

Mémoire dans les jeux vidéo: The Legend of Zelda



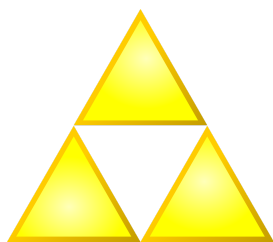
I. INTRODUCTION : Univers de “The Legend of Zelda”

“The Legend of Zelda”, ou simplement Zelda, est une série de jeux vidéo d’actions et d’aventures produite par la société japonaise Nintendo en 1986. Depuis la sortie de son premier jeu, cette saga comprend 19 jeux dont plusieurs rééditions telles que des remakes ou des dérivés de ce jeu.

L’action se déroule dans un univers fantastique où la magie, les divinités, les diverses créatures, un héros et une princesse s'entremêlent. En effet, nous suivons, au cours du jeu, l’histoire du héros principal, Link, qui doit sauver et libérer le royaume d’Hyrule et de sa princesse, Zelda, des mains du seigneur du mal, Ganon.

The Legend of Zelda est connu pour son côté exploration et son gameplay car il est le pionnier des jeux de monde ouvert. De plus, la profondeur de son scénario peut émouvoir certains utilisateurs. L'utilisation d'une musique assez harmonieuse et monotone permet également de renforcer l'ambiance du jeu. En effet, il existe une ambiance propre pour chaque jeu de cette saga comme par exemple celui de *Ocarina of Time* ou le scénario est le plus important sur ce jeu ou même les jeux *Twilight Princess* et *The Wind Waker* qui sont authentiques par leur différence de graphisme.

Comment parler de l’univers de “The Legend of Zelda” sans parler de son symbole : la Triforce ?



Le symbole du jeu, la Triforce, représente la force. Il est formé de trois triangles dorés qui, eux aussi, forment un autre triangle. Chaque triangle désigne un attribut distinct : la force, le courage et la sagesse et ces trois attributs ont été répartis parmi ces trois élus : Link, Zelda et Ganondorf. Ce symbole est devenu divin et représente au joueur un objet rare qu’il ne voit pas souvent dans les jeux vidéo.

Nous avons pu apercevoir que tout cet univers de cette grande saga possède un bon nombre de jeux et d'aventures. Il reprend même quelques de ses anciens jeux pour en faire un remake avec les consoles utilisées de nos jours. On se demande alors : comment l'univers de "The Legend of Zelda" reconstruit-il la mémoire du joueur dans le temps ?

II. La suite et la collision des souvenirs de deux époques

Le quatrième jeu de la série "The Legend of Zelda", *Link's Awakening*, est sorti pour la première fois sur la Game Boy en 1993. Bien qu'il s'agisse d'un travail sur console de poche, la qualité du jeu a maintenu le niveau élevé de la série. Les graphismes sont excellents dans la console de poche. La conception du puzzle et le scénario sont excellents dans la série. Cette version a été copiée et transplantée sur la plate-forme GBC en 1998. Cette version de l'image a été rehaussée en couleur. Son expressivité a encore été améliorée ainsi que son design de labyrinthe avec des couleurs uniques, mais l'image globale n'est pas différente de la version 1993, c'est toujours une image 16 bits, en style pixel.

Il faut savoir qu'en 2019, Nintendo a complètement reproduit ce jeu sur une des consoles qui est très appréciée de nos jours, la Nintendo Switch, dans un nouveau style moderne. Bien que les développeurs aient changé le style graphique de ce remake pour qu'il soit plus coloré et plus vivant, tous les niveaux, toutes les cartes et tous les éléments ont été complètement copiés de la version 1993. Dans cette nouvelle version, ce jeu conserve sa caméra avec sa vue du dessus et en gardant la même mécanique de jeu tout en subissant la refonte graphique que l'on connaît bien aujourd'hui. Notre protagoniste, Link, représente une ancienne légende et existe depuis 1986 mais continue d'apporter son courage aux habitants de chaque peuple de son univers à travers ce remake. En effet, cela marque un changement d'âge typique dans la série Zelda.



Le remake de ce jeu peut rappeler des souvenirs aux fans de l'univers de "The Legend of Zelda" qu'ils ont connu pendant leur enfance et peut ainsi faire réapparaître ces émotions et cette joie que le joueur a connues auparavant. L'idée était sans aucun doute de reproduire à la perfection le jeu en matière de level design tout en mettant en place la même position des énigmes, le même décor et les mêmes passages que le jeu original. En reprenant ce même level design, le joueur peut alors se rappeler des moments qu'il a passés en jouant à ce jeu original tout en prenant en compte les importantes différences qu'il y a dans le remake, à savoir le style graphique, la 3D et sa profondeur. Également, l'aspect visuel est plus détaillé (l'ajout d'un brouillard), la bande sonore et le thème du jeu ont été réadaptés. Des changements sont marqués aussi par la carte dynamique où les zones se dévoilent à partir du moment où elles sont découvertes, choses qui ne se trouvaient pas dans la version originale.

III. 34 ans d'évolution: hérite et abandonne le réglage précédent de la série

Tout d'abord, la signification de la première œuvre de "The Legend of Zelda" est allée bien au-delà du jeu lui-même. Bien que l'hôte ne dispose que de fonctions 8 bits, Nintendo utilise toujours des fonctions limitées pour créer un monde Hyrule complet et établir la structure de base de toute la série. Ce jeu est considéré comme le premier jeu d'action-RPG de console de jeu portable, RPG signifiant Role Playing Game. C'est un genre de jeu vidéo de rôle incorporant des aspects de jeu d'action. Le concept était très nouveau à l'époque. Le gameplay de base, des accessoires, du décryptage, du labyrinthe, des éléments de collection et d'exploration ont fait de la série un point de départ élevé depuis le début. La première génération de "The Legend of Zelda" a balayé le monde et fait toujours l'objet de discussions. La série de musique à thème classique a été chantée dans le monde entier pendant 34 ans depuis sa naissance.

De plus, "The Legend of Zelda: A Link to the Past" est un jalon dans l'histoire de la série "Legend of Zelda". Le concept de mondes parallèles est également introduit pour la première fois dans ce jeu. Une fois que la fonction a évolué vers 16 bits, l'image de cette œuvre a été entièrement améliorée, la réalité et le monde sombre ont des styles d'expression différents. Les bords des objets et des personnages de la scène sont très lisses et les mouvements des

personnages sont fluides. Le feu dans la grotte, la forêt brumeuse et le temps pluvieux sont inoubliables. La conception des labyrinthes et des puzzles était parfaite et est devenue le modèle des versions portables ultérieures du travail de Zelda. Le jeu a un haut degré d'achèvement, et c'est toujours le favori de nombreux fans de la série.

En 2017, la série Zelda a lancé une œuvre à succès, *Breath of the Wild*, qui est un jeu avec un monde ouvert comme concept principal, renversant les jeux d'aventures de niveau précédent de la série Zelda. "The Legend of Zelda: Breath of the Wild" a été très apprécié par l'industrie après sa sortie, de nombreux médias lui ont donné toutes les notes et remporté plusieurs prix annuels de jeu. Il a également remporté le prix du jeu de l'année aux Game Awards 2017.

Bien qu'il s'agisse d'un travail subversif, le concept principal du jeu est très différent d'avant, mais *Breath of the Wild* conserve toujours le noyau le plus important de la série: l'histoire du continent Hyrule et l'ingénieux jeu de puzzle. Dans *Breath of the Wild*, les joueurs peuvent explorer ce continent sans aucune restriction, mais ce travail conserve encore quelques "niveaux de style puzzle". Ces puzzles sont conçus comme des temples, attendant que les joueurs entrent dans le temple et résolvent des niveaux. Il y a même des temples qui doivent résoudre des énigmes à l'extérieur pour être trouvés. Ces temples qui représentent des "niveaux de type puzzle" sont exactement les labyrinthes et les niveaux que les joueurs connaissent dans le jeu précédent. Les joueurs penseront naturellement au sentiment et au bonheur qu'ils ont ressenti lorsqu'ils ont joué au jeu précédent et résolu le puzzle. Différents des jeux de précédents niveaux, dans cette version, les "niveaux" ne bloquent pas la progression du jeu. Ce ne sont pas des niveaux linéaires mais ils existent en parallèle. En d'autres termes, si le joueur ne peut pas percer le temple, peu importe comment, vous pouvez explorer d'autres temples. Dans le jeu précédent de cette série, nous pouvons dire que comme tous les jeux de ce genre, une fois que le joueur ne peut pas résoudre un puzzle, il ne peut pas avancer. Mais dans le jeu du monde ouvert, si vous ne pouvez pas accomplir cette tâche, vous pouvez également explorer plus de 100 autres tâches.

IV. Conception du jeu de monde ouvert

- Qu'est ce qu'un "Open World" ?

Tout d'abord, il faut mentionner que "The Legend of Zelda" est le pionnier des jeux de monde ouvert ou « open world ». Mais qu'est-ce qu'un monde ouvert finalement ? Dans le domaine du jeu vidéo, c'est un concept du level design où le joueur peut parcourir librement un monde virtuel en ayant les moyens d'agir sur plusieurs facteurs tels que des objets qui se trouvent dans ce monde ou même des éléments du décor. Le terme du monde ouvert décrit totalement l'environnement du jeu en lui-même et le joueur peut pleinement profiter dans l'univers dans lequel il se trouve. Il faut distinguer 2 types de monde ouvert :

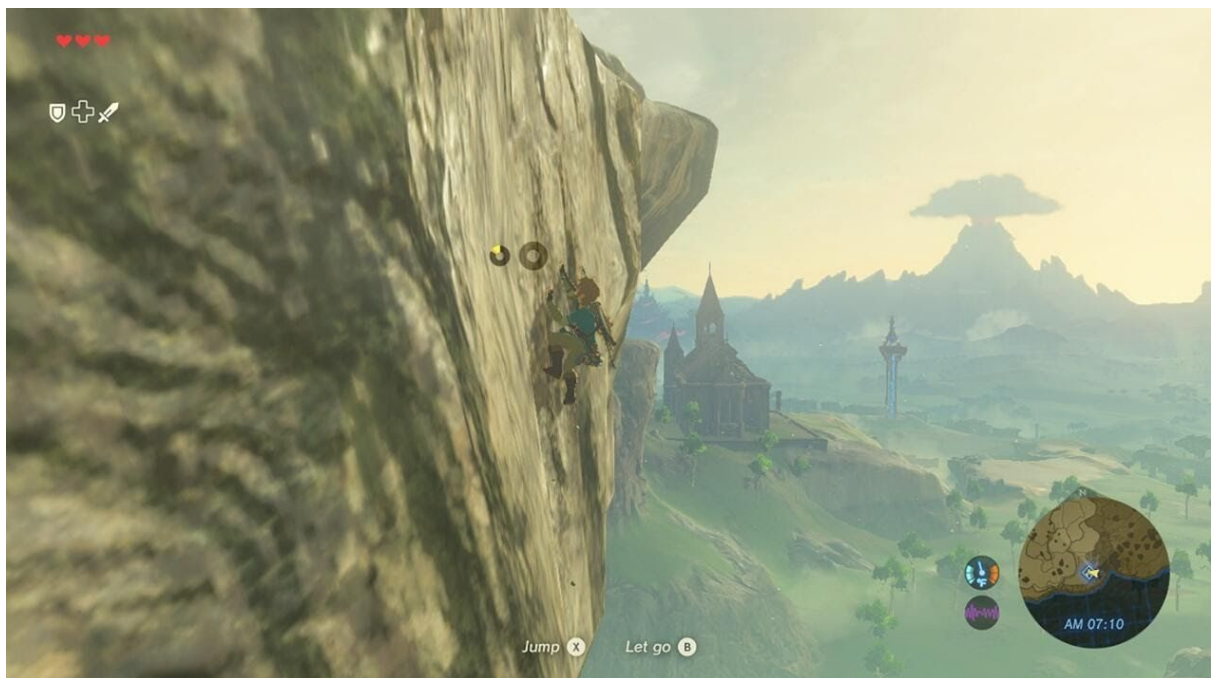
- Les mondes ouverts dits "statiques" où le monde dans lequel le joueur se trouve reste le même pour tous les exemplaires du jeu
- Les mondes ouverts dits "procéduraux" où le monde est généré suivant un algorithme de génération procédurale. En effet, le monde se génère au fur et à mesure que le joueur progresse. Il est possible que si le joueur veut réussir ses quêtes dans un monde ouvert, par exemple, il doit retenir quelles quêtes il doit faire car certaines de ces quêtes ne peuvent pas s'effectuer immédiatement mais beaucoup plus tard dans un autre environnement.

Concernant "The Legend of Zelda", *Breath of the Wild* est complètement une réussite des jeux du monde ouvert. En effet, les développeurs de ce jeu ont intelligemment utilisé cette méthode de renouvellement de ce sentiment d'émerveillement et de découverte quand le joueur s'apprête à faire un choix sur l'obstacle qu'il contournera ou bien qu'il franchira. Ce monde ouvert conditionnera le joueur à retenir le parcours qu'il a fait dans cet univers pour se soumettre aux différentes épreuves qu'il fera.

- Conception subversif de système de jeu

Le "système d'escalade" subvertit la perception du joueur. Dans n'importe quel type de jeu dans le passé, «l'escalade» est une action restreinte. Si le joueur veut monter, il utilise soit des accessoires tels que des échelles et des ascenseurs ou soit une action «saut» pour sauter les marches, mais l'action de saut a une limite de hauteur maximale.

Mais dans "The Legend of Zelda: Breath of the Wild", l'action de l'escalade apparaît comme un système indépendant. Ce système d'escalade est très différent des autres jeux d'autres marques et des jeux précédents de Zelda. Il ressemble à un gecko dans le monde réel. Il permet à Link de l'utiliser en tout lieu sans aucune restriction, de se déplacer sur un plan vertical à n'importe quel angle. C'est comme dans le monde réel : les gens font de l'escalade et de l'alpinisme. Ils grimpent où ils veulent, mais le protagoniste du jeu n'a pas besoin de mesures de protection telles que des cordes d'escalade.



Capture d'écran de Breath of the Wild: Personnage manipulé escalade sur la falaise

Grimper dans *Breath of the Wild* est beaucoup plus magique que l'escalade dans le monde réel. Il peut être appliqué à presque toutes les surfaces. Il peut escalader tous les bâtiments et les coteaux et trouver le bon pied pour récupérer sous différents angles et conditions. Quasiment tous les objets avec de la hauteur dans le jeu, des arbres, des tours, des montagnes de neige aux châteaux ont presque des conceptions d'escalade spécialement conçues et il y a d'innombrables éléments cachés liés au système d'escalade: comment atteindre, comment agir après l'arrivée et comment faire au mieux économiser de l'énergie et prendre soin des actions regorgeant de détails et de conception.

Ce système d'action novateur et intéressant double les possibilités du jeu, par exemple, pour atteindre une destination, les joueurs peuvent développer d'innombrables routes. Dans un jeu en monde ouvert, la réponse peut avoir une solution optimale, mais il n'y a pas de solution unique. Un tel système d'action bouleverse complètement la perception et l'imagination des joueurs face à ce type de jeu, car si «l'escalade» est une action courante dans le monde réel, sa trajectoire d'opération relève également du bon sens dans la réalité, mais il y en a peu. Le jeu restaure vraiment cette action. La raison n'est pas la difficulté de ce système d'action mais dans la conception générale du jeu. Si le joueur ne suit pas l'itinéraire prédéterminé par le concepteur du jeu, de nombreux bugs se produisent, et la difficulté et le divertissement du niveau de jeu disparaîtront.

- L'Émergence et la liberté

Le haut niveau de liberté des joueurs dans les jeux en monde ouvert vient d'un concept de game design: l'émergence. Dans le domaine du jeu, le sens d'«émergeant» est en fait très simple, c'est-à-dire les possibilités infinies de la situation de jeu générée sous les contraintes de règles limitées. Parce que le processus du jeu est contrôlé par le joueur, l'existence du jeu dépend du comportement du joueur. Le comportement du joueur peut être guidé, mais il est fondamentalement imprévisible: le joueur peut télécharger "The Legend of Zelda: Breath of the Wild", se tenir sur la montagne et regarder le paysage pendant des dizaines d'heures. Personne ne peut définir que ce n'est pas une façon correcte de jouer. Par un autre exemple, le personnage contrôlé par le joueur se trouve au point A et il veut aller au point B. Il y a une route entre le point A et le point B et il y a de l'herbe à côté. À ce moment-là, le joueur peut choisir de marcher dans l'herbe ou bien de marcher sur le sol sans herbe. Libre au joueur de choisir sa route. Même un choix aussi simple est une manifestation d'émergence.

V. CONCLUSION

En bref, il existe de nombreux mécanismes dans *Breath of the Wild* que l'on peut retrouver dans les travaux précédents: le poulet, une sorte de mascotte généralement inutile mais symbolique, le design du parapente, le design de la barre de santé et de la barre d'énergie, très facile d'obtenir des bombes de reconstitution, les accessoires en bois peuvent enflammer le feu, la visée somatosensorielle des armes de tir, ces designs sont innombrables. On peut dire qu'au cours des 30 dernières années, chaque nouveau travail de cette série a hérité des éléments de l'ancien travail, la pratique de divers mécanismes d'action de résolution d'énigmes tout au long de la série a accumulé une expérience fiable pour la conception de mécanique intéressante.

Tout comme l'année suivante, en 2018, reproduit par Nintendo de "The Legend of Zelda: Link's Awakening", le game-designer a constamment renforcé et rénové les souvenirs et les émotions du joueur pour cette série. Ils donnent aux joueurs une impression: dans notre monde de jeu, vous pouvez trouver le plaisir de votre enfance, ou bien profiter du design de jeu le plus avant-gardiste et audacieux. L'ambition de Nintendo est de mener la direction de l'ère du jeu, je ne peux pas dire si cette entreprise multinationale japonaise l'a réussi, pourtant, la série Zelda a une position presque inébranlable dans l'industrie du jeu. Certains de ces jeux ont dépassé leur époque et sont étonnants avec leurs designs audacieux, guidant la direction d'innombrables concepteurs de jeux ultérieurs.

SOURCES

- Kevin Hottot, (2016) “The Legend of Zelda : retour sur 30 ans de Triforce et de vases cassés” in Next Impact. Consulté à l’adresse :
<https://www.nextinpact.com/article/21246/98680-the-legend-of-zelda-retour-sur-30-ans-triforce-et-vases-casses>
- Antoine Clerc-Renaud, (2019) “Top 10 – Les plus importantes différences entre Link’s Awakening 2019 et l’original” in jeux.ca. Consulté à l’adresse :
<https://jeux.ca/jeux-video/top-10-les-plus-importantes-differences-entre-links-awakening-2019-et-loriginal/>
- Ubisoft, (2019) “Monde ouvert : une réponse au besoin de liberté des gamers ?” in Usbek & Rica. Consulté à l’adresse :
<https://usbeketrica.com/fr/article/monde-ouvert-liberte-gamers>
- Kwev, (2017) “Pourquoi le monde ouvert de Breath Of The Wild est une réussite ?” in eclypsia.com. Consulté à l’adresse :
<https://www.eclypsia.com/fr/zelda-wiiu/actualites/pourquoi-le-monde-ouvert-de-zelda-breath-of-the-wild-est-une-reussite-24081>
- Maxime Claudel, (2019) “Pourquoi The Legend of Zelda : Breath of the Wild est le jeu de la décennie” in Numerama. Consulté à l’adresse :
<https://www.numerama.com/pop-culture/596272-pourquoi-the-legend-of-zelda-breath-of-the-wild-est-le-jeu-de-la-decennie.html>
- Florian Falcucci, (2017) “ANALYSE ZELDA: BREATH OF THE WILD (2/2): RECONSTRUIRE UNE LÉGENDE” in Daily Mars. Consulté à l’adresse :
<http://www.dailymars.net/analyse-zelda-breath-of-the-wild-22-reconstruire-une-legende/>
- Anonyme, (2006) “L’émergence artificielle : quand les designers rêvent d’un monde virtuel” in jeuxvideo.com. Consulté à l’adresse :
<https://www.jeuxvideo.com/dossiers/00006203/le-gameplay-emergent-l-emergence-artificielle-quand-les-designers-revent-d-un-monde-virtuel-002.htm>