

The Legend Of Zelda : Twilight Princess Wii

La mise en route d'un jeu Wii passe par un vrai cérémonial et, bien entendu, Twilight Princess n'échappe pas à cette règle. La partie télécommande de la manette dans une main, la dragonne dûment ajustée autour du poignet, le module nunchaku dans l'autre main, on se retrouve debout face à l'écran à attendre "que ça commence". Un peu impatient, on répond aux quelques questions de lancement du jeu (choix du nom du joueur, sauvegardes et tutti quanti...)

Immédiatement, on constate que le style graphique de cet opus n'a rien à voir avec le look très cartoon de "Wind Waker" sur Gamecube. Ce "Twilight Princess" ne donne pas non plus dans l'exactitude anatomique. Les personnages, ceux qui entourent Link tout du moins, possèdent des traits exagérés. Dans le principe, on frise la caricature mais avec un petit côté très manga. Le représentant de Nintendo nous glisse à l'oreille que "Chaque Zelda a sa patte graphique". Effectivement mais, comme nous le verrons plus tard, celle de Twilight Princess combine en fait plusieurs sources d'inspiration... On retrouve donc Link dans le petit village de Toal et comme il se doit, les premières minutes servent essentiellement à faire connaissance avec les commandes et certains principes du jeu. Dans ce qui semble bien parti pour être la base de la gestion des personnages dans les jeux Wii, on se déplace avec le joystick du nunchaku et on gère la majeure partie des actions avec la télécommande.

S&S >> jeuxvideo.com

Par

Publié sur Cafeduweb - Archives le jeudi 9 novembre 2006

Consultable en ligne : <http://archives.cafeduweb.com/lire/6858-the-legend-of-zelda-twilight-princess-wii.html>