



Extrait du Inside Electronic Pipo

<http://www.insideelectronicpipo.com/espace-culturel/jeux-video/nos-recommandations/article/actualite-the-legend-of-zelda-25>

Actualité : The Legend of Zelda, 25 ans et toujours aussi héroïque.

- Espace culturel - Jeux vidéo - Nos recommandations -



Date de mise en ligne : vendredi 18 novembre 2011

Description :

En Janvier 2011, cela faisait déjà 25 ans que la saga Zelda enchantait l'univers Nintendo. Des consoles de salon aux consoles portables, retour sur cette série mythique qui a su s'imposer comme un incontournable dans le petit cœur des geeks et geekettes.

Inside Electronic Pipo

Japon, 21 février 1986. Aube d'une épopée de vingt-cinq ans. Shigeru Miyamoto pose la première pierre à l'édifice légendaire Zelda, série phare du géant Nintendo qui n'aura de cesse de faire rêver geeks et geekettes deux décennies durant, transcendant frontières et générations sans que la magie de l'univers d'Hyrule ne s'effeuille.

" Scénario et caractéristiques globales de la série.

Le scénario pourrait toutefois sembler itératif et désuet si l'on ne s'est jamais plongé dans l'aventure : incarner un héros, sauver le monde. Allons, Sciences Po Multimedia, vous n'allez pas essayer de nous faire gober que vous encensez une série au scénario si peu avant-gardiste.

Que nenni. Nous avons toutes nos raisons d'honorer The Legend of Zelda du présent article, qui se place bien plus comme un hommage de fan chevronnée que comme une rétrospective à caractère informatif.

Revenons à notre saga. Croisez une aventure palpitante, un univers onirique abondant de quêtes annexes saisissantes, parcouru de personnages farfelus, hauts en couleur, un pan entier de l'aventure orienté autour de la musique et des instruments, et une bande son magistralement composée par l'éminent Koji Kondo (*Super Mario Bros*) : KABOOM. Le résultat est explosif : la saga captive et fascine. Chaque opus, doté d'une personnalité qui lui est propre, a su renouveler la légende à sa modeste échelle et la faire durer sans en atténuer la saveur. Et je n'encourage aucun commentaire concernant mon enthousiasme excessif.

" Une saga très bon-vivant.

Certes, la série a connu des détours honteux, allant même jusqu'à trébucher sur la CD-I de Phillips. Mais les joueurs vous le confirmeront : la série the Legend of Zelda demeure, aujourd'hui encore, une perle rare dans le milieu du jeu-vidéo. Clairement. Sans concessions. Vingt-cinq ans de jeu sur diverses plate-formes ont vu se développer des épisodes aussi divers que surprenants, dans leur contenu et leur approche, et même si certains ont frôlé le ridicule, c'est sans compter sur l'humour décalé des fans qui ont su s'approprier cette monstrueuse bourde et l'enfermer dans un meme des plus délirants. La série elle-même ne se prenant pas au sérieux, on aura vu fleurir un bouquet de publicités très second degré nous imprégnant déjà du sentiment bon-vivant qui anime la communauté de fans comme de développeurs.

" Une rétrospective originale à travers une dimension visuelle et graphique extrêmement riche.

De la 2D roots à la 3D réaliste en passant par le Cell-shading, la série aura réussi à établir un panel très riche d'expériences graphiques. Cependant, plutôt que de démolir son identité visuelle, ces nombreuses expériences ont plutôt contribué à ancrer la série dans son époque, à la démarquer par rapport aux autres jeux, réaffirmant sans cesse la solidité de la saga dans un milieu qui s'est progressivement ouvert à la concurrence. Il va sans dire que **Ocarina Of Time**, souvent désigné comme le meilleur épisode, a donné une véritable claque aux autres licences de l'époque (1998), développant des graphismes tridimensionnels particulièrement audacieux.

Oracle of ages et seasons (2001) ont quant à eux littéralement enchanté nos game boy color avec des graphismes frais et colorés, et dont le souci du détail a été salué par la critique.

Et comment omettre d'évoquer le scandale soulevé par **The Wind Waker** ! La gamecube, en 2003, accueille cet épisode en cell-shading aux forts accents cartoon, un feu d'artifice haut en couleurs qui aura indigné certains fans tout comme il en aura ravi d'autres. Ses proportions déformées et son univers enfantin créent un opus très proche du dessin-animé, c'est à dire la parfaite antithèse du précédent opus 3D **Majora's Mask** (2000) qui s'inscrivait dans la lignée graphique Ocarina Of Time et était porteur d'un univers très sombre, placé sous le symbole du stress et de la terreur. Les réactions négatives vont de bon train. Cet épisode rompt totalement avec Hyrule, la contrée dans laquelle se déroule habituellement l'aventure, telle que nous la connaissons. Si dans la plupart des jeux Zelda, la **plaine d'hyrule** est un lien crucial au centre de l'épisode, carrefour entre les différents lieux de la carte, pierre angulaire de la map, cette dernière disparaît au profit d'un océan immense que le héros pourra parcourir non plus à cheval mais en bateau, innovation de taille particulièrement originale et ma foi très sympathique. Toutefois, il est indispensable de maintenir que cet épisode aura su témoigner d'une richesse graphique hors du commun, en créant une atmosphère d'un exotisme jusqu'ici inconnu, desservie par des visuels extrêmement fluides et novateurs. Bref, on aime ou on n'aime pas.

L'Année de sa sortie, 2003, marquera un tournant décisif dans l'héritage de la série, lui administrant **deux identités visuelles parallèles** qui continueront leur chemin séparément sur différentes plate-formes. Les épisodes sur DS hériteront des visuels cartoon de Wind Waker et du milieu océanique, tandis que les épisodes sur Wii seront entièrement refondus dans un style plus classique, retrouvant une identité un peu plus médiévale et résolument continentale, introduits par Twilight Princess à l'E3 2004 qui souleva une véritable révolution parmi les fans.

Car Révolution, c'était le nom initial du projet de console accueillant cet opus, qui sera plus tard renommée en "Nintendo Wii". **Twilight Princess**, sorti en 2006, c'est un épisode que tous les fans ont attendu comme un précieux cadeau. Pour la première fois, la saga Zelda allait pouvoir être illustrée par des **graphismes réalistes de très haute qualité**, et le trailer diffusé en 2004 à l'E3 souleva une vague d'euphorie jusqu'alors inconnue dans la communauté de fans. L'E3 2004, on s'en souvient encore, et on cite le trailer par coeur à l'unisson :

"Blades will bleed, shields will shatter. But as the light fades, will the hero rise again or will darkness reign ?"

Et cette question, on se la pose à nouveau aujourd'hui même. Car dans quelques heures, nous célébrerons la sortie officielle de **Skyward Sword**, le dernier opus en date sur Nintendo Wii (bien que déjà disponible en magasin). Graphiquement affilié à Twilight Princess, on s'attend à retrouver un univers proche de cet épisode, peut-être même avec une légère inspiration impressionniste concernant les textures si je ne m'abuse. Il convient également d'évoquer que, tout comme the Wind Waker, il semblerait que ce jeu introduit une nouvelle dimension à la carte qui ne sera non pas l'océan, mais le ciel.

Qui plus est, nous aurons le plaisir de retrouver trois éditions différentes en boutique : une édition normale avec uniquement le jeu, une édition spéciale limitée avec le jeu et un CD musical de ré-orchestrations en hommage aux 25 ans de la série (un délice !) ainsi qu'une édition collector comprenant le jeu, le CD et une manette de wii personnalisée.

Notez toutefois que le jeu n'est pas jouable sans le wii motion plus, alors n'oubliez pas de vous le procurer en même temps que ce dernier ;)

Je ne vous en dis pas plus et vous laisse découvrir ce nouveau volet avec, je l'espère, autant d'émotion que nous autres, fans inconditionnels de la saga hylienne.

" Je n'ai jamais joué à Zelda. Je commence par quoi ?

Difficile de répondre à cette question. Si vous n'avez pas peur d'être rebutés par des graphismes un peu obsolètes, bien que tridimensionnels, je vous conseille fortement de commencer par Ocarina of Time qui est le chef d'oeuvre intemporel de la saga, désigné presque à l'unanimité comme étant le meilleur opus de la série. Si cela vous a plu, continuez avec Majora's Mask qui innove en ce qui concerne les unités de temps - le jeu sera plus ou moins axé autour de trois jours. Toutefois, si vous n'avez pas l'âme d'un grand gamer, enchaînez directement sur The Wind Waker qui est à mon humble avis un deuxième chef d'oeuvre de Nintendo. Il est bien plus accessible et si vous aimez les jeux légers à la charte graphique colorée, n'hésitez pas. Enfin, si vraiment vous avez du mal avec les jeux vidéos et que vous arrivez fraîchement dans le milieu avec vos exigences graphiques de néophyte, que vous souhaitez viser dans un épisode un peu plus commun, essayez Twilight Princess. Mais ce serait vraiment dommage, car ce jeu est à mon sens un des jeux les moins riches de la série et nécessite une introduction au travers de jeux plus anciens.

Sur ce, nous attendons vos retours concernant Skyward Sword, et nous avons clairement hâte d'en finir avec cette folie de fin de semestre afin de pouvoir nous adonner sans limite aux plaisirs vidéoludiques de cette série mythique ;) May the triforce be with you !