

# TEST DE ZELDA OCARINA OF TIME

**Année de sortie :** 1998

**Support :** Nintendo 64

Après de nombreux épisodes à succès sur les anciennes plates-formes de Nintendo, Shigeru Miyamoto et son équipe nous ont sorti du lourd avec *Zelda Ocarina of Time*, premier *Zelda* où le joueur évolue dans un monde entièrement en 3D. A peine la console allumée qu'on est déjà plongé dans un univers magnifiquement travaillé et enchanteur.

## Scénario : 18 / 20

Tout commence dans le village Kokiri où vit le vénérable arbre Mojo et notre jeune héros, Link, qui depuis quelques temps dort très mal à cause de cauchemars revenant toutes les nuits. Le jeu commence alors, lorsque le vénérable arbre Mojo convoque Link par le biais de Navi la fée. L'arbre Mojo annonce à Link les raisons de ses cauchemars ; le mal est en train de comploter dans l'ombre. L'arbre Mojo est victime d'une malédiction qui le fait mourir. Mais avant de mourir, il lui donne une pierre verte bien mystérieuse qui se révèle être la pierre ancestrale de la forêt, et lui demande d'aller trouver la princesse Zelda au château d'Hyrule, qui saura quoi faire. Cette dernière lui apprend que le mal grandit et qu'un mystérieux Ganondorf, chef des voleurs du désert, est à l'origine de ce climat. C'est donc à partir de ce scénario que le joueur va se plonger dans l'univers de *Zelda* et parcourir le monde pour parvenir au bout de ce périple qui se révélera rapidement riche en rebondissement jusqu'à amener Link à devenir le Héros du Temps qui ramènera la paix à l'aide du légendaire Ocarina.

Niveau scénario, Nintendo réchauffe avec succès la mythologie de la saga, en grande partie mise en place par *A Link To The Past*, et apporte de nouveaux éléments et de nouveaux peuples. Les Kokiri, Goron et Zora ayant d'ailleurs rejoint la saga depuis ce jeu.

## Graphismes : 18 / 20

Le temps de l'évolution a sonné et ce nouvel opus révolutionne vraiment le monde de *Zelda*, qui comparé à ses prédécesseurs est basé sur un univers en 3D, on peut donc dire adieu aux fameux sprites et enfin accueillir les polygones ! Si les graphismes sont désormais dépassés à l'heure des consoles next-gen, ils étaient ce qui se faisait de mieux à la sortie du jeu. Le graphisme du jeu reste tout de même très agréable, on prend vraiment du plaisir à observer les animations de notre héros et ses réactions selon les situations. De plus, bien que les étendues soient vastes, elles ne semblent jamais vides et sont toutes agréables aux yeux.

## **Musiques : 20 / 20**

Pour ce qui est de la bande son, elle est hallucinante et vraiment très riche. Les thèmes principaux de la saga sont repris de fort belle manière, et de nombreux nouveaux thèmes désormais mythiques ont connus leur première apparition dans ce jeu. Il s'agit sans doute ici du Zelda le plus inventif en terme de musiques, surtout comparé aux Zelda récents comme Twilight Princess qui se contente de remixer les musiques de ce jeu, ou encore Spirit Tracks dont l'univers sonore se limite pratiquement à différent remix d'un seul et même thème. Enfin, le joueur sera aussi amené à jouer librement des airs à l'Ocarina qui sont autant magique pour l'oreille les uns que les autres.

## **Jouabilité : 20 / 20**

Pour ce qui est de la jouabilité, sans doute le point fort des jeux de Miyamoto, il s'agit ici d'un véritable chef d'œuvre. Un nombre incalculable d'actions est disponibles et réalisables extrêmement facilement avec très peu de boutons. Il s'agit également du premier jeu 3D à proposer un système de « lock » pour tourner autour d'une cible sans la perdre de vue. Ce système a par la suite été copié par un nombre incalculable de jeux. Il s'agit également de l'un des premiers jeux 3D à avoir été capable de proposer une aventure sans problème de caméra, qui était à son époque un problème récurrent des jeux 3D.

Pour le reste le jeu se déroule à la manière d'un Zelda classique, réparti en donjon, bien plus périlleux grâce à la 3D et à ses possibilités vraiment énormes. Chaque donjon apporte un nouvel objet augmentant les capacités d'exploration du héros.

## **Durée de vie : 20 / 20**

Pour ce qui est de la durée de vie, elle est énorme et bien plus énorme que pour ses ancêtres. L'aventure principale du jeu à elle seule est vraiment longue et bien construite, mais en plus d'avoir des régions immenses et donjons très complet et nombreux, il y a notamment la présence de quelques quêtes annexes comme les fameux quart de cœurs, les Skulltulas d'Or, la quête des masques, le stand de pêche, d'archerie montée, le marathon, le stand des bombes, ou simplement encore l'équitation, ou encore de nombreux jeux dans les villages. Enfin, le jeu se déroule sans la moindre longueur, et est agréable à parcourir d'un bout à l'autre.

## **Conclusion : 19 / 20**

Pour conclure ce test, Zelda ocarina of time est sûrement l'un des tout meilleurs de la série. Une réalisation soignée, une histoire prenante, un contenu d'une richesse incroyable, le tout en laissant au joueur une liberté totale. En ajoutant à ça une prise en main du jeu est vraiment bien réfléchi, simple et intuitive, on obtient un jeu de légende dont on ne se lasse pas.

Auteur : Blondinette.