



✂ **ZELDA** ✂

DIETRO LA LEGGENDA



SALVA FERNÁNDEZ



*A mio padre che mi ha comprato il NES,  
a mia madre per Zelda II,  
e a Rosa che ha reso il nostro cammino  
una grande avventura.*



## INDICE

PROLOGO	11
INTRODUZIONE	15
PARTE I: PRIMA DI OCARINA OF TIME	19
La tana di Shigeru Miyamoto	23
The Legend of Zelda	23
Dal lato opposto di Super Mario Bros.	28
La vera Triforza	29
La relativa importanza del combattimento	34
Zelda II: The Adventure of Link	37
La pecora nera della famiglia?	37
Lo Zelda più ruolistico	40
Il vero Action RPG	43
Più difficile ancora	45
The Legend of Zelda: A Link to the Past	49
La gioia del 2D	49
La mitologia di Hyrule	52
Nuova Hyrule, nuovi dungeon, nuove sfide	54
La connessione tra Hyrule e i templi	56
Dark World, il salto nell'eternità	58
Pensare da Link	62
The Legend of Zelda: Link's Awakening	65
Tra follia e genialità	65
Humor, parodia e libertà	68
Straw Millionaire e For the Grog the Bells Tolls	70
Gli altri Zelda (I): Satellaview	75
Zelda BS69	75
Ancient Stone Tables	77
Vale la pena Ancient Stones?	78
PARTE II: L'ERA DEL NINTENDO	64
The Legend of Zelda: Ocarina of Time	85
Scrivere la storia	85

La creazione di Hyrule in 3D	90
Il bambino che non aveva una fata	92
Il cammino verso un nuovo mondo	95
Z-Targeting, segnando il combattimento	97
Dungeon, una nuova prospettiva	98
Il famoso Tempio dell'Acqua	100
La musica entra in gioco	101
Piccoli grandi dettagli	102
Le razze e le tribù in Ocarina of Time	104
L'importanza cronologica	106
The Legend of Zelda: Majora's Mask	109
L'eroe contro il tempo	109
Espandere il gioco migliore	113
Oscuro, crudo e senza concessioni	114
Il tempo a nostro favore	116
La vita a Cronopoli	117
La trama di Kafei	118
Di nuovo Koizumi	120
La sorpresa del remake	122

### PARTE III: IN CERCA DELL'EREDE DI OCARINA OF TIME

The Legend of Zelda: The Wind Waker	129
I venti di The Wind Waker	129
Cent'anni dopo Ocarina of Time	135
Oltre Epona	137
Il concetto di dentro-fuori in The Wind Waker	139
Un mondo pieno di segreti	142
L'eredità di Koji Kondo	144
The Legend of Zelda: Twilight Princess	147
In cerca dell'erede, secondo tentativo	147
La sfida di somigliare a OOT	151
Oltre i passi di Majora's Mask	153
Più grande, più maturo	156
Un déjà vu familiare	158

La vera avventura	160
I boss	162
Wiimote, al servizio della tecnologia	164
Gli altri Zelda (II): Link's Crossbow Training	167

### PARTE IV: DALLE CONSOLE PORTATILI A SKYWARD SWORD

The Legend of Zelda: Oracle of Seasons/Ages	175
L'ora di Fujibayashi	176
Da sei giochi a tre	178
Il rapporto tra Nintendo e Capcom	181
Seasons, giocare con le stagioni	182
Ages, giocare con il tempo	184
Giochi connessi	185
The Legend of Zelda: The Minish Cap	187
Il tocco di Capcom	187
La Quadrispada	192
L'ascesa di Vaati	193
The Legend of Zelda: Phantom Hourglass	199
100% Nintendo DS	199
Il sequel di The Wind Waker	205
Tra mare e terraferma	206
The Legend of Zelda: Spirit Tracks	211
Il gioco dei programmatori	211
Oltre Phantom Hourglass	214
Cento anni dopo The Wind Waker	216
Zelda, la nuova Navi	217
Gli altri Zelda (III): Una parentesi multigiocatore	221
Four Swords, più di un Link	221
Four Swords Adventures: Ganon e Vaati	224
Appare Ganon	226
Phantom Hourglass e Spirit Tracks: multigiocatore	227
The Legend of Zelda: Skyward Sword	229
Tra l'eredità di Ocarina of Time e un nuovo mondo	229
Il cielo, Super Mario e i confini della terra	238

---

La storia dell'eroe dei cieli	240
Solo tre zone da esplorare?	242
Il combattimento è un puzzle	245
Un mondo vivo e impressionista	247
La lira della dea	248
<b>PARTE V: LA LIBERTÀ</b>	<b>251</b>
The Legend of Zelda: A Link Between Worlds	255
Il cambio di ordine	255
Così inizia la rivoluzione	259
Verticalità ed effetto 3D	261
Link, un dipinto in movimento	263
Gli altri Zelda (IV): Tri-Force Heroes	267
The Legend of Zelda: Breath of the Wild	271
Un nuovo re	271
«Non c'è niente sulla mappa»	276
Hyrule è il grande dungeon	281
Rompere l'enigma	287
Link, Zelda e Ganon	289
L'evoluzione visiva, il cambio sonoro	292
Dove si colloca?	294
<b>ZELDA, L'EREDITÀ</b>	<b>297</b>
<b>EPILOGO</b>	<b>301</b>
<b>CRONOLOGIA SEMPLIFICATA</b>	<b>303</b>
<b>APPENDICE</b>	<b>305</b>
<b>LUDOGRAFIA</b>	<b>309</b>





## ✧ PROLOGO ✧

**S**ono sempre meno i bambini che vivono l'autentica vita di campagna, avendo così una percezione diversa rispetto a quella di chi vive in città. La realtà non è più strettamente limitata da muri impenetrabili, linee rette e percorsi circoscritti, ma viene sostituita da un mondo di sentieri sfocati, libertà di movimento e barriere più tenui. Vedere cosa c'è dietro un muro è più difficile che vedere ciò che c'è dietro un arbusto, e avere questa possibilità ti apre la mente e risveglia la curiosità di scoprire cosa ci sia dall'altro lato.

Miyamoto sperimentò, da bambino, la profonda dicotomia tra urbano e rurale a Sonobe, essendo parte di un Paese di miracoli tecnologici e urbanizzazione senza limiti, ed esplorando allo stesso tempo gli esuberanti paesaggi silvestri vicino a Kyoto, pieni di boschi, grotte e anfratti nei quali lasciar volare l'immaginazione, a caccia di misteri infiniti. Le esperienze offerte da queste escursioni furono parte del bagaglio della sua vita adulta, e lo avrebbero portato, in un certo senso, a creare le due opere che rappresentano il genio e l'influenza di Nintendo nella storia dei videogiochi: *Super Mario Bros.* e *The Legend of Zelda*.

Se il gioco dell'idraulico riflette la meticolosità, il senso del ritmo e la maestria nella progettazione di Miyamoto, *Zelda* riflette il lato più avventuroso, creativo ed espansivo della sua mente. Se Mario è il divertimento in ogni salto, *Zelda* è l'anticipazione di quello che sta per avvenire. Se Mario è la figura più iconica di Nintendo, le avventure di *Zelda* sono le più emblematiche del prestigio della compagnia di Kyoto nell'industria dei videogiochi. È la grande avventura, il titolo più ambizioso e che richiede più energie, oltre ad essere quello con più impatto critico a ogni uscita principale. Se ai suoi tempi *Super Mario 64* è riuscito a perfezionare il cammino del gioco in tre dimensioni, *Ocarina of Time* è stato il titolo che ha dato spirito e senso alle avventure poligonali,

mostrando il modo in cui la nuova tecnologia permetteva un'immersione nell'avventura difficile da imitare per le tradizionali grafiche 2D.

«Avventura» è la parola più diffusa per descrivere *The Legend of Zelda* che, prima di tutto, è la storia di un giovane che deve ribellarsi davanti a un potere superiore, con tutto contro di lui eccetto la sua determinazione e l'aiuto dei compagni che incontra lungo il cammino. A questo proposito, il tema musicale principale, il primo che ha ascoltato chi, trent'anni fa, ha giocato alla saga per la prima volta, è un tema che riflette bene questa «ribellione» dell'eroe, con una musica che comincia in modo lugubre e triste che però si innalza fino ad arrivare a un tono epico, audace ma pacato: l'eroe si è sollevato contro lo sconforto iniziale, ma la lotta è difficile e il cammino rimane arduo, la musica sembra voler trasmettere questo. Curiosamente, la creazione di questo tema, uno dei più iconici del medium, immediatamente riconoscibile e oggi suonato da orchestre filarmoniche, avrebbe potuto non esistere. In origine, il compositore Koji Kondo aveva deciso di rivisitare il *Bolero di Ravel* come tema principale, ma all'ultimo minuto il team di legali della compagnia scoprì che mancava ancora un mese prima che il *Bolero* diventasse di dominio pubblico, così Kondo, disperato, passò una notte a lavorare per avere la melodia d'apertura del gioco. Forse fu questo sacrificio contro le avversità personali che diede alla musica il tono giusto per accompagnare l'odissea di Link.

La grande avventura di Zelda è lo specchio in cui molti sviluppatori si sono riflessi, alcuni nel tentativo di emularla, altri per prendere degli elementi con cui creare le proprie storie, ma è sempre stata un punto di riferimento. La sua esistenza ha influenzato in modo consistente altri studi e progetti, però ha anche definito l'evoluzione interna della saga, all'insegna dell'anticonformismo e del desiderio di spingersi oltre, anche se non sempre con un'idea chiara riguardo lo sviluppo della serie. Non è facile scegliere un percorso da seguire, quando hai creato un titolo come *Ocarina of Time*, detentore incontrastato di innumerevoli premi come «Miglior gioco della storia», tanto per il pubblico quanto per gli addetti ai lavori. Però i diversi team non hanno mai smesso di provarci, ereditando lo spirito anticonformista di Miyamoto, prima trasferito a Eiji Aonuma e ora nelle mani di Hidemaro Fujibayashi, che è riuscito a liberare *The Legend of Zelda* da alcuni dei suoi tratti più pesanti, realizzando, grazie a *Breath of the Wild*, il cambiamento più evidente della saga da *Ocarina of Time*.

Questo libro offre, perciò, un'opportunità unica: quella di osservare l'evoluzione delle avventure di Link, apprezzando così le piccole e grandi rivoluzioni che ha sperimentato la saga nella sua storia. Non di rado i singoli successi della saga sono stati dimenticati nel tempo, ingiustamente comparati con le vette più alte raggiunte dagli episodi di maggiore successo. Tuttavia, nella sua analisi individuale, avremo l'occasione di ricordare il dispendio di talento, immaginazione e visionarietà che le avventure dell'Eroe del Tempo hanno richiesto in tutti i formati, dalle console più elaborate alle portatili più essenziali.

E ovviamente è anche l'occasione migliore per ricordare quei momenti che fanno oggi parte del nostro DNA di giocatori, e celebrare la grandezza di quelle situazioni che oggi ci ricordano il nostro amore per questo medium. La scoperta del «mondo delle tenebre» in *A Link of the Past*, la prima cavalcata con Epona in *Ocarina of Time*, i diversi momenti in cui, in ogni gioco, accediamo alla Spada Suprema, la visionaria e geniale struttura di gioco di *Majora's Mask*, ogni alba in mezzo al mare in *The Wind Waker*, le interazioni con Midna in *Twilight Princess*, il primo volo in *Skyward Sword* o la prima montagna conquistata in *Breath of the Wild*. Ogni scontro con le decine di boss finali che ci ha regalato questa serie, ogni momento in cui abbiamo scoperto qualcosa di nuovo, che ci ha emozionato con una melodia o un momento di particolare intensità.

La storia di Zelda è un'autentica sala del tesoro, che qui potremo tornare ad ammirare in tutto il suo splendore. Una storia che, vale la pena di ricordarlo, dopo tre decenni è appena cominciata, visto che quello che ci ha dimostrato lo studio giapponese ogni volta che ha reinventato questa avventura eterna il cui passato, presente e futuro può essere rappresentato da una delle frasi più celebri del primo gioco: «È un segreto per tutti», un segreto che non ci stanchiamo mai di cercare, una curiosità che ci tiene sempre alla ricerca di una nuova avventura, vogliosi di esplorare nuove terre e di attraversare nuovi mari. Una ricerca eterna verso nuovi orizzonti che, come nei migliori viaggi, comincia con la lettura di un buon libro.

**Francisco Alberto Serrano Acosta**  
Coordinatore di redazione di Meristation





## INTRODUZIONE

La prima volta che giocai a *The Legend of Zelda* fu quando avevo sei o sette anni. Mia madre mi comprò *The Adventure of Link*, che era in realtà il secondo titolo della saga. Ricordo perfettamente come mi sentivo eccitato con quella cartuccia dorata, diversa da tutte quelle che avevo nella mia collezione. A quell'età non conoscevo l'inglese, ovviamente, e passai tutto il tempo di gioco col dizionario in mano. Lo guardo ancora oggi. Ricordo benissimo, quasi come se fosse la prima pagina, che «hammer è martello». Non ricordo se riuscii a finirlo all'epoca. Però ricordo di essere arrivato più volte all'ombra del protagonista (il boss finale). Poi arrivò il primo *The Legend of Zelda*, che mi regalò un amico d'infanzia.

In occasione del venticinquesimo anniversario della saga (sono più di trent'anni dall'uscita in Giappone e il 25 novembre 2017 sono passati trent'anni dall'uscita in Europa) Nintendo mi propose, come ad altri giornalisti, di fare un video in cui parlavo dei miei ricordi al riguardo. Quello che mi diede *Ocarina of Time*, come molti altri, è indescrivibile. Questa sensazione di essere davanti a qualcosa di unico e diverso è difficile da ripetere o esprimere a parole. Però decisi di parlare, in quel video, di *The Adventure of Link*. Non è il miglior *Zelda*, né il più rappresentativo della serie, né tantomeno il più giocato dalla maggior parte dei fan. Però per me fu il primo. Quello che mi fece sentire un piccolo eroe in un'avventura di cavalieri. E questa è la cosa veramente importante. Tutti hanno un primo *Zelda* che ricordano con affetto. E io devo tutto a questo titolo.

La saga è sempre stata una delle più acclamate da critica e pubblico. Una delle poche ad aver mantenuto un livello di qualità altissimo e ad essere stata d'esempio per le altre compagnie. *The Legend of Zelda* è sinonimo di avventura, ma anche di coraggio. Di innovazione. Abbiamo visto,



in questa saga, delle cose che poi si sono instaurate nel resto dei giochi. Non una o due, ma tante. Nuotare controcorrente, reinventarsi e rompere le regole. Non è una saga qualunque.

Quando uscì *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* nel 1998 tutto cambiò per sempre. Considerato da molti come il migliore gioco della storia (un titolo assurdo da riconoscere, però concorderemo sul fatto che il capitolo per Nintendo 64 è quello che genera maggior consenso). L'arrivo dell'Eroe del Tempo fu un vero evento. Ricordo che ero appena entrato in una squadra di calcio, dove ho incontrato quelli che ancora oggi sono i miei migliori amici, e l'unico argomento di conversazione era il gioco. Lo terminai in una settimana. Spiegavo come avevo fatto, come avevo superato il Tempio di Fuoco o dove avevo preso la Spada di Biggoron. Segnò una generazione, ma segnò anche il modo di intendere i giochi in 3D che tanto sembravano nuovi.

Anche la saga cambiò con Nintendo 64. Quando accettai la sfida di scrivere su una serie tanto importante, avevo già abbastanza chiara la struttura. Volevo parlare di ciò che c'era stato prima di *Ocarina of Time*, di quello che comportò quell'uscita (e *Majora's Mask*, gioco che non può essere capito senza il suo predecessore) e di quello che venne dopo. Ma durante il processo uscì *Breath of the Wild*. Un titolo che rappresenta un serio candidato al vertice della classifica della saga e, soprattutto, che ha un'importanza che non si vedeva dal 1998. Non sarò io a equipararlo a *Ocarina of Time*. Tempi diversi, rivoluzioni diverse. Però sì, dico che è l'unico titolo capace di generare un impatto sufficientemente importante rispetto a quello che si ebbe su Nintendo 64. E con il merito, oltretutto, di esserci imposto senza il passaggio dal 2D al 3D. Per questo, il libro gira attorno a *Ocarina of Time*, è vero, però spiega anche il cammino che ha portato Nintendo fino a *Breath of the Wild*. E la direzione da seguire.

Poche saghe sono tanto speciali e magiche quanto questa. Quasi sempre si confronta con sé stessa. E ci sarà sempre chi preferisce un titolo in particolare. I fan della serie sono tremendamente eterogenei, e hanno tutti delle buone ragioni. Lo stile visivo, i dungeon, l'esplorazione, i combattimenti. O, semplicemente, il momento personale e intimo in cui quel giocatore ha vissuto l'avventura che vede con più affetto. Perché *The Legend of Zelda* trasmette questo: un affetto speciale da parte dei suoi creatori, con errori e successi, che penetra a modo suo in ogni giocatore.

L'obiettivo di questa opera è spiegare perché *The Legend of Zelda* è così importante. Per Nintendo quanto per l'industria videoludica. Non ho mai avuto la pretesa di realizzare un'enciclopedia della saga. Né di ripassare ognuno dei personaggi, dei nemici o dei luoghi. Non ho nemmeno pensato di parlare di tutti i prodotti derivati. Volevo semplicemente parlare del suo valore, dalla prima uscita a oggi, e di come sia arrivata al successo. E, ovviamente, anche parlare di chi c'è dietro.

