaires !!!

-Mais les joueurs n'étaient pas au bout de leurs émerveillements. Après 2 ans, c'est encore une innovation de plus avec "The adventure of link". C'est la consécration. La vue d'en haut laisse place à une vue de face aux donjons. On note aussi des faces de plate-forme. Ce jeu s'est vendu à 4.38 millions d'exemplaires !

### L'épisode sur Super NES

-Avec la Super Nintendo, Miyamoto a bien profité de la puissance de la console pour mettre en profit un jeu beaucoup plus beau, plus fluide, plus coloré et donc plus immersif. Link acquérant le pouvoir de voyager entre le monde du ténèbre et celui de la lumière. La saga, soudain réinvente de sa charge dramatique la plus forte et la plus sombre offre une incroyable inventivité dans le mécanisme du jeu. Le juxtaposition des 2 mondes donne lieu à des puzzles très sadiques, conférant une profondeur inouïe au game play. "Zelda a link to the past" s'écoula à 4.61 millions d'exemplaires !

### Les épisodes sur Nintendo 64

-L'arrivé de Nintendo64 a permis à Miyamoto de bâtir un univers entièrement en 3D et donc + immersif. C'est "Zelda ocarina of time" ! La technique du saut automatique et du système de verrouillage en combat permettent de conserver l'élégance des anciens Zelda laissant la vue de dos, inédite, modifier le rythme de la quête. On voit donc Link s'aventurer dans des dizaines de donjons par un monde gigantesque, en 2 ages différents (enfant et adulte). Sûrement, "zelda ocarina of time" est le jeu le plus révolutionnaire de la saga qui s'écoula grâce à sa qualité, sa richesse et ses innovations à 7.6 millions d'exemplaires... Du jamais vus !!!

-Vu le succès de oot, Nintendo développe "Zelda Majora's Masks" le plus insolite, le plus bizarre, le plus psychédélique des Zelda. Link redevenu enfant découvre un monde pré apocalyptique, l'aventure s'étale à 3

## The legend of Zelda - 2/2

jours ce qui crée une certaine pression et immersion au joueur. On note aussi le pouvoir des masks et les quêtes annexes pour les collectionner. "Majora's masks" est oppressant, ludique, sombre, baroque et surprenant. On peut rester perplexe face à sa bizarrerie, mais sûrement pas lui reprocher d'être sans idées. La barre est désormais placée démusérement haut...

### Les épisodes sur Game Cube

-Et on y arrive enfin, mon coup de cœur, "Zelda the wind waker". De loin le plus vivant, émouvant, touchant, innovant, maniable, immersif et surtout le plus poétique... Grâce à son esthétique, sa réalisation, sa jouabilité et son scénario hors du commun. Un univers authentiquement post apocalyptique, et dans l'ensemble un Zelda d'une grande mélancolie.

Je souligne encore combien TWW dégage un concentré d'émotions très fortes, et sa musique est toujours là, à soutenir les sentiments du joueur.

### Conclusion

Le secret de Legend of Zelda réside dans sa profondeur rarement approchée, jamais égalée. Nintendo a toujours eu une longueur d'avance dans ce domaine, car ils ont toujours poussé les concepts fondamentaux d'un bon scénario et ont toujours tenté de créer un gameplay le plus immersif possible, et ce les premiers. Même si toutes les nouvelles idées de Nintendo ne seront pas révélées avant milieu 2006, une chose est sûre, ils ont tout repensé, complètement mis à plat la notion de divertissement dans le jeu vidéo, et sont repartis à la base, en y ajoutant toute leur expérience. Zelda a toujours été le jeu le plus travaillé de Nintendo au niveau du gameplay et le plus profond, et Zelda TP n'échappera pas à ce nouveau mode de création. Les quelques informations et images présentées montrent que tout leur savoir-faire est réuni dans cette nouvelle version, et nous sommes certainement loin d'être au bout de nos surprises. Vous êtes impatients ? Il est sur que Nintendo est encore plus impatient que nous de prouver qu'ils savent faire du JEU VIDEO ! Alors ne vous inquiétez pas pour le temps d'attente, le jeu n'en sera que mieux. Et n'oubliez pas qu'un Zelda est toujours plus savoureux la première fois.