



Extrait du Inside Electronic Pipo

<http://www.insideelectronicpipo.com/espace-culturel/jeux-video/nous-avons-teste-pour-vous/article/test-the-legend-of-zelda-four>

Test : The Legend of Zelda : Four Swords Anniversary Edition (DSi, 3DS)

- Espace culturel - Jeux vidéo - Nous avons testé pour vous -

Date de mise en ligne : mercredi 8 février 2012



Description :

Pour fêter l'anniversaire de la série Zelda, quoi de mieux qu'un Zelda gratuit ? Un Zelda est forcément bon, donc ça ne peut pas se refuser, mais cet épisode honnêtement égalise-t-il ses aînés ? (Gratuit jusqu'au 29 février inclus)

Inside Electronic Pipo

Comment ? Un jeu Zelda gratuit jusqu'au 20 février pour fêter le 25e anniversaire de la série ? Oui, et c'est l'opus Four Swords, d'abord sorti sur GBA, qui en a fait les frais. Les mauvaises langues ont tout de suite réagi au quart de tour en disant : « Mais pourquoi Four Swords ? Je voulais un A Link to the Past ou un Link's Awakening gratuit moi ! » On serait tenté de répondre pour des raisons marketing, mais surtout pour découvrir un opus méconnu des Zelda. Sa gratuité a attiré aussi quelques mauvais regards : pour autant, ce serait étonnant de la part de Nintendo de sortir un jeu bâclé. Voyons si ce jeu en vaut la chandelle.



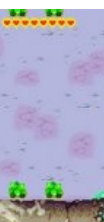
Introduction

Rappel vite fait de l'histoire : alors que Link et Zelda examinent une mystérieuse épée, l'épée de Quatre (bravo pour le nom...), contenant un esprit maléfique et dont le sceau faiblissait, cet esprit sort de l'épée et princessnappe Zelda. Les fans ont ainsi déjà une première surprise : le principal antagoniste n'est pas Ganondorf, mais Vaati, présent dans Minish Cap et les deux Four Swords. Pour la sauver, Link prend l'épée de Quatre et il se transforme en quatre Links de quatre couleurs différentes. Un scénario qui veut trouver des excuses pour le gameplay, c'est honorable, mais ça reste tout de même assez banal comme histoire.

Je vais avoir deux principaux défauts en faisant ce test : de un, je n'ai pas testé le Four Swords original, mais je pense tout de même que c'est un remake au pixel près avec quelques petites choses en plus (à commencer par le « Anniversary Edition » à côté du titre...). De deux, je n'ai pas pu trouver une autre DSi pour tester le jeu en multijoueur, et n'ai donc pu le faire qu'en solo. Mais bon, même avec ces deux défauts en moins, on a quand même de la matière pour faire un test potable. Mais déjà, cette matière, elle n'est pas bien lourde.

Le test

Durée de vie et jouabilité



Voilà un exemple typique de jeu solo : dans un multi, le Link rouge attaquerait, lui, au lieu de ne rien faire derrière.

Le jeu se divise en deux parties : la quête originale, où l'on peut choisir d'entrée entre trois donjons avant d'affronter le boss final (trois ! alors que dans Ocarina of Time il y en avait six...), et la deuxième quête, offrant deux donjons de plus, mais avec une difficulté plus redoutable. Il n'empêche, ça reste peu, quand on voit la facilité des trois premiers donjons. Disons qu'en moins de dix heures, on aura fait le tour. On voit bien qu'on a ici affaire à un jeu gratuit, et je ne suis pas sarcastique en disant ça.

Mais le tout premier « donjon », appelé « Temple du Savoir » et très bien nommé, est l'un des donjons auxquels on passera le plus de temps. Pourquoi ? Pour maîtriser toutes les techniques présentes dans le jeu, autant celles basiques (trois salles à elles seules !) et celles des mécanismes (quelques six salles). Pourtant, même si c'est très long au début, et que prendre en main tous les mécanismes et tout retenir est assez compliqué pour un novice, une fois qu'on aura fini le premier « vrai » donjon, il ne devrait plus y avoir de problèmes.



Ok, alors c'était dans quel Zelda qu'il y avait les aimants, déjà... ?

Parce que l'un des gros points forts des Zelda, c'est sa jouabilité. Four Swords AE ne déroge pas à la règle et propose une dizaine de mouvements différents adaptés à chaque ennemi. Et je t'en écartèle un, et je t'en lance un autre... Les mécanismes, issus de la plupart des jeux Zelda, sont très bien utilisés et apportent beaucoup d'énigmes avec le jeu. Enfin, le contrôle des Links (deux si on est en solo, puis on augmente avec le nombre de joueurs) s'avère simple et est très utile dans certaines situations : si les deux Links sont très éloignés, un coup de sifflet et hop ! les revoilà ensemble. Un très bon point donc, qui prend tout son sens lors de la seconde quête, où les énigmes sont très retorses.



Une petite partie de footcarapace ?

Un Zelda fidèle à ses prédécesseurs

Certains ont dû le voir sur l'image ci-dessus, et ont dû hurler : « MAIS ? C'est pas le château de A Link to the Past, ça ? » Et c'est là qu'on aborde le deuxième point fort du jeu : le fan-service. Il est surtout présent lors de la seconde quête. On ressort les meilleurs moments des précédents jeux, les mêmes ennemis, en stylisant les ennemis du Four Swords original et en gardant les musiques et les graphismes d'époque, et on a là un véritable hommage à la série, avec des donjons et moments bien connus. Ça risque de parler surtout aux vieux Sciences Pistes, les novices allant sans doute préférer la première quête qui se finit rapidement.

<a href="http://s.wat.fr/image/the-legend-of-zelda-four-swords_48e9p_1sbbv.jpg" title='JPEG - 37.3 ko'

type="image/jpeg">



I MISS THE OLD ZELDAS :'-(

L'esthétique

Troisième point fort du jeu : l'ambiance et l'esthétique. Les graphismes sont repris du Four Swords original sur GBA, et on peut constater qu'ils n'ont pas vieilli. Mais la stylisation pour ressembler le plus possible aux Zelda précédents a de quoi bluffer. Niveau musique, si les thèmes précédents sont gardés dans leur instrumentation originale, celles de la première quête se ressemblent assez et n'inventent pas grand-chose. Heureusement, il y a toujours des bruitages de bonne qualité, avec les cris valeureux de Link... euh, des Links.

La coopération dans la concurrence, c'est du Nintendo tout craché. Et on voit bien ça sur l'écran des scores après avoir fini un donjon.

Des limites de taille

Mais Four Swords, malgré les points forts de la jouabilité, de l'ambiance et du fan service, possède encore des défauts notables. Déjà, sa durée de vie ratatinée dont je vous ai parlé précédemment. Egalement, la transition de la quête facile à la quête dure se fait d'un seul coup : les novices risquent vite de jeter l'éponge, tandis que les pros attendaient ce moment depuis des lustres. Enfin, le côté hommage de ce jeu le pousse à n'adopter aucune nouveauté et à rester sur les acquis de ses prédécesseurs : on aurait attendu que Nintendo ose un peu plus. Four Swords AE est gratuit jusqu'au 20 février : il vaut mieux le télécharger tant qu'il est gratuit, car dès qu'il deviendra payant, cela n'en vaudra plus trop la peine, à part pour les incondtionnels de la série.

La notation

Esthétique : A.

- Son : A. Les musiques des niveaux de la première quête sont assez basiques et ne révolutionnent rien. Ce n'est pas le cas de la seconde quête qui reprend des thèmes bien connus. Quant aux bruitages, entendre Link est un vrai bonheur, et les autres sons sont cohérents.
- Graphismes : A. Remake oblige, les graphismes reprennent ceux de la Game Boy Advance où était le jeu d'origine. Sauf pour la seconde quête, où on transpose le monde « à la manière de » : un régal !
- Ambiance : A. Les différentes ambiances des premiers mondes sont assez bien rendues. Mais c'est là qu'on se rend compte que ces environnements restent cohérents même dans les anciennes versions.

Gameplay : B+.

- Difficulté : B+. Le jeu est assez compliqué à prendre en main au début, avec tous les mécanismes à apprendre. Mais la difficulté pêche en regard d'une première quête bien trop facile, qui passe directement à une seconde quête hardcore. On aurait préféré une transition en douceur.
- Type de jeu et rendement : A. Four Swords AE possède une pléthore de mécanismes rendant hommage à la série Zelda : bouclier, arc, boomerang, cape ailée ou aimant : (presque) tout y est. Et les différents mouvements de Link apportent du fun à jouer.
- Durée de vie : B. La quête principale se finit en à peine trois heures. Ce n'est qu'après avoir battu le boss final qu'on a le droit à une seconde quête plus difficile, rajoutant le double d'heures au compteur. Cela ne reste pas bien lourd.

Créativité : C.

- Scénario : D. Le scénario « à la Nintendo » classique : Zelda se fait enlever et Link part la sauver. Le rajout de l'épée de Quatre et de Vaati n'excuse pas un scénario beaucoup trop réchauffé.
- Type de jeu et mécanismes : B-. Four Swords AE se veut un hommage à tous les Zelda. Cela est honorable, mais il faut bien s'attendre à un repompage de toutes les idées précédentes, si bonnes soient elles.

NOTE FINALE : B. Four Swords AE remplit parfaitement son rôle de jeu hommage à la série Zelda en faisant un melting pot de toutes les idées apparaissant dans les opus précédents. Si le but est honorable et que Nintendo reprouve encore sa maîtrise de l'esthétique, on aurait voulu un gameplay plus facile à prendre en main et à retenir, même s'il en reste honorable et surtout une durée de vie plus longue en solo. Téléchargez le tant qu'il est gratuit, après, ça ne vaudra plus le coup... sauf pour les inconditionnels de la série, qui y trouveront là leur bonheur.