

ZELDA

CHRONIQUE D'UNE SAGA LÉGENDAIRE
VOLUME 3 : TEARS OF THE KINGDOM

VALÉRIE PRÉCIGOUT

Zelda. Chronique d'une saga légendaire
Volume 3 : *Tears of the Kingdom*
de Valérie Précigout
est édité par Third Éditions
10 rue des Arts, 31000 TOULOUSE
contact@thirdeditions.com
www.thirdeditions.com

Nous suivre :  @ThirdEditions –  Facebook.com/ThirdEditionsFR –  Third Éditions

Tous droits réservés. Toute reproduction ou transmission, même partielle, sous quelque forme que ce soit, est interdite sans l'autorisation écrite du détenteur des droits.

Une copie ou reproduction par quelque procédé que ce soit constitue une contrefaçon passible de peines prévues par la loi n° 92-597 du 1^{er} juillet 1992 sur la protection des droits d'auteur.

Le logo Third Éditions est une marque déposée par Third Éditions, enregistré en France et dans les autres pays.



Directeurs éditoriaux : Nicolas Courcier et Mehdi El Kanafi
Assistants d'édition : Ken Bruno, Ludovic Castro et Damien Mecheri
Textes : Valérie Précigout
Chapitre « La musique dans *Tears of the Kingdom* » : Fanny Rebillard
Préparation de copie : Pierre Van Hoeserlande
Relecture sur épreuves : Sylvie Bernard
Mise en pages : Bruno Provezza
Couverture classique : Ken Bruno
Couverture « First Print » : Ken Bruno
Montage des couvertures : Ken Bruno

Cet ouvrage à visée didactique est un hommage rendu par Third Éditions au jeu *The Legend of Zelda : Tears of the Kingdom*.

L'autrice se propose de retracer un pan du jeu *The Legend of Zelda : Tears of the Kingdom* dans ce recueil unique, qui décrypte les inspirations, le contexte et le contenu de cette série à travers des réflexions et des analyses originales.

The Legend of Zelda est une marque déposée de Nintendo.
Tous droits réservés.

Les visuels de couverture sont inspirés du jeu *The Legend of Zelda : Tears of the Kingdom*.

Édition française, copyright 2024, Third Éditions.
Tous droits réservés.
ISBN 978-2-37784-492-0
Dépôt légal : décembre 2024
Imprimé dans l'Union européenne par TypoLibris.

ZELDA

CHRONIQUE D'UNE SAGA LÉGENDAIRE
VOLUME 3 : TEARS OF THE KINGDOM



SOMMAIRE

AVANT-PROPOS	07
Chapitre 1 : Un modèle à l'aura inégalable	11
Chapitre 2 : Retour en Hyrule	23
Chapitre 3 : Le nouvel éveil de Link	37
Chapitre 4 : L'histoire d'un cataclysme	67
Chapitre 5 : Les traces d'une civilisation disparue	87
Chapitre 6 : Un dernier voile de mystère	105
Chapitre 7 : Le dangereux pari d'une suite	123
Chapitre 8 : La philosophie de <i>Tears of the Kingdom</i>	133
Chapitre 9 : La délicate question des donjons	151
Chapitre 10 : Une autre idée de la Triforce	173
Chapitre 11 : Le défi parfait des speedrunners	185
Chapitre 12 : Par-delà l'imagination	201
Chapitre 13 : La musique dans <i>Tears of the Kingdom</i> : les notes d'un royaume déchiré	211
CONCLUSION	217
REMERCIEMENTS	221
BIBLIOGRAPHIE	223

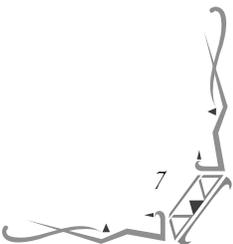
AVANT - PROPOS

UNE LÉGENDE INSCRITE EN CHACUN DE NOUS

Comme tous celles et ceux qui ont eu la chance de grandir avec les cartouches NES des deux premiers *Zelda* entre les mains, j'en retiens un émerveillement indescriptible. *The Legend of Zelda* et *The Adventure of Link* m'ont enseigné les fondamentaux du jeu vidéo : le plaisir de la découverte par soi-même, l'habileté, la persévérance, les raisonnements logiques et surtout le pouvoir du rêve et de l'imagination.

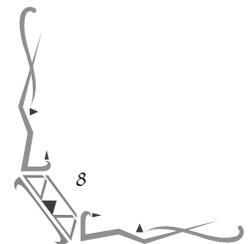
Je me souviens très bien de cette envie irrépressible qu'ils me donnaient déjà de décrypter l'histoire que ces jeux tentaient de nous raconter à travers des bribes de textes sibyllines. Impossible de ne pas ressentir ce besoin de traduire par des mots ce qui s'exprimait clairement à l'écran dès le commencement d'une partie de *Zelda* sur NES, en dépit des cruelles limitations techniques de l'époque. Il suffisait alors de presque rien : juste une grotte et sa flamme brûlante auprès de laquelle un vieil ermite nous confiait cette si précieuse épée en bois... tout cela dans un anglais totalement hiéroglyphique pour les simples écoliers que nous étions. Et pourtant, tout était si limpide ! Car pas besoin de mots pour comprendre qu'une authentique légende était en train d'inscrire son nom dans l'histoire du jeu vidéo.

Tant de temps a passé depuis et Link est resté le même dans mon esprit : cette silhouette insondable, vaillante et intrépide, déterminée, mais solitaire et livrée à elle-même dans une quête aux allures de voyage constellé d'épreuves. Sa légende était déjà unique à ses débuts. En près de quatre décennies, elle est devenue hors norme. Et c'est un immense honneur d'être encore présente à ses côtés pour la vivre, la raconter et la partager avec vous.



L'autrice : Valérie Précigout

Rédactrice sur *L'Éclaireur Fnac*, *Jeuxvideo.com* ou encore *Jeux Vidéo Magazine*, Valérie Précigout partage sa passion pour la culture japonaise et les jeux vidéo en signant quatre ouvrages chez Third Éditions : *Dragon Ball. Le Livre hommage*, *Zelda. Chronique d'une saga légendaire. Volume 2 : Breath of the Wild & Volume 3 : Tears of the Kingdom* et *Le Mythe Saint Seiya. Au panthéon du manga*.

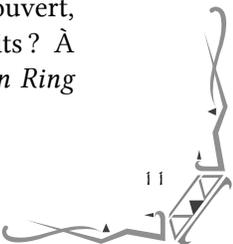


CHAPITRE PREMIER – UN MODÈLE À L'AURA INÉGALABLE

LE POIDS DE L'HÉRITAGE DE BREATH OF THE WILD

En refermant notre volume 2 de la saga *The Legend of Zelda* qui était consacré intégralement à l'épisode *Breath of the Wild* (BotW), nous avons laissé Link savourer un succès amplement mérité, auréolé de la gloire nouvelle d'avoir su réinventer une série qui se reposait depuis trop longtemps sur ses acquis. La certitude d'avoir assisté à l'avènement d'un chapitre essentiel dans l'histoire de la franchise était manifeste, mais nous ne réalisons pas alors quel serait l'impact concret de ce titre sur la scène globale du jeu vidéo. Acclamé à sa sortie le 3 mars 2017 pour sa prise de risque et ses ambitions démesurées, *Breath of the Wild* allait avoir une influence rapide et significative sur la manière de goûter la saveur des jeux en monde ouvert. Un pas venait bel et bien d'être franchi, tant du point de vue des concepteurs que de l'industrie tout entière qui ne cessait de déplorer la difficulté des titres en *open world* à se réinventer. *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* était la preuve concrète que l'on pouvait encore réussir à surprendre et à innover dans cette catégorie, à condition de repenser totalement l'essence du monde ouvert. Il fallait pour cela accepter de s'affranchir de la formule habituelle, copiée si abondamment, pour se risquer à explorer une voie de traverse, sans aucune garantie que le résultat plaise au plus grand nombre. Nintendo nous en a proposé ici sa vision, mais ce n'est finalement qu'un exemple parmi tous ceux que les développeurs et les artistes du monde entier pourraient concevoir si on leur donnait carte blanche pour créer en suivant leur instinct plutôt qu'en se bornant à observer des codes déjà établis.

Les six années écoulées entre ce *Zelda* et sa suite, *Tears of the Kingdom* (TotK), ont laissé tout le temps aux concepteurs les plus inspirés de livrer leur propre vision des jeux en monde ouvert, mais combien d'entre eux ont réellement marqué les esprits ? À l'évidence, la réception sans précédent du phénoménal *Elden Ring*

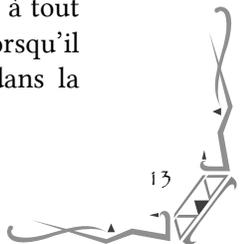
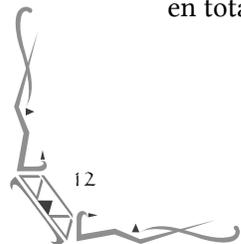


(FromSoftware) auprès des joueurs de tous horizons au début de l'année 2022 semble avoir érudé toutes les autres tentatives. En seulement douze mois, la pépite réalisée par Hidetaka Miyazaki était déjà parvenue à s'écouler à plus de 20 millions d'exemplaires. Représentant l'aboutissement de la formule d'Action-RPG si exigeante que le studio FromSoftware peaufine depuis l'époque de *Demon's Souls* (2009), *Elden Ring* a su prendre le risque de faire basculer son concept imparable à l'échelle d'un monde ouvert. Mais pas n'importe lequel : redoutable dans son obstination à malmenier le joueur pour le convaincre qu'il évolue réellement dans les contrées peu hospitalières de l'Entre-terre, cet univers d'inspiration *dark fantasy* continue de fasciner les foules, autant pour son caractère impitoyable que pour sa taille sidérante. Joueurs confirmés comme néophytes répondent donc massivement présents au lancement du titre le 25 février 2022 et les ventes stratosphériques entérinent le plébiscite unanime de la presse spécialisée. Sans surprise, c'est lui qui décrochera le titre de GOTY (Jeu de l'année) durant la cérémonie des Game Awards 2022... un trophée de plus à rajouter à son palmarès hors norme parmi la pléthore d'autres récompenses obtenues dans le sillage de sa sortie.

Aussi éloigné soit-il de *Breath of the Wild*, tant dans ses routines de *gameplay* qui transcendent la logique des *Souls-like* que pour son univers d'une noirceur absolue, *Elden Ring* possède pourtant un point commun évident avec le jeu de Nintendo. Tous les deux sont parvenus, à un degré rare, à phagocyter la scène médiatique spécialisée durant de très nombreux mois en raison du caractère foisonnant, pour ne pas dire tentaculaire, de leur *open world*. Il y a, en résumé, tellement de choses à faire, de zones à explorer et de mystères à découvrir dans ces deux mondes ouverts aux approches pourtant radicalement distinctes qu'une centaine d'heures ne suffit clairement pas à en voir l'intégralité. Surtout, ils offrent une telle liberté d'exploration dans la façon de définir les contours de leur aventure (en refusant justement de les définir !) que chaque joueur en ressort avec le sentiment d'avoir vécu un voyage unique, bien différent de celui des autres. Leur essence se mesure seulement sur la durée et leurs succès respectifs démontrent que les habitués, comme le grand public, sont désormais tout à fait prêts à s'y investir en totalité.

Nous reviendrons en détail dans un chapitre ultérieur sur ce qui fait vraiment la singularité de l'*open world* de *Tears of the Kingdom*, dans le prolongement de la voie ouverte par *Breath of the Wild*. Car il nous faudra bien un chapitre entier pour percer la nouvelle philosophie de ce *Zelda* et tenter de comprendre pourquoi l'engouement autour de ce dernier volet est sans précédent. Cette partie sera d'ailleurs le moment idéal pour soulever le débat à propos des avantages et des inconvénients de cette nouvelle formule, la série ayant dû, aux yeux d'une part non négligeable des fans, sacrifier son identité originelle afin de se renouveler.

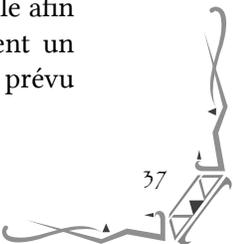
Quoi qu'il en soit, durant les jours qui suivirent le 3 mars 2017, les équipes de Nintendo furent forcées de garder la tête froide lorsqu'il s'est avéré évident que *BotW* venait de projeter la franchise dans une dimension totalement inédite pour elle. N'oublions pas que, même si elle compte parmi les sagas les plus adulées par les joueurs depuis 1986, aucun de ses épisodes n'avait encore osé prétendre rivaliser avec les ventes spectaculaires d'un *Mario Kart* ou d'un *Pokémon*. L'objectif d'atteindre puis de dépasser les 30 millions d'exemplaires écoulés dans le monde n'était donc probablement pas sur la table au moment de repenser entièrement les conventions de la série, mais le travail des équipes d'Eiji Aonuma et Hidemaro Fujibayashi s'est avéré plus que concluant. Le producteur et le réalisateur de *Breath of the Wild* ont même assez rapidement laissé entendre que cela n'était qu'une première étape. Dans le guide officiel publié en 2017 chez Piggyback, tous deux livraient en effet déjà des indices précieux concernant le futur de la série. Le producteur Aonuma annonçait notamment ceci : « Je ne saurais dire avec certitude ce que l'avenir nous réserve, mais je suis certain que cette envie de persévérer dans cet élan de renouveau sera l'un des moteurs des futurs jeux *Zelda*. J'espère sincèrement que vous serez au rendez-vous pour découvrir ce que le prochain épisode vous réservera. » Avec le recul, on devine là clairement son intention de conserver le cap de *Breath of the Wild* pour entamer un projet tout aussi innovant. Mais sous quelle forme ? Le réalisateur Fujibayashi profitait lui de cette préface du guide pour rappeler que c'est en replongeant dans les origines de la saga à travers le tout premier volet que les contours de cette nouvelle formule ont véritablement commencé à se dessiner. La mission de rompre avec les conventions de la série aurait pu donner vie à tout autre chose, mais, pour le réalisateur, le déclic a eu lieu lorsqu'il est apparu évident que l'essence de la franchise résidait dans la



CHAPITRE 3 – LE NOUVEL ÉVEIL DE LINK

UNE AUTRE IDÉE DU LÂCHER-PRISE

Serait-ce une grave erreur de croire que les joueurs ont le cœur si bien accroché que plus rien ne les impressionne ? Il est vrai que la distance séparant le réel du virtuel est souvent si difficile à briser que même les aventures les plus immersives ne parviennent pas toujours à nous faire sursauter face aux pires objets de nos frayeurs. Pourtant, les quelques plonges dérisoires que nous sommes amenés à faire à travers Link en quittant la chambre de l'Éveil ne nous préparent en rien à ce qui va suivre. Symbole de toute la communication de Nintendo autour du jeu, ce grand saut vers l'inconnu n'a rien à voir avec le fameux saut de la foi qui réussissait à nous donner la sensation de vertige en soulevant notre estomac dans la série *Assassin's Creed*. Non seulement la hauteur de la chute de Link est impossible à mesurer, mais elle définit surtout les cieux comme un environnement à part entière. Le héros traverse ainsi le voile nuageux en chute libre, bras et jambes en étoile, comme si tout cela était pour lui aussi naturel que de s'élancer en paravoile depuis les plus hautes montagnes de *Breath of the Wild*. En réalité, la focale de *Tears of the Kingdom* s'éloigne quasiment à l'infini, prenant une telle hauteur que la surface terrestre, loin, très loin en dessous de nous, n'est pas perceptible à l'œil nu. Et si seules les dernières secondes de ce saut prodigieux sont jouables, celui-ci servant surtout de mise en scène à travers l'apparition du logo, il laisse augurer de l'ivresse folle qui nous attend par la suite. Car tous les plonges aériens à venir seront contrôlables manuellement avec une précision millimétrée, nous offrant même la possibilité de ralentir notre chute ou de plonger en piqué pour prendre de la vitesse. Si l'on ne veut pas s'écraser lourdement au sol, il nous faudra bien sûr déployer la paravoile afin d'atterrir en douceur sur la terre ferme, ou viser directement un point d'eau pour amortir notre chute... à moins que l'on ait prévu



de prolonger cette descente aux enfers jusque dans les entrailles de la terre, en empruntant l'un des multiples gouffres menant aux abysses d'Hyrule.

Avant d'être vertigineux au sens propre, ce tout premier plongeon l'est d'abord au sens figuré. Il nous fait prendre conscience de l'immensité du ciel. Un ciel bleu azur qui s'étend à perte de vue, très au-dessus des nuages. En contrebas, on aperçoit déjà quelques îles flottant dans les airs, apparues mystérieusement. Sera-t-il possible de poser le pied sur chacune d'entre elles ? Bien sûr que oui. Les teintes dorées qui caractérisent ces îles célestes confèrent d'ailleurs à ces scènes une dimension presque mystique. Muni des sandales spartiates que Link a découvertes dans la chambre de l'Éveil, le héros lui-même donne l'impression d'évoluer dans un contexte quasi mythologique. Loin d'être sans danger, ces îles célestes dégagent une atmosphère faussement paradisiaque qui semble vouloir indiquer que nous n'évoluons pas vraiment dans le royaume d'Hyrule. Pas encore. Les feuilles des arbres scintillent comme de l'or qui étincelle au soleil et se reflète sur des eaux d'une clarté limpide, très haut au-dessus des nuages, tandis que des pépiements d'oiseaux égayent ces environnements irréels, comme une ode à la nature. Au loin, un dragon sillonne le ciel par-delà l'horizon, sans se préoccuper du microscopique Hylien qui poursuit sa chute interminable dans le vide. Mais avec ce mouvement de caméra qui pivote à trois cent soixante degrés, comme pour souligner que tout ce que l'on voit n'est qu'une infime partie de l'univers du jeu, on commence à réaliser l'ampleur de la tâche qui nous attend. Rappelons-nous, dans *Breath of the Wild*, tout ce que l'on voyait à l'œil nu pouvait être arpenté et foulé du pied, même les plus hautes montagnes. Le joueur n'en attend pas moins de *Tears of the Kingdom*, si ce n'est qu'il devra cette fois apprendre aussi à lever les yeux pour déceler ce qui peut être exploré par-delà les nuages.

La silhouette du temple du Temps en ligne de mire, Link retient peut-être son souffle lorsque retentissent les premières vraies notes musicales de cet épisode. Le point de vue se rétrécit alors brutalement pour renforcer la sensation de vertige tandis que ce formidable plongeon se termine au beau milieu des nénuphars. La chute était démentielle et pourtant nous nous trouvons toujours dans les airs, sur un morceau de terre flottant parmi les nuages ! Et l'exploration de la surface d'Hyrule est, à ce moment-là, la dernière de nos préoccupations. Car les îles célestes incarnent bien la promesse

avancée par les créateurs de *Tears of the Kingdom* de se différencier du précédent volet. Mais Nintendo ayant pris soin de communiquer le moins possible au sujet des mystères propres à cette suite, les joueurs ignorent quelle sera la part réellement accordée à l'exploration du ciel. Et le temps que l'on s'apprête à passer sur l'île céleste du Prélude est en cela pour le moins trompeur. Car, non seulement la découverte de ces îles aériennes se révélera le plus souvent facultative, mais leur superficie totale s'avérera assez dérisoire comparée à celle de la surface et des profondeurs. C'est la raison pour laquelle, *a posteriori*, une bonne partie des joueurs a pu se sentir dupée par la promesse de Nintendo qui, dans sa communication, mettait largement en avant l'idée que le jeu allait démultiplier la taille de son monde ouvert en s'appuyant principalement sur les cieux. Oui, cet environnement existe et il est gigantesque, mais les zones à visiter n'occupent finalement que peu de place dans le ciel. Par ailleurs, les astuces et techniques parfois complexes ou subtiles qu'il nous faut employer pour accéder à ces îles qui nous narguent en permanence depuis les cieux à des hauteurs difficilement atteignables ont incité bien des joueurs à repousser le plus tardivement possible leur exploration. Si les îles célestes renferment quelques séquences ludiques vraiment mémorables, elles sont loin de représenter l'essence du monde de *Tears of the Kingdom*. Peut-être que la communication de Nintendo a manqué de clarté à ce sujet en nous laissant croire, à tort, que cette suite allait se réinventer entièrement grâce aux cieux.

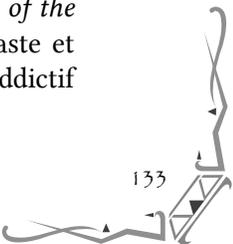
Il s'agissait malgré tout d'un élément qui tenait particulièrement à cœur aux équipes de Nintendo, le réalisateur Hidemaro Fujibayashi ayant clairement une revanche à prendre depuis *Skyward Sword*, jeu dans lequel il n'avait pas pu totalement concrétiser sa vision à cause des limitations techniques de la Wii. Les propos livrés par le producteur Eiji Aonuma au site *Game Informer* vont tout à fait dans ce sens : « Comme vous le savez peut-être, M. Fujibayashi était le réalisateur de *The Legend of Zelda : Skyward Sword*, et dans ce jeu, il souhaitait donner à Link la possibilité de descendre du ciel de façon transparente, puis, après avoir atterri, de poursuivre son chemin. Il n'a pas été en mesure de le faire à l'époque, mais je pense que cette idée lui est restée en tête. Lorsque le moment est venu de créer des jeux d'un autre genre et que la technique a évolué, des occasions se sont présentées [...] de mettre en œuvre cette idée qu'il avait gardée en lui pendant tout ce temps. »

CHAPITRE 8 – LA PHILOSOPHIE DE TEARS OF THE KINGDOM

PAS D'ELDEN RING SANS ZELDA ?

Avant de choisir de passer plusieurs centaines d'heures dans le nouvel Hyrule de *Tears of the Kingdom*, les amateurs de grandes épopées virtuelles en monde ouvert s'étaient rués massivement dans le royaume de l'Entre-terre. C'est dans ces contrées peu accueillantes que prenait place le jeu *Elden Ring*, sorti un an plus tôt. Phénomène absolu de l'année 2022, le titre de FromSoftware a su s'imposer comme le vaillant héritier de la trilogie *Dark Souls* dont il incarne la parfaite évolution. Plus d'un an après sa sortie, *Elden Ring* continuait d'exercer sa fascination auprès des joueurs, en dépit d'une difficulté sans pitié et d'un univers de cauchemar bien plus exigeant que peut l'être celui des derniers *Zelda*. Écoulé à plus de 20 millions d'exemplaires en l'espace de douze mois, cet Action-RPG né de l'imagination de Hidetaka Miyazaki (le créateur des *Dark Souls*), avec la participation de George R. R. Martin (auteur de la saga de *fantasy* littéraire *Le Trône de fer*), avait décroché sans surprise le titre de Jeu de l'année durant la cérémonie des Game Awards 2022. Fort de son expérience en la matière – on lui doit aussi *Bloodborne* et *Sekiro: Shadows Die Twice* –, Hidetaka Miyazaki a également indiqué s'être nourri d'autres titres réputés pour la qualité de leurs *open worlds* afin de donner vie à l'Entre-terre d'*Elden Ring*. Il cite en particulier *Shadow of the Colossus* (l'une des plus belles œuvres de Fumito Ueda, le créateur d'*ICO*), la série des *The Elder Scrolls*, l'univers sombre de *The Witcher 3*, mais aussi *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* comme principales sources d'inspiration pour la conception de son dernier jeu.

En l'espace de quelques années, le visage des jeux vidéo en monde ouvert a considérablement évolué. Jusqu'à la sortie de *Breath of the Wild* en 2017, il suffisait qu'un *open world* se révèle assez vaste et généreux pour incarner la promesse d'un voyage grisant et addictif



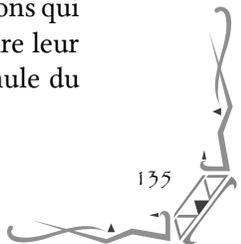
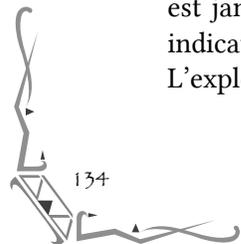
auquel bien peu de joueurs étaient capables de résister. Mais, à force de se voir cloné dans des titres de plus en plus similaires et de moins en moins imaginatifs, le genre même de l'*open world* a commencé à donner l'impression qu'il n'était plus en mesure d'évoluer suffisamment. L'exemple de la série *Assassin's Creed* est assez pertinent lorsqu'il s'agit de le démontrer. Jouissant d'une popularité folle auprès des joueurs, la franchise avait fini par déployer des mondes ouverts incroyablement vastes et dépaysants, mais qui trahissaient une répétitivité évidente dans leur *gameplay*. Des épisodes tels qu'*Assassin's Creed Origins*, *Odyssey* ou *Valhalla* ont su se montrer captivants parce qu'ils promettaient de nous faire voyager dans des univers mythologiques propices à l'évasion. De l'Égypte ancienne aux conquêtes vikings, en passant par la Grèce antique, la série a toujours misé sur une narration inspirée de composantes historiques bien réelles, servie par des mécaniques de jeu accessibles et intuitives. Mais ces trois épisodes s'avéraient extrêmement similaires dans leur façon de déployer des environnements démesurément vastes, truffés de points d'intérêt si foisonnants qu'ils nous donnaient l'impression que l'on ne pourrait jamais en voir le bout. Et, à l'image de la série *Assassin's Creed*, bien d'autres franchises sont tombées dans le piège de cette surenchère reposant trop largement sur la multiplication de points d'intérêt visibles directement sur la carte. Ils ont fini par perdre de vue ce que constituaient véritablement les fondamentaux de l'exploration. En prenant un minimum de recul, on se rend compte en effet que ces jeux nous invitent à suivre machinalement des points de repère indiqués sur la mini-carte pour accomplir un nombre déraisonnable d'objectifs qui finissent par tous se ressembler. Nous pointons ici du doigt le vice caché des jeux en *open world* qui échouent trop souvent à nous surprendre et à nous faire réfléchir par nous-mêmes. Cela fonctionnait encore il y a quelques années, mais la formule a fini par lasser les joueurs au point que même Ubisoft s'est résolu à faire machine arrière en 2023 avec un *Assassin's Creed Mirage* beaucoup plus cloisonné. Mais ce retour aux sources était-il la meilleure réponse à donner pour sortir de cette impasse ?

Lorsque Nintendo s'attelle à la création d'un véritable monde ouvert en 2017 dans le cadre de la saga *Zelda*, sa proposition se distingue largement de ce qui se faisait jusque-là. Le joueur n'y est jamais pris par la main, car la carte du monde ne livre aucune indication précise qui risquerait de gâcher le plaisir de la découverte. L'exploration reprend son sens premier en nous forçant à ouvrir les

yeux pour discerner par nous-mêmes ce qui pourrait constituer un objectif digne d'intérêt. Et la liberté permise y est totale puisque l'on peut même tenter de défier le boss final dès le début de l'aventure. Bien que l'expérience offerte par *Breath of the Wild* soit résolument différente de celle mise en place un peu plus tard dans *Elden Ring*, on comprend dans quelle mesure le titre de Nintendo a pu compter parmi ses nombreuses sources d'influence. Mais, si Hidetaka Miyazaki a reconnu s'être inspiré de *Breath of the Wild* pour concevoir l'Entre-terre d'*Elden Ring* tout en lui conférant une approche bien distincte, *Tears of the Kingdom* ne se serait-il pas à son tour inspiré du titre de FromSoftware ?

PAS DE ZELDA SANS ELDEN RING ?

Dans une longue interview accordée le 12 mai 2023 au média néerlandais *RTL Nieuws*, le réalisateur Hidemaro Fujibayashi indique ceci : « Nous étions trop occupés à développer *Tears of the Kingdom*, donc nous n'avons pas vraiment eu l'occasion de jouer à *Elden Ring*. Mais nous en avons entendu parler. Même si nous avons le temps de jouer à des jeux, nous ne réutiliserions pas leurs idées. Lorsque nous créons un jeu, nous partons d'un concept général pour trouver des idées neuves à partir de là. » Ce que confirme immédiatement Aonuma : « Bien sûr, il y a des situations où l'on fait quelque chose de similaire à un jeu existant, mais je n'essaierai jamais d'intégrer les idées d'autres personnes dans mon vrai jeu. Je suis trop fier pour cela. Je cherche toujours des idées originales. » C'est peut-être justement cet acharnement à vouloir s'enfermer dans une sorte de bulle afin de créer sans se laisser influencer par la concurrence qui a permis aux équipes de Nintendo de nous surprendre... deux fois de suite. D'abord en bouleversant les fondamentaux de la série dans *BotW*, puis en élargissant au maximum le champ des possibles dans *TotK*. Mais, si les concepteurs de Nintendo admettent n'avoir guère eu le temps de se divertir devant le nouveau mastodonte de l'*open world* incarné depuis 2022 par le phénoménal *Elden Ring*, on ne peut pas douter que certains membres de l'équipe aient examiné de près la proposition du jeu de Hidetaka Miyazaki. Aucune société de jeux vidéo ne peut aller de l'avant sans chercher à décrypter les raisons qui expliquent pourquoi seuls certains jeux sont capables d'inscrire leur nom dans l'histoire. Loin d'être figée dans le temps, la formule du

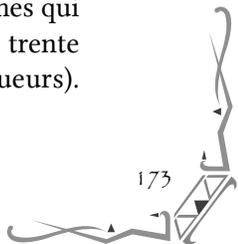


CHAPITRE 10 – UNE AUTRE IDÉE DE LA TRIFORCE

L'HÉRITAGE DU TRIANGLE D'OR

Alors qu'il est le point de départ de toute la saga *Zelda*, le concept de la Triforce n'est jamais mentionné dans *Tears of the Kingdom* ni même dans *Breath of the Wild*. Pourtant, si l'on y regarde attentivement, on s'aperçoit que son esprit est omniprésent dans ce dernier épisode. La Triforce est partout. Pas sous sa forme physique de Triangle d'or, mais plutôt à travers les valeurs que cette relique sacrée véhicule depuis les débuts de la série. La Force, la Sagesse et le Courage, qui sont depuis toujours respectivement associés à Ganon, Zelda et Link, s'incarnent dans la moindre parcelle de cette nouvelle aventure. Car le joueur ne doit pas seulement démontrer sa bravoure pour mener sa mission à bien. Il doit aussi faire preuve d'esprit et d'aptitude au combat afin de triompher de ses adversaires tout en surmontant les énigmes les plus inattendues. Cette logique n'est évidemment pas propre à cet épisode en particulier, mais il peut être intéressant de chercher des traces de cette Triforce spirituelle dans tout ce qui n'est pas réellement exigé par l'aventure. Qu'est-ce qui peut bien motiver les joueurs à prolonger leur voyage en Hyrule au-delà du raisonnable pour passer plusieurs centaines d'heures dans le monde du jeu alors que la seule quête principale ne requiert que quelques dizaines d'heures ? Comment les valeurs de la Triforce s'incarnent-elles dans les quêtes annexes de *TotK* ? Et que prend-on le risque de manquer si l'on se contente de parcourir le jeu en ligne droite, alors que tout nous invite à quitter la route pour céder aux sirènes de l'inconnu ?

Bien plus encore que son prédécesseur, cet épisode donne le vertige au regard de la quantité faramineuse d'activités bonus qui existent en marge de l'aventure principale. Rien qu'en faisant le décompte des quêtes secondaires, des missions optionnelles et des énigmes qui débloquent l'accès à des sanctuaires, on dénombre deux cent trente tâches scénarisées confiées par des PNJ (personnages non-joueurs).



Et cela ne représente qu'une infime partie de tout ce que le titre propose de dénicher en arpentant les moindres recoins du royaume à la recherche de récompenses cachées. Cela explique d'ailleurs pourquoi il est si difficile de s'en tenir à un objectif bien précis lorsque l'on explore les environnements du jeu alors que tout est mis en œuvre pour nous inciter à dévier de notre trajectoire initiale. Replacée au centre de l'exploration en monde ouvert, l'observation ne cesse de nous révéler de nouveaux éléments intrigants qui peuvent s'avérer potentiellement dignes d'intérêt.

Même la manière dont il convient de suivre son instinct à la recherche d'éventuelles missions cachées témoigne de l'envie des concepteurs de nous mettre au défi de toutes les découvrir. Ces quêtes optionnelles surviennent ainsi presque toujours de façon imprévisible, là où on ne les attend pas. Alors que la majorité des jeux en *open world* indiquent très précisément sur leur carte dans quelle direction il faut aller pour les trouver, *TotK* semble tout faire pour les dissimuler. Scruter l'immensité des territoires à la recherche des individus qui réclament notre aide ne garantit aucunement que l'on ne passera pas, tôt ou tard, à côté de l'une d'entre elles. Leur découverte s'inscrit dans cette logique d'observation minutieuse qui récompense d'abord les joueurs les plus aventureux, sans jamais chercher à assister celui qui s'est mis en tête de les débusquer. Un peu comme une chasse au trésor implicite destinée à justifier d'innombrables détours que l'on ne ferait probablement pas si notre instinct de joueur ne nous persuadait de la nécessité d'aller voir plus loin... juste pour vérifier. Mais le temps passé à traquer ces missions de toutes sortes à travers la surface d'Hyrule mérite-t-il un tel investissement ? Essayons de regrouper les quêtes les plus parlantes du jeu en trois catégories, selon le message qu'elles cherchent à nous transmettre, afin de tenter d'y voir un tout petit peu plus clair...

LA FORCE

Si un antagoniste tel que Ganondorf ne peut miser que sur la puissance brute pour asseoir sa domination en Hyrule, la Force ne doit pas pour autant être perçue comme le versant négatif du Triangle d'or. Elle s'incarne aussi dans la maîtrise du combat dont Link doit souvent faire preuve pour renverser une adversité toujours plus coriace. S'il est tout à fait possible d'aborder l'aventure de *Tears of*

the Kingdom d'un point de vue pacifique en évitant au maximum les affrontements, on ne peut totalement contourner certains passages obligés qui se traduisent par de pures épreuves de force. Plus le héros terrasse d'ennemis, plus ces derniers gagnent en puissance, mais plus les récompenses obtenues deviennent alléchantes. Bien que le jeu fasse tout pour que l'on se détache de l'aspect matériel de nos armes qui volent en éclats à la moindre altercation, on se surprend souvent à préserver autant que possible une lame puissamment amalgamée en vue de combats autrement plus délicats. Mais vaincre un adversaire signifie aussi s'emparer de son arsenal, avec la possibilité immédiate de fusionner tous les matériaux qui se trouvent dans la zone de bataille. Le joueur doit ainsi comprendre qu'il a finalement tout à gagner dans cette opération et les raids sont justement là pour nous encourager à engager nous-mêmes les combats. Ces missions de pacification voient pour la première fois Link prêter main-forte à des brigades anti-monstres composées de guerriers issus de tous les peuples persécutés par les sbires de Ganondorf. Les contrées d'Hyrule regorgent d'individus courageux, mais aucun d'entre eux ne possède l'expertise du chevalier servant de la princesse du royaume. Ces brigades attendent donc notre signal pour lancer un assaut en direction des avant-postes ennemis et comptent sur notre force pour faire place nette en réduisant l'armée adverse à néant.

Plus généralement, l'aventure abrite bien d'autres quêtes facultatives qui ne se règlent qu'en usant de la force. Dans le village d'Euzero, Kilton nous invite à prendre des monstres en photo afin de créer un véritable diorama dont il est possible de définir et de modifier la mise en scène en fonction de nos envies. Ces clichés permettent à Grosaillieh de fabriquer des sculptures plus vraies que nature pour les exposer en place publique de la manière qui nous semble la plus appropriée. Parcourir le monde du jeu avec le désir de compléter l'encyclopédie en prenant chaque monstre en photo peut paraître fastidieux sur le papier, mais cette tâche de longue haleine comporte indubitablement un caractère addictif.

Avant d'envisager le bestiaire comme une simple galerie de portraits horribles, il est prudent de prendre le temps de le connaître en mémorisant les failles à exploiter contre chaque type d'ennemi. Et pour cela, rien ne vaut la traque des sept races de créatures monstrueuses faisant office de sous-boss, qu'elles proviennent ou non du précédent volet. Les Hinox, les Moldarquors, les Lithoroks, les Lynels, mais aussi les Golemax, les Griocks et les Gigatraciens

