

VR in the Box: la realtà virtuale di Nintendo

Seppur lenta, l'[ascesa della realtà virtuale](#) non pare arrestarsi, e anche **Nintendo** si butta nella mischia con il **Toy-con 04 VR Kit**, nuovo prodotto della linea **Nintendo Labo**.

Sulla falsariga dei precedenti kit, un'oretta piena verrà dedicata all'assemblaggio degli stravagantissimi controller "*Do It Yourself*", poi basterà inserire la cartuccia e godersi la realtà virtuale in salsa **Nintendo**.

La grande N sfrutta qui la versatilità di **Labo** per fornire esperienze che i competitor rendono possibili solo acquistando periferiche esterne: se per avere un fucile in mano giocando con il **PSVR** è necessario l'acquisto di un **AIM controller**, qui è possibile costruire da sé un'arma con cui sparare, senza dover ricorrere ai controller classici. La risoluzione di **Switch** in dock può essere un ostacolo a chi ha già provato altri visori di sicuro più avanzati, ma questo non sembra spaventare la casa di Kyoto, che punta sulla creatività offrendo **toy-con** di ogni sorta come quello del **cigno**, le cui ali genereranno addirittura un po' di vento (regalando agli utenti un ulteriore layer di realismo), quello dell'**elefante**, che sarà il tool per creare dei disegni in 3D, quello della **fotocamera** e quello della **girandola**.

La grande N ha aspettato tanto prima di gettarsi nella mischia del **VR**, e questo era di certo dettato da ragioni di studio di una tecnologia ancora delicata: il prezzo di lancio di **70€** è di certo il più competitivo a fronte di una **VR** ancora costosa sul mercato, anche se, come già criticato per i precedenti **kit Labo** in passato, al momento si tratta di investire di fatto su una sorta di super-demo di 60€ con dei controller *DIY* venduti per 10€.

Nintendo pare voler mandare un messaggio chiaro: **un software, un kit DIY**. L'unicità di questa esperienza, legata soprattutto al tenere con mano oggetti simili a quelli utilizzati nei giochi, spinge a credere che **Nintendo** difficilmente lancerà nei negozi un visore **VR** dai prezzi simili al **Google Cardboard**, senza software o controller *DIY* da accostarvi, non almeno in tempi brevi. Per quanto interessante sia il modellare un controller di cartone attorno al Joycon questo potrebbe costarci una fortuna ogni volta che un titolo debba accostare un'esperienza VR, senza considerare poi lo spazio da dedicare in casa per i controller già costruiti, specialmente se abbiamo collezionato anche i kit precedenti! In questi giorni sono stati rilasciati gli aggiornamenti per [The Legend of Zelda: Breath of the Wild](#) e [Super Mario Odyssey](#) e in molti non sono rimasti soddisfatti per il fatto che le esperienze **VR** non aggiungono quasi nulla all'esperienza di base. Tuttavia la scelta di inserire queste nuove opzioni per due capisaldi dello **Switch** è secondo noi una scelta dettata dalla fretta di rendere il parco titoli per il **VR** immediatamente vario ma non necessariamente divertente o funzionale: nessuno dei due titoli è stato progettato con un'esperienza **VR** in mente e perciò era comunque difficile aspettarsi un miracolo. Almeno i possessori avranno adesso tre titoli da sperimentare col visore ma per un'esperienza **VR** pensata a 360° bisognerà aspettare ancora un po'. Sappiamo inoltre che lo sviluppo di **Metroid Prime 4** è partito da capo: che includerà, visto che il mondo viene letteralmente visualizzato tramite il casco di **Samus Aran**, un'esperienza **VR** incredibile?



Una domanda sorge comunque spontanea: le compagnie 3rd party potranno offrire in futuro **alternative al Kit VR** con dei controller più versatili per ogni titolo e senza includere software extra? Se così fosse vedremo molti più visori 3rd Party sugli scaffali, possibilmente costruiti con materiali migliori del cartone, e che potrebbero eclissare l'invenzione originaria **Nintendo**. Il lancio di questo **Kit VR** ha senza dubbio ottime premesse, ma adesso **Nintendo**, se non vorrà che altre compagnie ci pensino al posto suo, dovrà puntare a tutta quella fascia di pubblico che non ha intenzione di possedere il **Toy-con Kit 04** di **Nintendo Labo**, né possedere miriadi di controller di cartone sparsi per casa, e potrebbe farlo con la semplice mossa di offrire un visore **VR** della qualità e del prezzo del **Google Cardboard**, con tutto quel che comporta (prima fra tutti l'assenza di ulteriori controller o software, o l'inclusione di accessori più versatili): una strategia semplice, che potrebbe portare ottimi frutti.

[La caduta di Nintendo](#)

Siamo a ormai quasi un anno e mezzo dall'uscita di Nintendo Switch: la risposta del mercato ci autorizza a definirla senza remore un successo, fin dal lancio la console ha registrato numeri di vendita ragguardevoli, un ottimo indice di gradimento degli utenti e anche delle prestazioni medie riguardo i giochi terze parti che hanno smentito le meno ottimistiche previsioni dei detrattori. Tutto bene, dunque, direte. E invece no, perché da marzo le azioni **Nintendo** hanno cominciato a perdere inesorabilmente valore. Non si tratta di un calo da poco: la grande N ha perso **quasi un quarto del suo valore** alla Borsa di Tokyo da fine maggio ad adesso. Miliardi su miliardi di Yen.

Attenzione, le vendite di Nintendo Switch continuano ad andare bene, gli ultimi dati - proprio di fine marzo - **riportano circa 18 milioni di unità vendute**. Perché allora il titolo in borsa cala? Da questo punto di vista la finanza non lascia spazio a equivoci: se il valore è in calo, significa che molti

hanno messo in vendita le proprie azioni, perché viene meno la fiducia nella tenuta del prezzo. Non di rado, in simili casi, i grossi produttori pagano lo scotto di scelte avventate: il rilascio di un'update che comporta problemi al software, un'inadeguata (in eccesso o in difetto) fornitura di hardware sul mercato (Nintendo ha corso questo rischio poco dopo il lancio, ma ha tempestivamente provveduto), problemi con il servizio online che oggi possono avere pesanti ripercussioni... le cause di solito riguardano qualche problema legato all'andamento del proprio lavoro.

Ciò che è curioso, nel caso in questione, è che Nintendo pare **non essere incappata in alcuno di questi problemi** - quantomeno non in maniera così drastica da comportare una simile inflessione - e che i consumatori sembrano continuare a dar fiducia alla casa di Kyoto. Quale problema hanno sentito allora gli investitori, quelli che hanno dapprima comprato il titolo e l'hanno recentemente messo in vendita? C'è da notare come il valore sia sceso di circa il **32%** (circa un terzo, mica roba da poco) dopo la fallimentare **presentazione all'E3**, nella quale si è scelto di dar molto - troppo - spazio a **Super Smash Bros. Ultimate** a scapito di altri contenuti, con il risultato che gli annunci che non pochi fan attendevano con ansia non sono mai arrivati.

Alcuni analisti hanno puntato il dito proprio sulla **mancanza di un chiaro orizzonte d'attesa**: a differenza di **Sony** e **Microsoft**, che, pur non fornendo release date, hanno dato agli utenti la possibilità di uno sguardo sui titoli in lavorazione, giocando su un facile marketing, cultura dell'hype e spettacolarizzazione, Nintendo ha puntato su una scelta "specialistica", probabilmente più concreta, con un deep dive dedicato a un'IP forte, in cui ha mostrato di credere molto. Scelta non apprezzata dal pubblico, e anche da buona parte dei fan. Inoltre, come può anche essere normale in certi momenti del ciclo di vita di una console, le **vendite di Switch hanno subito una contrazione**, portando alcuni analisti a pensare che il combinarsi dei due fattori sia stato determinante nel crollo del titolo in Borsa:

-5.27%. Nintendo stock again got slaughtered at the Tokyo Stock Exchange today.

The Nikkei thinks it's because of a lack of new information on the game pipeline and sluggish sales of the Switch, causing foreign shareholders to get rid of the stock.

— Dr. Serkan Toto (Kantan Games Inc.) (@serkantoto) [4 luglio 2018](#)

«-5,27%. Le azioni Nintendo nuovamente massacrato nella borsa di Tokyo. Il Nikkei ritiene che la causa siano l'assenza di informazioni sulla produzione di videogame e le fiacche vendite di Switch, fattori che hanno indotto gli azionisti esteri a disfarsi delle azioni.»

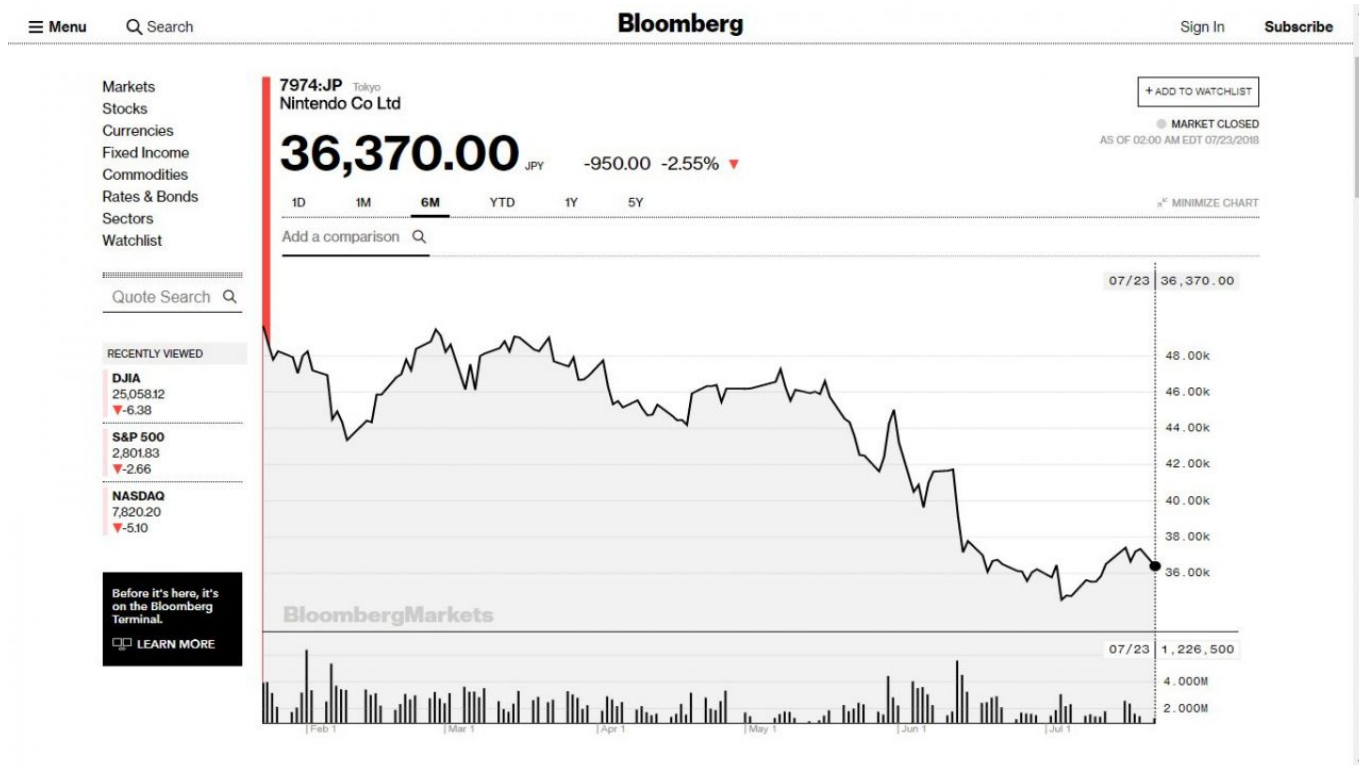
Tatsumi Kimishima, ex presidente di Nintendo, ha dichiarato qualche settimana fa che la grande N ha ancora dei titoli da annunciare entro la fine dell'anno, ma questa rimane allo stato di fatto una dichiarazione di intenti: l'utenza videoludica è molto pragmatica, spesso impaziente e dalla memoria corta, e non pare che una simile prospettiva abbia avuto alcun influsso positivo sul titolo già in discesa.

Parte del problema è dunque da ricondursi alla **cattiva gestione della conferenza dell'E3**, sul punto pochi dubbi, ma non bisogna dimenticare che **il titolo è in calo già dal mese di marzo**, i miliardi si perdono già da più di un trimestre. Il mercato di riferimento (la **Borsa di Tokyo**) gode strutturalmente di buona salute, e questo ci porta a escludere le cause siano congiunturali, legate a una generica sfiducia o alla fiacchezza del mercato: il problema è direttamente legato all'azienda. Il ritmo del ribasso è rallentato nelle ultime settimane, ma la situazione è ancora lungi dall'essere sotto controllo.

I **fattori** in gioco sono certamente svariati. Diamo per buoni i due che abbiamo già citato sopra, lasciamoli tra le concause e guardiamo **agli investitori**: alcuni dubbi da parte di quest'ultimi sono certamente legati all'ambizioso **obiettivo di vendita per l'anno 2018**, alla fine del quale Nintendo ha prospettato di arrivare a **20 milioni di unità**, senza però apportare variazioni di rilievo nel prezzo di mercato né introdurre killer app. I più preoccupati riguardo queste previsioni sembrano essere soprattutto gli **investitori non nipponici**: mentre in Giappone la fiducia nella compagnia pare sostanzialmente invariata, fuori dal paese del Sol Levante molti temono il **non ancora consolidato sostegno da parte dei grossi publisher**. Un problema in realtà ultradecennale per Nintendo, che restituisce un'idea di un aspetto rilevante del mercato videoludico: la grande N avrà certamente svariati assi nella manica, è certo che Kimishima non menta quando parla di titoli ancora da annunciare. Le IP ancora da sfruttare non sono poche ma, in attesa di un domani in cui queste vengano annunciate, la mancanza di importanti terze parti di rilievo non fa stare tranquilli oggi gli investitori.

Il supporto delle *third parties* è da tempo un indicatore chiave non da poco per il mercato, e l'incertezza riguardo la presenza di titoli di peso su Switch è un fattore che potrebbe aver inciso sulla fiducia degli azionisti: arriveranno mai titoli come **Far Cry 5** o **Kingdom Hearts III**? O il tanto atteso **Anthem**? E **Red Dead Redemption 2**? Se certe assenze pesano relativamente sull'utente che colloca Nintendo Switch in una dimensione ben precisa nel mondo videoludico, vedendola come console alternativa o complementare nell'utilizzo, nella fruibilità e quindi anche nella line-up rispetto alle due rivali principali, lo stesso non si può dire che il mercato più ampio, quello dei casual gamer, quello dove si muovono i grandi numeri, sia della stessa idea.

In un [articolo pubblicato alla fine dello scorso anno su IGN](#), **Mattia Ravanelli** sosteneva che questo non fosse un problema: ricordo che, se da utente e fruitore mi trovavo completamente d'accordo con questa visione, nutro i miei dubbi dal punto di vista del mercato. E non perché Nintendo Switch possa non farcela senza l'ampio parco titoli delle rivali, ma perché senza terze parti cresce la necessità di offrire un differenziale che permetta di tenere una stabilità di medio-lungo periodo. Al primo anno si poteva puntare sul fattore novità e su due killer app come **Breath of The Wild** e **Super Mario Odissey**: adesso bisogna inventarsi qualcosa. E la risposta non è purtroppo **Nintendo Labo** che, pur ricevendo numerosi apprezzamenti dalla critica e dai fruitori, non sta restituendo numeri rilevanti in termini di vendite. E anche a questi risultati gli investitori risultano sensibili.



Ovviamente anche le terze parti e un Labo non del tutto incisivo sul mercato sono concause da sommare alle precedenti. Ce n'è anche un'altra da non sottovalutare, direttamente legata al mercato, alla brand reputation e al mindset dell'investitore di Borsa medio.

Quello finanziario è infatti un mercato che si costruisce momento per momento attraverso **stime e previsioni**, e che subisce smottamenti di ogni natura, anche quelle legate a cause di natura "storica". Nintendo proveniva da numeri passati altalenanti, generati soprattutto dai **pessimi risultati di WiiU in termini di vendite**. Questo gli investitori non lo dimenticano di certo. Dopo aver assistito a un rialzo del titolo conseguente al successo di **Pokémon Go**, seguito dall'ottimo lancio di Switch l'anno successivo che ha comportato un'ulteriore crescita, molti hanno certamente cominciato a chiedersi quando una simile ascesa si sarebbe fermata, proprio per prevedere il momento migliore e **vendere al massimo prezzo**. Alcuni analisti hanno previsto un cambio di passo a **maggio**, e molti hanno semplicemente visto questo trimestre come il momento migliore per una **exit strategy**.

Nintendo avrebbe potuto farci qualcosa? Probabilmente sì: l'annuncio di un nuovo titolo della serie **Yoshi** (abbiamo avuto un trailer, ma non abbiamo una release date, né tantomeno un titolo definitivo) o di un **Animal Crossing**, ma anche l'uscita di **Fire Emblem: Tree Houses** entro l'anno avrebbero certamente aiutato. Il 2018 potrebbe chiudersi con Labo come unico prodotto inedito degli studi di **Nintendo Entertainment Planning & Development**, senza alcun nuovo videogame su Nintendo Switch. Probabilmente a Kyoto prenderanno contromisure, organizzandosi per evitarlo. La **chiusura di trimestre** fra circa una settimana sarà inevitabilmente deludente per Nintendo, la quale vedrà probabilmente un ulteriore (seppur non drammatico) calo del titolo entro la fine del mese, con vari investitori pronti anche oggi al bail out.

Ma attenzione: quel che abbiamo scritto finora non deve affatto portarci a concludere che Nintendo sia in crisi o che il suo business sia traballante. I fattori che abbiamo analizzato hanno contribuito a un calo drastico del titolo in un dato frangente, sì, ma certi momenti nell'andamento azionario di una grande compagnia sono in parte fisiologici e vanno messi in conto, specie se si tratta di un'azienda che opera scelte di mercato non canoniche come la casa di Kyoto: le scelte degli **shareholder** si basano sulle informazioni disponibili nel momento storico di riferimento, e

basterebbero delle contromosse strategiche a risollevare in breve tempo la situazione e compensare alle perdite.

Ci sono tutti i motivi per ritenere la strategia della grande N ancora solida, il potenziale in termini di IP è ancora consistente, ribadiamo, e il gradimento del pubblico nei confronti di Switch è ancora alto. *Super Smash Bros. Ultimate* deve ancora dispiegare i propri effetti sul mercato (sarà il titolo da trovare sotto l'albero di Natale), come del resto i due **Pokémon Let's Go** che usciranno a novembre: tutto porta a puntare gli occhi sull'ultimo trimestre del 2018, insomma. Pur rallentate, le vendite della console continuano a un buon passo, e la fine dell'anno potrebbe riservare ancora qualche sorpresa in termini di IP. Anche in assenza di queste ultime, gli ultimi mesi del 2018 saranno certamente quelli con i migliori risultati.

Seppur non indolore, il calo del titolo Nintendo in Borsa è quindi da considerarsi figlio di piccoli errori e varie concause ma anche il frutto di una congiuntura fisiologica, che poteva essere in qualche modo messa in conto nel ciclo economico aziendale, e che sarà certamente gestibile con adeguate contromisure strategiche.

Finché l'andamento a ribasso sarà contenuto entro una determinata finestra temporale, la strategia Nintendo nell'era Switch potrà ancora considerarsi un successo, dato che già adesso, a 21 mesi dall'uscita, il buio periodo di mercato dell'epoca WiiU sembra essere ormai un brutto ricordo.

[Come Nintendo potrebbe essersi sbarazzata della timeline ufficiale di Zelda](#)

The Legend of Zelda è una delle saghe più amate della storia dei videogiochi, se non la più amata; la devozione dei fan verso questa serie è senza precedenti e questo amore è continuamente versato su ogni nuovo episodio, quasi sempre impeccabile. Tuttavia, tal volta i fan possono rivelarsi delle bestie feroci: per anni, sin dai primi **Zelda** apparsi su **NES**, **SNES**, **Gameboy** e **Nintendo 64**, hanno speculato che la saga seguisse una sua **timeline** e, dunque, che tutte le storie fossero collegate. Una volta **Miyamoto**, in un'intervista per la rivista **Nintendo Power** nel Novembre 1998 (volume 144), non diede una risposta esaustiva quando i giornalisti gli chiesero la collocazione temporale di **Ocarina of Time**, che di lì a poco sarebbe uscito, rispetto agli altri giochi; la sua risposta gettò il fandom nella confusione più assoluta poiché egli disse che **Link to the Past**, che fu presentato come il prequel del primo titolo per **NES**, adesso si collocava dopo **Zelda II: the Adventure of Link**. Le connessioni fra alcuni giochi sono da sempre state poverissime e, a tutt'oggi, sono poche le prove che le trame dei singoli titoli siano il proseguimento (o i prequel) di alcuni precedenti; è vero anche che quando si sono presentate le prove di una continuazione di trama queste sono state molto evidenti (vedi l'intro di **The Wind Waker** o di **Majora's Mask**) ma ogni volta che usciva un nuovo gioco i fan cominciavano da capo: e via con le speculazioni spesso assurde e poco credibili.

La pressione della **timeline** è esistita sin dal primo gioco e così **Nintendo** diede una volta per tutte la spiegazione definitiva: nel 2013 esce **Hyrule Historia**, una vera e propria enciclopedia cartacea della saga in cui, per la prima volta, viene stabilita una **timeline ufficiale**. Tuttavia in molti si accorsero che questa era "leggermente" imprecisa e la stessa **Nintendo** comunicò di prendere queste spiegazioni con le pinze; chiaramente la grande N gettò la spugna sull'argomento e le correzioni, argomentazioni e obiezioni sulla timeline ufficiale continuano a tutt'oggi.

Noi non siamo qui necessariamente per discutere se la linea temporale sia corretta o meno ma siamo qui per parlare invece di come Nintendo potrebbe aver messo finalmente un punto a tutti questi dibattiti con l'ultimissimo **The Legend of Zelda: Breath of the Wild** per **Switch** e far sì che i fan

vedano i giochi della saga come loro li hanno sempre visti (ve lo diremo alla fine). In questo articolo verranno svelati alcuni risvolti di trama, decisivi soprattutto per **Ocarina of Time**, perciò lanceremo uno **spoiler alert**; gli altri, relativi a **Breath of the Wild** e ad alcuni titoli della saga della famosa serie **Nintendo**, non rovineranno necessariamente la vostra esperienza con il resto dei titoli però vogliamo comunque avvisarvi dei **possibili spoiler**. Inoltre vi consigliamo di guardare bene l'immagine qui sotto: questa è la pagina della timeline ufficiale della saga contenuta in **Hyrule Historia** e tante delle sue diramazioni e titoli verranno citati più volte.



A CHRONOLOGY OF THE HISTORY OF HYRULE

The chronology begins with the creation of heaven and earth, immediately followed by the events of Skyward Sword. It splits after Ocarina of Time, with one timeline depicting the events that follow Link's triumph over Ganon, and the other his defeat. The section of the timeline where Link triumphs is further divided into two separate realities: the Child Era, where Link returns to his original time, and the Adult Era, where the Hero of Time disappears and Ganondorf is free to return unopposed.

THE LEGEND OF THE GODDESSES AND THE HERO (P. 70)

Creation	The Creation of the Land and Sky	
Era of the Goddess Hyli		<i>Skyward Sword</i> The Ancient Battle and the Reincarnation of the Goddess Hyli
Sky Era		A Return to the Surface
Era of Chaos	The Sacred Realm Is Sealed	
Era of Prosperity	The Establishment of Hyrule Kingdom	
Force Era		<i>The Mistake Cap</i> The Rise of the Evil Vaati
		<i>Four Swords</i> The Resurrection of Vaati
Era of the Hero of Time (Child Era/Adult Era)	Hyrulean Civil War	
		<i>Ocarina of Time</i> The Sacred Realm Becomes the Dark World Ganondorf Becomes Demon King Ganon

THE HERO IS DEFEATED

Child Era

THE DECLINE OF HYRULE AND THE LAST HERO (P. 92)

The Imprisoning War



A Link to the Past
The Resurrection of Ganon



Oracle of Ages and Oracle of Seasons
The Resurrection of Ganon



Link's Awakening

The Monarchs of Hyrule Use the Triforce

The Tragedy of Princess Zelda I



The Legend of Zelda
The Resurrection of Ganon



The Adventure of Link
The Resurrection of Ganon Is Presented

THE HERO IS TRIUMPHANT

Adult Era

THE TWILIGHT REALM AND THE LEGACY OF THE HERO (P. 110)



Majora's Mask

The Demon Thief, Ganondorf, Is Executed



Twilight Princess
The Shadow Invasion



Four Swords Adventures
The Reincarnation of Ganondorf
The Resurrection of Vaati

THE HERO OF WINDS AND A NEW WORLD (P. 122)

Ganondorf Is Sealed

Ganondorf Is Resurrected

Hyrule Is Sealed and Then Flooded



The Wind Waker
Ganondorf Is Resurrected



Phantom Hourglass

New Continent Discovered

A New Hyrule Kingdom Is Founded



Spirit Tracks
Demon King Malladus Is Resurrected

Era of Light and Dark | Era of the Great Sea | Era without a Hero | Era of the Great Voyage | Era of Hyrule's Rebirth

69

Timeline e multiverso

Innanzitutto, dando uno sguardo linea temporale di **Hyrule Historia**, ci accorgiamo che questa in realtà, non è una **timeline**! Bensì questa è più una spiegazione del multiverso della saga. Per quanto da **Skyward Sword**, che segna l'inizio della saga, ci sia una linea del tempo lineare, arrivati a **Ocarina of Time** questa si divide in tre universi: una con **Link** che torna nel passato, l'altra che prosegue le vicende della **Hyrule** della **Zelda** adulta che rimanda l'eroe indietro nel tempo e una terza intitolata "**The hero is defeated**", che diventa realtà se **Link** viene sconfitto. Al di là del fatto che pensiamo che quest'ultima possa avviarsi da qualunque punto della saga (sia dalla fase lineare che divisa) questa però è la prova del che esistono tre universi distinti e separati che poi proseguono, ognuno, per una propria linea temporale.

Questo è un concetto proprio della **fisica quantistica**, preso e ripreso più volte sia da scienziati che scrittori, e si basa su un concetto non semplicissimo (trattato già in [Bioshock](#) e [Dark Souls](#)). Proveremo a spiegarlo in poche parole: ogni evento o scelta nel nostro universo crea un universo alternativo in cui la possibilità scartata prende luogo. Vi facciamo un esempio: nel nostro universo **Hitler** è stato sconfitto e ha perso la **Seconda Guerra Mondiale** ma, secondo questo principio, ne esiste un altro in cui il dittatore tedesco abbia sconfitto le potenze mondiali e tutti, in questo universo, girano con capigliature e baffi orrendi. Stamattina eravate indecisi se bere del latte, del caffè, del tè o mischiare latte e caffè o latte e tè ma alla fine vi siete decisi nel mangiare uno snack ipercalorico al volo perché eravate in ritardo per la scuola o per il lavoro? Congratulazioni! Avete creato ben 5 universi paralleli in cui voi compiete le scelte scartate. E che dire di quelle in cui potevate mangiare lo snack e una di quelle 5 di quelle possibili bevande? È una di quelle situazioni in cui **Mario** direbbe: «mamma mia»!

A ogni modo, il concetto del multiverso può applicarsi perfettamente nel mondo dei videogiochi: di potrebbe spiegare, per esempio, come mai **Cammy** e **Mega Man** condividano gli stessi obiettivi in **Cannon Spike** per **Sega Dreamcast** o come mai **Kratos**, che ha solitamente un temperamento rovente, riesca a rientrare nei par in **Everybody's Golf 5**, uno sport in cui la pazienza, la calma e la concentrazione non sono certo il suo forte. Dunque in **Ocarina of Time** avvengono **3 eventi fondamentali che creano 3 universi diversi** che coesistono allo stesso tempo in cui però sussistono eventi e fatti diversi; ricordiamo che alla fine di questo titolo, **Link**, tornando nel passato, fa arrestare **Ganondorf** e così, le imprese compiute da **Link adulto**, non avverranno mai, non nel suo universo. Tuttavia, nonostante questa premessa, esistono certe cose che potrebbero non essere mai spiegate nella saga di **Zelda** (come le apparizioni dei **Moblins**, che sono dei tirapiedi forgiati da **Ganon**, in **The Legend of Zelda: the Minish Cap**, gioco in cui il temuto antagonista è assente) e dunque rimarranno per sempre senza una vera spiegazione.



Dove si colloca Breath of the Wild?

Eiji Aonuma in un'intervista con [Game Informer](#), parlando della collocazione di *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* nella timeline rispetto a *Ocarina of Time*, ha apertamente risposto: "after". Questo è un indizio fondamentale ma bisogna fare un po' di analisi per capire meglio in quale linea temporale questa nuova avventura è collocata.

La **geografia** della nuova **Hyrule** ha una certa somiglianza con quella di *A Link to the Past*: essa presenta un **monte** (con un vulcano) a nord est, un **deserto** a sud ovest e il **lago Hyria** verso il sud, nonché la presenza del "Colle Occhiali" (**Spectacle Rock** in inglese) che appare solamente in questo titolo e nel **primo per Nes**, giochi della linea temporale "The hero is defeated", universo generato dalla sconfitta di **Link**. Sempre collegato al suo fallimento, **Ganon**, secondo *Hyrule Historia*, rinuncia per sempre alla sua forma umana diventando per sempre il mostro che abbiamo conosciuto nei primi tre giochi accumulando, volta dopo volta, sempre più potere fino a diventare la **Calamità Ganon**, forma della sua malignità più pura; non solo **Ganondorf**, la sua menzionata forma umana, non appare in nessun titolo della timeline ma a supporto di questa tesi **Urbosa**, dopo che avremo "esorcizzato" il titano **Vah Naboris**, cita il fatto che le origini di **Ganon** sono legate in qualche modo ai **Gerudo**, una comunità composta da sole donne, e la cui nascita comportò per loro un grande disordine e segno di sventura.

Altro elemento fondamentale è la presenza dei **Lynel**, i terribili centauri dalla forza sovraumana; dopo un'attenta analisi è possibile accertare che questi particolari mostri non appaiono in nessun'altra timeline e sono dunque esclusiva di questa. Tuttavia, le prove schiaccianti a sostegno dell'appartenenza di **Breath of the Wild** a questo particolare universo narrativo risiedono negli **abiti tradizionali** di **Link** (quelli verdi), ottenibili solo dopo aver completato le prove di tutti i **120 santuari**. Il **cappello** e la **veste**, in particolare, presentano rispettivamente le seguenti caratteristiche: una **banda gialla** nel primo e una **maglia marrone** sotto la seconda. È incredibile notare non solo che gli abiti de "i Link" delle altre linee temporali **non hanno queste caratteristiche** ma anche che quelli della timeline "The hero is defeated" presentano tutti questi particolari nel **cappello** e nella **maglia**. È diventata dunque teoria solida fra i fan che **Breath of the Wild** appartenga a questo specifico universo e queste prove, insieme ai suoi assetti generali come la

Hyrule distrutta, siano la prova schiacciante della sua collocazione.



(*The Legend of Zelda: A Link between Worlds*, sequel diretto di *A Link to the Past*, appartiene a questa specifica timeline; notate bene cappello e veste)

«Obiezione!»

Tuttavia, le discussioni sulla timeline ufficiale non sarebbero complete senza delle incongruenze tali da contraddire tutto quello di cui abbiamo discusso finora, facendo imbestialire i fan più accaniti, al punto da distruggere il proprio PC o buttare dalla finestra il proprio smartphone (non fatelo, altrimenti non potreste seguire questo fantastico sito). Esistono prove a supporto invece, all'appartenenza di questo titolo nelle **altre due linee temporali**, e dunque negli universi creati dopo il successo di **Link** in *Ocarina of Time*.

La primissima prova si trova nel **salgemma**, ottenibile frantumando le rocce che contengono i minerali; la sua descrizione recita: «sale cristallizzato del **mare ancestrale**». Il fatto che possa essere il **deserto di Ranel** o **Lanayru** di *Skyward Sword*, che era anticamente un oceano, è in realtà un'ipotesi da escludere in quanto questo circoscriveva una zona ben precisa nella mappa del titolo per **Wii**; il **salgemma**, per altro, si trova in moltissime zone della **Hyrule** di *Breath of the Wild* perciò l'unica ipotesi valida è che il "**Mare Ancestrale**" (o "**Grande Mare**" in inglese) citato nella sua descrizione è quello di *The Wind Waker*, che sommerse l'intera landa per contrastare il risorto **Ganon** in assenza del, così chiamato, **eroe del tempo**. La prova che il nuovo titolo della saga possa essere collocato nella timeline della **Hyrule** precedentemente sommersa è anche sostenuta dalla presenza dei **Korok** e dei **Rito**, entrambe razze presenti nel fantastico titolo per **Gamecube**; i primi, così come spiegato **Aonuma** nella pubblicazione giapponese "*Zelda Box: The Wind Waker Fanbook*", discendono direttamente dai **Kokiri**, la razza delle foreste della **Hyrule** del leggendario titolo del **Nintendo 64** mentre i secondi, sempre secondo il direttore della saga, sono un'evoluzione

della specie **Zora**. Questa affermazione, nonostante sia citata proprio dalla mente della maggior parte dei titoli della saga, risulta un po' strana in quanto è improbabile che questi, in una **Hyrule** sommersa dal loro elemento naturale, abbiano avuto l'esigenza di uscire dall'acqua ed evolversi in creature alate; certi fan sono concordi con **Aonuma** ma noi pensiamo che ci sia qualche imprecisione, altrimenti non si potrebbe spiegare la coesistenza degli **Zora** e dei **Rito** in **Breath of the Wild**. Chissà, magari alcuni di loro sono usciti dall'acqua, durante la grande alluvione, per poi evolversi nelle creature alate mentre altri sono rimasti nascosti in acqua, saltando così la loro apparizione in **The Wind Waker**. Probabilmente non avremo mai una risposta definitiva. A ogni modo è bene ricordare che i **Rito** appaiono in tutti gli universi paralleli: nella "**The hero is defeated**" vi è la presenza dei **Fokka**, i guerrieri alati che difendono il **Great Palace**, l'ultimo dungeon di **Zelda II: the Adventure of Link**; nei titoli della timeline di **Link** che torna dal futuro non c'è la loro effettiva presenza ma almeno abbiamo la prova della loro esistenza: in **Twilight Princess**, nei pressi del **castello di Hyrule**, c'è un'incisione in un muro che mostra **Link bambino** incontrarsi con le razze principali del regno e i **Rito** sono presenti insieme ai **Goron**, **Zora** e gli **umani**.

E ora, avendo citato questo bellissimo titolo, vorremo citare anche le parole di **Zelda** (in inglese) nella cutscene "**La finta cerimonia**" in **Breath of the Wild**:

«[...] whether skyward bound, adrift in time or steeped in the glowing ember of twilight [...]»

Il dialogo, essendo collocato dopo **Ocarina of Time**, rimanda al tempo - il titolo citato poc'anzi - al cielo, rievocando le vicende in **Skyward Sword**, e al crepuscolo, che si collega direttamente agli avvenimenti in **Twilight Princess**, gioco invece, della linea temporale in cui **Link** torna dal futuro dopo aver sconfitto **Ganon**; trovandoci nell'universo in cui **Link** è stato sconfitto o in quello in cui il Grande Mare ha sommerso **Hyrule** per diverso tempo è impossibile che gli eventi di questo oscuro titolo possano essere avvenuti, semplicemente perché questi eventi sono propri di un altro universo. E ancora, rimanendo in questo tema "crepuscolare", l'**architettura del castello** dell'ultimo titolo della saga è veramente molto simile a quello del gioco in questione. Stando a **Hyrule Historia** sembra ci sia un vero paradosso temporale e perciò pare che il tutto abbia poco senso. Ma qual è la vera risposta?



Il nostro responso

Anche se l'ipotesi più gettonata è quella dell'appartenenza alla timeline "**The hero is defeated**" noi vogliamo comunque arrivare alla nostra personalissima conclusione: **The Legend of Zelda: Breath of The Wild** potrebbe prendere luogo in ogni timeline oppure, più credibilmente (e preferibilmente), **Nintendo** ha voluto convergere definitivamente tutti questi universi paralleli senza dover pensare troppo al come, sbarazzandosi una volta e per tutte della loro stessa debole spiegazione. Per anni i fan hanno voluto una chiosa alla timeline della saga ma la vera risposta è che forse **non c'è mai stata**; in molti giochi si parla spesso delle origini di **Hyrule**, di come **Link** si renda conto del suo ruolo nel mondo, della **Triforza** e pochissimo invece dei collegamenti, sempre se ci sono, con titoli precedenti; noi crediamo che tutto ciò avviene probabilmente non solo per avvicinare sempre più nuovi giocatori ma anche per dare una spiegazione alle sempre diverse meccaniche di ogni gioco della saga.

Il punto forte di questa specifica serie non è solamente il suo eccelso gameplay o la sua intrigante storia ma la sua accessibilità e il fatto di poter cominciare a vivere le vicende di **Hyrule** da qualunque titolo; ogni gioco è una leggenda diversa e in ognuno di essi c'è un diverso **Link**, discendente, molto probabilmente, da uno precedente. Questa saga non è come la trilogia del **Signore degli Anelli** o qualcos'altro di super espanso come **Star Wars** o **Star Trek**; **The Legend of Zelda** è in realtà un qualcosa di molto semplice: tutto nasce dalla passione di **Miyamoto** nell'esplorare i boschi vicino la sua casa dell'infanzia, l'immaginario di un bambino che prende vita. Per ogni giocatore è dunque possibile prendere un qualsiasi titolo, per qualsiasi console, e trarre una conclusione; con questo non vogliamo dire che gli episodi della saga siano autoconclusivi ma probabilmente meno complessi di quel che sembrano.

È fatto risaputo che gli sviluppatori, per la creazione di un nuovo titolo di questa specifica saga, pensano **prima alla meccanica portante** del gioco e **poi a una trama** che possa girarci attorno, mai il contrario e mai lo sarà; **Aonuma** e **Miyamoto** non vorranno mai che i giocatori, dai più appassionati ai più novizi, debbano giocare a un titolo precedente per far sì che capiscano la trama e le meccaniche di un nuovo titolo di **The Legend of Zelda** ed è per questo che, probabilmente, la saga non ha mai avuto una timeline solida. In fondo tutto questo non è nulla di nuovo: **Nintendo**,

prima che i fan possano dire qualsiasi cosa sulla grafica o sulla trama di un titolo, vuole che l'esperienza sia divertente e unica, una di quelle che non potrà mai essere fruita in un'altra console concorrente ed è anche per questo che questa fantastica saga, e specialmente quest'ultimo **Breath of the Wild**, è davvero unica.

A partire da questo ultimo titolo ci possiamo chiedere: avremo da adesso una timeline più lineare o verrà scartata del tutto? Avremo nuovi prequel, sequel o universi paralleli dopo tutto questo? Ma la domanda fondamentale è: dove si collocano **Zelda: The Wand of Gamelon** e **Link: The Faces of Evil** per **Philips CDI**?



(Tranquilli, l'articolo è finito, anche se... Hey! C'è una banda gialla! Appartengono alla timeline "The hero is defeated", caso chiuso!)

[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 **Tavoletta 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 demone 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 dovremo 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 **Emblema 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 cartonesco, 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 avremo 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 popolate 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, strategie 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.



[The Legend Of Zelda: A Link Between Worlds può approdare su Nintendo Switch?](#)

EGMNOW, questa settimana, ha condiviso una notizia interessante. A quanto pare, alcuni rappresentanti della **Nintendo** hanno richiesto dei permessi riguardanti **The Legend Of Zelda: A Link Between Worlds**, gioco uscito per **Nintendo 3DS** nel 2013. A quanto pare, Nintendo sembra essere molto interessata in alcuni vecchi giochi a fini promozionali. Non c'è nulla di certo, ma gira voce che questa specifica richiesta riguardante il famoso gioco possa essere la base di un futuro porting su **Nintendo Switch**. Questa è solo una possibilità, o magari Nintendo vuole solo riproporre e promuovere alcuni vecchi titoli. In ogni caso, pensiamo che portare questo gioco su Nintendo Switch possa essere una buona mossa, considerato il fatto che la console è stata annunciata insieme a **The Legend Of Zelda: Breath Of The Wild**.

[Hidemaro Fujibayashi: abbiamo un sacco d'idee per il futuro di Zelda](#)

Di recente **Hidemaro Fujibayashi**, direttore di *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*, ha discusso sul futuro dell'ormai leggendaria saga. **Eiji Aonuma** ha già confermato che un team è già al lavoro per il prossimo titolo della serie; così **Fujibayashi** ci parla delle idee che sono state prese in considerazione e quali scartate:

«Non posso confermare al momento che ci saranno sequel o continuazioni ma al momento abbiamo un sacco di idee e motivazione. [...] Penso che mentre stavamo lavorando al gioco principale e ai DLC, che è di suo un processo in cui molteplici idee vengono prese costantemente in considerazione, ne siano uscite diverse che hanno definito il titolo e soddisfatto la nostra visione del gioco. [...] Anche in situazioni del genere, parlare con le persone e scoprire che questi vogliono accarezzare i cani all'interno gioco mi da tanta motivazione, sono un sacco di idee che possiamo aggiungere nel gioco.».

Il produttore **Eiji Aonuma** aggiunge:

«Ciò che abbiamo imparato questa volta è che un DLC può espandere e migliorare il mondo all'interno del gioco. [...] In passato abbiamo sempre dovuto ricominciare da capo una volta completato lo sviluppo. Ci siamo spesso ritrovati a pensare: "oh, avremmo potuto aggiungere questo, potevamo fare così". Avremmo poi cominciato lo sviluppo di un nuovo gioco partendo da ciò che non siamo riusciti ad inserire in quello vecchio. Ma col DLC abbiamo capito che è un ottimo modo migliorare il mondo del gioco, renderlo più bello, farlo crescere un po' come se fosse un figlio.».

[Speciale E3 - Secondo giorno per Nintendo Treehouse](#)

Oggi è stato trasmesso in streaming il secondo giorno dell'E3 per la **Nintendo Treehouse**. Oggi non ci sono state delle novità ma sono stati presentati dei gameplay su *Pokkén Tournament DX*, *Yoshi*, *Splatoon 2*, *Super Mario Odyssey*.



Secondo giorno di Nintendo Treehouse all'E3 e grande spazio ai gameplay.

La giornata si apre con uno degli eventi più importanti e coinvolgenti, il **Pokkén Tournament DX Invitational**, un torneo in cui si sono sfidati dei giocatori che, diventando i campioni, hanno ricevuto una bella sorpresa: i due vincitori, con i nickname di “**Matpat**” e “**Allister Singh**”, hanno infatti avuto l'onore di giocare contro gli sviluppatori del gioco, **Mr. Hoshino** e **Mr. Suzaki**. (**Hoshino-san** e **Suzaki-san**, per dirla alla maniera nipponica).

I match si sono svolti in quest'ordine:

1. Mr. Hoshino contro Matpat:

Mr. Hoshino ha utilizzato **Croagunk**, mentre Matpat ha utilizzato **Empoleon** con cui ha dominato il torneo e soprattutto la finale.

2. Il secondo scontro, invece, è stato caratterizzato da Mr. Suzaki contro Allister Singh.

Mr. Suzaki ha utilizzato **Charizard** mentre Allister ha utilizzato **Pikachu**, e quest'ultimo ha stupito tutti poiché ha dominato il torneo e la finale grazie al suo **Suicune**.

La vittoria è andata al team degli sviluppatori, nonostante abbiano sudato non poco contro i campioni. Momento finale dedicata alla foto dei 4 finalisti con in mano il premio, un “quadro” di *Pokkén Tournament DX*.



In seguito è stato mostrato il gameplay di *Yoshi*, il nuovo gioco della serie per Nintendo Switch. È stato possibile vedere il gameplay del primo livello da due prospettive diverse, fronte e retro. Inoltre sono stati svelati anche dei segreti relativi al gioco.



Il terzo gameplay è stato occupato da *Splatoon 2*, in cui sono state giocate un paio di partite tra commenti ironici dei giocatori e sviluppatori, tra cui “Non ridete vi prego, sappiamo di fare schifo a questo gioco” (dicendo la verità, ma il modo ironico con l’hanno detto ce li rende simpatici).

[The Legend of Zelda: Breath of the Wild](#)

Durante lo Spotlight di Nintendo **Eiji Aonuma**, produttore di Zelda, ha parlato dei DLC di **Breath of the Wild**. Il primo, **Trial of the Sword**, lo conoscevamo già e ne abbiamo parlato **in un precedente articolo**.

Ma la vera novità è **The Champion's Ballad**, del quale è stato mostrato poco e non un trailer, dal quale è possibile intuire che possa essere approfondita la storia dei 4 campioni di Hyrule.

Sono stati inoltre annunciati **4 nuovi Amiboo** del gioco ispirati a quest'ultima espansione. **Trial of the Sword** e **The Champion's Ballad** saranno disponibili rispettivamente il 30 Giugno 2017 e a fine 2017, presumibilmente nel periodo natalizio.

JTNDaWZyYW1lJTlwd2lkdGglM0QlMjI1NjAlMjIlMjBoZWlnaHQlM0QlMjIzMTUIMjIlMjBzcmMlM0QlMjJodHRwcyUzQSUyRiUyRnd3dy55b3V0dWJlLnNvbSUyRmVtYmVkJTJGaDFHYWtwSFpGcGclM0ZsaXN0JTNEUEwySmlaQVY1Qm1EVm9iaElHYmJxcDNMdzkyQWdJdFJ2aSUyMiUyMGZyYW1lYm9yZGVyJTNEJTlyMCUyMiUyMGFsbG93ZnVsbHNjcmVlbiUzRSUzQyUyRmlmcmFtZSUzRSUzQ2JyJTJGJTNE

[Annunciati i prezzi dell'abbonamento online di Switch](#)

Sul proprio sito ufficiale, **Nintendo** ha annunciato alcune novità sul servizio di abbonamento online di **Switch**.

In particolare, i costi saranno di **3,99\$** per un mese, **7,99\$** per tre mesi e di **19,99\$** per un anno.

Il servizio permetterà ai possessori di **Nintendo Switch** di giocare online i titoli **multiplayer** e di scaricare un'**app per smartphone** utile allo scopo.

Sarà possibile la **voice chat** e, per tutti gli iscritti, sarà disponibile in download una raccolta di titoli classici da giocare online.

L'attivazione del servizio era prevista per l'autunno-inverno 2017, ma è stata rinviata al 2018.