

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 consegnato. **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 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 **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 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 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 Ualdi** 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.



[Super Mario Odyssey](#)

L'ultima volta avevamo lasciato il caro idraulico con *Super Mario 3D World* per **Wii U**, un ottimo platformer che, nonostante il flop generale della console **Nintendo**, riuscì comunque a far parlare di sé; ora è la volta di **Nintendo Switch**, piattaforma per il quale è stato pensato questo *Super Mario Odyssey*, titolo che, insieme a *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*, aggiunge un nuovo tassello a una delle più storiche e longeve IP della grande N. Annunciato al lancio della console, *Super Mario Odyssey* ha visto la luce solamente lo scorso ottobre e, come il recente titolo della saga di **Zelda**, ha riscosso pareri positivi da parte di fan e critica, rivelandosi uno dei migliori giochi di un 2017 che ha regalato grandi gioie ai gamer di tutto il mondo; **Nintendo**, fra il rilascio dello **Switch** e questi due eccezionali titoli, ha decisamente trascorso uno dei suoi migliori recenti anni fiscali, fra vendite stellari e pareri positivi, e sembra che le cose per la nota compagnia nipponica girino finalmente per il verso giusto. Adesso la console può vantarsi di avere uno dei migliori giochi platform mai concepiti e, se non altro, un nuovo titolo di **Mario** che, al solito, definisce l'hardware corrente **Nintendo** in tutto e per tutto.



Let's do the Odyssey

Ancora una volta la **principessa Peach** verrà rapita da **Bowser**, il quale questa volta lo fa in grande stile e con "serietà", ovvero organizzando un bel matrimonio con tanto di vestiti, fiori, torte e anelli nuziali. **Mario**, intento a fermare queste nozze a tutti i costi, si metterà all'inseguimento del vascello volante di **Bowser** in giro per il mondo, accompagnato in quest'avventura da **Cappy**, un esserino che può nascondersi nei cappelli e che ha come scopo quello di salvare la sorella, che sarebbe poi la **tiara** del vestito nuziale di Peach. Una storia più che classica ma in fondo non potevamo aspettarci di meglio per un gioco di Mario: un dinosauro tartaruga che rapisce la principessa del Regno dei Funghi! Dopo queste premesse cominceremo a capire le meccaniche di questa nuova avventura: ai comandi classici di **Mario**, correre, saltare, nuotare, **ground-stomp e wall-jump**, si aggiungono le azioni di **Cappy**, la possibilità di utilizzarlo come oggetto contundente contro alcuni nemici, come piattaforma ausiliaria per un salto più lungo ma soprattutto per la sua abilità di **captura**; una volta lanciato il cappello in testa a certi nemici sarà possibile infatti controllarli espandendo le nostre abilità in una maniera mai vista: potremo vestire i panni di un **Fratello Martello** e lanciare i martelli, di un **Pallottolo Bill** o di un **dinosauro** e distruggere i muri, insomma, ce n'è per tutti i gusti! Le possibilità di **captura** sono diversissime e molteplici, un elemento che migliora decisamente le meccaniche di un franchise talvolta difficile da innovare e che spesso, per gli sviluppatori, possono rivelarsi una vittoria schiacciata o un'amara sconfitta. Affinata l'abilità coi comandi base, partiremo alla volta delle **lune d'energia** che serviranno a potenziare la nostra **Odyssey**, la navicella di **Cappy**, con la quale viaggeremo attraverso gli altri regni del gioco. Le **lune** sostituiranno in un certo senso le classiche **stelle**, e ogni livello ne vedrà un numero ampissimo che solitamente oscilla fra le 50 e le 70, per un totale di oltre 900 lune (in realtà il numero resta indefinito visto che un infinito numero di **lune** può essere acquistato nei negozi) che garantiranno ovviamente una longevità ampiamente soddisfacente. Finiti gli obiettivi principali di un livello, lo stesso si "aprirà" per garantire al giocatore la raccolta totale delle **lune** presenti al suo interno: sarà possibile accedere ad aree precedentemente irraggiungibili, incontrare NPC precedentemente nascosti ma soprattutto far apparire **Toad Aiutante** e **Nonno Amiibo**. Questi due NPC saranno

decisivi per il completamento alcuni livelli, in quanto daranno degli indizi per trovare le **lune** che non siamo riusciti a trovare durante la nostra prima run nel livello: **Toad Aiutante** ci darà un indizio per la modica somma di 50 monete d'oro mentre **Nonno Amiibo**, uno strano robot che somiglia a un Roomba, ci darà gli stessi indizi gratuitamente scansionando un **Amiibo**, anche se dovremmo aspettare sempre 5 minuti affinché questo compia il suo dovere; tuttavia, scansionando alcuni particolari **Amiibo**, il robot ci premierà regalandoci dei costumi esclusivi. I veri maestri della ricerca delle lune potranno affidarsi solamente al **Chiacchierotto**, un pappagallino presente in ogni livello che rivelerà solamente il nome della quest da affrontare per l'ottenimento di una luna ma mai il punto esatto nella mappa, a differenza di **Toad Aiutante** e **Nonno Amiibo**.

Il **level design** è probabilmente il migliore mai visto in un titolo di **Mario**: i regni sono grandi, stimolanti e, come quell' "Odissey" nel titolo suggerisce, sembrerà veramente di compiere un viaggio intorno al mondo in quanto gli ambienti sono fortemente caratterizzati. Ecosistemi e paesaggi diversi, gente dagli usi e dai costumi differenti in ogni luogo e persino una moneta tipica di colore viola in ogni regno che servirà a comprare nuovi costumi da indossare e souvenir per la nostra navicella esclusivi di quella zona. Ogni livello sembra costruito in maniera tale da costituire un flow costante e naturale, fatto in modo da esplorare e riesplorare il livello più volte senza mai stancarsi e trovando di tanto in tanto qualcosa di nuovo; ottima caratteristica considerando che bisognerà vistare spesso i livelli visto l'alto numero di **lune**. Un plauso speciale va fatto tuttavia al livello **New Donk City**, che non solo mette Mario in una fittizia New York fra strade affollate e altissimi grattacieli, ma è in realtà una celebrazione coi fiocchi delle origini della saga di **Super Mario**; i giocatori più appassionati coglieranno certamente ogni singola citazione presente al suo interno, dall'iconografia del primo **Donkey Kong** - gioco in cui l'idraulico più famoso al mondo fece la sua prima apparizione - alla presenza di **Pauline**, la donna di cui **Mario** era all'inseguimento nel famoso cabinato arcade del 1981. Ad ogni modo, **Super Mario Odyssey** è una continua sorpresa, sia per ciò che riguarda il lato del platforming puro sia per il senso di scoperta che questo titolo riesce a regalare, e più volte si finisce anche solo per girare a vuoto senza necessariamente soddisfare un vero obiettivo: giusto correre, saltare, ammirare il paesaggio trovando di tanto in tanto qualche moneta locale o qualche **luna** inaspettata.



It's freedom like you never knew

Switch ci sorprende ancora una volta mostrandoci una vastità di livelli molto grandi, texture ben definite e dettagli grafici di tutto rispetto; il level design, come già ribadito, è uno dei migliori mai visti nella saga, e il tutto è accompagnato da una grafica pulitissima e chiara, che coinvolge il giocatore e che rende bene sia in dock che in modalità portatile. Non mancheranno i tuffi di nostalgia nelle sezioni in 2D sullo stile di **Super Mario Bros.** o elementi come il costume di **Super Mario 64** con cui la grafica si rifarà esattamente alle console di quelle generazioni; in espedienti del genere **Nintendo** è sempre la numero uno, il richiamo nostalgico è sì presente ma mai troppo troppo invasivo, la giusta dose al momento giusto. Lo stile grafico dei titoli di Mario non è mai cambiato nelle linee di fondo, solamente, grazie al nuovo concept del viaggio, gli elementi grafici e gli ambienti hanno un rimando terreno molto forte senza però che manchino i classici elementi della saga, come i nemici classici o alcuni particolari abitanti di qualche strano regno.

Il **comparto audio**, curato in parte dallo storico **Koji Kondo** ma in gran parte da **Naoto Kubo** e **Shiho Fujii**, è come sempre eccezionale: i brani dei livelli sono sempre composti in maniera magistrale e gli stili musicali vanno dalla classica, all'etnico, al moderno e persino al jazz, come già anticipato nei trailer; Il pezzo **Jump Up, Super Star** è già entrato persino nella testa dei giocatori che non hanno nemmeno preso in considerazione l'acquisto di questo titolo e vi garantiamo che la stessa qualità con la quale è stato composto il famoso brano del trailer è presente in ogni brano della colonna sonora, che è sicuramente una di quelle che finirete per mettere in autoradio o nella playlist del cellulare!

Il gioco non è ovviamente esente da qualche difetto, nulla che inquina la nostra esperienza di gioco ma certamente degli elementi poco curati e che potevano essere sistemati. Primo fra tutti è forse la **modalità due giocatori** poco stimolante, mal programmata e che compromette la collaborazione vera e propria fra i giocatori: in pratica dividendo i **Joycon** fra due giocatori sarà possibile controllare **Mario** e **Cappy** individualmente, mettendo uno dei due in condizione di giocare nel vero senso della parola, controllando il personaggio principale, mentre l'altro pensa solo a "sgomberare" la strada dai nemici, senza contare che molti di essi serviranno per la funzione captura e dunque ci sarà ben poco da "sgomberare"; spesso e volentieri, presi dall'euforia, **Cappy** rimarrà fuori dalla nostra portata e saranno più le volte che ce lo ritroveremo in mezzo ai piedi, facendoci fare dei salti inutili, che le volte in cui sarà veramente d'aiuto; un vero peccato non aver potuto aggiungere una modalità co-op simile a quella vista in **Super Mario 3D World**. Un altro difetto riguarda i nemici, davvero pochi nei vari livelli, e serviranno principalmente per scopi di **captura**; c'è poca armonia fra le sezioni di platforming e di combattimento, i nemici veri e propri, a parte i boss, sono veramente pochini e dunque si perde giusto un po' quella magia tipica della saga anche se qui, in fondo, abbiamo un concept del tutto nuovo.

Parlando di **nuove abilità** probabilmente una grossa occasione mancata riguarda quelle collegate all'abbigliamento: la varietà offerta dai costumi è veramente ineguagliabile, vestire Mario con i diversi completi che si trovano per i mondi è un sacco divertente, ma è purtroppo un'attività fine a se stessa. I vestiti, anche se sono una vera e propria droga, non conferiscono alcuna abilità particolare a Mario, solamente in alcuni casi lo faranno smettere di tremare (e non succederà nulla se lo lascerete morire di freddo) o lo faranno accedere a dei posti altrimenti inaccessibili; a parte questo nulla, ed è un vero peccato perché sarebbe stato molto bello ottenere qualche abilità in più come resistenza al fuoco, nuoto più veloce, aumento del peso (visto che c'è il costume di **Metal Mario** direttamente da **Super Mario 64**)... insomma, si sarebbe potuto sviluppare un intero sistema di power up attorno ai vestiti ma purtroppo nulla è stato fatto. Per carità, il gioco è eccezionale, così come lo è vestire Mario con i diversi costumi ma da questo punto di vista si sarebbe potuto fare di

più. Inoltre, anche se stranamente nell'insieme questo difetto conta pochino, le quest per ottenere le lune sono spesso ripetitive e fra livello e livello troveremo sempre le stesse attività da fare per ottenere una luna, specialmente dopo che avremmo attivato i blocchi lunari: **atletic tic tac**, **inseguì il coniglio**, **vai in cerca delle casse luminose**, **vai in cerca dei pali luminosi**, **gareggia contro koopa** (due volte), **sezione in 2D**, **sezione in 2D nascosta**... è vero anche che riempire il livello con 70 e passa quest è comunque difficile però un po' di più varietà sarebbe stata gradita.



Jump up, don't be scared

Ad ogni modo **Super Mario Odyssey** è un gioco spettacolare, stimolante ma soprattutto divertentissimo e immenso. Il divertimento, come è tipico dei giochi di **Mario**, non finisce alla quest principale; infatti, al completamento della quest, non solo bisognerà andare alla ricerca delle **lune** rimanenti ma sarà possibile sbloccare ulteriori regni per rendere l'esperienza di gioco ancora più lunga e duratura; inoltre fra poco arriverà il nuovo DLC che porterà gratuitamente ai giocatori la modalità "**Caccia al palloncino**", che introdurrà fra l'altro anche il fratello **Luigi**, e diversi nuovi capi d'abbigliamento. Abbiamo fra le mani un gioco che difficilmente riusciremo a riporre sullo scaffale, uno di quei titoli che, anche se ci promettessimo di giocare per massimo un'oretta, ci ritroveremo a giocare per ore, tanto risulta immersivo e coinvolgente il gameplay.

Un'esperienza imperativa per i possessori della console **Nintendo**, un gioco che da solo vale decisamente l'acquisto di **Nintendo Switch** e che definisce tutto ciò che rende una macchina e un gioco della grande N semplicemente unico.



[The Legend Of Zelda: svelato il motivo dietro i continui cambi artistici](#)

Dopo trent'anni dal suo debutto, la famosissima saga di *The Legend Of Zelda* è sempre riuscita ad attirare giocatori di tutte le età tramite le magnifiche avventure di **Link**. Anno dopo anno, capitolo dopo capitolo, la saga ha subito delle modifiche artistiche, che finalmente sono state spiegate all'interno del libro "**Master Works**" di **Nintendo**.

All'interno di quest'ultimo, compaiono le parole di **Satoru Takizawa** (designer), inerenti a queste modifiche:

«Perché lo stile artistico cambia in ogni *The Legend of Zelda*?" Questa è una domanda che probabilmente si sono posti in molti. È il risultato di tentativi e fallimenti, durante la realizzazione di ogni titolo, per comprendere quale potesse essere la scelta più adatta a soddisfare le aspettative dei giocatori. La soluzione fu quella di combinare credibilità e gameplay. Questo avrebbe aiutato a ripensare le convenzioni del brand e a creare uno stile artistico che potesse essere considerato il modello definitivo di *Zelda*. Ciò ha portato a sviluppi più "comici", come il taglio della legna in *Breath of the Wild*, dove il tronco diviene immediatamente legna da ardere. Ogni altra cosa più realistica sarebbe risultata futile agli occhi del giocatore».

Inoltre, lo stesso Takizawa ha parlato dell'enorme lavoro dietro alla realizzazione dell'ultimo capitolo. Non ci resta che aspettare di vedere i cambiamenti che saranno apportati al prossimo capitolo della saga, che a detta di **Eiji Aonuma** (produttore di quest'ultima) è già in sviluppo.

[Nuovi trailer di Attack on Titan 2 per Switch e PS Vita](#)

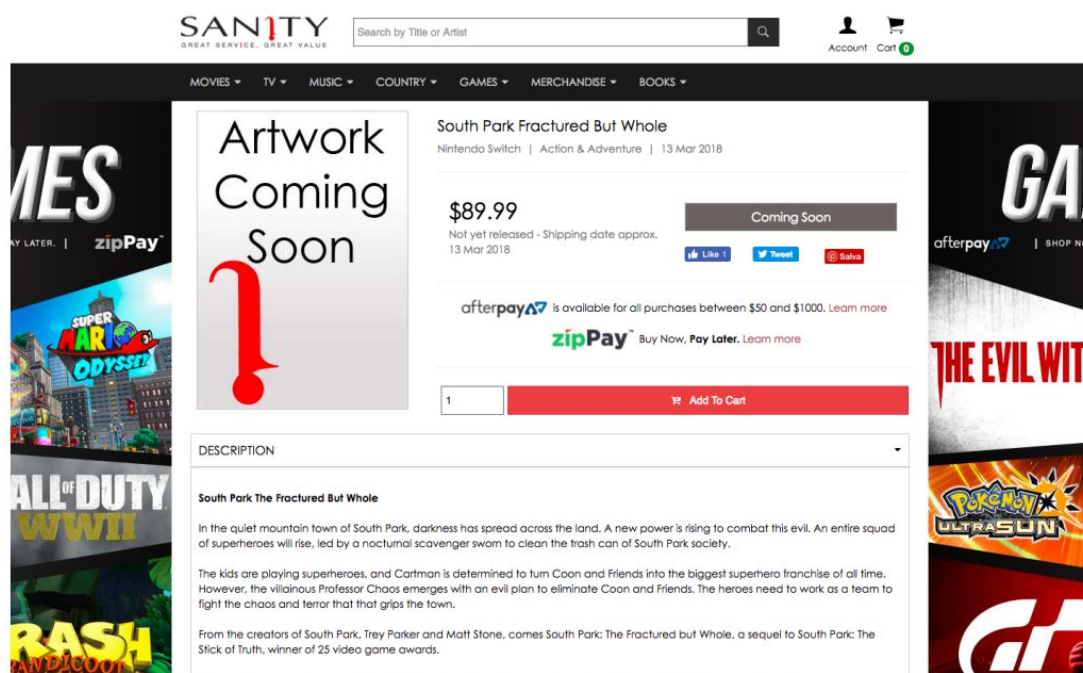
La **Koei Tecmo** ha rilasciato due nuovi trailer per **Attack on Titan 2**, che arriverà su **Playstation 4**, **Xbox One**, **Switch** e **PC**, disponibile dal 20 marzo in Europa e Stati Uniti e, dal 15 marzo in Giappone, anche per **PS Vita**.

I trailer ci regalano un'anteprima del gioco sulle console meno performanti, ovvero **Nintendo Switch** e **PS Vita**. Il gioco sembra girare bene su entrambe le console, sebbene con un calo della qualità grafica.

Attack on Titan 2 prenderà spunto dalla seconda serie dell'anime e inoltre avrà 30 personaggi diversi con cui poter giocare. Gli ultimi personaggi rivelati sono **Oruo Bozad**, **Petra Rall**, **Gunther Schultz**, **Eld Gin** e **Moblit**; Nonostante non siano personaggi particolarmente celebri, il gioco darà loro l'opportunità di mettersi in mostra e chissà, magari rubare la scena ai più celebri **Erin** e **Mikasa**.

[South Park: Scontri Di-retti presto su Nintendo Switch?](#)

Sanity, secondo rivenditore di musica e video in Australia, ha messo in elenco **South Park: The Fractured But Whole** (in Italia **Scontri Di-retti**) per Nintendo Switch in una lista di prodotti che classificati come "coming soon". Il gioco arriverebbe relativamente presto, il **13 marzo 2018**, al prezzo di 89,99 \$. Al momento non esiste alcuna conferma ufficiale da parte di Ubisoft e di Nintendo una versione del gioco per Switch, ma i rapporti fra le due case hanno portato buoni frutti nell'ultimo anno, a partire da titoli come **Mario+Rabbids: Kingdom Battle**, e l'ipotesi di un accordo non pare affatto assurda. Aggiungiamo, inoltre, il fatto che a una Nintendo Direct Mini segue spesso un **Nintendo Direct** circa 10-15 giorni dopo, potremmo aspettarci un'annuncio di questa puntata.



[Annunciata la Remastered di Dark Souls](#)

A un anno di distanza dall'uscita di Switch, Nintendo ha pubblicato sul proprio sito l'ultimo [Nintendo Direct Mini](#) dove, fra i vari titoli annunciati per il 2018, è stata annunciata la **Dark Souls Remastered**.

Dark Souls arriverà anche per **PC, PS4, e Xbox** e uscirà il **25 maggio 2018**. Un cambiamento di cui siamo certi è che il multiplayer sarà espanso per supportare **sei giocatori simultanei**, il che ha senso se l'obiettivo è quello di far funzionare il sistema di alleanze dei *Dark Souls* un po' più agevolmente. Le principali migliorie saranno svariati SFX, basati su quelli di *Dark Souls 3*, e il comparto luci rinnovato.

Una fonte abbastanza attendibile, come riporta anche [Kotaku Uk](#), conferma anche che **Bandai Namco** ha tutta l'intenzione di portare l'intera trilogia su Switch.

[Nintendo Switch è la console venduta più velocemente in Italia](#)

Dopo aver registrato il record come [console venduta più velocemente nella storia del mercato](#)

[americano](#), e le ottime vendite riscontrate nel periodo natalizio in Giappone, è il turno di un altro record per **Nintendo Switch**: infatti la nuova console di casa Kyoto è diventata **la console venduta più velocemente nella storia del mercato italiano**, battendo i primi 10 mesi di vendita di un'altra console **Nintendo**, ovvero il **Wii**.

Tramite un comunicato stampa, il direttore generale di **Nintendo Italia**, Andrea Persegati, si è detto molto soddisfatto delle vendite della console ed è sicuro che tale successo continuerà anche nel 2018, grazie ad una serie di giochi in uscita come **Kirby Star Allies**, **Bayonetta 2**, **Dragon Quest Builders** e un nuovo gioco di **Yoshi**. A questa *line-up* si aggiunge l'attuale libreria formata da titoli di qualità come **The Legend of Zelda: Breath of the Wild**, **Super Mario Galaxy**, **Splatoon 2**, **ARMS**, **Mario Kart 8 Deluxe** e **Xenoblade Chronicles 2**.

Nel comunicato trovano spazio anche gli oltre 300 titoli di terze parti e il costante afflusso di giochi indie disponibili sullo store digitale della console.

[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**.

[Nintendo Switch è la console venduta più velocemente nella storia degli USA](#)

Non è un segreto che **Nintendo Switch** sia un'ottima console, di cui è stato aumentato il valore grazie a ottimi titoli come **The Legend of Zelda: Breath of the Wild** e **Super Mario Odissey** ma negli USA ha superato le aspettative vendendo così tanto da piazzarsi prima per numero di unità vendute nei primi 10 mesi dal lancio; ha infatti sorpassato il **Wii** vendendo più di 4,8 milioni di console come riportato da [Gematsu](#).

A seguire, in classifica abbiamo quindi **Wii** con circa 4 milioni di unità e la **PS4** con 3.95 milioni.

Il presidente di **Nintendo America**, **Reggie Fils-Aime**, ha dichiarato: «I fan di tutto il paese hanno provato la gioia di poter giocare ai loro giochi preferiti a casa o in viaggio. Ora che molte persone

hanno ricevuto **Switch** per le vacanze, cercheremo di portare anche a loro nuove e divertenti sorprese per il 2018.»

Sembra che questo divertimento non mancherà dato il «continuo supporto da grandi aziende come **EA, Activision, Ubisoft, Capcom, Sega, Take 2** e **Bethesda** e un crescente catalogo di contenuti di qualità da sviluppatori Indie» e il sicuro arrivo di **Kirby: Star Allies, Bayonetta, Bayonetta 2** e, se i rumor fossero confermati, anche di **Bayonetta 3**

[Svelato il primo gameplay di Valkyria Chronicles 4 insieme a nuovi personaggi](#)

Sega, durante una sua livestream, avvenuta proprio oggi, ha svelato il primo gameplay del suo nuovo JRPG, **Senjou no Valkyria 4: Eastern Front**, che sarà rilasciato in Occidente con il nome di **Valkyria Chronicles 4**. Questo gameplay, trasmesso in live, ha mostrato due missioni. La prima è una finta battaglia contro la squadra di **Minerva Viktor**, che sembra essere la rivale perfetta per **Tsundere**. La battaglia è ambientata in una mappa cittadina, in cui possiamo vedere i nuovi membri della squadra in azione, tra cui **Theresa** nel ruolo di Scout, ma che non durerà a lungo, **Rebecca**, Ingegnere della squadra, **Zaiga** nel ruolo di Shocktrooper, **Kai** che sarà soggetto di numerosi commenti, come l'invulnerabilità di **Raz**, che verrà immediatamente smentita. Purtroppo le abilità di Grenadier di **Riley** non verranno molto acclamate. Facciamo notare come i carri armati possano distruggere le barriere di legno. Ma la squadra non finisce qui, infatti ci sono anche **Kurt, Godwin, Rosetta, Niko, Millenia, Scott, Viola, Furett, Ferie** e **Lauren**. Notiamo come la prima missione sia stata giocata pessimamente dall'host, mentre per la seconda, invece, **Sato-san** prende il controllo e si può godere di un gameplay giocato molto meglio rispetto al primo. Ma questa seconda missione si trova più avanti nel gioco, infatti i membri della squadra hanno già acquisito lo status di **Elite** e **Minerva** è un personaggio giocabile. Viene anche presentato un'altro membro della squadra, **Koner**, nel ruolo di Grenadier. Proprio parlando di Grenadier, notiamo come siano un'elemento interessante per il titolo, in quanto saranno attivi durante il turno dell'avversario, lo stesso varrà per il nostro turno, quindi si potrà essere immediatamente colpiti dalle granate mentre si corre, aggiungendo un'elemento di imprevedibilità. Questa seconda battaglia si svolgerà sul nuovo **Snow Cruiser Centurion**, che è stato preso di mira dalle bombe paracadutate. Ultimo, ma non per importanza, si potrà vedere uno scorcio della missione del DLC "Joint Operation with Squad 7", che sarà incluso nella **Japanese Collector's Edition**. **Valkyria Chronicles 4** verrà lanciato sia in Nord America che in Europa nel 2018, su **PS4, Nintendo Switch** e **Xbox One**. In Giappone verrà invece lanciato su **PS4** il 21 marzo 2018, e per **Nintendo Switch** è previsto durante il periodo estivo. Vi mostriamo qui in fondo le tre parti della live citata e alcune slides che mostrano i personaggi del gioco, i bonus specifici per il Giappone con le illustrazioni di **Raita Honjou**, gli speciali adesivi del carro armato e la confezione originale del titolo.