

# ZELDA

## BREATH OF THE WILD



Dix-neuvième opus de la saga The Legend Of Zelda, premier de la génération Nintendo Switch, une rejouabilité quasiment sans limite, une narration toujours plus travaillée, et des graphismes totalement fous. Ce sont les choses qui caractérisent The Legend Of Zelda : Breath Of The Wild.



J'ai commencé à jouer à ce jeu il y a 4 ans, bien qu'il soit sorti en 2017. Je connaissais quelques-uns de ses prédécesseurs, comme "Ocarina Of Time" qui avait un mode de jeu (Gameplay) totalement différent et surtout qui se jouait sur une autre console, j'étais donc familier avec la franchise, mais pas avec ses innovations.

Je me suis alors laissé surprendre par les nouvelles fonctionnalités imaginées par les développeurs, brillantes d'ingéniosité.

### SYNOPSIS

L'histoire prend place dans le royaume d'Hyrule, où plusieurs peuples cohabitent comme les Hyliens, les Piaf, les Gorons, les Gerudo ou encore un peuple décimé par le Fléau (autrement appelé Ganon ou Ganondorf) appelé "Sheikah". Ces peuples ont tous leur propre région du royaume, gouverné par la famille royale dont la princesse Zelda est issue.

Link, le fidèle serviteur / Chevalier de la princesse Zelda est le seul, avec la princesse, à pouvoir combattre Ganon (qui à cause d'une malédiction revient anéantir Hyrule tous les 100 ans.)

Les habitants, en prévoyant que Ganon allait revenir, inventent une technologie capable de le contrer, mais Ganon finit par prendre le contrôle d'Hyrule et de ses machines (appelées les créatures divines) et tue une grande partie des habitants, ainsi que les 4 guerriers venants de chaque peuple. Après cette bataille, Link est laissé mourant et est plongé dans un sommeil régénérateur par la princesse Zelda, dans les sous-sols du château d'Hyrule.

Quand Link se réveille, 100 ans plus tard, c'est là que Breath Of The Wild commence.

Link doit à tout prix libérer Hyrule de l'ère du Fléau qu'elle vit.



### GAMEPLAY

Dans ce jeu, le joueur est plongé dans un monde ouvert, mais pas sans limite et peut explorer comme il le souhaite au fur et à mesure des quêtes. Il joue seul, parachuté en plein milieu d'un monde qu'il ne connaît plus. Le jeu encourage une résolution des énigmes non linéaire, avec des zones pas vraiment définies mais pourtant avec une identité propre à chaque région (avec ambiances sonores et visuelles très différentes).

Link a des possibilités de déplacement très variées (marche, saut, escalade, paravoile...), un vaste arsenal comprenant des épées, des boucliers, et des armures ayant toutes des facultés différentes adaptées à diverses situations. On retrouve également une multitude d'objets avec des possibilités d'interactions avec la météo (ex: le métal attire la foudre), les ennemis, ou même la cuisine.

Dans *Breath Of The Wild*, Nintendo (l'entreprise qui a créé et développé la licence) veut aussi mettre en avant le fait que Link est l'un des prodiges et a donc des facultés : grâce à sa tablette Sheikah, artéfact Sheikah qu'il a pu récupérer, il peut déplacer les objets en les figeant puis en frappant dessus, accumulant l'énergie cinétique du choc pour les déplacer plus ou moins loin.

Il peut également transformer l'eau en piliers de glace sur lesquels il peut se déplacer, une autre de ses facultés consiste en déplacer les objets métalliques à l'aide d'un aimant (qui a des limites), ou encore lancer des bombes à retardement rondes ou cubiques.

Une autre consiste en prendre des photos du monde qui l'entoure pour alimenter une encyclopédie documentant la vie à Hyrule.

C'est donc ainsi que jouer à *Breath of the Wild* ne rime pas qu'avec combattre des monstres ou résoudre des énigmes : les cours de physique peuvent s'avérer utiles....



## JOUEURS

Les joueurs de la licence *The Legend Of Zelda* ont toujours trouvé des moyens toujours plus louphoques d'étonner : que ce soit dans les performances de temps de jeux (speedruns) ou dans les détournements de fonctionnalités auxquels les développeurs n'avaient même pas pensé (et ils ont pensé à beaucoup de choses), on retrouve des records établis par les joueurs tout simplement inimaginables. Par exemple, le jeu, pour être fini à cent pourcent, demande environ deux-cents heures de jeu (en moyenne). En 2025, un speedrunner nommé Player5 a réussi à terminer l'intégralité des quêtes disponibles sur *Breath Of The Wild* en quatorze heures, quarante-sept minutes et vingt-trois secondes, une performance encore saluée aujourd'hui dans le milieu.

## ANALYSE

Plusieurs sujets très actuels sont abordés au cours du voyage de Link : le rapport de l'homme - ou des hyléens - à la technologie, à la perte de contrôle sur celle-ci, à la catastrophe et à la nature. Au final, *BotW* offre une parabole subtile mais réelle sur la crise écologique et l'évolution technologique.

Si l'histoire qui nous est contée dans *BotW* est celle d'une catastrophe, il ne faut pas voir en *BotW* un jeu technophobe (position qui serait paradoxal pour un jeu vidéo). La catastrophe dépeinte à travers le Grand Fléau est un prétexte à la réflexion pour le joueur et un moyen de l'interroger sur l'histoire qu'il vit. *BotW* offre une interprétation émotionnellement riche d'une thématique récurrente, la fin de la civilisation, tout en déroulant un récit sur la recherche d'équilibre entre homme, nature et technologie. Link s'appuie sur cette nature pour prospérer tout en l'admirant à travers le regard du joueur.



les derniers mots de Zelda à Link, après avoir vaincu Ganon semblent s'adresser autant au héros qu'aux hommes :

**« Bien que Ganon soit vaincu pour l'instant, il nous reste beaucoup à faire et tant de souvenirs douloureux à accepter. Je suis au fond de moi convaincue que si nous travaillons tous ensemble, nous pouvons redonner à Hyrule sa gloire passée. Peut-être même plus. »**

