The legend of Zelda : Phantom Hourglass - 1/1

Tout sur le futur Zelda dans "Phantom Hourglass"...

Plus d'un mois après sa première présentation lors de la Game Developers Conference, The Legend of Zelda : Phantom Hourglass fait son retour sur Nintendo DS ! Le trailer nous permet d'apprécier les graphismes cell-shadés style de "Wind Waker", l'utilisation du stylet relativement intéressante comme pour définir la trajectoire du boomerang ;et aussi le retour tant attendu de la navigation sur un océan peuplé de pirates ! "Phantom Hourglass" ne devrait pas voir le jour en Europe avant l'année 2007.

Apparition de "phantom hourglass" à l'E3

Effectivement, "Phantom Hourglass" est apparu à l'E3 le 9 mai. D'après la preview, "Phantom Hourglass" serait la suite de "Wind Waker" !

A la fin de The Wind Waker, le Roi d'Hyrule choisi de demeurer dans son pays pourtant englouti petit à petit par les eaux, tout en lançant à Link et Tetra, saufs, une ultime requête : "construisez un nouveau monde, un monde qui ne se nommera pas Hyrule". C'est apparemment dans cette optique que quelques mois plus tard, Link, Tetra et ses pirates embarquent pour un voyage au delà des limites de la Grande Mer...

Une nouvelle aventure commence

Vous l'avez compris, Phantom Hourglass sera la suite directe de "The Wind Waker". Perdus dans des mers brumeuses et tumultueuses aux antipodes de la paisible île de l'Aurore, toujours à la recherche de nouvelles contrées, notre équipage découvre un mystérieux bateau abandonné.

Tetra (ou Zelda, c'est selon) commet l'imprudence de s'y aventurer seule, et devinez quoi, c'est à ce moment qu'un grand danger se manifeste, dont Link ne parviendra pas à la sauver : il tombera à l'eau dans sa tentative.

Se réveillant plus tard sur le rivage d'une île inconnue, notre elfe, dans de beaux draps, fera la connaissance d'une fée, qui l'aidera tout au long du jeu à accomplir sa nouvelle quête : retrouver Tetra, et son chemin par la même occasion ! Malheureusement pour lui, le temps ne jouera pas en sa faveur, et ce n'est qu'à l'aide du Sablier Fantôme qu'il aura une chance de s'en sortir...

Avec Phantom Hourglass, nous sommes à nouveau en présence d'une vaste mer sur laquelle de nombreuses îles se tiennent. Inutile de vous dire que Link aura bien besoin d'un moyen de locomotion pour s'en sortir, et celui-ci ne sera autre qu'un petit bateau capable d'affronter vents, marées et batailles navales pour amener son maître à bon port.

En mer, la carte s'affichera sur l'écran du dessus tandis que l'action prendra place sur l'écran inférieur, mais il sera également possible de la déplacer sur la zone tactile pour y tracer son itinéraire, au stylet. Le bateau suit alors son cours automatiquement, et on peut utiliser le canon pour couler la flotte ennemie.