

Puntuale come un orologio svizzero, **anche Hyrule Warriors di Koei Tecmo e Nintendo si espande**, seguendo la filosofia delle riproposizioni “director’s cut” della serie Musou e approdando sugli schermi del 3DS. I fan chiedevano a gran voce di poter giocare nei panni di Link, Zelda, Sheik e compagnia cantante anche su console portatile; gli sviluppatori giapponesi si sono quindi impegnati nel realizzare un sogno apparentemente impossibile, viste le ridotte capacità hardware di Nintendo 3DS rispetto a quelle di Wii U. E invece... eccomi qui con Hyrule Warriors Legends, un musou praticamente nuovo di zecca, che gira in tempo reale sul mio New Nintendo 3DS... come sono cambiati i tempi!

Devo essere sincero: a fronte di un ridimensionamento tecnico piuttosto importante, prima di toccare con mano la versione giocabile di Hyrule Warriors Legends ero piuttosto scettico. Non che non nutrissi fiducia in Omega Force e Nintendo, sia chiaro, ma dai trailer e dalle poche informazioni sommarie che sono emerse fino ad oggi questa sorta di “enhanced porting” del gioco Wii U mi dava l’idea di essere una bieca operazione commerciale senza arte né parte, quasi come se fosse stata realizzata per cavalcare l’estrema popolarità del franchise e limitandosi a proporre quanto visto in passato. In realtà mi è bastato mettere mano per qualche minuto alla modalità Storia per accorgermi che, sebbene i cambiamenti sbandierati siano quelli legati alla presenza di nuovi personaggi - unica vera attrattiva per i giocatori occidentali, vista la scarsa opinione del grande pubblico maturata per il genere musou - **la vera rivoluzione è nascosta sotto il cofano scintillante delle novità accessorie** e... fatine di cui prendersi cura.

# EYAAARGH!

Partirò quindi col dire che, senza ombra di dubbio, **Hyrule**

**Warriors Legends rappresenta la massima espressione della collaborazione fra le due software house giapponesi,**

comprendendo tutti i contenuti

DLC dell'edizione Wii U e

includendone altri inediti che verranno sommati ad ulteriori personaggi, costumi e livelli pubblicati lungo l'anno. Per chi se lo stesse chiedendo, sì... ci sarà un Season Pass dedicato, o almeno la conferma arriva dalla versione giapponese. Nella minuta cartuccia di gioco sono inclusi cinque nuovi personaggi e altrettanti livelli tratti da The Wind Waker e Majora's Mask, ma non mancano anche altre proposte allettanti, frutto del gusto per le bellezze in gonnella maturato da Koei Tecmo in anni e anni passati a sfornare episodi di Dead or Alive, Deception e Dynasty Warriors. **Linkle, una sorta di versione femminile di Link apparsa in un artbook giapponese diverso tempo addietro, ha preso finalmente vita** e ha addirittura dedicata una breve ma intensa linea narrativa. La sua storia si dipana nella modalità Leggenda che, esattamente come su home console, ha mantenuto un'evoluzione non lineare e può essere affrontata di episodio in episodio, saltando dalle vesti di un eroe all'altro, compresi i nemici, aggiunti alla versione Wii U solo in un secondo momento in veste di DLC.



HYRULE WARRIOR  
LEGENDS HA AL  
SUO ARCO  
DIVERSE SEMPLICI  
AGGIUNTE CHE  
AUMENTANO DI

## MOLTO LA FRUIBILITÀ DELLA CAMPAGNA

La formula di gioco è rimasta pressoché la medesima, non distanziandosi poi molto dalla tradizione musou della serie Dynasty Warriors. Detto questo, **Hyrule Warrior Legends ha al suo arco diverse semplici aggiunte che aumentano di molto la fruibilità della campagna**, normalmente piuttosto lunghe da affrontare e in linea di massima ripetitive, come d'altronde ogni buon musou comanda. Una serie di novità che tuttavia sembrano voler nascondere nell'armadio lo scheletro della modalità multiplayer, rimossa per l'occasione. Poco male: se questo è il prezzo da pagare per godere di una versione più sofisticata della produzione Omega Force, ben venga. **Una delle novità più importanti di questa versione di Hyrule Warriors Legends è la possibilità di cambiare al volo l'eroe utilizzato**, come succede in altri episodi della serie Dynasty Warriors. Basta infatti agire sul touch screen di Nintendo 3DS per prendere il controllo di Zelda, Impa e Link fin dalla prima missione, migliorando notevolmente il ritmo della campagna originale e pepando situazioni già affrontate in passato grazie a nuovi obiettivi. Quante volte si è pensato, giocando alla versione originale, "Non vedo l'ora di arrivare al livello dove potrò usare quel personaggio in particolare, sono stufo di fendere l'aria con la lama di Link"? Ecco, appunto. Addio attese inutili.

## UNA TRIFORZA POTENISSIMA!

In Hyrule Warriors Legends è possibile anche **teletrasportarsi da un punto all'altro della mappa**, utilizzando l'ocarina del tempo presso le statue gufo ubicate in punti strategici, un'altra aggiunta che snellisce notevolmente l'esperienza e rende la navigazione nelle grandi ambientazioni decisamente più agile che in passato, specie quando in alcune missioni ci si trova a dover rincorrere nemici di avamposto in avamposto. Una particolare

novità (peraltro mai vista anche nei capitoli della serie Dynasty Warriors) è **la possibilità di addestrare e portare al proprio fianco una fatina completamente personalizzabile**, così da godere di bonus statistici ed elementali nel caso ci si sentisse in vena di strafare, magari contro i boss più coriacei. Un fatto, questo, che ha addirittura una modalità dedicata, tanto più che è persino possibile fare interagire le proprie compagne alate con quelle degli altri giocatori, sfruttando la comunicazione locale. **La modalità avventura, invece, comprende tutte le mappe pubblicate su Wii U come DLC a pagamento** e può essere affrontata a mo' di vero e proprio campo di prova, dove la tipica "facilità" del genere musou lascia spazio a imprecazioni gratuite e game over come se piovesse, specie negli scenari aggiuntivi.



C'è da dire, infine, che una volta scesi sul campo di battaglia **i compromessi grafici sono piuttosto evidenti**, con geometrie poligonali fortemente semplificate, evidenti pop-up dei nemici e un dettaglio degli scenari sacrificato in nome di un frame rate il più

possibile fluido. Fortunatamente, il fascino dei personaggi è rimasto intatto e, seppur in bassa risoluzione, le loro sembianze sono ancora una volta apprezzabilissime; d'altronde, con un gameplay talmente migliorato non ho proprio intenzione di rimpiangere gli eye candies della versione home console. Nota di chiusura: **consiglio caldamente di procurarsi un New Nintendo 3DS per l'occasione**, perché Hyrule Warriors Legends è un vero e proprio benchmark tecnico per la portatile Nintendo. I vecchi modelli soffrono di caricamenti più lunghi e privazioni grafiche necessarie a permettere un corretto funzionamento, ergo non stupitevi se sul New Nintendo 3DS del vostro vicino le avventure di Linkle e Zeldo (uno può sempre sperare...) vi sembreranno più convincenti a vedersi.

## Articolo precedente



[The Division - Diari da Manhattan - Giorno #1](#)

## Articolo successivo



[Non installate gli ultimi driver Nvidia: sono rotti! \[AGGIORNATA\]](#)

