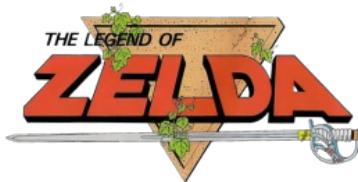


THE LEGEND OF ZELDA CRONACHE DI UN CAPOLAVORO

Lorenzo Bresciani VD

In vista dell'uscita nei negozi europei di "The Legend of Zelda: Spirit Tracks", videogioco per la console portatile Nintendo Ds, ho deciso di fare questo articolo per fare il punto sulla serie. Spero che i fan lo trovino piacevole e che magari qualcuno si appassioni anche a questa bellissima serie che affonda le sue radici nel lontano 1986, nel NES (Nintendo Entertainment System, la prima console casalinga di Nintendo). Di seguito ci sono tutti i 14 titoli della serie (esclusi spin-off come Tetra's Trackers o gli abominevoli Zelda apparsi sul Philips Cd-i). Le date di pubblicazione sono quelle europee (ma sono ordinati con quelle giapponesi) delle versioni originali, non ho messo pure quelle delle riedizioni perchè porterebbero via spazio. A voi il compito di giudicare il mio lavoro.



The Legend of Zelda
Pubblicato nel 1987
Disponibile per NES,
Gamecube, Game Boy
Advance, Wii

Il primo gioco della serie introduce molti degli elementi che resteranno costanti nei suoi successori, tra cui l'ambientazione in un passato fantasy (nell'immaginaria terra di Hyrule), le armi principali del protagonista Link (spada, scudo, arco, boomerang e bombe), la principessa Zelda che salveremo in quasi ogni altro gioco, la Triforza (mistico oggetto in grado di esaudire ogni desiderio) ed il nemico principale Ganon, Re dei ladri, il cui scopo è quello di ottenere tutti i pezzi della Triforza per potersi impossessare di Hyrule.

Zelda II: The Adventure of Link

Pubblicato nel 1988

Disponibile per NES, Gamecube,
Game Boy Advance, Wii



Al contrario del predecessore, Zelda II mescola elementi sia da gioco platform, sia da gioco di ruolo, come l'uso di statistiche e una barra dell'esperienza, con i combattimenti in tempo reale. Il risultato è lo Zelda più difficile, critico e spietato di sempre. Morire risulta semplicissimo, più di quanto possa esserlo nella vita reale, e ad ogni game-over vi ritroverete nel Palazzo del Nord, rabbiosi e coscenti del fatto che per tornare dove eravate arrivati vi toccherà circumnavigare mezzo mondo (per poi morire di nuovo). La terra stessa su cui vi muovete pare essere una menzogna del Diavolo, in quanto spesso e malvolentieri finirete in buche e precipizi che non sono visibili sul terreno (nonostante stiate viaggiando in pieno giorno).

Un piccolo capolavoro, bello ieri quanto oggi. Ganon è riuscito ad ottenere la Triforza, ma è stato sigillato da 7 saggi nelle viscere del Mondo delle Tenebre. Tuttavia Agahnim, un mago malvagio, riesce a spezzare il sigillo che separa il mondo di Hyrule dalla sua immagine distorta, il Reame Oscuro, dove tutto è distrutto, morto e corrotto. Link dovrà viaggiare attraverso entrambi i due mondi, raccogliere un vasto inventario di oggetti e salvare le discendenti dei 7 saggi per fermare Agahnim e Ganon stesso.

The Legend of Zelda:

A Link to the Past

Pubblicato nel 1992

Disponibile per SuperNintendo,
Game Boy Advance, Wii



Il primo Zelda su una console portatile, il Game Boy. La struttura di base è come quella di A Link to the Past: labirinti da esplorare, oggetti da trovare e nemici da sconfiggere. Ma stavolta non siamo chiamati a salvare qualcuno. Questa volta dovremo fuggire dalla prigione della mente che è l'isola Koholint sulla quale Link è naufragato. Nessuno sull'isola sa spiegare l'origine della città, nessuno sa cosa possa esserci oltre l'oceano. Nessuno ha la concezione dello scorrere del tempo. Il mistero dell'isola è legato alla creatura che riposa nell'enorme uovo che si trova in cima al monte Tamaranch ed alle Rovine del Santuario.



The Legend of Zelda:

Link's Awakening

Pubblicato nel 1993

Disponibile per Game Boy,
Game Boy Color

The Legend of Zelda:

Ocarina of Time

Pubblicato nel 1998

Disponibile per

Nintendo 64, Wii



Ocarina of Time è il prototipo di tutti gli Zelda in 3D. Il passaggio dalle 2 alle 3 dimensioni non ha snaturato la serie e secondo molti l'ha migliorata. In questo capitolo viene raccontata per esteso la guerra dell'imprigionamento, al termine della quale Ganon venne sigillato nei meandri del Mondo delle Tenebre. Qui inoltre scopriamo che Ganon aveva sembianze umane prima di essere tramutato dalla Triforza (che rispecchia ciò che c'è nel cuore degli umani) in un mostruoso cinghiale bipede.



The Legend of Zelda:

Majora's Mask

Pubblicato nel 2000

Disponibile per
Nintendo 64, Wii

Ripresi gli elementi del titolo precedente, Majora's Mask si distingue dagli altri titoli per la sua sadica cinicità. Il mondo è pervaso da un senso di tristezza, rancore e malinconia. Link è giunto nella lontana terra di Termina dove la luna sta per schiantarsi al suolo distruggendo il mondo con un cataclisma di fiamme. Tutti i torti del mondo sono qui imputati alla Maschera di Majora, strumento maledetto della leggenda, la cui forma, un cuore spinato, simboleggia la natura stessa del demone che ospita: odio ed egoismo. Questo nemico è contrapposto al classico Ganon, che agisce per il suo interesse, dato che distrugge tutto solo per puro divertimento.

The Legend of Zelda: Oracle of Ages

Publicato nel 2001

Disponibile per Game Boy Color



The Legend of Zelda: Oracle of Seasons

Publicato nel 2001

Disponibile per Game Boy Color

I due Oracle sono in 2D ed assomigliano molto a Link's Awakening per lo stile grafico. I due giochi sono le due metà di un'unica storia che porta ad un finale comune: salvare Zelda ed impedire la resurrezione del Re del Male Ganon. In Ages lo strumento principale è l'Arpa del Tempo che consente di viaggiare indietro nel tempo, permettendo a Link di vanificare il piano di conquista di Veran, basato sulla modifica del passato. In Seasons invece abbiamo lo Scettro delle Stagioni, con il quale Link cerca di porre rimedio alla devastazione climatica dovuta al rapimento dell'oracolo delle stagioni da parte del generale Onox.



The Legend of Zelda: Four Swords

Publicato nel 2003

Disponibile per Game Boy Advance

Incluso nella versione per Game Boy Advance di A Link to the Past, Four Swords è il primo gioco multigiocatore della serie. Lo svantaggio è proprio quello che per giocare bisogna avere un amico dotato anche lui di una copia del gioco. L'avventura è molto breve, ma introduce la storia che verrà poi ampliata in Four Swords Adventures.

Wind Waker è il primo Zelda ad includere la possibilità di viaggiare per mare manovrando personalmente la propria barca. Essendo una barca a vela avremo però bisogno del vento a favore, e qui entra in gioco la Bacchetta dei Venti, che ci permette di gestire le correnti del vento e non solo. In questo capitolo viene rivelata la fine della storia di Hyrule, di Ganon e della Triforza. Hyrule è stata inghiottita dall'oceano per volere delle Dee nel tentativo di fermare Ganon. 100 anni dopo però Ganon ritorna e tenta di appropriarsi dei pezzi mancanti della Triforza che sono in mano a Zelda e a Link. Nel climax finale la Triforza viene ricomposta da Ganon, ma il suo piano viene fermato all'ultimo, condannandolo alla sua fine.

The Legend of Zelda:

The Wind Waker

Publicato nel 2003

Disponibile per Gamecube



The Legend of Zelda:

Four Swords Adventure

Publicato nel 2005

Disponibile per Gamecube

Una scelta originale quella di pubblicare un gioco in 2D su di una console che può supportare giochi in 3D. Il risultato però è un bellissimo gioco da affrontare da soli o in multiplayer, vario e divertente. Questo è anche il primo ed unico gioco ad offrire una modalità Versus nella serie. La storia viene ripresa da dove era stata lasciata in Four Swords, con il Mago dei Venti Vaati sigillato nella quadrispada. Sarà proprio Link a liberarlo involontariamente nel tentativo di fermare Link Oscuro, la sua copia malvagia proveniente dal Mondo delle Tenebre.

Col tempo la serie di Zelda ha fatto di tutto tranne che procedere in ordine cronologico. E Minish Cap non smentisce la tradizione, essendo il prequel della sottoserie Four Swords. In questo gioco Link incontra Egeyo, un buffo personaggio a forma di cappuccio. Grazie a lui Link sarà in grado di rimpicciolirsi a piacere per raggiungere luoghi inaccessibili altrimenti. Ora, tra cambi d'epoca, viaggi in mondi distorti, naufragi ed amenità assortite, cos'altro capiterà mai al nostro sventurato eroe?

The Legend of Zelda:

The Minish Cap

Publicato nel 2004

Disponibile per Game Boy Advance



The Legend of Zelda:

Twilight Princess

Publicato nel 2006

Disponibile per Gamecube, Wii

Phantom Hourglass sfrutta appieno i due schermi del Nintendo Ds ed il touch screen. Disegnando rapidamente dei cerchi Link usa il suo attacco rotante, con delle linee mena dei fendenti con la spada...poi si può disegnare la traiettoria che dovrà seguire il boomerang, il punto da colpire col martello e altro ancora. Link usa per la seconda volta una barca, questa volta un battello a vapore, e con il pennino potremo prendere appunti sulle carte nautiche e disegnare le rotte da seguire. Molto semplice da imparare e divertente.

Dopo Wind Waker, ecco il nuovo gioco in 3D della serie. Un gioco davvero grandioso, emozionante e curato. Twilight Princess vede Link intento a ritrovare i pezzi del Cristallo Oscuro per fermare l'avanzata del Regno del Crepuscolo. Questo capitolo però è quasi privo di ogni collegamento col resto della serie, rendendo complessa la collocazione nella cronologia. Inoltre per tutto il gioco la Link non ne andrà giusta una. I nemici non vi daranno tregua, ogni volta che vi sembrerà di aver vinto la battaglia avrete perso la guerra e via così...Avete ritrovato tutti i pezzi del Cristallo Oscuro? Felicitazioni, contate i secondi in cui vi resteranno ancora tra le mani. Avete finalmente raggiunto l'altare dello Specchio Oscuro? Benissimo, ma dovete ancora vedere che bella sorpresa vi hanno preparato! Ma alla fine tutti i torti subiti daranno più gusto nel vedere sconfitto il nemico di turno, no? No. Quando si capisce che il proprio avversario non è un nemico degno di questo nome ma bensì un povero psicopatico che si attorciglia attorno alla propria spina dorsale si resta davvero...interdetti.

The Legend of Zelda:

Phantom Hourglass

Publicato nel 2007

Disponibile per Nintendo Ds

