



RETRO POLIS

NUMÉRO SPÉCIAL
ZELDA

*De la NES à la N64, revivez la légende
à travers les jeux, guides et plus encore...*

N°18
juin 2011

R3TR0POL18 - 18 - 0€



IL VOUS A MANQUÉ ?



ZELDA 64

ZELDA EST DE RETOUR.



Oyé oyé braves chevaliers : harnachez votre destrier, briquez votre armure et aigüisez votre épée, Zelda arrive dans vos chaumières. Il a mis deux ans pour revenir, vous mettrez deux ans pour vous en remettre.



EDITO JUIN 2011

L'histoire se répète sur Retropolis... Il y'a un an jour pour jour, votre magazine sortait son premier numéro spécial consacré à la génération Player One, suivi d'un spécial Street Fighter 2 mois plus tard. Cette fois, une nouvelle licence est à l'honneur et pas n'importe laquelle: Zelda va illuminer les pages de ce n°18 de son aura flamboyante!

Des débuts sur NES au passage 3D sur N64 en passant par les guides de jeu et même le Game & Watch, ce sont 13 tests qui vous attendent, suivis d'un dossier qui va nous ramener un peu sur terre: non, tout ne fût pas doré dans la saga Zelda. Bonne lecture, et rendez-vous le mois prochain pour le retour aux numéros classiques... avec un autre héros Nintendo en couv'!

Trev

AGENDA p.03

TESTS p.25

DOSSIER p.54

AGENDA

Happy Birthday Zangief



S Dnem Rozhdeniya! Voilà, c'est comme ça qu'il faut souhaiter un joyeux anniv' à Zangief dans sa langue natale. Le catcheur russe est né le 1er juin 1956 et à défaut de pouvoir compter sur des capacités intellectuelles hautement développées, il peut tout miser sur son gros gabarit pour défendre fièrement sa patrie. Et si il vous prend dans ses bras, qu'il vous écrase tout en bas, ça va vous faire quelque chose mais ce sera pas vraiment la vie en rose. Impressionnant donc mais pas vraiment méchant, le bougre a quand même réussi à faire danser Gorbatchev sur son ending de Street Fighter II...

Présentation de la Super NES au CES '91



Le 1er juin 1991, au CES (Consumer Electronics Show) de Chicago, Nintendo présente la Super Nes! Cette console 16 Bits vous fait rêver? Alors accrochez-vous: la Super Nes fera aussi bien tourner des jeux sur cartouche que sur support CD, grâce au lecteur CD-ROM développé avec Philips. On en reparle en septembre de cette même année, date prévue pour le lancement...

Le saviez-vous?

Link's Awakening et Majora's Mask, les deux Zelda les plus étranges de la série, sont sortis avec 7 ans d'écart presque jour pour jour.

Présentation de la NES 2 au CES '93



Le 3 juin 1993, le CES (Consumer Electronics Show) de Chicago est lancé pour 4 jours! Nintendo en profite pour dévoiler un nouveau modèle de la NES. Celle-ci sera équipée d'un port cartouches sur le dessus et de manettes similaires à celles de la Super Nintendo. Bon, ils ont beau relooker cette chère console, elle n'en reste pas moins une 8 Bits techniquement obsolète! Alors rassurez-vous, le prix ne sera pas le même que celui de la 16 Bits: 49,95\$ avec une manette, ça reste correct non?

Sortie de Starwing



Le 3 juin 1993, rejoignez les rangs du team Starfox aux côtés d'un renard, un faucon, un lapin et une grenouille! La Super NES s'offre une véritable révolution avec la sortie de Starwing, un shoot aérien tout en 3D polygonale... Ce petit miracle est possible grâce à l'intégration de la puce Super FX dans la cartouche. Inutile donc de retourner votre console en magasin parce qu'elle est trop puissante; contentez-vous de vous frayer un chemin entre les planètes et champs d'astéroïdes, et essayez de dégommer ce terrifiant visage géant cracheur de facettes qu'on voit dans la pub si vous l'osez!

Présentation de la Game Boy au CES '89



Le 4 juin 1989, Nintendo présente sa première console portable au prix de 89,95\$ avec un jeu! La Game Boy (ou Le Game Boy selon votre envie) risque bien tout rafler sur son passage, d'autant plus que le jeu inclus en question s'appelle Tetris...

Le saviez-vous?

Shigeru Miyamoto aurait imaginé le célèbre Zelda à partir de ses pérégrinations d'enfance, notamment la découverte d'une grotte au coeur des bois dans laquelle il s'était alors aventuré à l'aide d'une lanterne.

Happy Birthday Kage



Kage-Maru est né le 6 juin 1971. Pfuut, comme ça, super furtivement (après tout, c'est un ninja). Dans la série Virtua Fighter, il fait partie de ceux qui participent au tournoi pour contrer son organisateur, le cartel Judgment 6. Kage y joue un rôle assez important pour 3 raisons: d'abord parce que sa mère, capturée par Judgment 6, se cachait sous l'enveloppe du prototype Dural lors du 2nd tournoi, ensuite parcequ'il a gagné le 3ème tournoi et enfin parce que c'est un ninja; et voyons, c'est bien connu: un ninja dans un jeu de baston c'est toujours classe un point c'est tout! Au fait, on vous a dit que Kage était un ninja?

Happy Birthday Axel



En dépit de son nom plutôt classe, Axel Hawk de la série Fatal Fury n'a rien d'un faucon svelte et aérien. Cet ex-champion de boxe poids lourd bien terre-à-terre né le 13 juin 1954 compte davantage sur la force de ses poings que sur son jeu de jambes. Mais comme certains gros gabarits des jeux de baston, Axel nous cache quand même des petits soucis: le bougre est très protecteur et inquiet pour sa mômman, ce qui n'est pas forcément évident quand on choisit de devenir l'un des 3 lieutenants du baron du crime Wolfgang Krauser...

Présentation de Banjo-Kazooie à l'E3 '97



Le 19 juin 1997, l'E3 (Electronic Entertainment Expo) se tient à Atlanta pendant 3 jours. On y attend plus de 37000 personnes. Pas 36000, pas 38000, non madame, 37000! Nintendo y dévoilera le jeu Banjo-Kazooie, mettant en scène une paire d'animaux rigolos qui devraient se faire une place de choix parmi les grands héros Nintendo sur N64...

Le saviez-vous?

Attention aux symboles... le 3ème palais de the Legend of Zelda sur NES prend la forme du Manji, un symbole bouddhiste et hindou, tristement célèbre pour avoir été détourné en croix gammée par les nazis.

Sortie de Sonic the Hedgehog



C'est le 23 juin 1991 que déboule enfin Sonic sur les consoles Megadrive/Genesis! Sega a besoin d'une mascotte cool pour rivaliser avec un certain plombier moustachu bedonnant; le hérisson va véhiculer tout le fun et l'agressivité correspondant à la stratégie de la firme. Sonic the Hedgehog a vraiment été le gros coup de fouet pour la 16-Bits, et le lancement du jeu aux USA mais aussi en Europe avant le Japon symbolise une autre facette essentielle de cette stratégie: le vieux continent ne sera plus la cinquième roue du carrosse dans l'industrie du jeu, en tout cas pas pour Sega...

Sortie de Super Mario Bros. au ciné



Le 23 juin 1993, Mario et Luigi vont enfin prendre vie sur grand écran en France! La sortie ciné de Super Mario Bros. a de quoi attiser la curiosité de tous les joueurs qui ont déjà foulé les sentiers du Royaume Champignon et pour cause: non seulement il s'agit de la première grande adaptation d'un jeu vidéo en film mais en plus, celui-ci à l'air bien éloigné de ce que nous avons traversé dans les niveaux des opus NES (ou plus récemment Super Nes). Bon ben le seul moyen d'en avoir le coeur net va être de se chopper une place, vite!

10ème anniversaire de Sonic au Japon



Le 23 juin 2001, Sonic fête ses 10 ans! Les japonais auront donc la chance de voir débarquer une édition spéciale de Sonic Adventure 2, qui sort alors sur Dreamcast sous la forme d'un pack anniversaire; celui-ci contient donc en plus du jeu: un CD audio, un livret sur l'histoire vidéoludique de la mascotte de Sega et enfin une médaille dorée commémorant ce 10ème anniversaire. Waouu quel joli cadeau pour notre hérisson... et pour les fans! Mais quel dommage qu'il s'agisse d'une exclu japonaise... ben ouais quoi, aux States et en Europe on l'a quand même bien soutenu aussi le père Sonic quand il a débarqué en 91!

Happy Birthday Masque de Mort



Masque de Mort, Chevalier d'Or du Cancer et gardien de la quatrième maison du Sanctuaire, est né un 24 juin. il est le plus mauvais des Chevaliers d'Or - enfin pas du point de vue du combat, comme en témoignent les nombreux cadavres qui ornent son temple. Non, le truc avec Masque de Mort, c'est qu'il est pourri jusqu'à la moelle. Contrairement à la plupart de ses compagnons, il est tout-à-fait conscient de la supercherie du Grand Pope mais continue à lui obéir. Bon alors ok, il est violent, cruel, tue hommes femmes et enfants sans la moindre pitié mais il faut le comprendre aussi: Masque de Mort, c'est quand même un nom pas facile qui ne prédestine pas forcément celui qui le porte à faire partie du fan-club des Bisounours. Pas de bol pour lui cependant puisque lors de son combat contre le Chevalier de Bronze Shiryu, son armure décidera de le quitter d'elle-même offrant un avantage décisif à son adversaire. Et ouais, fallait lire la toute petite ligne en bas du contrat des Chevaliers d'Or: «passé un délai de garantie de 90 jours, si un Chevalier est trop méchant, son armure sacrée se fera

la malle. Il faudra alors faire une demande à la Préfecture sacrée la plus proche pour en recevoir une nouvelle, à condition d'être encore en vie». Dommage.

Formation de la Computer Game Developer Association



Le 24 juin 1994, le game designer et écrivain Ernest W. Adams fonde la Computer Game Developers Association qui deviendra par la suite l'International Game Developers Association. Cette association très ouverte a pour but de favoriser la profession des développeurs de jeux vidéo notamment à travers le développement de leur carrière, les innovations ou encore une meilleure défense juridique. Cette belle initiative a le mérite de préserver un peu plus la dimension humaine d'une industrie qui ne cesse de grandir...

Présentation de Donkey Kong Country au CES '94



Le 24 juin 1994, au CES (Consumer Electronics Show), Nintendo dévoile un grand jeu sur Super Nintendo. Grand jeu? Une bombe, même, qui aura certainement de quoi faire trembler les PC comme les futures consoles 32 Bits: Donkey Kong Country!

Sortie de Mario Kart 64



Le 24 juin 1997, on fout les parents dehors, on branche la N64 sur la grosse télé du salon, on commande au minimum 4 pizzas (avec huile piquante siouplaît) et on ramène des potes: Mario Kart revient enfin en version 64 bits avec ses nouveaux circuits en vrais polygones, et ses persos tous en forme - mais toujours en sprites, eux. Ah, et si un de vos potes pleurniche parce que son petit Koopa favori a disparu... ben c'est pas grave gamin, regarde y'a Wario! T'as qu'à dire que c'est un Koopa plus lourd déguisé en plombier un peu bourré!

R.I.P. Michael Jackson



Le 25 juin 2009, la nouvelle tombe: Bambi est décédé, et il ne s'agit pas du faon de Disney qui se cassait la gueule sur la glace. Ne comptez pas sur Retropolis pour vous rabattre les oreilles avec tous les ragots et frasques qui ont accompagné sa vie et sa mort; en revanche, il est intéressant de revenir sur quelques liens parfois étonnants entre le personnage et Sega...

A commencer bien sûr par Moonwalker, le fruit d'une collaboration sur Megadrive qui le met en scène, lui et ses redoutables chorégraphies contre de méchants gangsters dans un beat'em all original pour le coup. Et un peu culte quand même.

On le retrouvera également en guest dans deux jeux Dreamcast: le déjanté Space Channel 5 dont le délire spatio-chorégraphié lui va à ravir, ainsi que dans l'hilarant Ready 2 Rumble 2 où le joueur pourra cette fois le faire danser... sur le ring!

Le plus intéressant reste toutefois ses influences concernant Sonic lui-même; bien que ce ne soit pas forcément évident au premier coup d'oeil, le design des chaussures du hérisson a été pompé sur les pompes de MJ.

C'est également lui qui avait co-composé le générique de fin de Sonic 3, sorti en 1994 sur Megadrive. Une info longtemps restée confidentielle car l'arrangement limité par les capacités sonores de la console portait préjudice à sa musique selon lui, mais la patte Michael Jackson avait déjà titillé les oreilles de nombreux joueurs à l'époque. Cachée mais pas perdue, cette musique servira de base à l'un de ses nombreux hits, «Stranger in Moscow» sorti 2 ans plus tard.

Maintenant, si par hasard vous croisez un fan du roi de la pop qui ose insulter le jeu vidéo, vous savez ce qu'il vous reste à faire: terrassez-le avec ces anecdotes et achevez-le avec un pas de danse. Yeah, comme dans Moonwalker...

Le saviez-vous?

Zelda: Ocarina of Time victime de sa légende? Des rumeurs très persistantes ont fait état d'un Temple de la Lumière très bien caché quelque part dans le jeu. Cette rumeur fut même amplifiée à un moment par les dires mal interprétés du créateur Shigeru Miyamoto, qui l'a alors lui-même totalement démenti par la suite. Mais vous pouvez continuer à chercher si vous le voulez...

COMBIEN
DE TEMPS
VOUS
FAUDRA-T-IL
POUR
FINIR
ZELDA III ?





SUPER NINTENDO[®]
ENTERTAINMENT SYSTEM



Rien de prévu pour le prochain millénaire ?

Parfait. Appuyez sur le bouton "start"

Zelda III, c'est plus de régions, de niveaux, de monstres, de mystères, qu'il n'est possible d'imaginer dans un jeu vidéo.

Pas une minute de répit.

Votre quête héroïque dans l'ancien temps vous transporte du Monde de la Lumière au Monde des Ténèbres.

Avec les graphismes 16 bits vos ennemis prennent une dimension diabolique.

Avec le son digital 8 pistes vous entendez tout, craquement des escaliers, grondement des chutes d'eau, crépitement de la pluie.

Et pour la première fois, les textes, y compris l'appel télépathique de Zelda à Link, sont intégralement traduits en français.



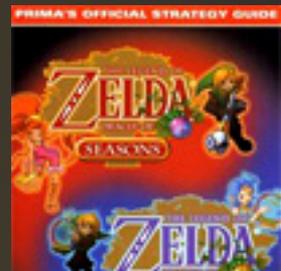
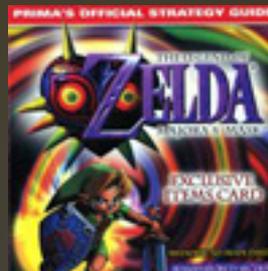
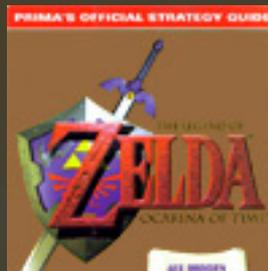
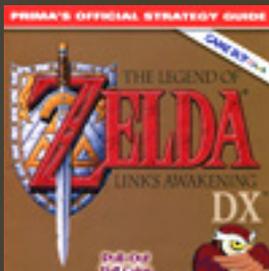
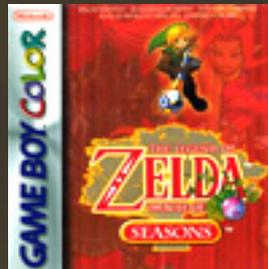
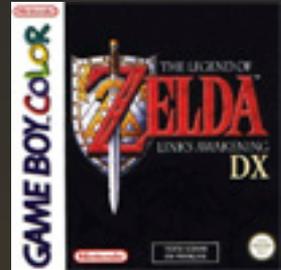
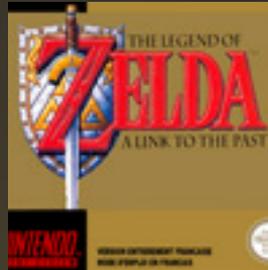
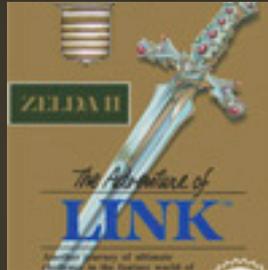
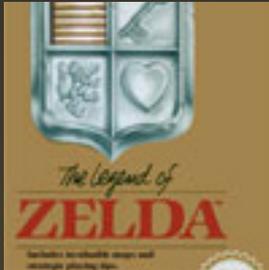
Dans vos chaussures Pégase, préparez-vous à courir à une vitesse surhumaine.



Apprenez à vous battre dans les forêts et les marais, armé de votre bâton de glace ou de votre boomerang. Vous sauverez Zelda. Vous prendrez possession de l'Epée Suprême. Vous serez victorieux du grand sorcier Agahnim. Mais vous ne serez pas encore au bout de vos peines. Zelda III. Vous pensez en avoir fini. Mais c'est juste le début.



TESTS



THE LEGEND OF ZELDA

aventure • Nintendo • 27 novembre 1987 • 1 joueur NES

Tout commence dans un endroit désert au beau milieu d'un immense territoire inconnu pour notre héros tout de vert vêtu. Enfin pas si désert: en haut de l'écran, une petite grotte est habitée par un vieux sage qui lui donne une épée en bois...



Et l'aventure avec un grand A débute. Au rythme d'un thème entraînant, le joueur découvre peu à peu une contrée immense, où les bois côtoyaient aussi bien océans que terres enneigées ou montagnes au mille dangers. De dangereuses bestioles pullulent aux quatre coins de la carte, mais un équipement composé de différentes armes et objets magiques à découvrir et d'étonnantes rencontres rendent la quête plus passionnante, d'autant plus qu'un savant mélange de hasard et de malice semble s'être imprégnée des lieux...



L'inconnu est en effet la pièce maîtresse de cette aventure. En brûlant un buisson ou en explosant un mur, il est alors possible de tomber sur un marchand, un trésor caché ou même l'un des 8 donjons labyrinthiques, renfermant un fragment de la précieuse Triforce gardée par un boss terrifiant; et ce n'importe où, n'importe quand! C'est avec cette liberté absolue dans la progression et une réalisation enchanteuse que la Légende est née, dans une magnifique cartouche dorée que tout joueur se doit de posséder...



- une carte immense!
- énigmes et secrets un peu partout



- musique entraînante mais répétitive
- les rares indices sont en anglais

94%

GRAPHISMES **7** • SON **8** • ANIMATION **9** • JOUABILITE **10** • DUREE DE VIE **10** • INTERET **10**

ZELDA II THE ADVENTURE OF LINK

aventure • Nintendo • 1er mars 1990 • 1 joueur NES

La suite de Zelda n'a pas tardé à arriver sur NES et malgré cela, The Adventure of Link marque déjà un énorme tournant avec son aîné. Vous aviez réussi à terrasser Ganon? Essayez donc de l'empêcher de revenir cette fois-ci...



Premier changement de taille: la vue horizontale prend le pas sur la vue de dessus qui ne servira qu'aux déplacements sur la carte. C'est l'occasion de découvrir un Link de profil qui pourra désormais aussi bien se mêler aux habitants de différents villages que se frotter à des monstres bien plus coriaces que par le passé dans différents environnements. Toujours de la partie eux aussi mais encore mieux gardés, les palais représentent une magnifique épreuve de force, symbolisant presque à eux seuls la beauté et la difficulté de cet épisode.



Ce qui rend Zelda II redoutable, c'est aussi la nécessité de jongler avec deux genres supplémentaires: la 2D n'amène pas seulement davantage de détails mais aussi de la plate-forme bien corsée, et le système d'évolution des compétences mêlé à l'utilisation de sorts renvoie indéniablement au RPG. Plus complexe, plus sombre, plus audacieux, The Adventure of Link transforme brillamment son héritage avec énormément de maturité: c'est en quelque sorte l'épisode qui fera la différence entre les garçons et les hommes!



- l'action en vue de profil
- les palais... et leur boss!



- difficulté assez redoutable
- indices et pistes toujours en anglais

90%

GRAPHISMES 8 • SON 9 • ANIMATION 9 • JOUABILITE 9 • DUREE DE VIE 10 • INTERET 9

THE LEGEND OF ZELDA A LINK TO THE PAST

aventure • Nintendo • 24 septembre 1992 • 1 joueur **SUPER NINTENDO**

C'est sous une pluie battante que débute le nouveau Zelda sur Super Nes: un épisode fabuleux qui va revenir aux sources de la série en reprenant la vue de dessus et le gameplay du premier épisode... Mais en y agrémentant tant de choses!



L'évolution technique de Zelda III est semblable à celle de Super Mario World: les graphismes sont devenus incroyablement riches en détails et en couleurs, la bande-son est envoûtante et bien sûr, la 16 Bits de Nintendo y affiche fièrement ses nouveaux effets avec notamment une carte en 3D, un effet de brume saisissant dans les Bois Perdus ou encore de la distortion lors du passage de Link dans l'autre dimension... Car oui, A Link to the Past se déroule dans deux versions antagonistes d'Hyrule pour une longue quête qui ne fait que commencer lorsqu'on la croit terminée: le grand sorcier Aganhim n'étant que la façade d'une menace bien plus redoutable...



Les héros de la première heure seront ravis de constater que tous les ingrédients-clés sont bien là: les environnements complètement dépaysants d'un coin de la carte à l'autre, les palais gardés par de redoutables boss (et leurs mécanismes qui feront aussi appel aux méninges), les rencontres bizarres, les objets et le bestiaire bien plus développés... Les nouveautés telles que la barre de magie, le château d'Hyrule ou le village Cocorico sont quand à elles déjà incontournables! Notre princesse donne cette fois son nom à une aventure d'une profondeur sans précédent; et si la cartouche est désormais grise, Zelda III est plus que jamais un jeu en or.



- une réalisation envoûtante...
- la quête en 2 temps



- il va falloir chercher longtemps...
- ...très longtemps un défaut!

98%

GRAPHISMES 9 • SON 10 • ANIMATION 9 • JOUABILITE 10 • DUREE DE VIE 10 • INTERET 10

THE LEGEND OF ZELDA LINK'S AWAKENING DX

aventure • Nintendo • janvier 1999 • 1 joueur **GAME BOY COLOR**

Après un carton largement mérité sur GB, Link's Awakening revient tout en couleurs sur Game Boy Color. L'occasion pour tous ceux qui l'avaient loupé de se rattrapper... Et pour les autres? Franchement ça vaut le coup aussi!



Remettons-nous dans le bain: Link's Awakening est un peu à la Game Boy ce que A Link to the Past est à la SNES: une aventure très dense et pleine de charme, où exploration rime avec action - les créatures hostiles pullulent ici aussi - et réflexion, car même en dehors des donjons truffés d'énigmes, il faudra faire appel à ses méninges et sa mémoire pour progresser correctement sur la carte. Mais malgré un respect total de la charte Zelda habituelle, cet épisode reste pourtant l'un des plus audacieux de la série, et ce n'est pas seulement dû au fait qu'on y croise quelques Goombas et plantes carnivores dans des passages en vue de profil...



Exit Hyrule, la princesse, Ganon ou la Triforce! Link a échoué sur une mystérieuse île dont les habitants semblent tournés vers la légende non moins étrange du Poisson-Rêve... On change donc l'habillage et les éléments-clés de la saga mais on reste dans un jeu fabuleux (qui du coup n'a de Zelda que le nom) dont l'ajout de couleurs a un double-effet: la prolongation d'une durée de vie déjà fabuleuse avec un 9ème donjon basé sur les couleurs, et la confirmation que Link's Awakening a vraiment tout des grands épisodes sur consoles de salon...



- une quête dépayssante et originale
- les passages en 2D



- menu des objets trop souvent sollicité
- progression pas toujours évidente

96%

GRAPHISMES **9** • SON **9** • ANIMATION **9** • JOUABILITE **9** • DUREE DE VIE **10** • INTERET **10**

THE LEGEND OF ZELDA OCARINA OF TIME

aventure • Nintendo • 11 décembre 1998 • 1 joueur **NINTENDO 64**

Le rêve le plus fou de bien des fans prend enfin forme avec Ocarina of Time: Zelda passe enfin en 3D! Vous faisiez partie de ceux qui imaginaient une aventure extraordinaire? Sachez que vous êtes encore loin du compte...



Si l'aventure commence dans le petit village Kokiri, le voile va peu à peu tomber sur un Hyrule immense où les vastes plaines côtoient la montagne, le Lac Hylia, le désert ou encore un Royaume plus vivant que jamais et le fameux Village Cocorico. On retrouve fondamentalement d'autres similitudes avec A Link to the Past via la recherche de médaillons puis d'esprits pour une progression en 2 phases, partagée ici entre la quête d'un Link enfant et celle du même héros 7 ans plus tard; le voyage temporel est au coeur de cet épisode fabuleux qui permet de constater le chaos instauré par un Ganon devenu Ganondorf, plus vil que jamais. Il faudrait une centaine de doigts pour compter toutes les grandes innovations de cette aventure: on comptera par exemple la possibilité de

chevaucher la fouguese Epona ou de se faire des parties de pêche, le cycle jour/nuit, des quêtes secondaires à la pelle et bien sûr l'excellent système de ciblage qui rend la 3D aussi jouable que cette bonne vieille 2D.



La réalisation juste magique explose de loin tout ce qu'on a pu voir dans un jeu vidéo et permet vraiment au joueur de plonger comme jamais dans chacun des lieux visités (et instantanément cultes), comme si la barrière de l'écran TV avait disparu. Il y'aurait encore trop de choses à raconter sur la richesse de l'inventaire, la structure géniale de chaque donjon, les scènes cultes et les millions de détails qui composent cette aventure... Alors disons que pour résumer, Ocarina of Time est tellement incroyable que vous continuerez sûrement à vous y balader avec le même plaisir qu'au début et ce, même après après avoir bouclé la quête et exploré Hyrule dans les moindres recoins. C'est la marque d'un des plus grands jeux vidéo de tous les temps!



- univers plus riche et vivant que jamais
- réalisation à tomber par terre



- cycle jour/nuit assez rapide
- la récompense des 100 Skulltulas d'Or

100%

GRAPHISMES 10 • SON 10 • ANIMATION 10 • JOUABILITE 10 • DUREE DE VIE 10 • INTERET 10

THE LEGEND OF ZELDA MAJORA'S MASK

MAJORA'S MASK™

aventure • Nintendo • 17 novembre 2000 • 1 joueur **NINTENDO 64**

Fort du succès de Zelda: Ocarina of Time, Nintendo lui offre une suite directe qui va toutefois plonger Link (redevenu enfant) dans un univers étrange et bien loin des péripéties habituelles d'Hyrule...



Une fois n'est pas coutume, la quête de la Triforce, la princesse et le vil Ganon disparaissent eux-aussi pour laisser place à une course contre-la-montre stressante face à un curieux voleur prêt à déclencher la fureur d'une Comète maléfique grâce à un masque redoutable. Ok, vu comme ça, on dirait un Ocarina of Time sous acide et pour cause: on ne peut s'empêcher de penser à l'influence d'Alice au Pays des Merveilles qui donne d'ailleurs à cet épisode un caractère des moins rassurants, mais particulièrement original et réussi: tel un rêve qui déforme nos récents souvenirs, Majora's Mask remodèle lieux et personnages rencontrés auparavant, faisant d'un petit être des bois l'ennemi n°1 et plaçant la quête des masques autrefois secondaire au centre du jeu (même si l'ocarina restera essentiel).



Quasi-identique à son prédécesseur sur la forme, cette suite reste donc irréprochable sur tous les critères qu'on attend d'un Zelda: l'efficacité du gameplay n'a d'égale que la qualité des environnements plus que jamais dépaysants, mais la progression particulière basée sur un éternel cycle de 3 jours surprendra n'importe quel habitué de la saga. L'audace d'en balayer les références rassurantes pour construire un univers inquiétant est bien un coup de maître! Une réserve toutefois: certains fans qui préfèrent justement Zelda pour son univers classique n'adhéreront pas forcément à ce trip sous masques...



- ambiance inquiétante et étrange
- réalisation héritée d'Ocarina of Time...



- ...l'effet de surprise en moins
- cycle des 3 jours répétitif

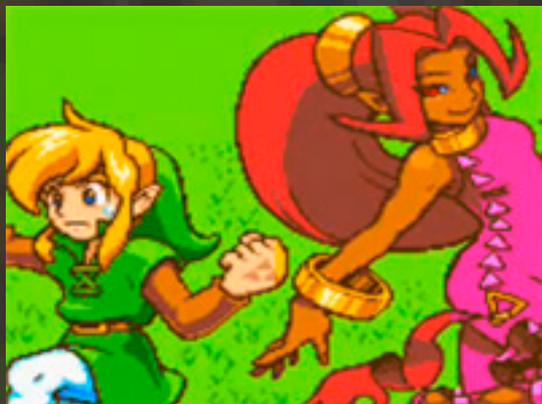
95%

GRAPHISMES **10** • SON **10** • ANIMATION **10** • JOUABILITE **10** • DUREE DE VIE **10** • INTERET **9**

THE LEGEND OF ZELDA ORACLE OF SEASONS

aventure • Nintendo/Capcom • 5 octobre 2001 • 1 joueur **GAME BOY COLOR**

La génération Pokémon aurait-elle fait des émules? Le nouveau Zelda sur Game Boy Color est une double-aventure répartie sur 2 cartouches complémentaires. Mais les fans de Link n'ont rien à craindre, comme va nous le prouver cet Oracle of Seasons...



L'habillage du jeu et son principe restent relativement proches de Link's Awakening DX. Cela sous-entend qu'une énorme carte s'ouvre une fois de plus au joueur qui devra également traverser différents donjons et grossir son inventaire pour y progresser. Comme son nom l'indique, l'élément perturbateur de cet épisode concerne les saisons chamboulées (et chamboulables). Une manière futée de diversifier au maximum des environnements déjà très vastes en utilisant le potentiel des couleurs de la GBC. Du côté des nouveautés, on note également la présence d'animaux comme moyens de transport et d'anneaux de pouvoir à collecter pour acquérir diverses compétences.



Loin de renier ses origines, Oracle of Seasons dissimule également une belle surprise aux héros de toujours en multipliant les clins d'oeil au tout premier Zelda sur NES, notamment au niveau des boss originaux presque tous présents! Le grand dénouement nécessitera toutefois de terminer également Oracle of Ages; mais finir un jeu affectant la progression de l'autre, le challenge reste passionnant surtout avec un Ganon et une princesse Zelda à la clé! Décidément, ce diptyque est bien plus fidèle à la saga qu'on aurait pu le croire...



- les clins d'oeil au premier Zelda
- la connection avec Oracle of Ages...



- ...nécessite du coup un double-achat
- inventaire trop souvent sollicité

96%

GRAPHISMES 9 • SON 9 • ANIMATION 9 • JOUABILITE 9 • DUREE DE VIE 10 • INTERET 10

THE LEGEND OF ZELDA ORACLE OF AGES

aventure • Nintendo/Capcom • 5 octobre 2001 • 1 joueur **GAME BOY COLOR**

La génération Pokémon aurait-elle fait des émules? Le nouveau Zelda sur Game Boy Color est une double-aventure répartie sur 2 cartouches complémentaires. Mais les fans de Link n'ont rien à craindre, comme va nous le prouver cet Oracle of Ages...



L'habillage du jeu et son principe restent relativement proches de Link's Awakening DX. Cela sous-entend qu'une énorme carte s'ouvre une fois de plus au joueur qui devra également traverser différents donjons et grossir son inventaire pour y progresser. Comme son nom l'indique, l'élément perturbateur de cet épisode concerne le temps chamboulé, qui nécessitera de nombreux aller-retours entre le passé et le présent. Le jeu gagne ainsi en densité puisque chaque environnement possède alors une double-identité. Du côté des nouveautés, on note également la présence d'animaux comme moyens de transport et d'anneaux de pouvoir à collecter pour acquérir diverses compétences.



Loin de renier ses origines, Oracle of Ages parlera aux Héros du Temps qui ont déjà maîtrisé ce genre de voyage dimensionnel dans A Link to the Past! On sent d'ailleurs particulièrement l'influence de ce dernier lorsque des teintes crépusculaires habillent les lieux. Le grand dénouement nécessitera toutefois de terminer également Oracle of Ages; mais finir un jeu affectant la progression de l'autre, le challenge reste passionnant surtout avec un Ganon et une princesse Zelda à la clé! Décidément, ce diptyque est bien plus fidèle à la saga qu'on aurait pu le croire...



• ambiance crépusculaire à la Zelda III
• la connection avec Oracle of Seasons...



• ...nécessite du coup un double-achat
• inventaire trop souvent sollicité

96%

GRAPHISMES 9 • SON 9 • ANIMATION 9 • JOUABILITE 9 • DUREE DE VIE 10 • INTERET 10

THE LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING DX PRIMA'S OFFICIAL STRATEGY GUIDE

broché • 112 pages • Prima Games • 21 juillet 1999 **GUIDES DE JEU**

Link's Awakening a beau être un jeu Game Boy, il n'en reste pas moins un Zelda extrêmement long et consistant. Un guide de jeu ne sera donc pas de trop, et la bonne nouvelle ici est qu'il est autant adapté aux possesseurs de la version originale que ceux de la version DX!

POWER BRACELET

Lifting and Pulling
The Power Bracelet lets Link lift certain amounts of his way in order to clear paths and uncover treasures. He can also use the Power Bracelet to pull bones and the like.

To lift an item, raise Link in front of the target item and press the Power Bracelet Button. To throw an item you've lifted, press the Power Bracelet Button a second time. As Link progresses, he'll acquire a stronger version of the Power Bracelet that will increase the range of items he lifts.

THE FLIPPERS
Swimming and Diving

You don't have to equip the Flippers when Link goes into the water. The Flippers allow Link to swim in the deeper water of Marlin's Bay and the maze around Tai Tai Island. The Flippers also allow Link to do underwater jumps if you wish.

OTHER ITEMS
Gripping with the Hook Shot

Once you've acquired the Hook Shot from the Catfish Man, you can use it to pull yourself from place to place. The Hook Shot will grab almost any inanimate object, Treasure Chest, and so on—and pull you to that object automatically. You need

Basic Tips and Tricks

Check out the following basic tips to familiarize yourself with the game's conventions.

1. Talk to everyone and read everything! This is the best option the only way to learn what you should do next at any stage. Progress and status throughout dungeons and other areas of Koholint Island are crucial items, so wait.
2. If you're running low on money or health, go outside and cut down bushes and patches of tall grass to earn money and find Heart Bottles in the early parts of the game!
3. Dungeons are not too pretty simple. If you look for recurring elements, most puzzles require you to push lightbulbs around to form a bridge, for example, light up torches, or defeat all the enemies in a room. Sabas often correctly reveal hidden treasures, such as money, items, and traps.
4. If you get stuck as you work on a puzzle (or if you think you've missed it all), you can always leave the room to reset it!
5. When you receive a new item or weapon, inspect the real-life puzzle or enemies to see your testing ground.
6. Play the game your way! This guide provides a basic framework and makes suggestions for defeating enemies, getting through dungeons, and so on, but it's not the only way! The best way to play a game is the way that's the most fun for you!

Hook Shot Attack
The Hook Shot can be used against some enemies and obstacles, such as Sabas. Experiment with a number.

Bombs
Bombs are the best movement tool you have. They're great for blowing holes in walls, as well as eliminating enemies and triggering Crystal Switches from across a room.

Bow
The Bow is important, but it's weak. Use it to shoot a certain amount of bones. The Bow is quite accurate at trigger Crystal Switches from afar (only if they're in your direct line of sight).

Bow and Bomb Combination
Popping both the Bow and the Bombs. Then press their buttons at the same time to direct a Bomb arrow into the air. The Bomb will descend on contact to take out everything in its blast radius—a great way to destroy things from a distance!

Magic Powder
Use the Magic Powder on walls and ceilings and they'll spring back to life. It's especially useful for some interesting results.

Magic Rod
You get the Magic Rod later in the game. Use the powerful beam of light to burn, freeze, and pull to break.



Notes: Mark the Hook Shot route in order to discover hidden paths.

Key Covera Items

Small Key	200 Rupees
Green Out (Trap)	Compass
Small Key	Small Key
Small Key	Small Key
Pegasus Boots	Small Key
Small Key	100 Rupees
Small Key	Bow Key
Small Key	Small Key
Stone Bush	Heart Container
Flag	See Lily's Home
Small Key	

Action Key

E Eliminate all enemies to make items appear or doors open

W Bomb hole in wall

D Break down door with a raise

Le donjon coloré supplémentaire est donc lui aussi décortiqué mais cet ouvrage Prima est loin de s'arrêter là... En effet, tout le reste de l'aventure se passant essentiellement en extérieur est également

découpé en niveaux (les donjons en sont la dernière étape). On retrouve en permanence une carte de l'île correspondant à notre progression et la mise en page simple et claire ne s'encombre pas de 3 tonnes de texte, mais de petits paragraphes accompagnés de captures d'écran d'une taille plus que raisonnable. De quoi aller à l'essentiel sans se prendre le chou en retrouvant sa ligne!

LEVEL TWO

BOB WOO AND THE SWAMP

Link returns to Mabe Village only to find that a gang of Moblins has invaded it. They've taken Bob Woo hostage, and Madame Mee-Mee looks to you to rescue him. Along the way, put your Bow's Feather to good use in exploring new territory.

Once you've saved Bob Woo, you'll find you can go even farther.




Flowchart

- Return to Mabe Village and talk to Madame Mee-Mee.
- Infiltrate the Moblin's Hideout and rescue Bob Woo.
- Take Bob Woo for a walk through Goponga Swamp.
- Obtain the Power Bracelet and the Cough Horn.

Tips and Tricks for Survival

- Use the Bow's Feather to explore new map areas.
- Be wary of the Ghasts in the Cemetery!
- Be sure to visit the Camera Shop east of the Moblin's Hideout!

From the Official Strategy Guide

THE COLOR DUNGEON

If you're playing this game on a Game Boy Color, you can enjoy the fun and treasures of the Color Dungeon. Hidden beneath the Cemetery, this dungeon offers you a choice of two paths—the Red Tunic or the Blue Tunic. The Red Tunic raises your attack strength and the Blue Tunic raises your defense strength. Either will come in handy in the adventures ahead, so choose the one that suits your fancy.

Note: The equipment for this dungeon are the Game Boy Color, Pegasus Boots, Bow's Feather, and Power Bracelet.

How to Find the Color Dungeon

A short book once atop a tall bookcase in the Mabe Village Library. Use the Pegasus Boots to knock it to the floor, and then read it. The book is called the Lost World of Color under the 3rd staircase, and it contains an important diagram.

Start with this tombstone and continue clockwise around the wall, putting the stones in the book stack.

Find the group of five gravestones in the southeast corner of the Cemetery. They mark the entrance to the Color Dungeon. Use the book provided.

Follow the diagram perfectly, a staircase appears under the 8th gravestone.

Knock the book off the shelf by running into it with the Pegasus Boots!





Pour les jusqu'au-boutistes, un récap' des coeurs et coquillages très pratique est également dispo en fin de guide tandis qu'une présentation illustrée des attaques et objets façon notice géante se trouve au début. Vous l'aurez compris, avec votre Game Boy entre les mains et cet ouvrage calé sur vos genoux, vous pourrez boucler l'aventure et même servir de guide sur l'île de Cocolint!

VERDICT



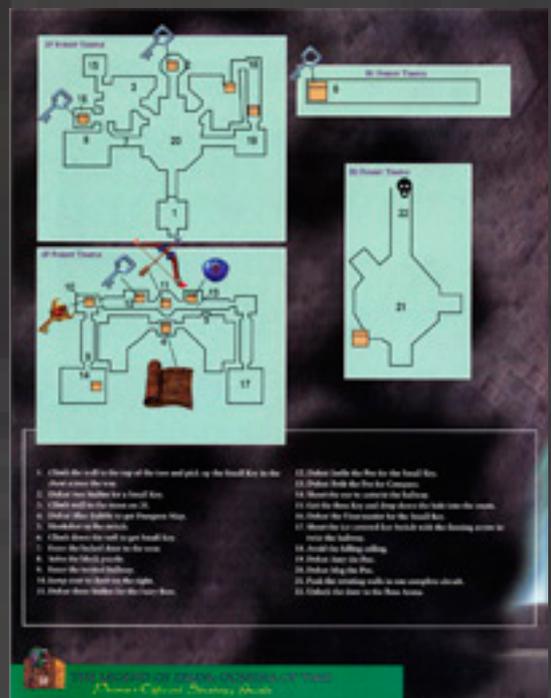
THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME

PRIMA'S OFFICIAL STRATEGY GUIDE

SECRETEN
ITEMS REVEALED!

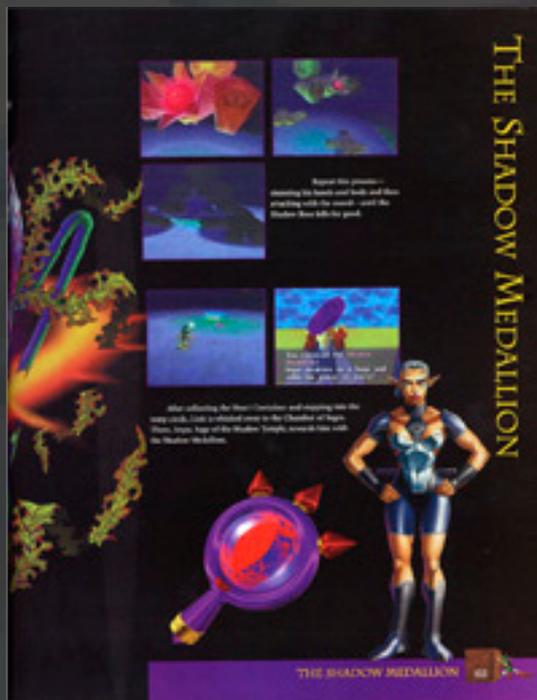
broché • 142 pages • Prima Games • 24 novembre 1998 **GUIDES DE JEU**

Avec la sortie tant attendue d'Ocarina of Time sur 64, nous sommes en droit d'attendre un guide digne de cette aventure. Alors voyons voir: la couv' reprend le logo et les couleurs officielles de Zelda, un parchemin promet que tous les secrets sont dévoilés et la tranche fait un bon demi-centimètre d'épaisseur. Bon, tout semble en règle, il est temps de l'ouvrir!



Première bonne surprise qui n'en est pas vraiment une pour les habitués de ces excellents guides: la mise en page est toujours très soignée avec la présence de nombreux artworks qui lui donnent vie, de magnifiques couleurs d'arrière-plan en harmonie avec le jeu et un équilibre parfait

entre le texte et les nombreux screenshots. La progression au fil des pages est d'autant plus aisée que ce guide n'oublie jamais les plans de chaque lieu visité ainsi que des notes spéciales si nécessaires. Une fois n'est pas coutume, cet ouvrage permet également au joueur d'avancer à son propre rythme et s'adapte aussi bien à celui qui veut foncer et boucler le jeu le plus vite possible qu'à celui qui aura besoin d'un coup de pouce de temps en temps, sans oublier bien sûr le perfectionniste qui voudra absolument tout trouver et le finir à 100%.



Une section complète détaille pour cela la liste et les emplacements de tous les quarts de coeur, Skulltulas d'Or, Esprits à mettre en bouteille, Fontaines des Fées, armes, objets... rien n'a échappé à la loupe magique de Prima! Voici donc l'outil idéal pour explorer en profondeur ce Zelda tant attendu ou simplement pour le plaisir des yeux. Et pour les sceptiques là-bas au fond, vous pouvez y'allier aussi: vous verrez, il y'avait forcément un coffre ou une grotte qui vous avait échappé!

VERDICT



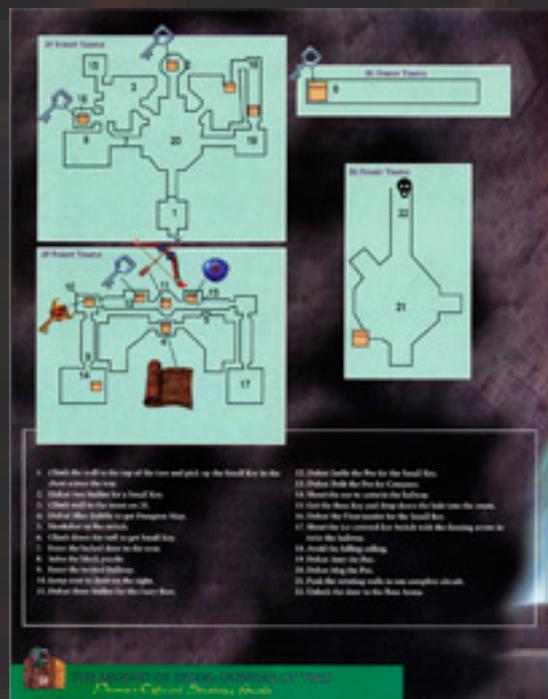
THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME

PRIMA'S OFFICIAL STRATEGY GUIDE

SECRET DEN
ITEMS REVEALED!

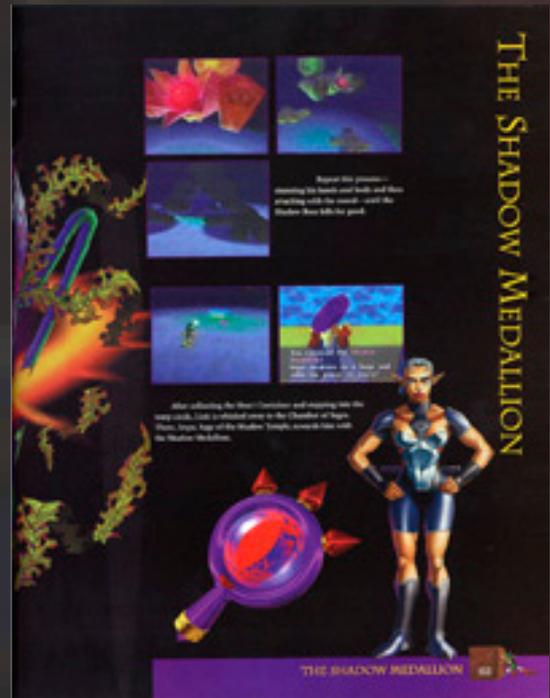
broché • 142 pages • Prima Games • 24 novembre 1998 **GUIDES DE JEU**

L'aventure de Majora's Mask étant un peu plus déconcertante que celle d'Ocarina of Time, Prima va devoir assurer pour nous pondre un guide qui nous aidera à ne pas perdre la fil! Mettre la main sur ce satané Skull Kid en raflant au passage les innombrables secrets que renferme également cet épisode ne sera pas une mince affaire.



Mais une fois de plus la qualité et la quantité sont au rendez-vous, permettant une progression toujours claire; toutefois, l'équilibre texte/images penche ici davantage du côté lecture avec parfois de très longues explications ininterrompues. Notons aussi que

l'habillage graphique du guide est plus sombre que celui d'Ocarina of Time mais après tout, cela colle bien avec le jeu qui l'est également comparé à son prédécesseur. Par chance, l'ouvrage que nous avons ici possède quelques nouveautés fort sympathiques: des plans qui conservent la vue de dessus mais qui sont désormais représentés en 3D texturée, une carte détachable réunissant les emplacements de tous les quarts de coeur et les conditions pour les obtenir (pratique pour ne pas forcément se farcir tout le bouquin au sujet de cette quête récurrente des Zelda), davantage de contenu dévoilé sur le jeu avec notamment un bestiaire bien utile sans oublier bien sûr les différentes sous-quêtes dont celle des masques évidemment.



Enfin, une dernière section scellée (et donc détachable elle aussi) renferme les ultimes secrets du jeu ainsi que le déroulement du dernier combat; de quoi être sûr de bien terminer cette aventure à 100%. Complet au delà de nos espérances mais un poil moins facile à parcourir que le guide de l'opus précédent, celui-ci constitue plus que jamais un précieux atout pour ceux qui se lanceront dans le difficile challenge que constitue ce Zelda: Majora's Mask.

VERDICT



détaille comme il se doit la progression dans les différents mondes extérieurs et les nombreux donjons. Certes, la mise en page est bien chargée en texte mais une bonne quantité de screenshots et d'artworks font un peu respirer tout ça. Pour le reste, la structure de ce guide reste relativement fidèle à celui de Link's Awakening sorti auparavant sur le même support. La carte générale est donc également dévoilée peu à peu au fil des pages afin de ne pas y perdre le joueur/lecteur, et si les explications sont faites pour suivre le guide pas à pas, il est toujours possible de revenir sur les nombreuses quêtes annexes via des sections dédiées qui vous diront également tout sur les items traditionnels ou spécifiques à cette grande aventure. Toujours dans cette démarche de fournir un maximum de contenu aux lecteurs, ce guide nous présente également les différents protagonistes des 2 aventures ainsi que l'ensemble des ennemis dans un bestiaire.



Enfin, les interactions des 2 quêtes et le combat final (malheureusement pas illustré) qui en découle clôturent brièvement l'ouvrage. On regrettera peut-être que le contenu additionnel soit à la fois réparti avant et après la grosse partie consacrée à l'aventure

principale mais l'essentiel est là: Prima a brillamment réussi à nous faire tenir tout ça dans un seul guide qui reste toujours aussi qualitatif en terme de contenu et d'explications.

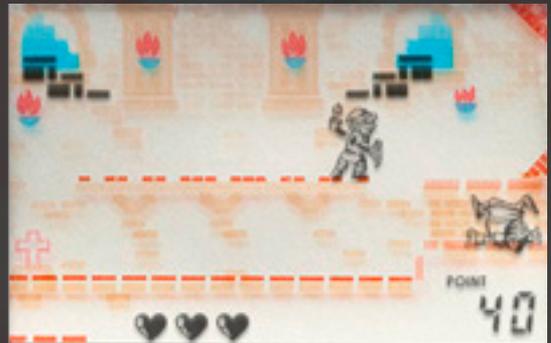
VERDICT



ZELDA ZELDA

Game & Watch multi-screen • Nintendo • août 1989 JEUX ELECTRONIQUES

Bonne nouvelle pour ceux qui voudraient emporter Link n'importe où: voici le Game & Watch Zelda, un petit trésor qui mérite toute votre attention... et votre addiction!



Traduire la richesse d'un tel jeu sur 2 écrans semble au premier abord impossible. Ce Zelda concentre pourtant un maximum d'éléments issus de l'épisode original sur Nes: différents ennemis et un gros boss, des objets à collecter, 8 morceaux de Triforce à rassembler dans autant de donjons avec leur plan et bien sûr une princesse à sauver en bout de course. Tant de fidélité et de richesse dans le contenu pour ce format, ça force le respect d'autant plus que chaque élément est très joliment représenté; pas de surprise sonore en revanche pour un jeu électronique qui nous livre son habituelle symphonie de bips.



La progression elle aussi héritée des niveaux de l'épisode NES permet ici de simuler différentes salles et des niveaux aux configurations différentes malgré la limitation du décor unique: un autre joli tour de force pour ce type de support! On ne sait jamais si l'élimination d'un Moblin nous mènera à une carte, une potion régénératrice, un puissant Tomahawk remplaçant ici l'épée magique... ou simplement l'accès à la salle suivante. Le challenge suffisamment élevé et le scoring addictif achèvent ainsi de faire de ce Game & Watch une aventure alternative indispensable pour tout fan de Zelda!

VERDICT



DOSSIER

La Triforce de la Honte



Dans les bas-fonds d’Hyrule, on raconte parfois la légende d’une Triforce maudite, appelée aussi Triforce de la Honte... Celle-ci serait née de l’union de 3 jeux atroces sortis sur le CD-I de Philips. On raconte aussi que tous ceux qui s’en sont approchés ont eu les yeux brûlés d’effroi par l’écran et les phalanges paralysées par la télécommande. Et vous, êtes-vous assez brave pour tenter ce genre d’aventure?

ZELDA: The Wand of Gamelon



Sorti en 1993, The Wand of Gamelon possède l’originalité de placer le joueur aux commandes de la princesse Zelda elle-même; un cadeau empoisonné car le jeu souffre d’une jouabilité atroce et de cinématiques hallucinantes de laideur et de stupidité. On dirait un album de coloriage pour enfants sous acide hyper glauque! C’est

dommage car il y'avait quelque chose à faire à partir d'un gameplay 2D à la Zelda II, d'autant plus que les décors du jeu plutôt réussis dégagent une ambiance visuelle convaincante. Mais non, il ne s'agit là que d'un grain de sable perdu dans une tempête de médiocrité...



LINK: The Faces of Evil



Dans Faces of Evil, sorti en 1993 en même temps que Wand of Gamelon, nous retrouvons notre héros Link. Malheureusement pour le joueur, la recette est la même: une jouabilité à se cogner la tête contre les murs et des cinématiques extraordinaires de connerie, où chaque rencontre animée avec un nouveau

personnage vous donnera un peu plus envie de boire. Encore une fois, seuls les décors sont sympas. Le reste (en particulier le gameplay) est encore plus insupportable et les développeurs, dans leur grande chevauchée sadique, ont même décidé d'augmenter la difficulté histoire de convaincre les plus téméraires de faire une crise de nerfs.



ZELDA'S ADVENTURE



Tiens, la princesse est de retour! La grande nouveauté de Zelda's Adventure sera donc plutôt la vue de dessus qui se rapproche plus des épisodes les plus populaires. Enfin juste dans le principe,

hein! Allez, on peut noter quelques détails encourageants: la fin des dessins animés psychédélices pour commencer, qui feront du bien aux rétines et aux oreilles, ainsi qu'une esthétique qui tend davantage vers le réalisme tout en conservant une ambiance plutôt réussie. Mais comme vous le savez désormais, tout se paie très cher dans un Zelda CD-I: place donc aux transitions d'écran qui durent 3 plombes! Côté gameplay c'est toujours pas la fête, disons que c'est moins pire que les 2 bouses précédentes mais bon, on reste dans du très mauvais Zelda qui n'est même pas digne de porter ce nom...



Lorsque les 3 morceaux de la Triforce de la Honte furent rassemblés sur l'autel du CD-I, une menace bien pire émergea du passé... Et c'est encore à la télé que ça allait se passer...

PRINCESSE ZELDA - Le dessin animé

Princesse Zelda arrive au début des années 90 chez nous. C'est dans Televisator 2 que nous pourrons donc retrouver certains mercredis les aventures très spéciales d'une princesse pleine de charme et de caractère, et d'un Link désespérant de connerie. Entre ses maladresses récurrentes et ses tentatives désespérées de se rapprocher de sa douce, notre héros ressemble plus à un Nicky Larson d'Hyrule qu'au personnage sérieux et courageux de



nos quêtes vidéoludiques! Le dessin animé en lui-même ne casse pas des briques. Même si on se réjouira de reconnaître certains ennemis connus du jeu, chaque épisode part davantage dans la libre adaptation qui ne vole pas bien haut, pour le meilleur et pour le pire. Non, juste le pire en fait.



Bravo, vous venez de survivre au pire de la saga Zelda, même si Nintendo n'a pas reconnu ces «œuvres» comme officielles (on les comprend). La grande énigme est de savoir comment, mais comment a-t-on pu laisser de telles horreurs se produire? Tout ce qu'on peut désormais souhaiter, c'est que ces 3 jeux et le dessin animé retournent dans les profondeurs des ténèbres d'où ils

n'auraient jamais dû sortir... Ganon, tu ne feras pas plus peur à personne désormais, on a trouvé plus redoutable que toi!



RETRO
POLIS