

Zelda: Ocarina of Time est un jeu vidéo d'action aventure mondialement connu, créé par le papa de Mario en fin 1998.



C'est un véritable tournant dans l'histoire du jeu vidéo: 1er Zelda en 3 dimension et considéré comme étant le meilleur opus de la série par bon nombre de joueurs, ce chef d'œuvre est unique et je vais vous présenter point par point les différents aspects de ce jeu dans cette analyse.

I. Scénario

Le héros (vous le nommez mais son nom d'origine est Link) est un kokiri, un enfant de la forêt, différents des autres de son espèce, il n'a pas de fée, contrairement au reste des enfants. Un jour, le vénérable arbre Mojo, esprit de la forêt et père de tous les kokiris, atteint d'une malédiction, envoie la fée Navi chercher Link, afin que ce dernier puisse le libérer. L'arbre Mojo sait que derrière sa malédiction se cache un fléau bien plus grand qui menace la Terre d'Hyrule toute entière.

Ce scénario, simpliste pour un zelda: partir à la recherche des pierres ancestrales, gemmes, objets précieux, etc... afin d'obtenir assez de pouvoir pour défendre Hyrule contre la menace : ici Ganondorf, homme maléfique doté de la puissance des ténèbres, et de sauver la princesse du Royaume, Zelda. On parcourt différents donjons dans différents lieux (villages, montagnes, lacs, forêts), on trouve de nouvelles armes au cours de l'aventure qui nous aident à avancer dans les donjons. On rencontre des gens qui vont nous aider au cours de l'aventure, bref, un classique dans le genre.

La suite de cette partie peut révéler quelques clés de l'intrigue, attention à ceux qui n'ont pas fini le jeu.

Dans ce jeu, l'un des éléments clés de l'histoire est le voyage dans le temps : le fait de voir Link vieillir de 7 ans d'un coup, augmenter son charisme, et de voir les différents niveaux où l'on se baladait qui se transforment, c'est très plaisant. Le fil conducteur est très bien implanté dans le jeu et, sauf cas où l'on n'y joue pas pendant de mois et que l'on reprend, on sait

toujours où l'on doit aller, ce que l'on doit faire, l'objectif en vue. Même si parfois ce n'est pas évident à faire, le joueur n'est normalement jamais perdu (de plus, les indications que donne la fée vous guident toujours).

II. Gameplay



- Généralités:

Un héros en 3D, que l'on contrôle entièrement. Pour l'époque, la gestion de déplacement ainsi que le contrôle de la caméra est plutôt facile à prendre en main, même si des fois, on a l'impression que Link fait ce qu'il veut, un saut que l'on ne désirait pas par exemple, et donc des fois, recommencer une des salles les plus pénibles d'un donjon juste à cause de ce saut.... Mais sinon, on n'a pas vraiment de soucis! La gestion des objets est plutôt pas mal organisée, en ouvrant le menu et s'équipant de l'objet que l'on veut (3 au max), même si des fois (bis), c'est assez rageant de rouvrir encore et encore le menu pour changer rapidement son équipement. Les phases de combats sont aussi simples que plaisantes, un ennemi arrive, on sort l'épée et BATTLE! Avec différents coups d'épée et les objets, cela ne lasse jamais de défaire des petits monstres de temps à autre. La question de l'argent est aussi bien réglée, on en a souvent besoin, mais on ne tombe jamais à court de rubis, que l'on trouve aisément en tuant des monstres, brisant des pots, et avec la quête annexe des « Skultulas d'or », qui consiste à tuer des araignées la plupart du temps difficilement accessibles, on voit la capacité de notre bourse grossir petit à petit.



- Donjons:

Les donjons, lieux dans lesquels le joueur passe le plus de temps et est le plus souvent coincé. En effet, le but de ces donjons est d'exploiter au maximum les capacités du joueur à réagir devant toute situation. Un donjon est toujours infesté d'une panoplie de monstres, d'énigmes plus ou moins difficiles, de salles fermées à clefs, que l'on trouve dans des coffres, une nouvelle arme, un mini-boss, et un boss final. La résolution d'un donjon se fait toujours de la même manière: allers-retours incessants dans toutes les salles, fouiller chaque recoin pour ne pas oublier un indice ou un outil pour avancer. Généralement, l'arme trouvée servira à débloquer une énorme partie du donjon jusqu'alors inaccessible. En bonus, on trouvera deux objets, utiles mais non nécessaires : la carte du donjon ainsi que la boussole (qui indique l'emplacement des coffres et du boss). Ce dernier, quel que soit le donjon nous offre toujours un grand plaisir lorsqu'on l'affronte, il est généralement insensible aux coups d'épée classiques et il faut trouver son point faible en utilisant l'arme obtenue dans le donjon. A la fin de chaque donjon votre énergie vitale augmente d'un coeur et vous obtenez une relique.



Durant le jeu, on alterne entre phase de recherche dans Hyrule et donjons. Cela peut lasser certes, mais c'est tellement bien construit que l'on veut à tout prix jouer encore. Voyons maintenant un peu si les techniques sono-visuelles suivent à ce gameplay qui donne fort envie.

III. Image et Son

1. Graphismes:

Même si aujourd'hui, on pourrait trouver les graphismes de ce jeu vraiment laids, pas fluides, carrés, moches quoi, il faut savoir qu'à l'époque, c'était un peu une révolution dans le genre. En effet, la 3D faisait son apparition dans le domaine du jeu, et ce jeu révolutionnait le genre ! La qualité des images était époustouflante, les décors magnifiques, les couleurs bien gérées, on a dans ce jeu aucun problème de visibilité dû à un manque ou un excès de lumière. Les cinématiques en mettaient aussi plein la vue, avec les personnages qui exécutaient des mouvements plutôt fluides. Ces personnages aussi sont très bien fait, les visages montrent bien les expressions voulues. Les monstres eux, sont aussi bien dessinés, ils ne sont pas grotesques, mais pas du plus grand réalisme non plus. Et les boss sont très peaufinés, chez Nintendo on a le sens du détail, car tout leur corps est précisément dessinés, on ne voit de remplissage uni nul part.

2. Bande-son:

Dans ce jeu, rubrique musique, je mettrais sans hésiter un 21/20. En effet, les musiques sont toutes plus belles les unes que les autres. Durant les cinématiques, on a un vrai orchestre derrière, ou bien même la plaine d'Hyrule ou la forêt Kokiri, des musiques entraînantes. Durant les donjons, des petites musiques qui mettent la pression, une bonne ambiance et contre les boss des musiques qui éclatent, où tous les instrus s'en donnent à cœur joie, et on est plongé entièrement dans le combat. En plus des musiques, dans ce zelda, on a la présence d'un ocarina, avec une dizaine de mélodies à jouer, qui ont toute un effet différent. Toutes ces mélodies sont très... mélodieuses. La mélodie du chant de Saria par exemple, étant aussi le thème des bois perdus, vous rentrera vite dans la tête, au début c'est bien car il faut l'avouer, elle est cool, mais après des longues minutes dans les bois perdus avec la même musique en boucle... aaaargh! De plus, les personnages principaux sont dotés de voix, qui sont utilisées non pas pour les dialogues, mais surtout les onomatopées: le « hey » de Navi, ou bien tous les cris de Link (chute, combat) rende le jeu un peu plus attrayant encore une fois, on n'est pas dans un muet complet.

Après ce paragraphe sur les niveaux sonores et visuel du jeu, je vais vous présenter les personnages principaux de ce jeu.

IV. Personnages

En effet, les personnages principaux sont fort charismatiques dans Zelda: Ocarina of Time, voilà une courte présentation de chacun :

Link Enfant/Adulte



Le héros de l'histoire, qui est chargé de sauver Hyrule ainsi que la princesse Zelda. Plutôt beau gosse adulte, mignon enfant, on l'aime bien, en même temps, on le contrôle...

Zelda Enfant



La princesse d'Hyrule, qui a fui le chateau afin d'échapper au vil Ganondorf. Apprécie Link dès leur première rencontre car il vient de la forêt.

Navi la fée



Fée qui accompagne Link dans sa quête. Lui donne des indications lorsque le joueur le demande ou bien lorsque l'on rencontre un évènement nouveau.

Ganondorf



Méchant de l'histoire. Originaire de la vallée Gerudo, mal incarné. Veut mettre main mise sur le royaume d'Hyrule en trouvant la triforce.

Voici les 4 principaux personnages, après, nous avons quelques personnages que l'on revoit plusieurs fois dans le jeu (tels que Malon, Darunia le Goron ou Ruto la Zora), ces personnages ont tous leurs propres caractères et sont uniques.

V. Conclusion

Avec le remake de Zelda Ocarina Of Time sur 3Ds en mieux fait, et en 3D (réelle cette fois si l'on peut dire), ce jeu revient à la mode chez les gamers, et même chez les plus jeunes qui n'avaient pas eu l'occasion d'y jouer. Cependant, le jeu sur Nintendo 64 reste un bijou et l'un des jeux qui a su en émerveiller plus d'un.