The Legend of Zelda: Breath of the Wild

Annunciato come il titolo che avrebbe dovuto salvare **Wii U**, ***The Legend of Zelda Breath of the Wild*** è finito per diventare uno dei primi titoli di lancio di uno **Switch** le cui vendite, a tutt'oggi, sono in costante ascesa. Menzionato per la prima volta nel 2013, mostrato per la prima volta all'**E3 2014** e arrivato solamente nel 2017, **Nintendo** ha consegnato un titolo destinato a rimanere nella storia, un esempio di come un titolo **open world** vada congegnato. ***Breath of the Wild*** rappresenta un nuovo traguardo nel mondo videoludico, d'esempio non solo per il suo genere, un titolo che porta gameplay e *storytelling* a vette difficilmente raggiungibili, uno di quei casi in cui si eleva lo stato di videogioco a vera e propria opera d'arte. in occasione del recente arrivo del secondo e ultimo DLC, abbiamo deciso di recensire il **Game of the Year 2017** nella sua forma più completa.

Nella selvaggia Hyrule

La storia vede **Link** svegliarsi da un sonno profondo: la calma luce blu illumina quel poco che c'è all'interno del **Sacrario della Rinascita**. Prenderemo in mano la T**avoletta Sheikah**, strumento fondamentale in questo nuovo titolo, e, poco dopo, usciremo da questa caverna per un primo sguardo alla nuova e immensa **Hyrule**. Attorno è tutto molto strano: l'animosità della città, il mercato dove la gente pullulava, le guardie, gli sciamani, i negozi, i bar… la **Hyrule** che conoscevamo or non è più. Intorno a noi uno scenario deserto e nell'**Altopiano delle Origini**, fra qualche nemico e qualche animale selvatico, ci sarà solo uno strano personaggio che ci accoglierà e ci darà i primi consigli per imparare a muoverci in questo ambiente desertico e ostile. Apprenderemo presto che la **Hyrule** che conoscevamo è stata spazzata via dalla **Calamità Ganon**, una nuova forma del noto antagonista della saga che incarna tutto il suo odio e la sua cattiveria; **Zelda** è prigioniera di questo demonio da ben 100 anni e aspetta il nostro ritorno sin dal giorno del

combattimento contro la Calamità, giorno in cui **4 campioni**, rappresentanti delle 4 principali razze di **Hyrule**, caddero in battaglia insieme alle loro antiche macchine da guerra, i **Colossi Sacri**. In un ambiente selvaggio e decaduto dovremmo dunque iniziare a capire cosa è successo 100 anni fa, a ricordare tutto quello che abbiamo dimenticato, a trovare quelle persone che possono essere in possesso di indizi dal passato, ma soprattutto dovremo imparare a sopravvivere in quel contesto: dovremo dunque imparare a cacciare – in quanto i nemici in questo titolo non rilasciano più energia – cucinare, ma soprattutto imparare a valutare il vastissimo mondo intorno a noi per rendere l'esplorazione più efficace possibile. La nuova parola d'ordine di questo nuovo ***Zelda***, anche se sicuramente non è la prima volta che tale parola ha avuto un significato così profondo, è **libertà**. Verremo presto dotati delle tre abilità fondamentali per esplorare ogni singolo meandro della vastissima **Hyrule**, la più grande mai vista in un titolo della saga di ***Zelda***, e da quel momento il mondo ci apparterrà; tutto ciò che vedremo intorno a **Link**, dai punti più vicini a quelli più lontani, è costruito in un modo tale da stimolare la nostra curiosità, ogni luogo, a nostro rischio e pericolo, sarà accessibile; non saremo più legati agli oggetti tipici della saga che precedentemente limitavano l'esplorazione facendoci scoprire il mondo circostante gradualmente. A tal proposito, saremo persino liberi di affrontare le prove che ci vengono poste, e dunque di srotolare la trama, in qualsiasi ordine vorremo, ogni obiettivo del gioco, primario o secondario che sia, sarà del tutto opzionale: potremo, ad esempio, scegliere di affrontare i 4 colossi sparsi per **Hyrule** per poi alla fine scagliarci contro **Ganon** oppure, una volta scesi dall'Altopiano delle Origini, potremo direttamente andare al **Castello di Hyrule** e provare a buttar giù **Ganon** con un equipaggiamento minimale. La nostra curiosità ci porterà se non altro sino ai diversi **santuari** sparsi per **Hyrule**, dei brevi dungeon al termine dei quali otterremo un E**mblema del Trionfo**, o ai **Colossi Sacri** che rappresenteranno in un certo senso il vero progresso del gioco: si tratta infatti di vere e proprie macchine da guerra costruite appositamente per contrastare la **Calamità Ganon** e in questo nuovo titolo sono la cosa che più si avvicina ai dungeon tipici della serie. ***Breath of the Wild*** ci offre un'infinità di modi per sperimentare questa nuova avventura, e decidere dove andare e in quale ordine affrontare gli obiettivi principali non è che la superficie del gioco; in questo titolo vengono introdotti diversi tipi di armi che si suddividono principalmente in tre categorie (ovvero **le spade**, **le lance** e **le armi pesanti** come asce o spadoni), e ognuna offre modi diversi di combattere, ognuno adatto ai diversi tipi di nemici presenti nel gioco; le armi, a loro volta, così come **gli scudi** e **gli archi**, avranno caratteristiche proprie, un numero che rappresenta la potenza d'attacco (o la difesa nel caso degli scudi) e una resistenza. Anche se varie armi si rompono in poco tempo è davvero difficile rimanere senza un sistema d'offesa in quanto non solo sarà (quasi sempre) possibile recuperare qualche arma negli ambienti limitrofi, ma l'ambiente potrà venire in nostro soccorso, permettendoci di far cadere contro un nemico un lampadario scagliando una freccia, facendo rotolare un macigno da una rupe o muovendo una cassa di metallo con l'abilità **Kalamitron**; sarà possibile placare intere orde di nemici senza brandire la spada neanche una volta! E ancora, sarà possibile ottenere determinati effetti preparando pozioni speciali che saranno decisive non solo nelle battaglie ma anche nell'esplorazione; vogliamo affrontare un'altissima montagna ma non abbiamo i vestiti adatti? Ci converrà preparare qualcosa di piccante e riscaldarci a modo nostro! Abbiamo una vastità di variabili che possono essere ottenute tramite le pozioni, il cibo o i vestiti che andremo ad accumulare, tutte seguendo una normalissima logica di sopravvivenza, senza dover pensare a chissà quale astrusa soluzione. È incredibile come questo titolo, in realtà, rompa così radicalmente certi capisaldi della serie, come l'assenza dell'equipaggiamento tipico di **Link** o lo *storytelling* lineare, ma è a sua volta sorprendente come in realtà ***Breath of the Wild*** rispetti i principi e la filosofia dei precedenti giochi restituendo in tutto e per tutto quel senso di scoperta e di avventura di cui il primo titolo era famoso; insomma si combattono ancora i mostri, si risolvono i puzzle e si esplora il mondo circostante ma in ***The Legend of Zelda: Breath of the Wild*** tutto è restituito con classe, pensato in un certo senso senza limitazioni: uno ***Zelda*** dei sogni, da sempre pensato e mai consegnato, fino ad oggi.

Poetry in motion

La grafica, considerando che è stata pensata per una console poco potente come **Wii U**, è veramente spettacolare; l'art-style ha un che di cartoonesco, non troppo accentuato come in ***The Legend of Zelda: The Wind Waker*** ma nemmeno troppo realistico o dark come in ***The Legend of Zelda: Twilight Princess***. Abbiamo un bellissimo comparto di effetti di luce e ombra, ambienti ben caratterizzati che modificheranno il gameplay, ma soprattutto avremmo sempre una visione totale di tutto quello che abbiamo intorno, giusto per incentivare la nostra curiosità. Il tutto viene visualizzato perfettamente, anche a chilometri e chilometri di distanza sarà possibile intravedere santuari, torri o persino il centrale **Castello di Hyrule** avvolto dalla **Calamità Ganon**. Il framerate, in passato, è stato oggetto di alcune critiche ma, con il rilascio delle ultime versioni, questi problemi sono stati quasi del tutto debellati; nella maggior parte delle volte **Link** – e con lui il mondo circostante – verrà animato a **60FPS** e i bug grafici sono per lo più inesistenti (anche nella versione per **Wii U**). Il **comparto sonoro**, curato da **Manaka Kataoka** e **Yasuaki Iwata**, è qualcosa di eccezionale: le musiche, specialmente in fase di esplorazione, avranno un tono minimale e rilassante che ricorda molto il pianoforte di **Ryuichi Sakamoto** ma non mancano composizioni più pompose nelle fasi d'azione, pezzi più caratteristici nelle zone più popolose nonché parecchi temi familiari che i giocatori di vecchia data apprezzeranno di cuore. Questo nuovo titolo offre dei brani veramente atipici per la serie e non sono stati in pochi ad apprezzare questa nuova colonna sonora.
Breath of the Wild, probabilmente, è un va oltre la definizione di semplice gioco: è un titolo che porta il giocatore a immedesimarsi in certe situazioni, un gioco la cui componente fondamentale, prima di buttarsi nell'azione, sta nell'osservazione attenta dei luoghi e delle cose, rimanendo inevitabilmente affascinati dai nuovi, sterminati paesaggi Hyruliani nei quali si finisce per perdersi, a volte dimenticando i nostri obiettivi a favore della contemplazione. La musica fa il paio con tutto ciò, offrendo melodie sognanti ma allo stesso tempo "descrittive", restituendo benissimo ciò che abbiamo attorno; sembra tararsi in base alle situazioni e agli ambienti e anticipare in un certo senso le nostre sensazioni. Inoltre, anche se la maggior parte dei **dialoghi** avverrà tramite ***textbox*** come tipico della serie, questo titolo è il primo titolo della saga ad avere delle cutscene

interamente **doppiate**; alcuni si sono lamentati delle voci dei personaggi nei paesi di lingua inglese, ma in Italia, grazie all'esperienza dei nostri doppiatori, l'esperienza di questo titolo è decisamente migliore grazie a professionisti del calibro di **Natale Ciravolo**, **Pietro Ubaldi** e **Marco Balbi**. Non potevamo chiedere di meglio per uno storytelling fatto con classe e di questo livello.

Come ciliegina sulla torta abbiamo i due DLC, il primo rilasciato a giugno e il secondo a dicembre 2017, che riescono a rendere un'esperienza di gioco già perfetta ancora più profonda e longeva. Il primo, intitolato ***Le Prove Leggendarie***, si incentra sull'abilità e la potenza della **Master Sword**; **Link** dovrà risvegliare il vero potere della spada che esorcizza il male e lo potrà fare solamente dimostrando di essere un vero eroe, affrontando durissime prove che lo vedranno privo di ogni vantaggio. ***La Ballata dei Campioni***, ultimo e più vasto DLC, vede **Link** alle prese con ulteriori prove verso un ultimo eccezionale potere; come il titolo suggerisce, ci verrà raccontato di come la **principessa Zelda** mise insieme la **squadra dei campioni**, **Urbosa**, **Revali**, **Mipha** e **Daruk**, chiudendo così l'intero arco narrativo di ***Breath of the Wild*** e dando ai fan una storia completa fino all'ultimo dettaglio. In tutto questo i DLC offrono un infinità di contenuti aggiuntivi come armature e maschere, bardature, oggetti rari e la fantastica modalità "**Cammino dell'Eroe**" che farà apparire sulla mappa l'intero itinerario percorso da **Link**, molto utile per farsi un'idea di dove si è stati e di quali siano i luoghi inesplorati, permettendo dunque di trovare qualche **santuario** ancora nascosto. Inoltre, col primo DLC, si potrà selezionare la modalità "**Master**" ovvero la modalità difficile della campagna principale, che vedrà dunque diversi cambiamenti nel gameplay e un innalzamento del livello di sfida.

Un gioco perfetto

Insomma, ***The Legend of Zelda: Breath of the Wild*** con la sua vastità geografica, le diverse quest, santuari, strategiem nonché i due recenti DLC, offre al giocatore centinaia di ore di gioco rendendolo probabilmente uno dei migliori – se non il migliore – gioco della nota saga **Nintendo**.

Eiji Aonuma e il team dietro allo sviluppo di questo eccezionale titolo hanno superato le aspettative di fan e critici videoludici di ogni dove; un gioco che sfiora la perfezione e a cui è difficile trovare veri difetti. Al di là di qualche rarissimo calo di framerate, sistemati semi-definitivamente con l'ultimo aggiornamento, ***Breath of The Wild*** è infatti un titolo che offre tantissimo e che non lascia spazionulla di marginale o noioso; ogni singolo aspetto di questo titolo è curato maniacalmente, dall'esplorazione all'interazione con gli NPC, dallo *storytelling* al gameplay effettivo, nulla è stato lasciato al caso. ***The Legend of Zelda: Breath of the Wild*** è destinato a rimanere non solo un "must have" per i possessori di **Switch** e **Wii U** ma anche a segnare la storia dei videogame futuri, e a imprimersi nella memoria dei giocatori di tutto il mondo.