

The legend of Zelda : a link to the past (GBA) - 1/3

Zelda la légendaire série de jeux qui est apparu sur toutes les consoles Nintendo, débarque sur GBA. C'est le hit de la Super Nintendo, A link to the Past, qui est adapté sur Game Boy Advance. Une légende que ceux qui ont connu l'âge d'or de la Super Nintendo aimeront redécouvrir mais les néophytes s'y plairont aussi.

Attention : vous trouverez peut-être ce test sur un site de jeuxvidéo, comme [info-game](#). C'est normal car j'ai réalisé ce test pour plusieurs sites de jeuxvidéo et j'ai ensuite décidé d'en faire profiter France-jeunes.

Histoire :

Et c'est une longue quête qui vous attend. Si elle reste assez guidée, le monde d'Hyrule, particulièrement vaste et riche, recèle biens des secrets que vous ne pourrez découvrir qu'en sortant des sentiers battus du scénario. A peine un donjon terminé, on a qu'une seule idée en tête, partir explorer Hyrule afin de découvrir de nouveaux passages avec les accessoires fraîchement acquis.

Grâce à un miroir magique, Link aura l'occasion de découvrir une version plus sombre et chaotique d'Hyrule. Ces deux mondes sont liés et le moindre évènement survenu dans l'un des mondes aura des répercussions dans l'autre. Link devra exploiter cette particularité afin de progresser dans l'aventure et d'accéder à des lieux à priori inaccessibles.

Réalisation et Intérêt :

Cette version de Zelda, d'abord parue sur Super Nintendo, a été la première à introduire des mondes parallèles. Cette idée a plus tard été reprise dans Ocarina of time sur Nintendo 64, Oracle of Ages et Oracle of Seasons sur Game Boy Color.

En insérant la cartouche de jeu dans la GBA, on ne peut qu'être émerveillé par la réalisation, la jouabilité et la richesse du Gameplay. La version GBA reste très fidèle à l'original en reprenant les graphismes au pixel près. Des graphismes qui n'ont pas vieilli même s'ils demeurent en dessous des standards actuels sur GBA (comme Golden sun par exemple). La principale différence entre les deux versions est la résolution de l'écran : on a un champ de vision plus restreint sur GBA. Un moindre détail qui ne gâche en rien le plaisir du jeu.

Nintendo a incorporé quelques nouveaux bruitages issus des versions Nintendo 64. LE petit elfe devient ainsi plus bavard sur GBA, poussant de petits cris et autres soupirs à chacune de ses actions (soulever une pierre, sauter...). Le "Ya !" systématique à chaque coup d'épée pourrait cependant devenir agaçant dans les combats les plus intenses. On notera également des changements plus subtils, imperceptibles pour la plupart des joueurs, mais qui n'échapperont pas aux fidèles de la première heure comme l'emplacement d'un objet ou d'un ennemi... A moins que, complètement immergé dans l'aventure, vous n'ayez pas le temps de vous en rendre

The legend of Zelda : a link to the past (GBA) - 2/3

compte.

A Link To The Past est passionnant et Nintendo aurait pu s'arrêter là. Pourtant quel fan de Zelda n'a jamais rêvé d'y jouer à plusieurs ? Un rêve qui devient réalité avec un mode de jeu exclusivement multijoueurs intitulés Four Swords. Développé par Capcom, déjà à l'origine de Oracle of Ages et Oracle of Seasons sur GBC, il laisse entrevoir ce que pourrait être le prochain Zelda sur GBA. Complètement inédit, il bénéficie de graphismes tout à fait d'actualité reprenant le design si particulier de The Wind Waker sur GameCube. L'action se déroule d'ailleurs à la même époque alors que la princesse Zelda est kidnappée par Vaati, le sorcier du vent (déjà on ne peut pas la laisser seule deux secondes ! :)). Pour la délivrer, Link doit utiliser l'épée enchantée Four Swords afin de se multiplier. On passe donc de deux à quatre Link se lançant à la poursuite du sorcier à travers 3 donjons dont les énigmes ne pourront être résolues et les pièges évités qu'avec la contribution de tous. Une coopération d'autant plus importante que chaque Link ne peut transporter qu'un accessoire (dont quelques nouveaux) en plus de son épée et de son bouclier. Mais la compétition n'est pas exclue et à un moment ou un autre, l'appât du gain prendra le dessus. Afin de pimenter encore le challenge, Nintendo a prévu une interaction entre les deux jeux. Ainsi, une fois la master sword récupérée dans A Link To The Past, elle remplacera votre épée de base dans four swords, vous donnant un avantage certain sur vos partenaires. De même en terminant Four swords vous débloquentez de nouveaux secrets dans A Link To The Past.

Graphismes :

Un peu moins biens que les hits de la GBA (golden sun...) les deux styles graphiques différents sont pourtant très agréables. **16/20**

Jouabilité :

Zelda reste une référence en matière de Gameplay, même après 10 ans. LA jouabilité est impeccable et le système de progression toujours aussi efficace. **18/20**

Durée de vie :

La longueur et la complexité de A Link To The Past réserve déjà de longues heures à qui ne connaît pas par coeur cette aventure, et le mode Four Swords décuple cette durée de vie à condition d'avoir assez d'amis et de cartouches pour y jouer. **18/20**

Bande-son :

Une bande son très bonne avec des thèmes mélodieux. Les cris de Link sont amusants mais peuvent agacer à la longue. **15/20**

Scénario :

The legend of Zelda : a link to the past (GBA) - 3/3

Une vaste quête en deux parties qui réserve pas mal de surprises même si la trame scénaristique reste assez limitée. C'est très classique chez Zelda : la princesse du même nom se fait enlever et vous, link, devez la retrouver. **15/20**

CONCLUSIONS

Une référence du jeu d'aventure à se procurer de toute urgence. Mais il faut toutefois relativiser l'intérêt de cette cartouche si vous ne pensez pas pouvoir profiter du mode quatre joueurs de Four Swords qui nécessite tout de même quatre exemplaires du jeu, même si les parties à deux ou trois sont évidemment possibles.

Note : 18/20