



ZELDA

CRONACA DI UNA SAGA LEGGENDARIA

multiplayer.it
Edizioni

[HTTP://EDIZIONI.MULTIPLAYER.IT/](http://edizioni.multiplayer.it/)

per Yuna B.

Zelda. Chronique d'une saga légendaire est édité par Console
Syndrome éditions 7, rue du 10-Avril — 31500 TOULOUSE
editions@consolesyndrome.com

<http://www.consolesyndrome.com>
<http://editionspixnlove.fr>

Tous droits réservés. Toute reproduction ou transmission, même
partielle, sous quelque forme que ce soit, est interdite sans
l'autorisation écrite du détenteur des droits.

Édition et mise en pages: Nicolas Courcier et Mehdi El Kanafi
Direction artistique: Carolyn Mortier, Nicolas Courcier et Mehdi El Kanafi
Textes: Nicolas Courcier et Mehdi El Kanafi
Chapitre «La figure de Link et son évolution»: Selami Boudjerda
Paragraphes «La musique dans Zelda» et «La musique,
instrument du jeu»: Damien Mecheri
<http://www.correctionpro.fr>
Diffusion et distribution : Éditions Pix'n Love

Edizione italiana a cura di: Multiplayer.it Edizioni
Coordinamento: Alessandro Cardinali
Traduzione: Leonardo Taiuti
Revisione: Annalisa Pozzoli
Impaginazione: Andrea Turrini

ISBN: 9788863551839

Prima edizione italiana: Giugno 2012
Finito di stampare nel Giugno 2012 presso

<http://edizioni.multiplayer.it>

RINGRAZIAMENTI

CONSOLE SYNDROME ÉDITIONS DESIDERA
RINGRAZIARE DI CUORE:

Seb, Marco e tutta la squadra di Pix'n Love,
per il loro inestimabile aiuto;

Samuel Cazeaux, per il sostegno e la passione;

Sébastien Laurens e la squadra del Toulouse Game Show,
per il loro appoggio e la loro voglia di far evolvere il
settore videoludico francese;

Georges Grouard, per avere aperto una via
che ancora oggi seguiamo;

Agathe Marcelle, per il suo ottimo lavoro.



SOMMARIO

PREFAZIONE	9
I – The Legend of Zelda	13
II – Zelda II: The Adventure of Link	29
III – The Legend of Zelda: A Link to the Past	37
IV – The Legend of Zelda: Link’s Awakening	49
V – The Legend of Zelda: Ocarina of Time	65
VI – The Legend of Zelda: Majora’s Mask	75
VII – The Legend of Zelda: Oracle of Seasons e Oracle of Ages	95
VIII – The Legend of Zelda: The Wind Waker	105
IX – The Legend of Zelda: The Minish Cap	123
X – The Legend of Zelda: Four Swords e Four Swords Adventures	127
XI – The Legend of Zelda: Twilight Princess	133
XII – The Legend of Zelda: Phantom Hourglass e Spirit Tracks	149
XIII – Gli episodi annessi e la riconversione di Link	161
XIV – Una saga unica	169
XV – La figura di Link e la sua evoluzione	189
XVI – Zelda e Ganon	229
UNA LEGGENDA SENZA FINE...	235



PREFAZIONE

La saga di *Zelda* ha festeggiato i suoi venticinque anni nel 2011. A un quarto di secolo dal suo debutto, la serie cult di Nintendo continua a essere considerata la vera portabandiera della società, insieme all'emblematico *Mario*. Creata da Shigeru Miyamoto nel 1986, ancora oggi la saga ha un significato particolare per qualsiasi giocatore e ogni suo titolo acquisisce una connotazione speciale, grazie a un prestigio che non è mai stato messo in dubbio nel corso degli anni. Disponibile su tutte le piattaforme sviluppate dalla casa produttrice di Kyoto, il videogioco rappresenta perfettamente anche il grande *know-how* dell'azienda.

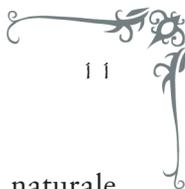
Alla sua uscita, il primo episodio di *Zelda* ha segnato la fine di un'epoca, inaugurando un nuovo genere che ancora oggi chiamiamo "action RPG" (dall'inglese *Action role-playing game*). Susseguiti uno dopo l'altro, i vari capitoli di *Zelda* non

hanno mai fallito nelle vendite, a testimonianza di una qualità costante che solo pochissime saghe possono vantare. Il titolo è stato ovviamente riadattato per una moltitudine di supporti (manga, serie animate e prodotti dedicati), ma soprattutto ha saputo essere d'ispirazione per molti altri giochi, che l'hanno preso come modello: da *Okami* a *Darksiders*, da *Alundra* a *3D Dot Game Heroes*, tutti si sono ispirati ai concetti originali ideati da Miyamoto, contribuendo così a diffondere e portare avanti quell'idea di videogioco tanto amata dal creativo giapponese.

Cosa c'è alla base del successo della serie di *Zelda*? Potremmo rispondere parlando del suo universo, Hyrule, o dei tre personaggi principali: Link, la principessa Zelda e il malvagio Ganon. Oppure potremmo citare la Triforza, il magico artefatto che esaudisce ogni desiderio. Con un approccio più metodico e analitico, però, riteniamo più giusto sottolineare il sistema di gioco, innovativo per il 1986 e basato sull'acquisizione di nuove abilità da parte dell'eroe, sulla scoperta e sulla conquista di nuovi e preziosi oggetti. Così, per portare a termine la sua missione, Link dovrà visitare villaggi, esplorare sotterranei e affrontare mostri all'interno di una struttura ben definita, che si ripete di episodio in episodio.

Potremmo anche affermare che l'essenza di *Zelda* si basa innanzitutto sul *know-how* di Nintendo, che in questa saga è riuscita a plasmare quello che, secondo il modo di vedere dell'azienda nipponica, sarebbe dovuto essere il prototipo del gioco d'avventura: un insieme armonioso di azione, avventura e gioco di ruolo (privo, però, della ridondanza tipica del genere) che risultasse allo stesso tempo semplice e inconfondibile. Questo originale metodo di progettazione testimonia una filosofia particolare, perfettamente rappresentata dal personaggio di Link, tanto interessante quanto silenzioso.

Come accade giocando a *Mario* o a *Donkey Kong*, anche quando il giocatore inizia un episodio di *Zelda* si ritrova subito in un mondo conosciuto. Questa impressione di familiarità va ben oltre le sensazioni visive: è legata al gamepad e a



un controllo del personaggio che sembra sempre naturale e immediato. Chi si immerge in quell'universo può gustarsi ogni volta l'esperienza, grazie a un'azione di gioco particolare dove ogni elemento (trama, *level design*, difficoltà) si combina efficacemente per il divertimento del giocatore.

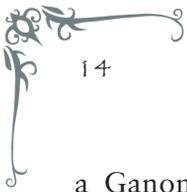


CAPITOLO I

The Legend of Zelda

Nel regno di Hyrule si perpetua una leggenda che risale alla notte dei tempi: la Triforza, un artefatto misterioso formato da tre triangoli dorati, posizionati in modo tale da formare un quarto triangolo, è dotata di poteri mistici. Non sorprende, quindi, che nel corso dei secoli questo oggetto leggendario abbia suscitato la bramosia di numerosi personaggi avidi di potere. Ganon, il principe delle tenebre la cui ambizione è conquistare il mondo, un giorno decide di guidare il suo esercito contro il pacifico regno di Hyrule e riesce a impadronirsi di uno dei frammenti, la Triforza della Forza.

Figlia del re di Hyrule, la principessa Zelda teme che le armate di Ganon riescano a impadronirsi del regno; così si impossessa a sua volta di un frammento della Triforza, la Triforza della Saggezza. Decide di dividerla in otto pezzi, che nasconde poi in diverse parti del mondo, per impedire



a Ganon di appropriarsene. Dopodiché ordina alla fedele nutrice Impa di partire alla ricerca di un guerriero talmente coraggioso da affrontare Ganon.

Mentre Impa setaccia Hyrule in lungo e in largo, con la speranza di scovare l'eroe, Ganon viene informato dei piani di Zelda e fa imprigionare la principessa, prima di inviare i suoi uomini sulle tracce della nutrice. Raggiunta da quelle creature malefiche, quando tutto ormai sembra perduto, Impa viene salvata da un giovane di nome Link. Per quanto incredibile possa sembrare, Link è stato scelto dalla Triforza del Coraggio: anche lui, infatti, ne possiede un frammento. Convinta di aver finalmente trovato il salvatore del regno, Impa racconta a Link la sua storia. Il giovane accetta senza esitazione di partire per salvare Zelda, ma prima di affrontare Ganon dovrà riunire tutti gli otto frammenti della Triforza della Saggezza, l'unico mezzo per riuscire a penetrare nel sotterraneo dove si nasconde il principe delle tenebre, nel Monte della Morte. Ed è così che ha inizio la missione.

Una prima uscita coronata dal successo

Il primo episodio di *The Legend of Zelda* uscì in Giappone il 21 febbraio del 1986 per Famicom Disk System, un'estensione della console Nintendo che permetteva di leggere i giochi su dischetto. Fu, quindi, sotto forma di cartucce removibili che l'anno successivo il primo episodio della saga sbarcò finalmente negli Stati Uniti e in Europa per NES. Che cosa accadde dopo lo sanno tutti: il gioco ottenne consensi unanimi, come raramente succede nel settore video ludico. Ebbe un successo incredibile di pubblico e critica e vendette più di 6,5 milioni di copie. Diede origine a una tra le più prestigiose saghe firmate Nintendo, che ancora oggi continua a far sognare i giocatori di tutto il mondo.



La nascita di Zelda

Come il famosissimo *Super Mario Bros.*, altro grande successo per NES, *Zelda* venne creato da Shigeru Miyamoto. Fu grazie a suo padre, amico del presidente di Nintendo Hiroshi Yamauchi, che questo disegnatore industriale venne assunto dall'azienda giapponese. Subito incaricato di rivoluzionare il design dei cabinati per le sale giochi, Shigeru Miyamoto si vide affidare, nel 1981, il compito di realizzare *Donkey Kong*, un progetto che riscontrò un enorme successo. Presto seguirono *Mario Bros.* (1983) e *Super Mario Bros.* (1985), prima che Miyamoto si dedicasse a *Zelda*, gioco al quale il progettista volle dare una struttura completamente diversa da quella di *Super Mario*: ebbe l'idea di proporre un ambiente aperto, che il giocatore avrebbe potuto esplorare a proprio piacimento. Per la realizzazione, Miyamoto si ispirò alla propria esperienza personale: da bambino e da adolescente, infatti, adorava esplorare i boschi, vagare in ambienti sconosciuti e scoprire laghi, grotte o case abbandonate. Cercò di inserire nel gioco la sensazione di meraviglia che provava in quei momenti, arrivando perfino a dichiarare che desiderava renderlo una specie di "giardino in miniatura" che il giocatore avrebbe potuto visitare come meglio desiderava. Miyamoto, inoltre, quando si trovava in un luogo sconosciuto, amava esplorarlo e scoprirlo da solo, senza farsi aiutare o ottenere qualsivoglia tipo di indicazione: senza dubbio è in questa sua passione che scopriamo perché, nei vari sotterranei di *Zelda*, prima di mettere le mani sulla bussola che lo guiderà fino all'uscita, Link deve attraversare numerose sale. Per l'ambientazione del gioco, invece, Miyamoto affermò di essersi ispirato al film *Legend* di Ridley Scott (1985), che portò alla ribalta un giovane Tom Cruise. La trama di quel lungometraggio era basata su un immaginario *fantasy*: Jack, una specie di elfo silvano amico della natura, amava la bella principessa Lily, desiderata però anche dal Re delle Tenebre. Questi rappresentava l'incarnazione del male e voleva far calare sul mondo l'oscurità eterna, uccidendo la coppia di unicorni

che mantenevano la pace nel regno. Per la sua principessa, Miyamoto scelse il nome di battesimo della moglie del celebre scrittore americano Francis Scott Fitzgerald, di cui amava il suono: Zelda. Si tratta di una forma abbreviata del nome italiano Griselda, di origine probabilmente germanica, che significa “guerriera grigia”.

Solide meccaniche di gioco

Sin dall’inizio della partita, *The Legend of Zelda* ci proietta nel bel mezzo del regno di Hyrule, che si presenta come un mondo aperto. Il giocatore controlla Link, giovane eroe vestito di verde, la cui missione consiste nel salvare la principessa Zelda. Il gioco, scelta notevole per l’epoca, ha una visuale dall’alto e permette quindi di spostarsi in due sole dimensioni. Il giocatore avanza di schermata in schermata in maniera libera, potendo decidere in qualsiasi momento di tornare sui suoi passi: in totale, il mondo di Hyrule di questo primo episodio è formato da centoventotto schermate. Per procedere, Link dovrà ricostituire la Triforza della Saggezza dopo averne ritrovati gli otto frammenti, nascosti in diversi sotterranei nei quali dovrà trionfare sulle avversità. La sua avanzata viene facilitata da numerosi oggetti che raccoglie lungo il percorso: una zattera, per esempio, gli consente di raggiungere delle terre circondate dall’acqua, mentre altri oggetti possono incrementare la sua forza. Sia nei sotterranei sia all’esterno, l’essenza dell’azione di gioco si articola intorno ad alcuni combattimenti. Vale la pena ricordare come l’idea iniziale di Miyamoto fosse di rendere i sotterranei gli unici luoghi giocabili di *Zelda*: la presenza di una mappa del mondo che unisce i vari *dungeon* è stata concepita in un secondo momento. Questa dimensione tipica del gioco d’azione è comunque compensata dagli elementi di avventura/esplorazione: il giocatore, infatti, deve sempre osservare l’ambiente circostante e fare attenzione a eventuali passaggi segreti o meccanismi che permettono l’apertura di porte nascoste.



Due scuole di gioco di ruolo

L'anno 1986 sancì la nascita di due mostri sacri del mondo videoludico. Inconsapevolmente, i due produttori giapponesi Nintendo ed Enix avevano elaborato entrambi un gioco che si articolava intorno a un mondo aperto. Parallelamente nascevano quindi *Zelda* e *Dragon Quest*, che diedero origine al genere che, in seguito, venne definito JRPG (*Japanese role-playing game*, ossia “gioco di ruolo giapponese”).

I padri dei due giochi, Miyamoto da una parte e la coppia Horii-Nakamura dall'altra, avevano obiettivi, preoccupazioni e ambizioni molto diverse: se l'elaborazione di *Zelda* venne basata sul concetto dell'esplorazione, *Dragon Quest* fu chiaramente sviluppato in risposta ai giochi di ruolo americani, in particolare *Wizardry* per Apple II, che Yoji Horii e Koichi Nakamura scoprirono con entusiasmo all'Applefest di San Francisco del 1983. A differenza della creazione di Enix, che si ispirava ai giochi di ruolo per computer, quella di Nintendo fu più personale e appassionata. Invece di basarsi su modelli già esistenti, Shigeru Miyamoto scelse di dar vita a una sua visione interiore. Sin dalla nascita del genere JRPG si affermarono due orientamenti ben distinti. Da un lato, *Dragon Quest* proponeva una missione epica durante la quale il giocatore deve controllare una squadra di personaggi. Combattendo contro i vari mostri, gli eroi acquisiscono l'esperienza necessaria per proseguire. I combattimenti, sullo schermo, sono rappresentati in modo diverso rispetto alle fasi di esplorazione della mappa; inoltre, avvengono in modo totalmente casuale. Nel titolo di Enix, in sostanza, i progressi della squadra si traducono in cifre: l'esperienza accumulata permette di salire di livello, incrementando i punti, che vengono ripartiti in una lunga lista di caratteristiche (vita, magia, forza, difesa e così via). Al contrario, *Zelda* basa i progressi di Link sull'acquisizione di oggetti, senza affidarsi a una rappresentazione in cifre.

L'accessibilità era la seconda caratteristica che differenziava le due produzioni. Dal 1986, infatti, Miyamoto ha iniziato a dare prova di un tocco molto particolare, che ben presto è

diventato universale ed è riconosciuto oggi in tutto il mondo. Abbiamo già detto che *Zelda* era un gioco molto ambizioso per l'epoca. Le sue meccaniche erano estremamente semplici, aspetto che permetteva anche ai più giovani di assimilarle con facilità. Al contrario del "rivale", il primo *Zelda* non dà al giocatore alcuna informazione sui danni inferti o ricevuti: la lettura dell'azione è limpida. Dal canto suo invece, *Dragon Quest* dà prova di una ricchezza di contenuti considerevole, proponendo diversi menu e svariate possibilità durante i combattimenti, entrambi elementi che Miyamoto non ha ritenuto di dover inserire in *Zelda*, dove manca il classico sistema di navigazione necessario a gestire le statistiche degli eroi, i loro progressi, il loro equipaggiamento e così via; inoltre, non è prevista una fase di gioco all'interno di villaggi e negozi, cosa che riduce al minimo indispensabile le interazioni fra i personaggi. Senza alcun dubbio è stata questa accessibilità a facilitare la diffusione del gioco, contribuendo al suo successo planetario, fortuna che invece non toccò al primo *Dragon Quest*. Anche se le vendite di quest'ultimo titolo, infatti, furono eccellenti in Giappone (1,3 milioni di copie), il successo all'estero non fu mai raggiunto. La serie, nell'edizione americana, venne commercializzata con il titolo di *Dragon Warrior* e raggiunse le vetrine europee solo a partire... dall'ottavo capitolo.

In ogni caso, non bisogna certo credere che *Zelda* e *Dragon Quest* siano stati i primi giochi di ruolo per console. Ad esempio, *Advanced Dungeons & Dragons: Cloudy Mountain* e il suo sequel *Advanced Dungeons & Dragons: Treasure of Tarmin* furono pubblicati, per Intellivision, rispettivamente nel 1982 e nel 1983. Di certo, però, le creazioni di Horii e Miyamoto furono i primi JRPG ad avere successo e a dare alla luce numerosissimi sequel. Se *Dragon Quest* può essere a buon diritto considerato il prototipo del genere, *Zelda* fu il gioco che diede inizio all'era dell'action RPG, uno stile che influenzò numerose case produttrici le quali, sulla sua scia, svilupparono titoli come *Secret of Mana*, *Secret of Evermore*, *Illusions of Time* o, più recentemente, *Kingdom Hearts*.



L'eroe

L'eroe della saga di *Zelda*, Link, mostra sin da questo primo capitolo il suo aspetto e il suo carattere definitivi: è un ragazzo vestito di verde, che all'apparenza ricorda un elfo e il cui coraggio gli ha permesso di ricevere il relativo frammento della Triforza. Durante il gioco non lo si sente mai parlare, anche se nei capitoli successivi della saga si capisce che, in un modo o nell'altro, interagisce molto con i diversi abitanti di Hyrule; semplicemente, le sue parole non appaiono mai direttamente sullo schermo (che siano scritte o pronunciate a voce), tranne che nel caso di qualche estemporanea esclamazione. In questo primo *Zelda*, Link possiede tutti gli aspetti dell'eroe del videogioco classico: altruista e coraggioso, ma senza un passato. Unico particolare degno di nota: è mancino! Com'era ancora in uso all'epoca, la sua personalità viene appena tratteggiata, il suo personaggio appare semplice, per non dire stereotipato, e il suo obiettivo, chiarissimo, consiste nel salvare la principessa. Si inserisce perciò perfettamente nei canoni tipici dei giochi di quegli anni (*Super Mario Bros.*, *Ghost and Goblins* ecc.). Da notare infine che, per favorire l'immedesimazione del giocatore nel personaggio, è stata prevista la possibilità di cambiargli il nome, proprio come in *Dragon Quest*.

La mitologia di Hyrule

Se il personaggio di Link sembra ancora un abbozzo, viene però subito inserito nel quadro di una mitologia abbastanza approfondita. Al centro di un conflitto perpetuo c'è il mitico artefatto della Triforza, che simboleggia i tre valori (Potere, Saggiozza e Coraggio) che corrispondono rispettivamente ai tre personaggi principali: Ganon, Zelda e Link. Questa lotta si svolge nel mondo di Hyrule, composto da svariati ambienti (laghi, foreste, montagne...) e ispirato ai racconti fantasy, vista anche la presenza di fate e mostri. Del resto, abbiamo visto

che Link rievoca la figura di un elfo, anche se questo aspetto non viene mai menzionato esplicitamente.

L'origine, le sembianze o il ruolo dell'elfo nella mitologia restano ancora oggi per lo più incompresi. Nei miti germanici, per esempio, questa creatura non viene mai descritta, ma fa continuamente "parte dello scenario". Nella mitologia nordica, gli elfi risiedono nel loro territorio, Álfheim. Se l'etimologia della parola *elfo* è stata oggetto di ipotesi e di interpretazioni diverse, al termine viene generalmente attribuita la radice indoeuropea "-*albh*", che significa *bianco*. L'elfo viene considerato un essere benevolo, dotato di poteri magici: notiamo a questo proposito che la mandragola, pianta tradizionalmente utilizzata per i riti magici, in tedesco si dice *alraune*, parola la cui radice protogermanica significa *segreto degli elfi*. Il carattere virtuoso e le orecchie a punta degli elfi sono aspetti ripresi chiaramente anche nel personaggio di Link, il cui berretto, però, è più una delle caratteristiche solitamente attribuite ai folletti. In quanto alle fate, esse appartengono al folklore dell'Occidente medievale. L'immaginario tradizionale romano e celtico attribuiva loro ruoli diversi: di protettrice, di amante, a volte anche di sposa; le fate erano considerate coloro che presiedevano al Fato e apparivano strettamente legate alle nozioni di sogno e destino che, nella loro traduzione latina, designavano il termine all'origine della parola greca *phantasia*. Spesso rappresentate con tratti zoomorfi e antropomorfi, le fate venivano solitamente associate al colore bianco (simbolo del sovrannaturale) e considerate delle figure tutelari: si raccontava che ognuna si scegliesse un essere umano per diventarne l'amante e farsi carico del suo destino.

Hyrule viene presentato come un piccolo regno. Poiché nel primo episodio non appaiono né il re né l'esercito, soltanto Zelda, che si suppone essere la figlia del monarca, incarna l'autorità. A parte qualche rara eccezione (vecchi saggi o alcuni mercanti), in questo primo episodio Link non ha mai occasione di incontrare abitanti ben disposti nei suoi confronti; del resto, non attraversa mai alcun villaggio. Le sue interazioni principali, quindi, si limitano ai combattimenti contro i vari nemici: tutti i livelli all'interno dei sotterranei si



concludono con la battaglia contro un nemico emblematico, guardiano di un frammento della Triforza, come draghi, ragni giganti, dinosauri...

Il tema del cavaliere in lotta contro il tiranno in un universo popolato da elfi e fate, richiama sia il fantasy eroico che il genere letterario delle fiabe. Quest'ultimo, giunto fino a noi prevalentemente grazie alla tradizione orale, è ambientato "fuori dal tempo" e sembra rifiutare ogni verosimiglianza. È raro, infatti, che una fiaba fornisca qualche informazione relativa all'epoca o al luogo in cui è ambientata e generalmente è un tipo di narrazione in cui è fondamentale la bellezza del racconto stesso. Cercando di porsi come universale, la fiaba si articola spesso attorno a conflitti fra il bene e il male e presenta degli archetipi, come la bella principessa o il principe coraggioso, che invitano chi ascolta a focalizzare la propria attenzione sull'azione. Anche se spesso contiene un messaggio e veicola dei valori, la fiaba ha come scopo principale quello di divertire. Tutto ciò che abbiamo appena detto si applica perfettamente a *Zelda*, anche se il titolo del primo episodio sembra voler dare una connotazione più leggendaria e meno fiabesca al gioco. A differenza delle fiabe tradizionali, infatti, che si trasmettono oralmente, la leggenda è qualcosa di scritto (*legenda* in latino significa "da leggere") nel quale, anche se gran parte del contenuto rimane un'invenzione, viene sempre inserito qualche elemento reale. Più attenta ai dettagli rispetto alla fiaba, la leggenda è incentrata spesso su un luogo, un personaggio o un avvenimento in particolare, tutti elementi che ritroviamo nella serie *The Legend of Zelda*.

Una grande sensazione di libertà

Un ammasso di pixel! Ecco come potevano essere descritte le grafiche proposte dai giochi per Famicom o per le altre console dell'epoca. Oggi è con tristezza e con un po' di nostalgia che i giocatori degli anni '80 ricordano le esperienze videoludiche dei tempi: trame semplicissime,

qualità grafica povera, intrecci inesistenti. Ciononostante, l'immaginazione dei giocatori trascendeva quei limiti e trasformava i giochi in vere e proprie fiabe interattive. Era grazie alla mente di chi giocava che i principali titoli di quel periodo riuscivano a prendere vita. L'architettura delle storie era molto simile di gioco in gioco e, dopo qualche ora, ogni elemento e dettaglio apparivano evidenti. Ma, come detto, l'interesse verso un titolo non risiedeva in quegli aspetti. L'assenza di dettagli, sia narrativi che grafici, stimolava molto l'immaginazione e permetteva a ogni giocatore di crearsi un mondo proprio. I videogiochi della generazione Famicom/NES, Master System e affini si affidavano più alla suggestione e all'evocazione rispetto ai titoli contemporanei: questi ultimi, grazie al progresso e all'evoluzione tecnologica, sono ormai giochi altamente spettacolari, che in alcuni casi possono essere definiti addirittura magniloquenti.

Possiamo considerare quei giochi a 8 bit come il confine fra letteratura e cinema. La prima spinge il lettore a elaborare un proprio universo mentale attraverso la prosa di uno scrittore, mentre il secondo permette allo spettatore di vivere un'inebriante esperienza visiva. A metà strada tra queste due modalità espressive, il videogioco degli anni Ottanta aveva un aspetto semplice, fatto di colori e situazioni, e lasciava un campo più o meno libero all'interpretazione personale. Possiamo anche azzardare un'analogia con la settima arte, il cinema, confrontando i videogiochi di quell'epoca con i film muti: questi ultimi accompagnavano il pubblico con musica e immagini, lasciando la mente libera di colmare le lacune legate all'arretratezza del mezzo tecnologico. Il cinema di Keaton o di Chaplin doveva affrontare gli stessi problemi che avevano i videogiochi all'epoca del NES. La musica, a quei tempi interpretata in diretta da un'orchestra o da un pianista che accompagnava il film muto, anche nel videogioco era un elemento che guidava i passi dell'utente. I dialoghi del primo *Zelda* sono parenti stretti delle schermate scritte tipiche dei film muti, aspetto che già da sé giustifica il nostro paragone. Infine, che cosa dire dell'eroe del gioco Link che, senza voce,



si esprime soltanto a gesti, se non che rappresenta un vero e proprio ponte tra un racconto e un film muto?

Il fatto di poter dare libero sfogo all'immaginazione rinforza nel giocatore la sensazione di libertà, suscitata dal concetto stesso del gioco. All'inizio dell'avventura l'eroe, e per estensione il giocatore, è disperatamente solo, ma comunque libero di andare dove desidera. In questo primo episodio *Zelda* si libera quindi dei limiti che imprigionano i giocatori all'interno di livelli fissi, di quei muri che, per esempio, obbligano Mario ad andare avanti senza mai fermarsi, tramite l'espedito dello scorrimento dinamico dello schermo che crea una sensazione di urgenza, di fretta. Se lo scopo dei due giochi è lo stesso (liberare una principessa), in *Zelda* non si percepisce l'urgenza, perché salvare la principessa prigioniera non è ciò che diverte davvero il giocatore. Ciò che invece lo elettrizza e lo appassiona è l'avventura, quella vera, quella in cui viene messo a confronto con se stesso e si trova abbandonato al proprio destino. Il gioco è tutto fuorché dirigista: sin dal primo istante, infatti, il mondo di Hyrule appare liberamente esplorabile. A quell'epoca, *Gran Theft Auto* non era ancora neanche un'idea nella mente dei creativi di DMA Design e *Zelda* proponeva già una visione aperta del mondo. Ovviamente, era ancora ad anni luce di distanza da quel concetto di *open world* cui si riferiscono i giovani giocatori di oggi, ma a Nintendo va riconosciuto il merito di aver saputo dar vita, con un gioco, a una vera e propria sensazione di libertà.

Una narrazione continua...
nel libretto delle istruzioni

Oggi, per raccontare una storia, il videogioco può esprimersi sia attraverso i suoi codici tipici o tramite quelli della settima arte. Negli anni Ottanta, però, tutto doveva ancora essere costruito. Quella neonata tecnologia non aveva molti canoni a cui ispirarsi. Il metodo narrativo dell'epoca, ancora altalenante

e maldestro, palesava il bisogno di nuove tecniche. Abbiamo già detto che sono stati *Zelda* e *Dragon Quest* i due giochi che hanno iniziato a tracciare il sentiero, in Giappone, verso una riflessione finalizzata alla creazione di nuovi metodi per far vivere una bella avventura tramite un videogioco. A livello pratico, la storia alla base di *Zelda* non era molto più complicata di quella di Mario, che doveva salvare la principessa Peach. Ma il nuovo titolo di Nintendo presentava un profilo più epico. Inoltre, anche se l'intrigo proposto era semplice come quello di un normale gioco platform, il giocatore che si incarnava in Link doveva sentirsi attratto dal coraggio del personaggio. Per i team di sviluppo la sfida era notevole, perché dovevano fare i conti con le risorse molto limitate della tecnologia del periodo. Le caratteristiche di Famicom e del suo Disk System non permettevano lo sviluppo di storie elaborate basate su sceneggiature accurate. La soluzione migliore trovata dai creativi fu quella di corredare la schermata del titolo del gioco con un rapido riassunto della storia, che appariva dopo una breve attesa. La vicenda veniva spiegata a grandi linee.

In ogni caso, il giocatore non era obbligato a terminarne la lettura, a riprova che Nintendo non voleva che l'aspetto narrativo prendesse il sopravvento sul gioco in sé e per sé, che rimaneva invece vero centro nevralgico dell'esperienza videoludica. Sin dai primi secondi di *The Legend of Zelda* si capisce subito quali siano i parametri basilari dei videogiochi Nintendo: senza perdere tempo in ulteriori spiegazioni, Link viene infatti proiettato in un mondo aperto, vasto e ostile. L'eroe è completamente libero da vincoli e può prendersi tutto il tempo che vuole per portare a termine la propria missione. Ritrovare una simile libertà d'azione nei videogiochi di oggi è pressoché impossibile: anche se il giocatore desiderasse eliminare ogni vincolo, avrebbe sempre bisogno di essere sostenuto da una storia consistente, che gli dia un obiettivo.

Per far fronte alla mancanza di mezzi tecnologici potenti, che impediva agli sviluppatori di esprimersi liberamente, questi ultimi non avevano altra scelta se non affidarsi a quell'oggetto che tutti i giocatori acquistavano insieme al gioco: il libretto delle istruzioni! Oggi totalmente trascurato, ai tempi quel



fascicoletto era un supporto vitale, che permetteva di fornire alcune indicazioni assenti nel gioco. Le meccaniche del primo *Zelda* non avevano niente a che vedere con quelle dei titoli più attuali e l'opzione *tutorial*, finalizzata a far apprendere al giocatore le regole fondamentali, ancora non esisteva. Ecco, quindi, che leggere il libretto delle istruzioni diventava un passaggio quasi obbligato per poter apprezzare fino in fondo il gioco. Gli sviluppatori ne approfittarono per renderlo uno strumento di narrazione autonomo. Nelle pagine del libretto che accompagnava la scheda di gioco, il giocatore poteva quindi scoprire tutti i dettagli della storia, godendosi le illustrazioni che presentavano i diversi personaggi. Integrazione indispensabile, quei pochi fogli permettevano di raggiungere uno scopo che, a quei tempi, non era ancora realizzabile con le sole console. Oltre al libretto, poi, Nintendo scelse di includere, nella custodia del gioco, anche una mappa della terra di Hyrule: era un oggetto concreto, un altro mezzo utilizzato dagli sviluppatori per dare al giocatore alcune informazioni essenziali, che non avrebbe potuto ricavare dal gioco. In quel preciso contesto, però, la mappa rappresentava soprattutto un importante punto di riferimento. Anche se, infatti, il primo *Zelda* era dotato di un sistema di salvataggio delle partite (una novità per l'epoca), a ogni nuovo avvio della partita o dopo ogni *game over*, il giocatore era costretto a ricominciare dall'inizio: oggetti e rupie venivano memorizzati, ma non il luogo della morte. Bisognava dunque tornare da soli, ogni volta, nel posto in cui la partita si era interrotta. Senza mappa, il compito si sarebbe rivelato arduo, perciò questa scelta di Nintendo si è rivelata utilissima. Certo, non si poteva ancora parlare di comunicazione transmediale: il termine sarebbe stato coniato all'inizio degli anni 2000, per indicare un sistematico movimento tra diversi media combinati fra loro, volto a creare un universo fantastico. Tuttavia, è interessante sottolineare la recente tendenza che vuole un ritorno all'*oggetto*, specialmente in un gioco come *Ni no Kuni*: di genere RPG e sviluppato da Level-5, questo gioco include, con la versione per Nintendo DS, anche una vera opera d'arte, sotto forma di grimorio, che sembra seguire la scia della scelta operata all'epoca da Nintendo per *The Legend of Zelda*.

Dopo la schermata di testo appariva quella del titolo, nella quale gli sviluppatori Nintendo invitavano il giocatore a leggere il libretto delle istruzioni per saperne di più sull'universo di *Zelda*. Malgrado tutto, il libretto restava uno strumento di narrazione facoltativo: non leggerlo, infatti, non avrebbe compromesso l'avventura. Ricordiamoci che, a quei tempi, la storia alla base di un videogioco era considerata di importanza secondaria: il pubblico era formato essenzialmente da bambini e la novità del mezzo tecnologico focalizzava l'attenzione degli utenti quasi esclusivamente sull'aspetto ludico dell'esperienza. Dotati di immaginazione da vendere, i giovani giocatori potevano inventarsi la propria avventura basandosi sui grossolani pixel che apparivano sul televisore a tubo catodico, ottenendo comunque un racconto meraviglioso.

Basi già poste

Come per molti altri titoli che avrebbero sancito il successo di Nintendo negli anni successivi, questo primo capitolo delle avventure di Link si impose come episodio fondante, che condizionò profondamente l'intera saga di *Zelda*. Fin dall'inizio vennero poste tutte le basi: l'universo di Hyrule, la Triforza e il trittico Link-Zelda-Ganon sono le colonne portanti nella maggior parte delle sceneggiature degli episodi futuri, incentrati sulle varie lotte tra i protagonisti all'interno del regno di Hyrule: terra da conquistare per uno, da difendere per gli altri due. Il *gameplay* ha sempre mantenuto questo stretto legame tra azione ed esplorazione, oltre che l'emblematica visuale dall'alto negli episodi in 2D (tranne nel secondo capitolo della saga). La musica, poi, ha segnato profondamente i giocatori e ogni fan spera sempre di riascoltare nel capitolo successivo della saga il famoso tema scritto dal compositore Koji Kondo. Concludiamo parlando di un insieme di piccoli dettagli, tipici del primo *The Legend of Zelda*, che sono diventati simbolo della serie: i contenitori del cuore, da trovare per aumentare la resistenza di Link;



l'assegnazione degli oggetti ai vari tasti del gamepad in modo visibile sullo schermo; le rupie utilizzate come valuta (nella versione originale si chiamano "rupee"); la bussola e la mappa che mostrano la configurazione di un sotterraneo e l'ubicazione del boss; infine, l'indispensabile arco, le bombe, il boomerang, lo scudo e tanti altri importanti accessori.

Un gioco mitico

Il primo episodio di *Zelda* fece subito un'ottima impressione. Proponeva infatti un'avventura colossale per i canoni dei giochi dell'epoca, offrendo al giocatore l'esplorazione di un universo gigantesco. Senza contare poi che, una volta portata a termine la missione, oppure scegliendo "ZELDA" come nome per l'eroe, il giocatore poteva prendere parte a una nuova missione, nella quale la mappa del mondo e i sotterranei erano leggermente diversi. Il solo fatto che ci fosse una batteria di salvataggio (la prima di quegli anni) fa capire quanto fosse arduo il compito che attendeva gli avventurieri in erba. I progressi di Link, assicurati dalla raccolta di nuovi oggetti, davano davvero la sensazione di vivere una missione epica, scandita da combattimenti all'interno di sotterranei sempre più intricati. Se oggi questo primo episodio sembra avere un *gameplay* obsoleto e una narrazione un po' sconnessa, sicuramente nessuno può negare l'attrattiva che continua a esercitare sui giocatori. E non dimentichiamoci di evidenziare la difficoltà del gioco: lo stesso Eiji Aonuma, creativo di Nintendo, non riuscì mai a concludere il primo episodio e fu solo dopo l'uscita del terzo, *A Link to the Past*, che iniziò ad appassionarsi alla saga. Il giocatore moderno è troppo abituato a farsi "prendere per mano", perciò se in questo primo *Zelda* non è sempre facile sapere dove andare, con un po' di perseveranza è ancora oggi possibile divertirsi moltissimo a rigiocare quel classico senza tempo per console Nintendo a 8 bit.

