



THE LEGEND OF
ZELDA®

**La naissance d'une
Légende**

Nobre Trïstan



La naissance d'une Légende

Nobre Tristan

Sommaire

Shigeru Miyamoto

6

Le Triangle d'Or

7

La naissance de Zelda

8

Développement

9

Succès Mondial

11

Anecdotes

12

Sources

13

Shigeru Miyamoto



Enfant d'une famille pauvre (ne possède même pas de télévision), durant son enfance il confectionne ses propres jouets, et fait beaucoup de balades aux alentours de la résidence familiale (à Sonobe, dans la préfecture de Kyoto). Il en arrive à explorer des grottes, des forêts, jusqu'à s'en perdre.

Il obtient grâce à son père un entretien chez Nintendo, en effet son père connaissait Hiroshi Yamauchi, le président de Nintendo à l'époque, et petit-fils du fondateur de la firme.

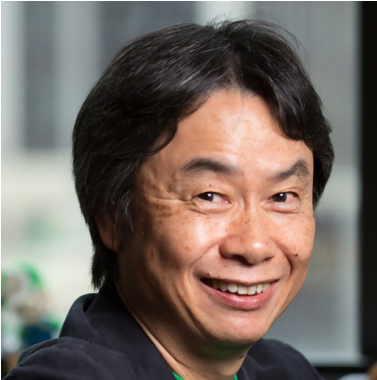
En 1977 durant son entretien il montre les jouets qu'il fabriquait étant enfant et se fait embaucher grâce à ça (à cette époque Nintendo faisait encore des jouets et des jeux de cartes).

En 1982, à la suite d'un curieux hasard il se retrouve à la tête du développement d'une borne d'arcade (*Donkey Kong*), qui fût un grand succès (60 000 bornes d'arcades vendues). Et qui a permis à Miyamoto de prendre une place importante au sein de Nintendo.

Grâce au succès de *Mario Bros* en salle d'arcade Nintendo, il est promu adjoint de l'unité R&D 4 (Studio de développement de jeux interne à Nintendo). Il doit développer la suite de Mario pour console de salon (la Famicom sorti en 1983, aussi connu sous le nom de NES pour les pays occidentaux sortie en 1985), en effet Nintendo veut sortir un jeu phare avant la sortie du Famicom Disk System (qui ne sortira d'ailleurs jamais en occident), qui avait pour but de relancer la console, qui était sur le déclin (on est en 1984 soit un an et demi après sa sortie, à cette époque les consoles de jeu restaient rarement aussi longtemps). L'accessoire utilisait des disquettes et permettait notamment de sauvegarder (révolution pour l'époque, en effet les jeux se jouaient au style arcade, c'est à dire quand on a plus de vie on recommence) et aussi d'avoir plus d'espace de stockage. En parallèle Miyamoto souhaitait développer un autre jeu, il divise donc NEAD (Nintendo Entertainment Analysis & Development, nouveau nom du studio R&D 4 depuis 1989) en 2 parties, la première se consacrera au développement de *Super Mario Bros* (1) pour la Famicom, et la seconde d'un jeu d'aventure très différent des classiques du jeu vidéo de l'époque, mais qui s'inspire de son envie d'explorer des cavernes, des lacs, des forêts... (C'est la naissance de *Zelda*).

« Les jeux sur ordinateur vont devenir de plus en plus facile à convertir sur Famicom »
prédit Miyamoto en 1985.

Le Triangle d'Or



Shigeru Miyamoto



Takashi Tezuka



Toshihiko Nakago

Ces trois personnages sont à l'origine de Zelda, bien que l'idée vienne de **Miyamoto**, sans **Nakago** et **Tezuka** le jeu n'aurait sûrement jamais vu le jour. D'après **Satoru Iwata**, ancien président de Nintendo ils étaient plus que de simples collègues, ils étaient véritablement amis. En effet il raconte même qu'ils mangeaient tous les jours ensemble et qu'il était difficile de les approcher, il dit même avec humour qu'ils passaient probablement plus de temps ensemble qu'avec leurs propres femmes. Ce qui leur a valu le surnom de Triangle d'Or, en référence à la Triforce.

Tezuka raconte aussi une anecdote sur la création des quarts de cœurs, icônes de la série Zelda. Il raconte que lors d'une réunion qui visait à augmenter le nombre d'objets à récolter dans leur jeu, **Nakago** et **Tezuka** en sont arrivés après plusieurs expérimentation (notamment de Puzzles et autres) à dessiner un cœur séparé en plusieurs morceaux. Pendant ce temps **Miyamoto** les regardait en silence. Le lendemain **Miyamoto** leur dit qu'il avait compris où leur menait leur travail de la veille, en effet il eut l'idée de séparer les cœurs en 4, pour augmenter le nombre d'objets à collecter dans le jeu. Cette anecdote date probablement de *Zelda 3 (A Link to the Past)*, car les quarts de cœurs sont apparus dans cet opus.



Koji Kondo

Mais il ne faut pas oublier un élément essentiel pour la licence Zelda : **Koji Kondo** qui a travaillé sur quasiment toute les musiques de la série Zelda, c'est l'une des première fois qu'un musicien de formation fait les musiques d'un jeu vidéo. À l'époque c'était souvent des ingénieurs qui s'en occupaient.

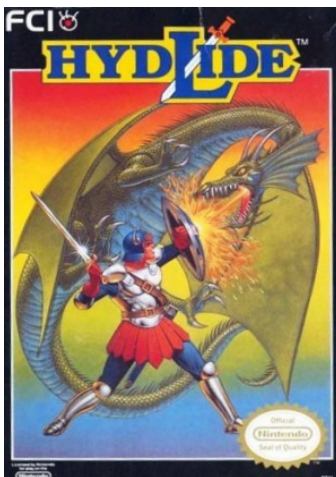
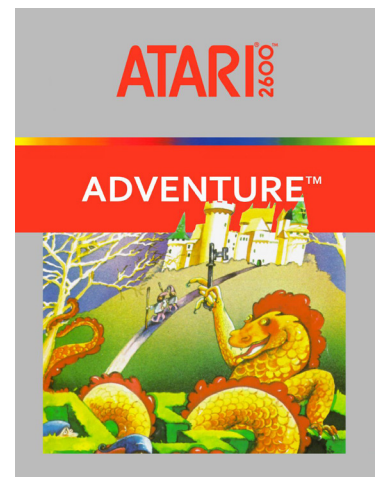
La naissance de Zelda

Zelda est aujourd'hui un pilier du jeu vidéo moderne. Mais avant de devenir ce qu'il est aujourd'hui, il est passé par beaucoup d'étapes.

En effet on trouve dans Zelda de l'inspiration de plus d'une dizaine de jeux différents de l'époque, les plus notable sont *Adventure* de 1979, *Hydlide* de 1984, *Atic Atac* de 1983, *Donjons et Dragons*, *Colossal Cave*, *The Tower of Druaga*, *Ultima*, *Dragon Slayer*, *Wizardry*, *The Staff of Karnath* et bien d'autre.

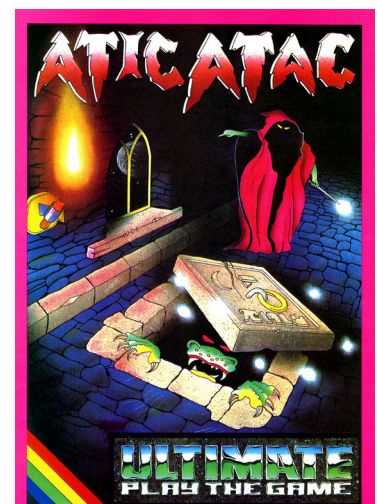
J'aimerais revenir un plus en détail sur *Adventure*, *Hydlide* et *Atic Atac*.

Adventure sorti en 1979 sur Atari 2600 (ou VCS), est un jeu dans lequel le but est de retrouver un Calice Enchanté volé par un Magicien et le rendre au château doré. Pour ce faire le joueur doit tuer les trois dragons qui protègent le royaume. Le joueur peut transporter un objet à la fois et peut donc déplacer des clés pour accéder à différents endroits du jeu. Ce jeu fait beaucoup penser à ce qu'est la plaine d'Hyrule du premier Zelda, dans laquelle on peut se déplacer dans plusieurs directions (haut, bas, gauche, droite), le déplacement se fait aussi écran par écran tout comme dans Zelda et enfin il y a aussi des ennemis à battre des objets à récupérer.



Hydlide sorti le 13 Décembre 1984 sur NEC-PC 6001 et 8801 (anciens modèles d'ordinateurs), puis en 1986 sur Famicom (quelques semaines après *The Legend of Zelda* ce qui lui a fait très mal). C'est un des premier RPG sur console, le but de ce jeu est de sauvé un monde envahit par les démons. Il ressemble beaucoup au premier Zelda.

Atic Atac sorti en 1983 sur ZX Spectrum et BBC Micro (aussi des anciens modèles d'ordinateurs). En regardant rapidement ce jeu on comprend vite d'où viennent les donjons de Zelda. Ce jeu est une succession de salles tout comme les donjons du premier *The Legend of Zelda*.



Finalement, Zelda est un grand condensé de jeux sortis sur les consoles et pc de l'époque.

Développement (part. 1)

Avant de devenir Zelda, le jeu en développement de **Miyamoto** est passé par beaucoup de concepts et de prototypes. En effet au tout début Miyamoto voyait un jeu d'arcade en vs. du style de *The Tower of Druaga*, puis il se dirigea vers le Famicom Disk System, car Nintendo avait confié à **Miyamoto** la charge de proposer un titre de lancement pour l'accessoire, il choisit donc Zelda pour en être la tête de proue. Il imagina un jeu avec une succession de donjons (à l'instar d'*Atic Atac*) mais aussi de la création et du partage de donjons, rendu possible grâce au format Disquette proposé par le Famicom Disk System. Avant de penser qu'il serait bien d'y intégrer des phases de jeu en plein air pour séparer les différents donjons.

Le développement de Zelda avance très vite, trop vite même, **Miyamoto** pensait que le jeu serait prêt avant Mario, qui devait pourtant sortir bien avant. Il fut donc obligé de mettre le développement de Zelda en « pause » au profit de celui de Mario qui devait sortir au plus vite. Une fois Mario le développement de *Mario Bros* terminé ils fêtèrent la sorti pendant quelques heures, car dès le lendemain le développement de Zelda repris.

La conception de la carte du monde d'Hyrule c'est fait en une séance avec **Tezuka** et **Miyamoto**. Pendant que **Miyamoto** s'occupait de la partie droite de la carte, **Tezuka** lui s'occupait de tout la partie gauche. Une fois la carte complétée, ils y superposèrent plusieurs couche de papier calque dans lesquelles ils dessinaient les monstres, les objets, les donjons, les passages secrets et tout les autres éléments secrets, nous rapporte **Nakago**.

Tezuka lui s'occupait des donjons, mais il rencontrait un problème : la mémoire, malgré les 128Ko de mémoire disponible (soit 4x plus que sur cartouche qui en possédait uniquement 32Ko) ça restait toujours une contrainte. Il dû donc agencer les donjons pour faire en sorte qu'ils rentrent tous dans un grand rectangle. Et ainsi économiser de la mémoire. Sans s'en rendre compte **Tezuka** utilisa uniquement la moitié de l'espace disponible et **Miyamoto** ne dit rien, puis en profite ensuite pour faire une deuxième version de chaque donjon, mais beaucoup plus dur. Pour accéder à ces versions des donjons il faut faire une partie en mode « New Game + » (NG+, sûrement l'un des premiers de l'histoire des jeux vidéo), pour ce faire il faut soit terminé le jeu une fois et le recommencer, ou utiliser un petit easter egg (petit secret) qui consiste à ce nommer « Zelda » à la création de la partie, le Link du menu tiendra une épée pour indiquer que le jeu est en mode NG+. Beaucoup d'enfants ont dû faire le jeu en mode NG+ sans le savoir pensant que Link se nommait Zelda (c'est encore parfois le cas malheureusement).

Développement (part. 2)

On a failli l'oublier mais **Kondo** est toujours là pour faire la musique, mais les instructions qu'il reçut était pour le moins énigmatique. En effet pour le thème des grottes on lui dit « Courte musique de fond », pour les fontaines des fées « Fanfare éclatant », **Tezuka** nous avoue qu'il ne sait pas comment **Koji Kondo** a réussi à composer avec ces indications. Autre petite anecdote, pour le thème principal **Kondo** voulait utiliser le *Boléro* de **Ravel**, mais les droits d'exploitation aux Japon disparaissent 50 ans après la mort d'un artiste, or, **Ravel** était mort depuis 49 ans et 11 mois quand il voulut l'utiliser, et ils ne pouvaient pas repousser la date de sortie du jeu. Il fit donc une nuit blanche pour composer un morceau le remplaçant. Et **Miyamoto** en était très satisfait, c'est devenu le thème emblématique de la saga *Zelda*.

À l'origine les fragments de la Triforce étaient en fait des puces électroniques, et le jeu devait utiliser une mécanique de voyage dans le temps utilisant les puces électroniques. C'est d'ailleurs de là que vient le nom de **Link**, il était le « liens » entre le passé, le présent et le futur. Pour l'apparence de ce dernier c'est **Tezuka** qui s'en est occupé, il avait tout de même certaines contraintes : on doit pouvoir distinguer son épée et son bouclier, il doit être reconnaissable et doit être de maximum 3 couleurs. Ils se sont dirigés vers un elfe, car ça le rendait distinguable grâce à ses oreilles et que **Miyamoto** était un fan de **Disney** et qu'il aimait beaucoup *Peter Pan*, il pensait aussi que le vert allait bien à **Link**.

Le titre du jeu fût décidé que très tard durant le développement, en effet le début du titre : « The Legend of ... » était assez logique au vu de l'exploration présente dans le jeu, et de l'inspiration avec le film *Legend*. Mais le nom de *Zelda* n'est pas encore trouvé, c'est un employé inconnu de **Nintendo** qui conseille à **Miyamoto** de sortir un livre d'histoire sur le jeu pour mettre en avant la princesse à sauver, et il ajoute aussi qu'il y avait aux États-Unis une femme très connue, épouse d'un écrivain, qui s'appelle **Zelda**. **Miyamoto** ne fût pas convaincu par l'idée du livre, mais apprécia beaucoup le prénom qui lui fût suggéré, il donna donc le prénom de la défunte romancière **Zelda Fitzgerald** à la princesse d'*Hyrule*. Le titre complet a donc enfin été trouvé.

The logo for 'The Legend of Zelda' features the words 'THE LEGEND OF' in a small, simple font above the word 'ZELDA' in a large, bold, stylized font. The 'Z' is particularly large and has a unique, angular design. A registered trademark symbol (®) is located to the right of the word 'ZELDA'.

Succès Mondial

Le président de Nintendo : Yamauchi était très sceptique, il pensait qu'un jeu où le joueur risque de se perdre ne se vendrait pas, car dans le premier Zelda le joueur est laissé sans aucune indication dans une carte immense, mais tout l'inverse se passa, le jeu se vendait par millions à sa sortie le 21 février 1986, avant de sortir plus d'un an plus tard (en cartouche) aux États-Unis en Juillet 1987 puis en Europe en Novembre 1987, et enfin en France en Octobre 1988, (et un petit dernier au Japon en Février 1994 cette fois ci en cartouche). Il s'est écoulé à 6,61 millions d'exemplaires.

Mais comme évoqué plus tôt le Famicom Disk System n'est pas sorti en occident, donc Nintendo doit ruser pour sortir le jeu à l'étranger. Pour ce faire il décide de partir sur une cartouche plus performante que celles de l'époque, ils y intègrent une pile pour pouvoir sauvegarder la partie (à cette époque la mémoire flash réinscriptible était extrêmement onéreuse), et doivent ajouter plus que 32Ko de stockage donc investissent dans une meilleur mémoire, malgré toutes ces modifications il reste des défauts, les effets sonores sont de moins bonne qualité, et le coût de production est beaucoup plus élevé soit : 260 francs pour un jeu de l'époque (50€ avec l'inflation), contre 400 francs pour Zelda (soit 80€ avec l'inflation), le prix est justifié par l'ajout d'un traitement spécial à la cartouche lui donnant un aspect doré très joli.



Anecdotes

Dans des versions expérimentales du premier *The Legend of Zelda*, le jeu tournait autour d'une mécanique de voyage dans le temps, mais cette idée n'a jamais vraiment été abandonnée. La preuve en est qu'elle est utilisée dans *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* le tout premier opus en 3D de la série. Les coïncidences ne s'arrêtent pas là, le développement de ce Zelda a commencé en même temps que le développement du premier jeu Mario en 3D : *Super Mario 64*. Le cycle se répète donc.

Dans le tout premier Zelda, on doit au début de jeu aller chercher notre première épée dans une grotte, elle nous est donnée par un vieux monsieur. Et dans le dernier Zelda (license principale) sorti à ce jour (écrit en 2020) : *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*, on commence notre aventure dans une grotte, puis en y sortant on croise un vieux monsieur à côté d'une hache. Joli clin d'oeil ! De plus, en analysant la carte de ce dernier, on constate qu'elle comporte beaucoup de similitude avec celle du premier, en effet la base de la carte est la même.

L'acteur **Robin Williams** était un grand fan de la saga Zelda, tellement qu'il participe à une publicité pour un jeu Zelda avec sa fille, fille qu'il a nommé *Zelda* en référence à la série de jeu.

Merci !

Sources

Sites Web

Wikipedia
Hitek
Youtube
Daily Geek Show
Palais Zelda
CNEWS
01net
Zelda Dungeon

Vidéos et Chaînes

AUX ORIGINES DE ZELDA (Documentaire) - Didi Chandouidou
Siphano
Nintendo France
Nintendo

Livres

L'Histoire de Zelda - Oscar Lemaire
The Legend of Zelda - Hyrule Historia

