

The Legend of Zelda - 1/2

The Wind Waker arrive très bientôt dans nos belles contrées... Gros plan et petit historique...

The Legend of Zelda

Tout a commencé en 1987, lorsque Shigeru Miyamoto (créateur de Zelda) lance The legend of Zelda en Europe en 1987. Ce jeu fût un énorme succès à l'époque. Suit un épisode beaucoup moins connu : Zelda Game and Watch, en 1989. Puis the adventure of Link en 1989, sûrement le moins aimé de la série à cause d'une maniabilité très mauvaise, A Link to the Past en 1992, le seul épisode de la série à être sorti sur Super Snes, Link's Awakening (et Link's Awakening DX) en 1993, le premier de la saga sur GameBoy pocket. Ocarina of Time sur Nitendo64 en 1998 est considéré par beaucoup comme le meilleur épisode de la saga. Le passage à la 3D était très réussi et l'esprit de la série était conservé. Majaro's Mask en 2000 n'est pas la suite logique de Ocarina of Time mais il s'agit d'un épisode parallèle.

Oracle of Seasons et Oracle of Ages sont les deux premiers volets à être sorti sur GameBoy Color. Les deux épisodes sont liés, mais n'ont pas le même scénario. Ce sont deux épisodes développés par Capcom. Et enfin, cette année est sorti le remake de A Link to the Past, avec une nouvelle aventure jouable jusqu'à quatre intitulée The Four Swords. The wind waker, le premier épisode sur GameCube, arrive très bientôt, le 2 mai, 3 mai ou 30 avril selon les magasins... Et c'est cette épisode de la saga qui nous interesse.

Les graphismes

Beaucoup de monde a critiqué le nouveau design de ce Zelda au vue des premières images et vidéos, de qualité médiocre, montrées à l'E3... Il est vrai qu'elles étaient vraiment de mauvaises qualité, mais quand on regarde les dernière vidéos où l'on voit le jeu tourner, on voit l'évolution graphique qu'a subit ce titre. Oui, le jeu est magnifique, les effets sont superbes, les mimiques de notre héros sont magnifiquement superbes.... Les adjectifs me manquent pour décrire ce jeu qui est un des plus beau jeu, que dis-je, le plus beau jeu fait dans ce style graphique appelé "Toon Rendering". Ce jeu resterait, rien que grâce à ces graphismes, dans l'histoire du jeu vidéo, ce qui n'est pas rien.

Le gameplay

La maniabilité est toujours aussi parfaite que les épisodes 3D sortis sur Nitendo64. Link se manie au doigt et à l'oeil, il bouge bien et possèdent une grande palette de mouvement. Il peut courir, sauter, ramper, utiliser tous pleins d'objet comme un grappin, une longue vue, il peut se la jouer à la SolidSnake, utiliser une baguette de vent pour contrôler la direction du vent et ainsi se diriger avec son bateau à travers le monde constitués de nombreuses îles. Les combats se font sans peine et, un fois morts, les ennemis disparaissent dans un magnifique effet de fumée...

Bande-son, Durée de vie

Le musique est superbe et permet d'ajouter une ambiance superbe au jeu. Koji Kondo s'est surpassé pour cet opus. Les mélodies sont belles, harmonieuses et restent dans la tête bien après qu'on les ait écoutées. On rerouve même des thèmes d'anciens jeu. Question durée de vie, elle est longue, mais un Zelda n'est jamais assez long, on en voudrait encore.

The Legend of Zelda - 2/2

The Wind Waker : parfait ?

Oui il est parfait, pour peu que vous aimiez le style graphique, mais il serait fâcheux de passer à coté de cette merveille juste pour ça. Certains pourront aussi dire qu'il est facile, mais pour peu qu'on prenne son temps, que l'on profite pleinement de jeu, et que l'on fasse les quête annexe, le jeu est alors d'une durée considérable. Pour preuve, voici quelques notes qui me viennent à l'esprit :

-Re-7 : 20/20

-Nitendo magazine : 10/10

-Famitsu : 40/40 (le plus grand magazine de jeu vidéo du Japon. Il n'ont mis la note maximale qu'a 5 jeux dans l'histoire du jeu vidéo)

-Joypad : 10/10

-Gameplay 128 : 98%

Et j'en oublie beaucoup.

Vous aurez compris que ce jeu est une immense bombe et qui va rester longtemps incontournable et inégalé.
A quand la suite?