



THE LEGEND OF  
**ZELDA**<sup>TM</sup>  
BREATH OF THE WILD

MINI-GUIDA

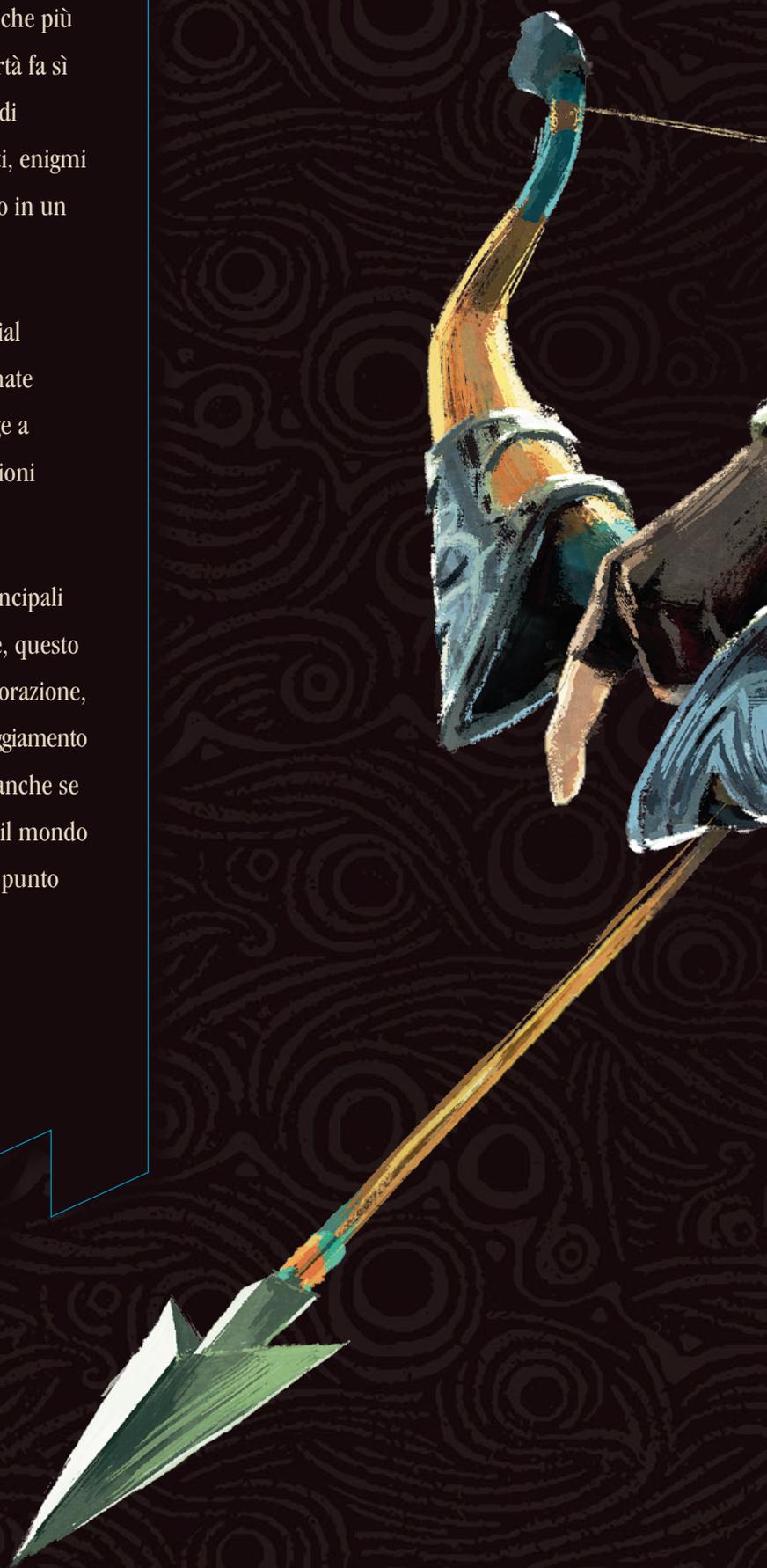


# INTRODUZIONE

Questo capitolo introduttivo fornisce una presentazione generale di tutte le caratteristiche principali e degli elementi significativi di *Breath of the Wild*. Fin dall'inizio dell'avventura, godrai della libertà di andare dove vuoi e di fare ciò che più preferisci. Pur essendo molto piacevole, questa libertà fa sì che i giocatori meno attenti possano cadere vittime di numerose trappole: nemici sorprendentemente forti, enigmi complessi e tutte le sfide derivanti dall'orientamento in un mondo di gioco vasto e variegato.

*Breath of the Wild* non coccola i giocatori con tutorial costanti o con spostamenti guidati da icone posizionate passo dopo passo sulla mappa. Al contrario, ti spinge a imparare contando sull'osservazione, eseguendo azioni logiche e, soprattutto, attraverso ripetuti fallimenti.

È importante capire fin da subito le meccaniche principali del gioco. Se vuoi partire nel miglior modo possibile, questo capitolo introduttivo ti aiuterà a padroneggiare l'esplorazione, il combattimento, la crescita del personaggio, l'equipaggiamento e molti altri elementi chiave del gioco. Ti sarà utile anche se vorrai mettere alla prova il tuo coraggio esplorando il mondo di gioco con un'assistenza minima, usandolo come punto di riferimento da consultare occasionalmente per l'approfondimento di argomenti specifici.



PRIMI PASSI

INTRODUZIONE

SOLUZIONE

SACRARI

MINISFIDE

BORSA

BESTIARIO

EXTRA

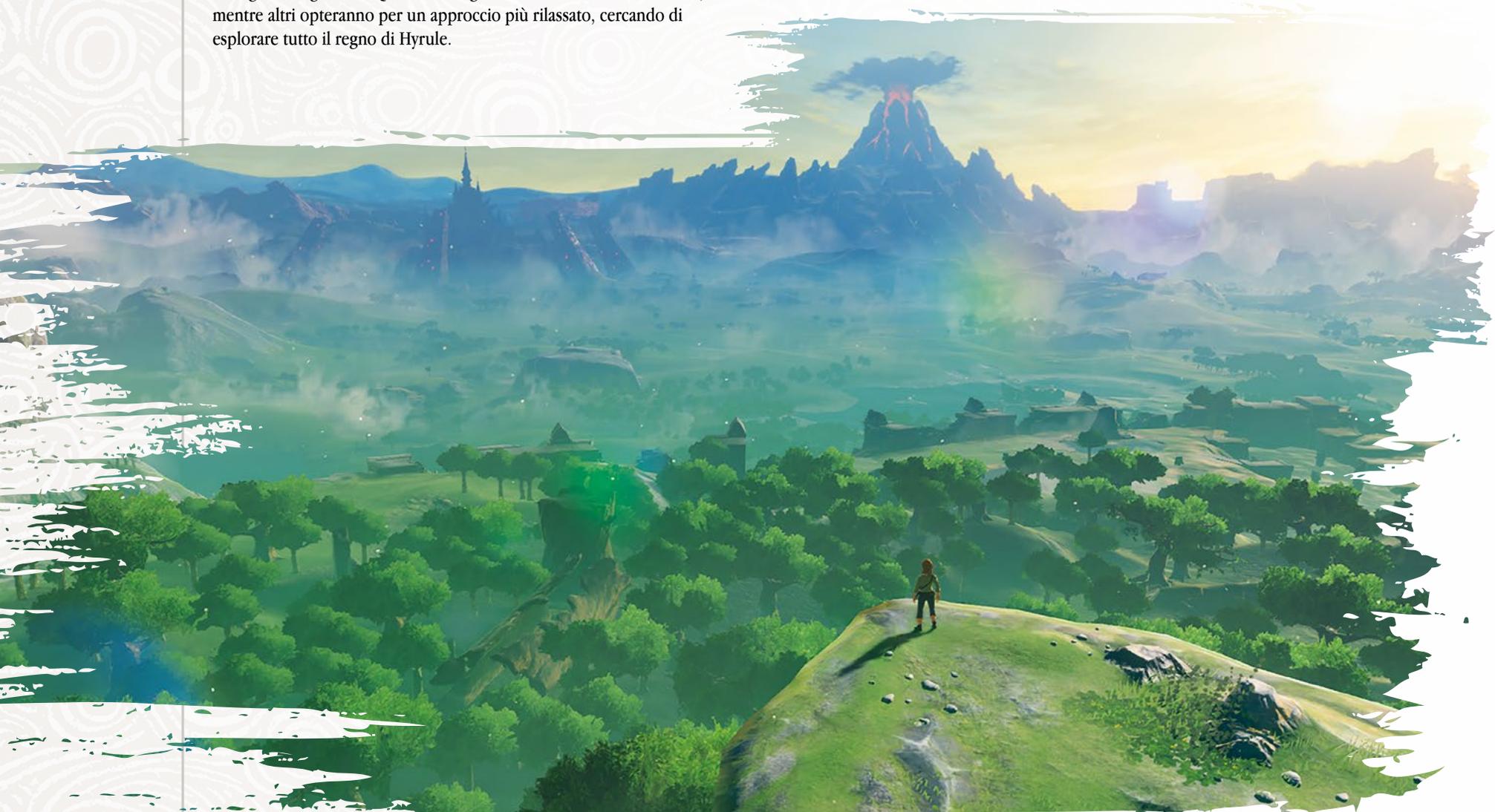
INDICE



# STRUTTURA DI GIOCO

*The Legend of Zelda: Breath of the Wild* immerge il tuo personaggio, Link, in un mondo aperto mozzafiato, offrendoti la libertà di esplorarlo a piacimento. La storia principale è sempre disponibile, ma ci sono innumerevoli ragioni e opportunità per abbandonare il sentiero più battuto.

Il bello di *Breath of the Wild* è che non c'è un modo giusto o sbagliato di giocare. Qualcuno sceglierà di concentrarsi sulla storia, mentre altri opteranno per un approccio più rilassato, cercando di esplorare tutto il regno di Hyrule.



In generale, i compiti chiave sono tre:

► **SFIDE PRINCIPALI** (🏹): queste missioni fanno avanzare la storia principale fino alla sua conclusione. Vengono selezionate in automatico, quindi le rispettive icone sono maggiormente evidenziate su mappa e minimappa rispetto alle altre. Ciò è particolarmente utile per individuare una nuova destinazione, ma non aspettarti di seguirle alla cieca per portare a termine gli obiettivi. Esplorare ogni regione durante il viaggio verso la destinazione indicata è parte integrante della sfida, e curiosità e voglia di approfondire ti permetteranno di trovare le soluzioni autonomamente. A volte può capitare perfino di non ricevere alcun suggerimento sulla direzione: le icone di alcune sfide principali indicano il personaggio che te le ha assegnate. In questi casi, gli unici indizi sono quelli forniti dal personaggio in questione. Sta a te decifrare il significato delle sue parole e capire cosa fare.

► **MINISFIDE** (💬) **E SFIDE DEI SACRARI** (📖): questi incarichi sono generalmente più brevi rispetto alle sfide principali e coinvolgono obiettivi relativamente semplici, come il ritrovamento di un oggetto specifico, la scoperta di punti d'interesse nascosti e così via. Quando vuoi portare a termine una di queste sfide facoltative, assicurati di selezionarla nel menu "Diario di viaggio" per attivare le icone su mappa e minimappa. In molti casi, tuttavia, queste icone indicheranno la posizione del personaggio che ti ha assegnato la missione, e dovrai capire autonomamente cosa fare. Nella maggior parte dei casi, le sfide facoltative non ruotano attorno a combattimenti furiosi, ma mettono alla prova la tua arguzia e il tuo spirito d'osservazione. Se un personaggio ti chiede una pozione per curare un parente, dovrai contare sugli indizi a tua disposizione per capire quali ingredienti usare e dove trovarli. Il capitolo "Soluzione" contiene una selezione delle sfide facoltative alla portata di

Link e delle sue abilità in ogni fase dell'avventura. In generale, ti incoraggiamo caldamente a completare il maggior numero possibile di minisfide. Non solo ti garantiranno ricompense di valore, ma ti permetteranno di apprezzare le meraviglie di Hyrule.



► **ESPLORAZIONE LIBERA**: anche quando non si è alle prese con una sfida, in *Breath of the Wild* ci sono tante cose da fare, come esplorare lo splendido mondo di gioco, accumulare risorse o potenziare l'equipaggiamento, scoprire aree segrete, partecipare ai mini giochi e affrontare i nemici. Il mondo è *vivo* e ricco di opportunità e ricompense. A prescindere dai vantaggi che otterrai accumulando oggetti, l'esplorazione saprà ripagarti in altri modi: la scoperta del vasto territorio e dei suoi splendidi paesaggi può dar vita a numerosi momenti carichi di intensità.

## DIFFICOLTÀ

Secondo gli standard dei giochi moderni, *Breath of the Wild* è un gioco relativamente difficile. Ci sono pochi tutorial e consigli a spiegare i concetti anche più basilari. Le icone offrono deliberatamente una guida limitata, le battaglie possono essere brutali, se affrontate senza una preparazione adeguata. La mappa da esplorare è enorme e le possibili trappole sono tantissime. Tuttavia, non è mai un gioco crudele o sleale. In realtà è esattamente l'opposto. Ogni fallimento ti insegna come affrontare una sfida o migliorare la tua preparazione.

## SALVATAGGIO DEI DATI

*Breath of the Wild* sfrutta un sistema di salvataggio automatico che registra automaticamente i progressi a intervalli regolari. Ciò avviene senza interruzioni (tieni d'occhio l'icona  nell'angolo in basso a sinistra dello schermo), quindi verrai sempre riportato a pochi minuti, o perfino secondi, dal momento in cui ti sei imbattuto nella schermata di Game Over. Sono disponibili cinque spazi per il salvataggio automatico, per garantire massima flessibilità nel caso in cui tu voglia tornare a istanti di gioco precedenti.

Dal menu di sistema puoi anche creare un file di salvataggio manuale. Sfrutta questa caratteristica con regolarità per registrare i progressi, soprattutto prima di tentare azioni pericolose. È un'operazione rapida e indolore che ti eviterà di perdere i progressi a causa di improvvisi picchi della difficoltà, nei rari casi in cui il salvataggio automatico non si sia attivato da un po' di tempo. Ricorda, però, che, quando visiterai alcune ambientazioni specifiche, il salvataggio manuale sarà temporaneamente disattivato.

*Breath of the Wild* offre molte occasioni per avventurarsi fuori dal sentiero tracciato, e l'esplorazione e il raggiungimento di alcuni traguardi garantiscono benefici diretti a Link e al tasso di completamento generale. Ti incoraggiamo caldamente a vagare per la mappa, ma ricorda che finché non avrai esplorato una zona non potrai sapere cosa nasconde. Tuttavia, salvando regolarmente ti proteggerai da improvvisi sviluppi sfavorevoli.

## SALTARE LE SEQUENZE NARRATIVE

Anche se la maggior parte dei giocatori vuole seguire ogni sviluppo della storia, ci sono situazioni (soprattutto dopo aver assistito più volte a un evento, o quando si rigioca l'avventura dopo averla finita) in cui potresti sentire il bisogno di saltare una sequenza narrativa. Per farlo, premi **X**. Per le sequenze importanti, a volte dovrai premere **+** all'apparire del relativo suggerimento su schermo. Puoi anche velocizzare le conversazioni con i personaggi premendo **B** all'inizio di ogni nuova stringa di dialogo.

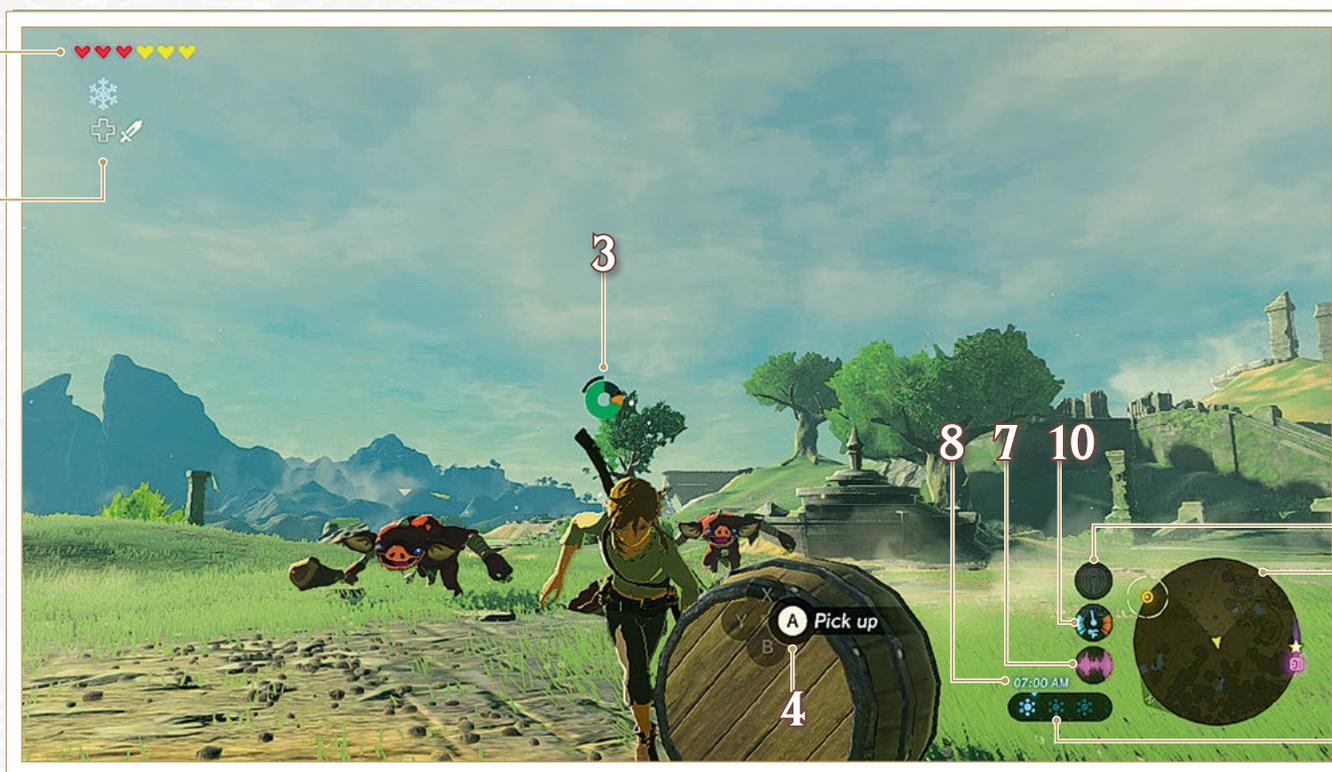
# COMANDI

La tabella seguente offre un utile riepilogo dei comandi principali da usare nel corso dell'avventura.

### RIEPILOGO DEI COMANDI PREDEFINITI

NINTENDO SWITCH	NINTENDO WII U	RIEPILOGO
		Movimento di base e navigazione nei menu.
		Sposta la visuale e naviga nelle pagine nei menu.
<b>+</b>		Seleziona arma/arco/scudo/freccia/strumento equipaggiati (tieni premuto in una direzione e muoviti tra gli oggetti disponibili con  ). Fischia per chiamare il cavallo (  ). Usala anche per spostarti nei menu.
<b>A</b>		Interagisci con l'ambiente circostante e conferma la selezione nei menu. In combattimento, premi il pulsante mentre impugni uno scudo per eseguire una parata perfetta. Premilo anche per montare a cavallo. Mentre sei in sella, sprona il cavallo per aumentare l'andatura. Imbracciando uno scudo mentre Link è in aria, premi questo pulsante per surfare sullo scudo.
<b>B</b>		Premilo per rinfoderare l'arma equipaggiata o per mettere via la paravela. Tienilo premuto per scattare durante la corsa. Usalo anche per cancellare la selezione nei menu e interrompere i colpi caricati o i tiri con l'arco.
<b>Y</b>		Premilo per attaccare con l'arma impugnata. Tienilo premuto per eseguire un colpo caricato.
<b>X</b>		Premilo mentre ti trovi su una superficie solida per saltare. In aria, premilo per usare la paravela. Mentre nuoti, premilo per scattare.
<b>R</b>		Premilo per sfoderare l'arma da mischia selezionata. Tienilo premuto per prendere la mira e rilascia per lanciare l'arma. Usalo anche per lanciare gli oggetti trasportati, come i vasi o le pietre.
		Premilo per imbracciare l'arco equipaggiato. Tienilo premuto per prendere la mira e caricare, rilascia per scoccare.
<b>L</b>		Premilo per attivare lo strumento selezionato. Premilo ancora per disattivarlo.
		Premilo per spostare la visuale nella direzione in cui è rivolto Link. Tienilo premuto per agganciare (bloccando Link nella direzione indicata) o agganciare un obiettivo, vicino e imbracciare lo scudo. Premilo ripetutamente per cambiare bersaglio, quando possibile.
		Accovacciati.
		Premilo per usare il cannocchiale, oggetto che riceverai nelle prime fasi della storia principale.
<b>+</b>		Mostra il menu di pausa, dove puoi cambiare scheda con <b>L</b> e <b>R</b> .
<b>-</b>		Mostra la tavoletta Sheikah, dove puoi cambiare scheda con <b>L</b> e <b>R</b> .

# INTERFACCIA SU SCHERMO



## 1 CUORI

I cuori rappresentano la salute di Link. L'indicatore si consuma ogni volta che il protagonista subisce dei danni, e quando si svuota completamente compare la schermata di Game Over. Ci sono vari modi per recuperare i cuori persi, ma il più comune è mangiare il cibo. All'inizio del gioco parti con tre cuori, ma puoi aumentarne il numero in modo permanente esplorando i labirinti e (anche se più gradualmente) i sacrari, oppure in modo temporaneo cucinando e mangiando i piatti giusti. I cuori temporanei sono indicati in giallo e scompaiono una volta persi.

## 2 EQUIPAGGIAMENTO

Questa schermata mostra la tua dotazione attuale. Premi **+** in una delle seguenti direzioni per accedere alle scorciatoie: a sinistra per equipaggiare lo scudo, a destra per sfoderare l'arma da mischia, in alto per preparare gli strumenti e in basso per chiamare il cavallo con un fischio. Per cambiare la direzione delle scorciatoie, tieni premuta **+** nella direzione prescelta e scegline una nuova con **Ⓢ**, o visita il menu "Borsa".

## 3 INDICATORE DEL VIGORE

Ogni volta che consumi il vigore eseguendo azioni faticose, come lo scatto o la scalata, appare un indicatore circolare verde. Una volta interrotta l'attività, l'indicatore si riempie automaticamente. Se non ti fermi prima di svuotare completamente l'indicatore, però, questo diventa rosso, impedendoti per alcuni secondi di sfruttare le mosse basate sul vigore, finché non si riempie di nuovo del tutto. Peggio ancora, esaurendo il vigore mentre scali o nuoti, Link perde la presa o annega.

## 4 INTERAZIONI

Gli oggetti e gli individui con cui è possibile interagire nel mondo di gioco usando **A** vengono affiancati da suggerimenti come "Parla" o "Aggancia" quando gli cammini accanto.

## 5 MINIMAPPA

Qui vengono mostrate le immediate vicinanze di Link, compresi dettagli importanti come i punti di riferimento, i sacrari e i punti interattivi. Vai a pagina 16 per maggiori dettagli.

## 6 SENSORE SHEIKAH

All'inizio dell'avventura riceverai la tavoletta Sheikah, che ti garantirà l'accesso alla mappa di gioco. Andando avanti con l'avventura si aggiungerà una nuova funzione: il sensore Sheikah, che ti permetterà di individuare i sacrari nelle vicinanze. Questa funzionalità è rappresentata dall'icona di un'antenna. Ogni volta che un sacrario entra nel raggio del sensore Sheikah, quest'ultimo inizia a brillare. Quando Link è rivolto in direzione del sacrario, i cerchi concentrici si illuminano: migliore è l'allineamento, più aumenta il bagliore. In questo modo potrai localizzare i sacrari con una certa precisione, ma ricorda che il segnale è tridimensionale e, oltre alla destra e alla sinistra, tiene in considerazione anche l'altezza.

## 7 INDICATORE DEL RUMORE

Ogni volta che Link esegue un'azione, quest'indicatore mostra la quantità di rumore generato. Più fai rumore, più ampie sono le onde sonore sul display. Questo oggetto si rivela utile durante le sequenze di aggiramento. Quando i nemici o i bersagli di caccia sono nelle vicinanze, assicurati di rimanere nascosto e di ridurre al minimo i rumori. Camminando accovacciato puoi muoverti silenziosamente, soprattutto inclinando leggermente **Ⓢ**. Inoltre, alcuni piatti e alcune parti di armatura possono migliorare la furtività.

## 8 ORA DEL GIORNO

L'ora del giorno ha un ruolo importante nel gioco. Per esempio:

- ▶ Molte tipologie di nemico possono essere incontrate solo di notte.
- ▶ Spesso, dopo il tramonto, le guardie nelle stazioni di posta tendono a dormire, permettendoti di evitare eventuali scontri o di pianificare degli attacchi a sorpresa.
- ▶ Alcune specie di flora e fauna si trovano solo in orari specifici della giornata.
- ▶ Alcune sfide e determinati eventi opzionali si attivano solo di notte.

Un secondo nella vita reale equivale a un minuto di gioco, quindi l'intero ciclo giorno/notte di Hyrule corrisponde a 24 minuti.

## 9 TEMPO ATMOSFERICO

L'icona illuminata indica il tempo atmosferico attuale, mentre le icone sulla destra forniscono le previsioni per le ore successive. Col passare del tempo, tutte le icone scorrono lentamente verso sinistra. Le condizioni atmosferiche possono avere conseguenze dirette sul sistema di gioco. Cercando di scalare mentre piove, per esempio, Link scivola e perde la presa, mentre durante le tempeste può essere colpito da un fulmine.

## 10 TEMPERATURA

Il termometro mostra la temperatura attuale. Se l'indicatore entra nella zona blu o in quella rossa, devi consumare il cibo appropriato o delle pozioni, o far indossare a Link equipaggiamenti specifici che proteggono rispettivamente dal freddo o dal caldo.

## RUPIE

Le rupie sono la valuta principale nell'universo di *Legend of Zelda*. I tuoi fondi totali appaiono brevemente nell'angolo in alto a destra dello schermo ogni volta che raccogli rupie, ma puoi sempre consultare il calcolo permanente delle tue ricchezze nel menu "Borsa". Le rupie sono necessarie per qualsiasi acquisto presso i mercanti. Il colore delle rupie determina il loro valore:

RUPIE	VALORE
	1
	5
	20
	50
	100
	300

# SPOSTAMENTI

PRIMI PASSI

INTRODUZIONE

SOLUZIONE

SACRARI

MINISFIDE

BORSA

BESTIARIO

EXTRA

INDICE

STRUTTURA DI GIOCO

COMANDI

INTERFACCIA SU SCHERMO

SPOSTAMENTI

PUNTI DI INTERESSE

MAPPE E ICONE

CAVALLI

COMBATTIMENTO

RISORSE

CUCINA

CRESCITA DEL PERSONAGGIO

CLIMA ED ELEMENTI

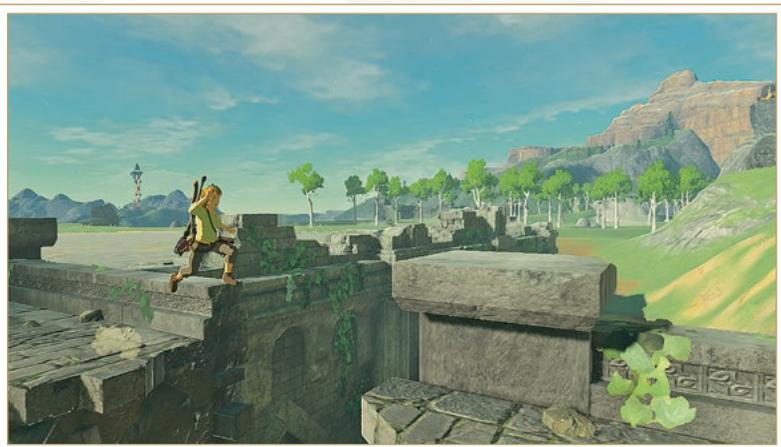
STRUMENTI

ENIGMI

Gli spostamenti rappresentano una delle sfide principali di *Breath of the Wild*. Anche se i movimenti e i comandi di base sono semplici da eseguire, spostarsi in ambienti complessi e pianificare viaggi efficienti può essere più complicato. Con un po' di pratica, tuttavia, diventerà tutto più naturale. La considerazione principale da fare in questo caso è che devi sentirti a tuo agio con tutti i comandi. Se anche solo uno di questi non ti è chiaro o ti appare innaturale, prova a usarlo con regolarità, seguendo le spiegazioni in queste pagine. Se decidi di trascurare una caratteristica qualsiasi, prima o poi finirai col rallentare i tuoi progressi durante i viaggi.



**MOVIMENTI DI BASE:** spostarsi a piedi da una destinazione all'altra è molto facile. Con **C** muovi Link e con **C** controlli la visuale. Mentre corri, tieni premuto **B** per scattare e ridurre la durata generale dei tuoi viaggi. Lo scatto consuma progressivamente l'indicatore del vigore. Smetti di scattare e l'indicatore si riempirà gradualmente. Una volta esauritosi, Link rimarrà momentaneamente senza fiato e non potrà raggiungere la velocità massima prima di aver recuperato del tutto il vigore.



**SALTARE:** puoi saltare premendo **X**. In questo modo potrai superare ostacoli e burroni. Per superare saltando distanze più lunghe, prendi una rincorsa adeguata e percorrila scattando. Cadendo da grandi altezze subisci dei danni, quindi fai attenzione quando ti muovi ad altezze notevoli. Una volta ottenuta la paravela nelle fasi iniziali del gioco, tuttavia, potrai evitare gli effetti delle cadute e planare per ridurre la velocità prima di toccare terra.



**NUOTARE:** quando inclini **L**, Link nuota automaticamente. Ogni movimento eseguito nelle acque profonde consuma una parte dell'indicatore del vigore. Se non raggiungi la riva prima che l'indicatore si svuoti del tutto, Link annega e tornerai alla tua ultima posizione sulla terraferma, con un cuore in meno. Puoi scattare per brevi distanze premendo **X**, ma perderai una porzione più consistente dell'indicatore del vigore. Lo scatto può essere utile in molti modi: per raggiungere prima la riva, per catturare un pesce, o per allontanare Link da un nemico.



**BASI DELLA SCALATA:** Link può scalare qualsiasi muro, pendio e montagna del gioco, con l'eccezione (comprensibile) dei muri perfettamente lisci, presenti di solito nei sacrari e nelle strutture antiche. Per iniziare a scalare, muovi Link verso una superficie verticale solida. Usa **C** per salire, spostarti a sinistra e a destra, o scendere. Ogni movimento fatto durante la scalata consuma parte dell'indicatore del vigore, quindi scegli con attenzione il percorso. Con **C** controlli la visuale, operazione indispensabile per pianificare il percorso alla ricerca di punti in cui riposarti e recuperare il vigore, durante le scalate più lunghe. Quando l'indicatore del vigore si consuma del tutto, Link perde la presa e cade. Puoi saltare con **X** per raggiungere rapidamente le posizioni più elevate, consumando però in un istante grandi quantità di vigore. Sfrutta questa opzione nelle situazioni di maggior sicurezza.

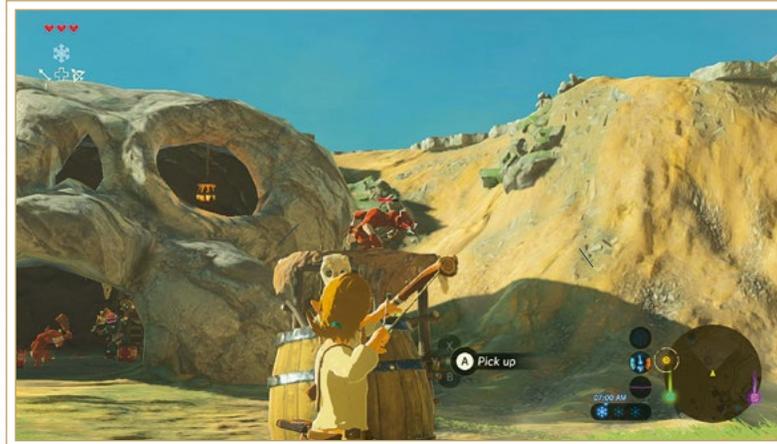


**MOVIMENTI PER LA DISCESA:** per calarti mentre sei in piedi, avvicinati al ciglio di un burrone e premi **A** quando appare su schermo il suggerimento corrispondente. Mentre sei appeso, puoi lasciarti andare con **B**, oppure saltare all'indietro tenendo premuto **L** e premendo **X**. In questo modo, Link salterà lontano dalla superficie. Per afferrare a mezz'aria una parete scalabile, spostati semplicemente nella sua direzione. Puoi farlo facilmente una volta ottenuta la paravela.





**SCelta DEL PERCORSO:** prima di avventurarti in viaggi lunghi, abituati a pianificare il percorso. Le strade rappresentano spesso la via più rapida e diretta, ma anche quella maggiormente battuta dai nemici. Gli spostamenti nelle aree più remote comportano spesso qualche scalata e deviazione, ma portano anche a scoperte inaspettate come i sacrari. Ogni volta che noti posizioni elevate vantaggiose, vale la pena tentare una scalata. Dall'alto si ha una visione più chiara della zona, ed è possibile modificare il viaggio in base alle informazioni raccolte. Nelle prime ore dell'avventura, tuttavia, il vigore a disposizione è limitato, motivo per cui puoi affrontare solo brevi scalate. Questo vuol dire che le scalate più impegnative sono possibili solo in presenza di aree dove fermarsi a riprendere fiato lungo la via. La capacità di esplorazione di Link (in particolare la scalata) migliora con l'acquisizione di un equipaggiamento e di attributi migliori nel corso dell'avventura.



**APPROCCIO OTTIMALE:** quando decidi di attaccare una stazione di posta nemica, usa la tua capacità di spostamento per ottenere un vantaggio. Studia l'ambiente circostante per farti un'idea chiara dei pericoli. Eliminando una sentinella su una base di osservazione con una freccia alla testa, per esempio, le impedirai di dare l'allarme. In *Breath of the Wild* i combattimenti possono essere davvero difficili, motivo per cui è fondamentale prepararsi in anticipo e pensare in modo creativo. Cerca soluzioni che possano evitarti i combattimenti o volgere la situazione a tuo vantaggio. Per esempio:

- ▶ I macigni possono esser fatti rotolare dalle zone elevate per schiacciare gli avversari.
- ▶ Una bomba lanciata al centro di una formazione composta da nemici deboli nelle prime fasi del gioco potrebbe eliminarli tutti contemporaneamente.
- ▶ Assalire le stazioni di posta di notte, mentre tutti dormono, potrebbe permettere di ottenere ricompense senza mai sguainare la spada.
- ▶ Rubando le armi disposte nelle rastrelliere o abbandonate a terra, puoi ridurre le capacità offensive dei nemici in caso si scateni un combattimento.



**TELETRASPORTO:** ogni volta che attivi una torre o un sacrario, ottieni automaticamente un nuovo punto di teletrasporto. Apri il menu della mappa, muovi il cursore su una di queste posizioni e premi **A** per iniziare il viaggio. Viste le dimensioni di Hyrule, si tratta di una caratteristica essenziale da usare regolarmente. Ricorda che anche i centri di ricerca, che incontrerai nelle fasi avanzate dell'avventura, potranno essere usati come punti di teletrasporto.



**PARAVELA:** dopo aver completato gli obiettivi della storia principale all'inizio del gioco, sull'altopiano delle origini riceverai la paravela. Questo strumento incredibile ti permette di planare per lunghe distanze, saltando da posizioni elevate come le torri e i picchi, anche se la distanza percorribile è vincolata alla riserva di vigore di Link. Premi **X** mentre sei in aria per iniziare la planata, poi modifica direzione e velocità con **○**. Quest'utile opzione permette di attraversare burroni e di percorrere lunghe distanze molto più rapidamente che a piedi. Insieme al teletrasporto, che garantisce l'accesso istantaneo alle torri sbloccate, questo è uno dei modi migliori per esplorare le nuove regioni.



**GESTIONE DELL'ALTEZZA:** mentre usi la paravela, puoi riporla per cadere di proposito, salvo poi tirarla di nuovo fuori, una volta raggiunta l'altitudine desiderata. Questo stratagemma è molto utile quando sei in aria e non hai abbastanza vigore per atterrare in sicurezza: lasciati cadere e attiva la paravela poco prima di atterrare, per evitare di subire danni.



**CORRENTI ASCENSIONALI:** quando noti una folata di vento diretta verso l'alto, puoi usare la paravela per sfruttarla. Le correnti ascensionali naturali si trovano in alcune zone di Hyrule o all'interno dei sacrari, ma puoi usare anche quelle provvisorie generate da grandi fuochi.

# PUNTI DI RIFERIMENTO E PUNTI DI INTERESSE

In *Breath of the Wild* l'esplorazione è una delle attività più importanti. Il mondo di gioco è incredibilmente vasto e conta un numero eccezionale di punti d'interesse, personaggi con cui parlare, oggetti da raccogliere e sfide da completare. Passare Hyrule al setaccio alla ricerca di nuove esperienze è interessante, soprattutto perché la curiosità è spesso ben ricompensata. In questa sezione descriviamo i punti di riferimento più interessanti e gli elementi che scoprirai nel corso dei tuoi viaggi.



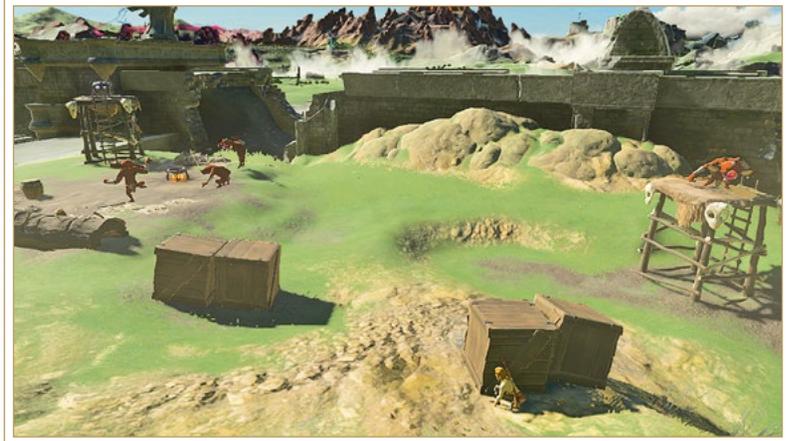
**TORRI:** normalmente, una torre dovrebbe essere la tua prima destinazione quando arrivi in una nuova regione. Nelle prime fasi di gioco, quando il tuo vigore è limitato, scalarle è un'impresa, ma andando avanti diventa sempre più facile. Alcune torri, tuttavia, sono più difficili di altre da conquistare, per via della forte presenza nemica o di ostacoli e pericoli ambientali. Raggiungendo la cima di una torre e interagendo con il suo terminale, svelerai la porzione di mappa corrispondente, rendendo più agevole l'esplorazione dell'area. Le torri hanno anche un'altra caratteristica fondamentale: una volta sbloccate, diventano punti di teletrasporto, permettendoti di raggiungerle in un lampo, quando necessario. Essendo molto alte, puoi usarle come punto di partenza per planare verso le destinazioni circostanti (come il sacrario locale), teletrasportarti di nuovo alla torre e fluttuare verso nuove sfide nelle vicinanze.



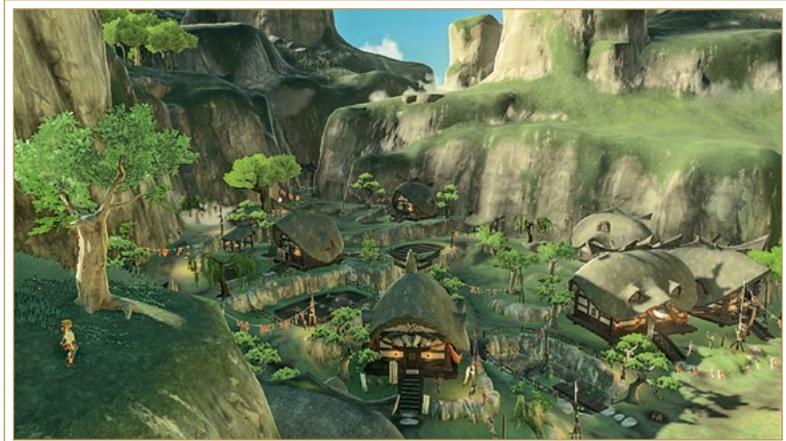
**SACRARI:** la maggior parte dei sacrari sono "labirinti" piccoli, ma ben congegnati, che ti costringono a risolvere ogni genere di enigma, fisico o logico. Come le torri, i sacrari sono punti fondamentali da raggiungere attraverso l'esplorazione. Non solo una volta completati garantiscono utili ricompense (compresi gli emblemi del trionfo, da scambiare con cuori o segmenti di vigore extra), ma si trasformano in punti di teletrasporto, quando ci interagisci per la prima volta. Visto che il gioco contiene più di cento sacrari, potrai formare una rete che ti permetterà di teletrasportarti praticamente in qualunque punto della mappa. Ricorda che alcuni sacrari non sono disponibili fin da subito: potresti aver bisogno di sfide dei sacrari specifiche per farli apparire.



**STALLAGGI:** gli stallaggi sono piccoli insediamenti con un solo scopo: permettono di registrare qualunque cavallo domato nel mondo di gioco (vedi pagina 17). Una volta registrato, un cavallo è disponibile in qualsiasi stallaggio di Hyrule, anche se lo abbandoni nel nulla dall'altra parte della mappa del mondo. La cosa conveniente è che, poco lontano da ogni stallaggio, si può in genere trovare un sacrario, dettaglio che li rende i punti di partenza perfetti quando si decide di iniziare a esplorare una nuova zona.



**STAZIONI DI POSTA NEMICHE:** nel corso dell'avventura incontrerai un gran numero di stazioni di posta. Queste strutture, che spaziano da semplici bivacchi di nemici attorno a un fuoco da campo a elaborate roccaforti con diverse torri di guardia, non devono essere prese alla leggera. Sconfiggendo i nemici di guardia in una stazione di posta, riceverai le armi da loro impugate, oltre agli oggetti che lasceranno cadere, da usare per fabbricare qualcosa. Molte stazioni di posta contengono almeno uno scrigno; occasionalmente, se circondato da un alone viola, questo può essere aperto solo dopo aver eliminato tutti i nemici in zona. Ciò non vuol dire che ti convenga sempre assaltare tutte le stazioni di posta che incontri. Una meccanica nascosta del gioco aumenta gradualmente la difficoltà dei nemici via via che li sconfiggi, quindi più avversari abbatti, più forti saranno quelli che incontrerai in seguito. In generale, ha senso dare la priorità alle stazioni di posta che garantiscono ricompense degne di nota.



**VILLAGGI:** *Breath of the Wild* è caratterizzato da un gran numero di villaggi in cui trovare ogni genere di amenità, compresi negozi, personaggi che ti affideranno le sfide, pentoloni da cucina e statue della dea, in cui scambiare gli emblemi del trionfo con portacuori o portavigore. Parla con tutti i personaggi che incontri: molti di loro dicono cose utili, o danno suggerimenti per sbloccare o completare le sfide.



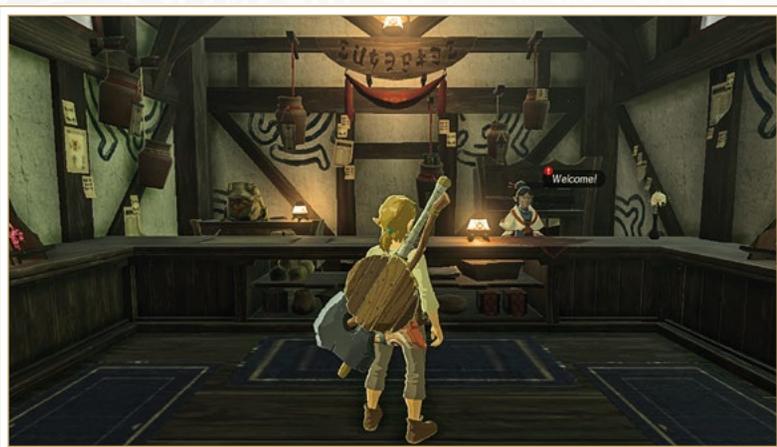
**FONTI DELLA FATA RADIOSA:** nascoste in luoghi specifici sparsi in tutta Hyrule, le fonti della fata radiosa permettono di potenziare parti di armatura in cambio dei materiali raccolti nel mondo di gioco. Questo è uno dei modi più efficaci per migliorare la resistenza ai danni. Indossando i set completi di equipaggiamento potenziato, godrai di benefici unici.



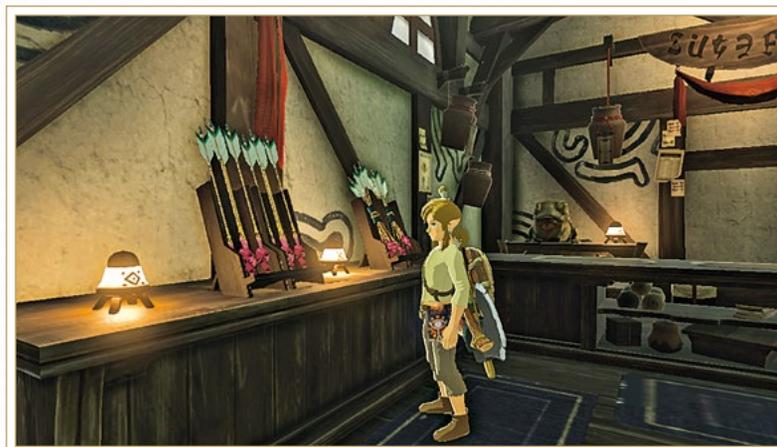
**FUOCHI DA CAMPO E PENTOLONI:** lungo i tuoi viaggi ti imbatteai spesso nei fuochi da campo e nei pentoloni. Sono sempre presenti nei villaggi, negli stallaggi e nelle stazioni di posta nemiche, ma si trovano anche all'aperto. Siediti presso un fuoco da campo per far passare il tempo, opzione utile quando devi aspettare fino all'alba o al tramonto, o per ripararti dal clima inclemente. Nei pentoloni sui fuochi da campo puoi cucinare piatti di ogni genere o preparare le pozioni, importanti durante l'esplorazione di nuove regioni o per affrontare le sfide. Ricorda che puoi accendere un fuoco da campo da solo, se necessario. Puoi farlo in vari modi: colpendo la pietra focaia con un'arma metallica o scoccando una freccia di fuoco. Quando scorgi un filo di fumo all'orizzonte, sappi che probabilmente indica la presenza di un personaggio o di un luogo d'interesse vicino al fuoco da campo corrispondente.



**OGGETTI COLLEZIONABILI:** esplorando Hyrule ti imbatteai regolarmente in diversi oggetti, tra cui vari tipi di frutta e verdura, insetti e pezzi di equipaggiamento. Questi oggetti collezionabili si notano facilmente dalla media e corta distanza grazie al loro bagliore intermittente. Quando vedi un bagliore, significa che l'oggetto in questione può essere raccolto premendo **A** nelle sue vicinanze, a patto che tu abbia spazio nella borsa.



**PUNTI INTERATTIVI:** viaggiando passerai per un gran numero di punti interattivi. Questi includono personaggi con cui parlare, scrigni da aprire, dispositivi da attivare e oggetti da manipolare per risolvere gli enigmi. Interagendo con alcuni personaggi (come gli abitanti dei villaggi) potresti avviare una minisfida. Sentiti libero di attivarne il maggior numero possibile. Non c'è alcun limite alle sfide che possono essere attivate contemporaneamente e non hai l'obbligo di completarle subito. Quando sei pronto ad affrontare una sfida, selezionala dalla lista nel menu corrispondente. Ricorda che i personaggi con messaggi importanti possono essere spesso riconosciuti grazie alla presenza di un punto esclamativo rosso accanto al loro nome.



**NEGOZI:** nel mondo di Hyrule ci sono vari tipi di negozi, ognuno con varietà uniche di beni e servizi. In *Breath of the Wild* non si fanno acquisti all'interno di menu: devi semplicemente metterti davanti all'oggetto che vuoi comprare. Gli **empori** (**B**) vendono vari tipi di beni, compresi i materiali da cucina e le frecce. I negozi di **abiti e armature** (**I**) vendono completi che variano da negozio a negozio. Le **tintorie** (**I**) permettono di modificare l'aspetto dei tuoi vestiti e dei set di armature. Le **gioiellerie** (**B**) vendono parti di armatura per la testa, chiamate diademi. Le **locande** (**B**) permettono a Link di riposare, rigenerando i cuori o garantendo ulteriori benefici, grazie a servizi speciali come letti più morbidi. Oltre ai negozi tradizionali, ti imbatteai regolarmente in mercanti girovaghi con un catalogo limitato, ma ben felici di acquistare gli oggetti superflui nella tua borsa.

## MAPPE E ICONE

**MAPPA PRINCIPALE:** puoi accedere in qualsiasi momento alla mappa principale premendo **+** (e **L/R**, se devi cambiare scheda). La posizione di Link è indicata dalla freccia triangolare che punta nella direzione verso cui è rivolto (**Y**). Una volta sulla schermata della mappa, puoi spostarti con **C**, aumentare o ridurre lo zoom con **B**, e fissare manualmente un indicatore con **A**.

La mappa di ogni regione è inizialmente oscurata, ma ha confini chiaramente visibili: per svelarla devi attivare il terminale in cima alla torre locale. In questo modo si sblocca la rappresentazione topografica completa dell'area e i confini con le regioni vicine già scoperte scompaiono. Seleziona una torre o un sacrario per teletrasportarti: in questo modo, dopo un breve caricamento, ti troverai alla destinazione scelta.

**MINIMAPPA:** la minimappa mostra una piccola porzione della mappa principale e corrisponde alle tue immediate vicinanze. L'icona "N" sulla



parte esterna indica sempre il Nord (ricorda che dal menu "Opzioni" puoi fissare la minimappa sul Nord, a prescindere dalla direzione verso cui è rivolto Link). Tutte le altre icone che appaiono qui sono identiche a quelle della mappa principale. Le icone scompaiono una volta uscite dai confini della minimappa, ad eccezione di quella della sfida selezionata, che resta sempre visibile. Questa appare sulla minimappa se abbastanza vicina, o sul bordo esterno per indicare approssimativamente i luoghi più distanti.

# CAVALLI

PRIMI PASSI

INTRODUZIONE

SOLUZIONE

SACRARI

MINISFIDE

BORSA

BESTIARIO

EXTRA

INDICE

STRUTTURA DI GIOCO

COMANDI

INTERFACCIA SU SCHERMO

SPOSTAMENTI

PUNTI DI INTERESSE

MAPPE E ICONE

CAVALLI

COMBATTIMENTO

RISORSE

CUCINA

CRESCITA DEL PERSONAGGIO

CLIMA ED ELEMENTI

STRUMENTI

ENIGMI



**DOMARE I CAVALLI:** dopo aver lasciato l'altopiano delle origini nelle prime ore di gioco, ti imbatterai spesso nei cavalli selvatici. Dopo averne avvicinato uno da dietro camminando accovacciato, premi **A** per montargli in groppa. A seconda del suo carattere, il cavallo potrebbe cercare di disarcionarti o rifiutarsi di ubbidire: in questi casi, accarezzalo con **L**. Se l'operazione avrà successo, vicino alla testa dell'animale appariranno delle particelle rosa, che indicano una maggiore predisposizione a ubbidire. Quando l'affetto di una cavalcatura arriva a 100 (valore che puoi controllare negli stallaggi), il cavallo esegue senza incertezze ogni istruzione.



**CAVALCARE I CAVALLI:** mentre cavalchi un cavallo, svolta con **○**. Per aumentare la velocità, premi **A** finché non raggiungi l'andatura desiderata: dal passo al trotto, al piccolo galoppo, fino al galoppo. Cavalcando a tutta velocità, consumi un'unità di vigore del cavallo (☀️) ogni volta che lo esorti a fare uno sforzo ulteriore. Questi segmenti si ripristinano automaticamente dopo pochi secondi e i cavalli con un valore di vigore elevato ne hanno a disposizione di più. Quando svuoti del tutto le riserve di energia, l'andatura del cavallo rallenta in modo drastico ed è temporaneamente impossibile aumentare la velocità, quindi ricordati di fare attenzione. Per rallentare, inclina **○** all'indietro. Ricorda che puoi combattere da cavallo e muoverti lateralmente o all'indietro tenendo premuto **ZL**.



**REGISTRARE I CAVALLI:** dopo aver domato un cavallo, portalo in uno stallaggio e registralo parlando con il gestore (**ZL** + **A**). Una volta registrato, il cavallo è ufficialmente tuo e puoi evocarlo presso qualsiasi stallaggio. Quando registri o evochi uno dei tuoi cavalli in uno stallaggio, puoi controllarne gli attributi, rappresentati da stelle: più ce ne sono, più sviluppato è l'attributo. Normalmente la velocità e il vigore sono le caratteristiche più importanti, visto che regolano la funzione principale dell'animale: spostarsi rapidamente. Se ti accorgi che un cavallo appena domato ha bassi attributi, valuta se rimetterlo in libertà, prima di andare alla ricerca di un miglior compagno di viaggio.

## LEGENDA DI MAPPA E MINIMAPPA

ANNOTAZIONE	SIGNIFICATO	ANNOTAZIONE	SIGNIFICATO
	Link		Centro di ricerca
	Cavallo attuale di Link		Stallaggio
	Indicatore sfida		Villaggio
	Puntina		Altri punti di riferimento
	Timbro (esempio)		Abiti e armature*
	Torre		Emporio*
	Sacrario (individuato, non ancora sbloccato)		Locanda*
	Sacrario (sbloccato, non ancora completato)		Tintoria*
	Sacrario (completato)		Gioielleria*

\* Le icone dei negozi appaiono solo sulla mappa di gioco al massimo livello di zoom.

**ICONE SULLA MAPPA:** mentre osservi l'ambiente con il cannocchiale, puoi piantare manualmente delle "puntine" con **A**. Si tratta di un'opzione molto utile se sfruttata da posizioni elevate come le torri o la vetta delle montagne: dall'alto puoi ispezionare l'intera regione con il cannocchiale e mettere le puntine su tutti i sacrari o i possibili luoghi di interesse scovati. Puoi anche mettere le puntine direttamente sulla mappa, con un limite massimo di cinque. Le puntine rimangono costantemente visibili sulla minimappa, dettaglio che le rende utili ai fini dell'orientamento.

Al contrario, puoi posizionare e consultare i "timbri" solo sulla mappa principale. Vengono usati principalmente come riferimento o promemoria. Il fatto che non appaiano sulla minimappa limita la loro efficacia in termini di orientamento.



# COMBATTIMENTO

In *Breath of the Wild*, combattere contro i nemici è una delle sfide più difficili. Anche se i primi scontri possono sembrare semplici, presto ti imbattevi in avversari in grado di svuotare molti o perfino tutti i tuoi cuori con un unico colpo devastante. È importante capire che in *Breath of the Wild* il combattimento è strategico. Anche se il gioco si concentra molto sull'azione, non puoi semplicemente caricare a testa bassa gli aggressori (o, peggio ancora, interi gruppi di nemici) senza rischiare un fallimento totale. Al contrario, dopo aver gettato Link nella mischia devi considerare con attenzione come affrontare ogni battaglia, dando priorità alle tecniche difensive e al contrattacco.

## APPROCCI AL COMBATTIMENTO...



**FURTIVITÀ:** normalmente i nemici non notano subito la tua presenza. Finché puoi contare su questo vantaggio, osservali e pianifica le tue azioni. Per non farti scoprire non devi fare rumore (mantieni al minimo le onde sonore sul rilevatore) e devi rimanere nascosto. Per evitare di fare rumore, cammina inclinando lievemente **○** o, meglio ancora, muoviti da accovacciato premendo **○**. Quando possibile, usa l'ambiente circostante: accovacciandoti nell'erba alta, per esempio, puoi avvicinarti molto ai mostri senza essere notato. Se hai la possibilità di mettere fuori combattimento o indebolire gli avversari prima di una mischia, cerca di sfruttarla, prima di sguainare la spada e caricare. Naturalmente, quando puoi eliminare i nemici in silenzio senza far scattare l'allarme, ti consigliamo di farlo.



**ATTACCO A SORPRESA:** ogni volta che riesci a cogliere il nemico alle spalle (in genere raggiungendolo camminando da accovacciato con **○**), puoi mettere a segno un potente colpo chiamato attacco a sorpresa: premi **A** quando appare sullo schermo il relativo suggerimento. In questo modo puoi causare danni ingenti che, molto spesso, abbattano all'istante il bersaglio o lo indeboliscono notevolmente. Se attacchi una stazione di posta di notte mentre le guardie dormono, puoi usare questa tecnica per ripulire con calma l'accampamento, senza mai vedertela con più di un nemico alla volta.



**INDIVIDUAZIONE DEI NEMICI:** quando non sono in modalità di combattimento, i nemici hanno dei comportamenti ben definiti. Le sentinelle sulle basi di osservazione, per esempio, sorvegliano i dintorni; le guardie di pattuglia concentrano l'attenzione su percorsi ben precisi. Se un nemico nota la tua presenza da lontano o sente un rumore, un punto di domanda appare sopra la sua testa. Se continui a fare rumore o rimani allo scoperto, il punto di domanda diventa gradualmente rosso. Una volta pieno, appare un punto esclamativo giallo, segno che sei stato scoperto. A questo punto, tutte le forze in zona entrano in modalità di combattimento e iniziano a darti la caccia. Quando vedi il punto di domanda, accovacciati se sei stato troppo rumoroso o nasconditi dietro a una superficie solida per uscire dal campo visivo del nemico. Se ti nascondi con successo, i nemici si rilassano e tornano a ciò che stavano facendo. Se vieni scoperto, fai attenzione al ritmo e alla tonalità della musica di sottofondo. In caso dovessi scegliere un nascondiglio che limita la tua capacità di sorvegliare la zona, la musica ti farà capire quando uscire cautamente dal rifugio, per riprendere l'infiltrazione.



**STRATEGIE CON L'ARCO:** puoi iniziare le battaglie in una posizione vantaggiosa usando l'arco con creatività. Le frecce di fuoco (o le frecce normali infiammate a contatto con il fuoco) fanno saltare in aria i barili esplosivi. In alternativa, puoi ottenere la stessa reazione tagliando con le frecce la corda di supporto delle lanterne, facendole cadere accanto ai barili esplosivi. Le frecce possono essere usate anche per colpire superfici solide vicine ai nemici e distrarli, creando l'opportunità di avvicinarti e abatterli con un attacco a sorpresa alle spalle.

## DIFESA

La capacità di evitare i danni usando con astuzia le abilità difensive è cruciale. I nemici tendono a infliggere danni ingenti con i loro attacchi, quindi è raro poter colpire in totale sicurezza. L'uso ragionato delle tecniche difensive è il modo migliore per creare ottime occasioni di attacco. Le parate e le manovre evasive ti permettono di sconfiggere velocemente gli avversari nei combattimenti diretti. Ti suggeriamo di allenarti con i comandi qui descritti e di prendere confidenza con ogni tecnica, facendo pratica con le deboli creature di inizio gioco. Queste sessioni di allenamento daranno ottimi frutti negli incontri successivi, quando le finestre di reazione si ridurranno e i nemici sfoggeranno una forza spaventosa.



**PARARE:** puoi parare gli attacchi nemici tenendo premuto **ZL** mentre imbracci uno scudo. Fino a quando tieni premuto il comando, tutti gli attacchi vengono deviati, a eccezione di quelli più potenti. Ogni colpo consuma una parte della resistenza dello scudo. Quando un pezzo di equipaggiamento è in procinto di rompersi, il gioco ti avverte facendo lampeggiare di rosso la rispettiva icona nella borsa. Quando la resistenza si consuma del tutto, lo scudo va in pezzi, costringendoti a equipaggiarne un altro. Tieni premuto **+** e scegli con **○**, se ne hai un altro immediatamente disponibile.



**SCATTO:** se non ti senti pronto ad affrontare un attacco imminente, il semplice scatto può essere una valida soluzione. Si tratta di un modo efficace per evitare attacchi a distanza rapidi come i raggi laser, o per uscire velocemente dal raggio di efficacia degli attacchi ad area di effetto dei nemici di grandi dimensioni (e, idealmente, per attaccare ai fianchi). Anche la fuga, ovviamente, è un'ottima risorsa quando non ti senti in grado di vincere uno scontro, o semplicemente quando non vuoi combattere con un gruppo di nemici di poco conto.



**GESTIONE DELLA FOLLA:** la tua abilità difensiva non è determinata solo dalla capacità di schivare, parare ed eseguire la parata perfetta, ma anche da quella di tenere d'occhio tutti i nemici. Spesso dovrai affrontare gruppi di nemici i cui attacchi, anche quelli veloci a distanza, possono arrivare da qualsiasi direzione. Usa con attenzione **○** per tenere d'occhio gli avversari nelle immediate vicinanze, prendendo nota di quelli indeboliti e delle minacce più pericolose. Quando affronti più avversari contemporaneamente, in genere paga essere sempre in movimento e sfruttare gli ostacoli ambientali, evitando di farsi circondare o intrappolare in un angolo. Quando possibile, è anche prudente concentrarsi su un solo nemico alla volta. Colpendo i nemici senza una strategia precisa, non ne riduci il potenziale di gruppo, e rischi di prolungare scontri rischiosi.



**SPOSTAMENTO LATERALE E SCHIVATA:** un altro modo efficace per evitare gli attacchi nemici è schivarli. Puoi farlo tenendo premuto **ZL**, attivando così lo spostamento laterale. Mentre sei in questa posa, salta di lato per eseguire un balzo laterale, o all'indietro per un salto all'indietro. Queste mosse non sono utili solo per evitare gli attacchi, ma anche per far guadagnare rapidamente a Link una posizione vantaggiosa. Se non sei sicuro del tempismo o della portata di un attacco imminente, la schivata preventiva è sempre il modo migliore per evitare danni. Se eseguite una frazione di secondo prima che l'attacco colpisca (grazie a una "schivata perfetta"), queste mosse attivano un effetto al rallentatore di contrattacco, durante il quale puoi scatenare contrattacchi multipli in totale tranquillità. Vedi sul retro per i dettagli.



**PARATA PERFETTA:** la parata perfetta permette di deviare volontariamente un attacco in arrivo. La puoi eseguire tenendo sollevato lo scudo con **ZL** e premendo **A** nel momento esatto in cui l'attacco nemico ti sta per colpire. La parata perfetta è una tecnica sia offensiva che difensiva ed è l'unico modo per bloccare gli attacchi più potenti senza subire danni. Andando avanti con l'avventura diventa sempre più importante, e ti garantisce la possibilità di eseguire letali contrattacchi o perfino di rispedire al mittente i raggi laser.



**RECUPERO DEI CUORI:** quando a Link resta un solo cuore, viene illuminato da un alone rosso lampeggiante che indica chiaramente la precarietà della situazione. Il modo migliore per recuperare energia è mangiare del cibo con proprietà curative: puoi farlo andando in qualunque momento nel menu della borsa. Tutti gli oggetti di questa categoria sono indicati con il simbolo del cuore. Normalmente gli ingredienti crudi hanno capacità curative limitate, ma puoi migliorare la situazione usandoli per cucinare. Raccogliendo le fate durante i viaggi, ottieni la possibilità di recuperare automaticamente cinque cuori quando Link viene abbattuto, evitando una visita alla schermata di Game Over. Anche con il bagno alle terme recuperi gradualmente l'intera riserva, mentre completando i sacriari e ottenendo nuovi portacuori, rigeneri all'istante la salute.

PRIMI PASSI

INTRODUZIONE

SOLUZIONE

SACRARI

MINISFIDE

BORSA

BESTIARIO

EXTRA

INDICE

STRUTTURA DI GIOCO

COMANDI

INTERFACCIA SU SCHERMO

SPOSTAMENTI

PUNTI DI INTERESSE

MAPPE E ICONE

CAVALLI

COMBATTIMENTO

RISORSE

CUCINA

CRESCITA DEL PERSONAGGIO

CLIMA ED ELEMENTI

STRUMENTI

ENIGMI

## ATTACCO

Per sconfiggere i nemici in *Breath of the Wild* serve sempre un approccio tattico, e non andrai lontano inserendo i comandi a caso. In genere, i tentativi di eseguire combo a caso falliscono in modo miserabile: al contrario, devi assicurarti che i tuoi colpi abbiano un peso. I risultati migliori si ottengono capitalizzando le occasioni di contrattacco, per poi eseguire assalti brevi e letali con le armi più potenti.



**AGGANCIARE:** tenendo premuto **ZL**, puoi agganciare un bersaglio e affrontare e seguire i movimenti di un nemico alla volta. In questo modo non devi aggiustare in continuazione la visuale e puoi ridurre più facilmente il numero di avversari, anche quando affronti gruppi numerosi. Un bersaglio agganciato viene segnato in modo chiaro con una freccia rossa sopra la sua testa.



**ATTACCHI IN MISCHIA E COMBO:** gli attacchi normali si eseguono premendo **Y**. Ogni volta che premi il pulsante, esegui un attacco unico, ma puoi anche premerlo ripetutamente per eseguire le combo. Premere ripetutamente senza pensare, però, ti permetterà di sconfiggere solo i nemici più deboli. È importante ottenere le tecniche avanzate nelle prime fasi dell'avventura, per avere una possibilità contro gli avversari più duri.



**COLPI CARICATI:** tieni premuto **Y** per preparare un colpo caricato. Il colpo parte quando rilasci il comando. Il processo di potenziamento svuota in fretta l'indicatore del vigore: quando questo si esaurisce, l'attacco parte anche tenendo premuto il comando. Puoi cancellare la carica premendo **B**, per recuperare il controllo di Link o preservare la resistenza dell'arma, per esempio. La natura di un colpo caricato dipende dall'arma impugnata. Con un'arma a una mano esegui un attacco circolare a 360° che colpisce tutti i bersagli attorno a Link. Con le armi a due mani, Link inizia a roteare, colpendo più volte i bersagli vicini e mettendo a segno un attacco finale a terra che provoca un'onda d'urto e colpisce più nemici, riducendo anche la resistenza dell'arma.



**ATTACCO CON SALTO:** premendo il pulsante di attacco mentre sei in aria a un'altezza sufficiente, Link piomba a terra con un attacco, causando un'onda d'urto di intensità proporzionale alla distanza totale della caduta. I bersagli nel raggio di attacco di Link saranno colpiti prima dall'attacco stesso e, subito dopo, dall'onda d'urto. Anche se difficilmente sfruttabile (e soprattutto poco pratico) in pieno combattimento, questo attacco può essere un valido modo per iniziare uno scontro. Puoi anche eseguirlo mentre plani sui nemici.



**CONTRATTACCO:** eseguendo una schivata (tieni premuto **ZL** e salta di lato o all'indietro) una frazione di secondo prima che un attacco colpisca Link, si attiva il contrattacco. Si tratta di una finestra di tempo al rallentatore durante la quale puoi eseguire una serie di attacchi senza alcun rischio. Imparare il tempismo di questa mossa è essenziale, dato che essa costituisce un punto cardine per il successo in tanti scontri difficili, soprattutto contro i boss. Anche se all'inizio la troverai difficile, cerca di perseverare con pazienza: fai pratica contro i nemici più deboli per imparare il principio di base, e poi adattarti agli schemi di attacco di altri avversari. Quando lascerai l'altopiano delle origini, dovresti ormai essere a tuo agio con questa meccanica.



**PARATA PERFETTA:** così come il contrattacco, anche la parata perfetta (premi **A** mentre tieni sollevato lo scudo con **ZL**) è una tecnica fondamentale da inserire in fretta nel repertorio. Essa permette di deviare gli attacchi in mischia e, cosa ancora più importante, di sbilanciare momentaneamente l'avversario. Puoi farla seguire da una combo completa, causando danni ingenti. Questa tecnica è indispensabile contro i boss più potenti e i boss secondari. Si usa anche per riflettere i raggi laser dei guardiani. La finestra di tempo per eseguire con successo una parata perfetta è stretta, ma vale la pena allenarsi per padroneggiarla. Una volta ottenuto il pieno controllo di questa tecnica indispensabile, alcune battaglie molto difficili vengono notevolmente ridimensionate.



**ATTACCHI CON L'ARCO:** per scoccare una freccia, tieni premuto **ZR**, prendi la mira e rilascia. Quando cerchi di colpire bersagli lontani, ricordati di calcolare la forza di gravità: mira più in alto rispetto al bersaglio, per compensare la traiettoria arcuata della freccia. Più lontano è il bersaglio, più in alto devi mirare. Come puoi immaginare, i colpi alla testa causano danni maggiori (critici). Per tornare allo scudo o all'arma da mischia dopo aver scoccato una freccia, premi **R**. Usando l'arco mentre sei in aria (a prescindere che tu stia saltando da un dirupo o planando lungo una corrente ascensionale), si attiva un effetto al rallentatore, utile per mirare con maggior precisione. In questo modo, però, il vigore si consuma rapidamente, quindi cerca di sfruttare in fretta la tua occasione. In alcune situazioni, ricorda di conservare abbastanza vigore per usare la paravola e rallentare la caduta.



**CALCOLO DEI DANNI E CATEGORIE DELLE ARMI:** in automatico, i tuoi attacchi riducono i PV (punti vita) del bersaglio di un ammontare corrispondente al valore di potenza dell'arma. Una spada con potenza 10, quindi, toglie 10 PV alla barra di salute della vittima. Un pezzo di armatura che otterrai nelle fasi avanzate del gioco rivela il numero esatto di punti vita del tuo avversario. Normalmente, le armi a una mano non garantiscono forza bruta, ma possono contare su altri vantaggi. In particolare, ti permettono di imbracciare allo stesso tempo lo scudo, rendendo facile mettersi rapidamente sulla difensiva; anche la frequenza di attacco più alta è significativa. Al contrario, le armi a due mani sono più lente e incompatibili con l'uso dello scudo (devi mettere via l'arma con **B**, prima di poter parare), ma non hanno paragoni in termini di forza bruta, portata e potenziale distruttivo dei colpi caricati.

## RICOMPENSE DI BATTAGLIA



**BOTTINO DEI NEMICI E SCRIGNI DELLE STAZIONI DI POSTA:** ogni nemico sconfitto garantisce almeno un oggetto, a volte anche di più. In generale, più forte è l'avversario, più ricca è la ricompensa. I materiali mostruosi possono essere cucinati con gli insetti e altri animali per creare potenti pozioni. Una volta sconfitti, gli avversari armati lasciano anche cadere l'arma con cui sono equipaggiati. Se ti accorgi che un nemico impugna un'arma interessante, per esempio, ha senso prendere in considerazione lo scontro. Oltre ai bottini di alcuni avversari specifici, molte stazioni di posta nemiche difendono almeno uno scrigno, in cui puoi spesso trovare gemme o un pezzo di equipaggiamento. Gli scrigni caratterizzati da un bagliore viola possono essere aperti solo dopo aver sconfitto tutte le truppe del luogo; una volta abbattuto l'ultimo nemico, il bagliore diventa giallo.



**LANCIARE LE ARMI:** puoi lanciare qualsiasi arma da mischia tenendo premuto e rilasciando **R**. Le armi lanciate causano danni critici a qualunque bersaglio colpito, dettaglio che le rende davvero devastanti. In particolare, il boomerang è molto efficace: dopo averlo lanciato con il metodo appena descritto, puoi riprenderlo al volo sulla sua traiettoria di ritorno premendo **A**. Quando lo lanci contro dei bersagli in spazi aperti, assicurati che il boomerang non trovi ostacoli sulla via del ritorno per godere del lusso di danni a lungo raggio considerevoli e ripetuti.



**CAMBIO ARMA E SCORCIATOIE:** in battaglia hai accesso a due set di equipaggiamento: armi e scudo con **R**, arco e frecce con **ZR**. Puoi passare in qualsiasi momento da una "modalità" all'altra. Per cambiare equipaggiamento senza aprire il menu, tieni premuto **+** nella direzione appropriata (a sinistra per gli scudi o le frecce, a destra per le armi da mischia o gli archi).



**EVOLUZIONE E RITORNO DEI NEMICI:** anche se non si nota subito, sconfiggere i nemici ha delle conseguenze. Abbattendo sempre più avversari, si attivano le versioni potenziate delle medesime tipologie. Queste possono essere identificate attraverso il colore, che in ordine di difficoltà crescente cambia da rosso a blu, nero, bianco, argento. Quindi, anche se uccidendo gli avversari ricevi ricompense immediate, avvicini la comparsa di nemici più aggressivi.

A ogni plenilunio si verifica il fenomeno chiamato luna sanguinante, che provoca il ritorno di tutti i nemici sconfitti. Questo vuol dire che, a prescindere dai tuoi sforzi, non puoi liberarti dei mostri che infestano il mondo: quelli che uccidi vengono sempre riportati in vita.

# RISORSE

In *Breath of the Wild* esistono varie tipologie di risorse, molte delle quali servono a rendere Link più forte e flessibile tramite piccoli aggiustamenti. Quelle che non hanno una simile capacità possono essere vendute, offrendo i fondi per effettuare acquisti importanti.



**OGGETTI DA COMBATTIMENTO:** Link può arricchire il proprio equipaggiamento solo all'aperto. Le armi, gli archi e gli scudi non si trovano nei negozi. Il metodo principale per ottenere tali oggetti è rubarli ai nemici sconfitti, anche se in molte stazioni di posta puoi trovare pezzi di equipaggiamento abbandonati a terra. Gli oggetti da combattimento più preziosi si ottengono da alcuni scrigni specifici, spesso all'interno di sacrari, labirinti o rovine dimenticate. Tutte le armi, gli archi e gli scudi hanno una resistenza limitata. Si danneggiano dopo un certo numero di utilizzi (al termine dei quali la rispettiva icona inizia a lampeggiare di rosso), per poi rompersi definitivamente. Alcuni oggetti hanno una resistenza superiore alla media, indicata attraverso l'icona  accanto alla loro immagine. Ci sono altri bonus simili, che per esempio aumentano la potenza o il tasso critico di un'arma. Quando scegli un'arma, puoi capire se il suo valore di attacco è maggiore () , minore () o uguale () a quello dell'arma in tuo possesso. Solo dopo averla ottenuta, però, puoi scoprire se ha qualche abilità speciale.



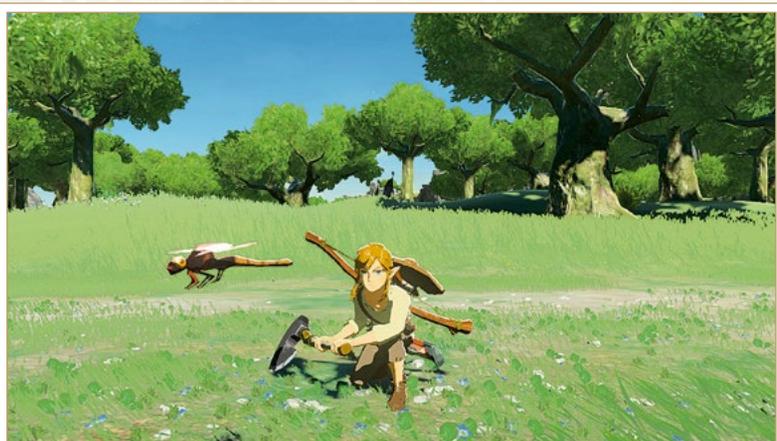
**FRECCE:** le frecce vengono lasciate cadere dai nemici sconfitti, in particolare dagli arcieri; puoi anche recuperare quelle che mancano il bersaglio, prima di allontanarti dopo uno scontro. Si trovano anche negli scrigni e le puoi acquistare presso alcuni mercanti ed empori. Le frecce possono essere usate in tanti modi: per eliminare silenziosamente le sentinelle, per far brillare gli esplosivi, per recidere le corde, per attivare da lontano gli interruttori e, naturalmente, per occuparsi dei nemici a distanza di sicurezza. Per questo motivo è importante averne sempre una discreta scorta. Quando hai la possibilità di acquistarne, soprattutto in blocco, assicurati di farlo: l'investimento in rupie verrà ben ricompensato. Le frecce elementali sono ancora più utili delle versioni normali. Le loro proprietà magiche le rendono letali in combattimento. I nemici congelati dalle frecce di ghiaccio, per esempio, subiscono danni elevati, mentre molti avversari vengono storditi dalle frecce elettriche. Sono utili anche per risolvere alcuni enigmi o per interagire con l'ambiente: le frecce di fuoco possono accendere le lanterne, le frecce bomba possono frantumare alcune rocce, e così via.



**ARMATURE:** l'armatura di Link determina la sua resistenza ai danni. La resistenza è indicata dal valore numerico di difesa di un indumento (). Più alto è il valore di difesa indotta dall'armatura, meno danni Link riceve dagli attacchi nemici. Le armature si trovano principalmente presso i negozi di abiti e armature sparsi nel mondo di Hyrule. Alcuni pezzi molto validi sono al sicuro negli scrigni nascosti in sacrari specifici. Molti indumenti offrono effetti aggiuntivi oltre al semplice valore di difesa, come la resistenza a un elemento o una maggior velocità di arrampicata, dettaglio che li rende ancora più preziosi.



**PIANTE:** nelle terre selvagge puoi trovare tante varietà di frutta, verdura e fiori, tutte disponibili per essere raccolte. Quando questi oggetti collezionabili sono fuori portata, pensa in modo creativo: *Breath of the Wild* prevede varie soluzioni e premia la sperimentazione. Per prendere le mele sui rami più alti, per esempio, puoi arrampicarti in cima all'albero, colpire il ramo con un'arma da mischia e far cadere i frutti. Oppure puoi tagliare l'intero albero a colpi d'ascia e colpirlo di nuovo per ottenere un fascio di legna. O ancora, puoi semplicemente colpire una mela con una freccia e raccoglierla una volta a terra; e l'elenco continua...



**ANIMALI DI PICCOLA TAGLIA:** durante i tuoi viaggi ti imbattevi in insetti e lucertole di ogni tipo. Per catturare questi animali, devi avvicinarti molto, generalmente camminando accovacciato con . Finché rimani in questa posizione, loro non possono vederti. Un'altra opzione è scattare per coglierli di sorpresa. Non hai bisogno di attaccare queste creature: premi semplicemente  per sollevarle, così come faresti con le piante.



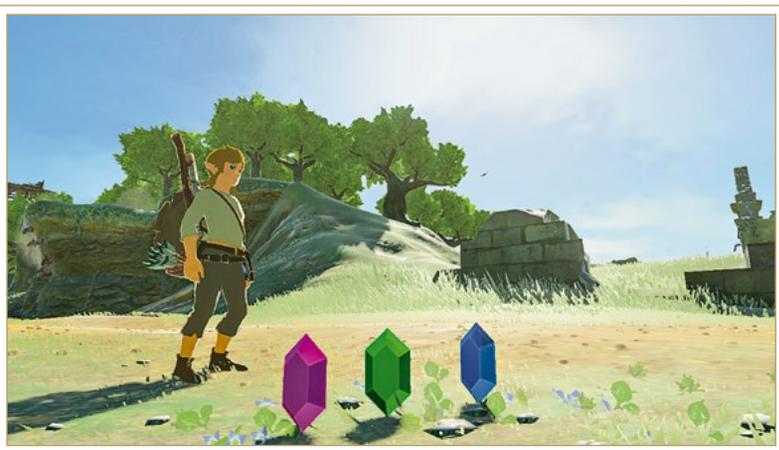
**ANIMALI DI GROSSA TAGLIA:** per cacciare gli animali più grandi, devi prima sconfiggerli. In genere sono deboli e non ostili. Per quelli più piccoli, come le volpi e gli uccelli, basta una singola freccia, ma per le creature più resistenti serve qualche sforzo in più. Per avvicinarti di soppiatto a un animale, cammina accovacciato fino alle sue spalle. Cacciando gli animali ottieni la carne, utile per le sue forti proprietà curative, soprattutto una volta cotta.



**PESCE:** puoi catturare i pesci, anche se sono prede sfuggenti. Puoi scattare per superarli in acqua, o colpirli quando sono a portata. Le bombe sono un modo brutale ma efficace per garantirsi una pesca ricca. Esattamente come la carne ottenuta dagli animali, anche il pesce è utile per rigenerare i cuori di Link.



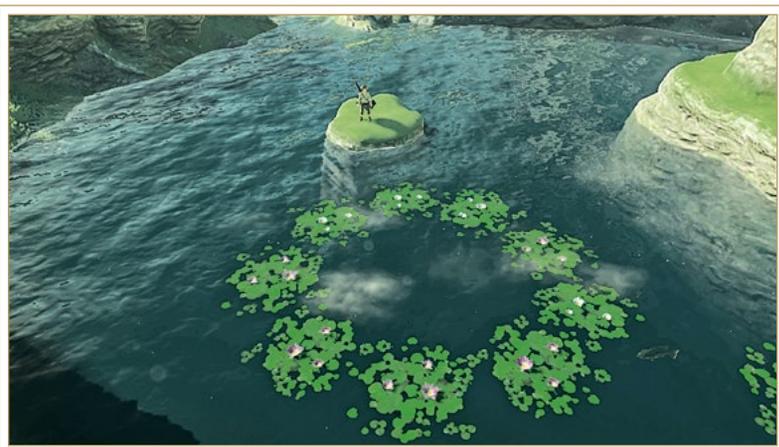
**MATERIALI MOSTRUOSI:** sono i materiali più comuni lasciati cadere dai mostri sconfitti. Da soli non valgono molto, ma possono essere combinati a insetti e lucertole per cucinare varie ricette, creando pozioni molto potenti.



**RUPIE:** le rupie sono la valuta principale nell'universo di Legend of Zelda. Hai bisogno delle rupie per qualsiasi acquisto presso i mercanti. Il loro colore ne determina il valore: quelle verdi valgono una rupia, quelle blu cinque, quelle rosse 20, quelle viola 50, quelle argento 100 e quelle oro 300. Occasionalmente le rupie si ottengono come oggetti collezionabili, vengono fatte cadere da alcuni nemici o si trovano negli scrigni del tesoro. Il metodo principale per accumularle, però, è vendendo nei negozi gli oggetti superflui.



**FATE:** le fate sono creature rare e preziose. Puoi trovarle in località ben precise, soprattutto vicino alle fonti della fata radiosa. A volte vedrai apparire una fata dopo aver tagliato l'erba: un colpo caricato con una spada a una mano funziona molto bene in tal senso. Il processo per catturarne una è lo stesso che si applica per gli insetti: cammina accovacciato finché non sei abbastanza vicino per catturarla, o scatta per accorciare rapidamente le distanze. Una volta nella borsa, una fata rigenera automaticamente i tuoi cuori quando si esauriscono del tutto. L'abilità di salvare Link da morte certa rende queste creature incredibilmente preziose durante i capitoli più difficili dell'avventura, ma puoi usarle anche come ingrediente per cucinare.



**SEMI KOROGU:** i semi Korogu sono oggetti speciali che ottieni ogni volta che trovi un Korogu. Queste creature sono nascoste in tutto il mondo di Hyrule, in genere in posti che attirano l'attenzione, come una roccia sospesa sul picco di una montagna. In sostanza, quando noti qualcosa di strano nel paesaggio, che siano dei sassi posizionati secondo uno schema specifico o delle ninfee disposte in circolo, è quasi certo che troverai un Korogu ad attenderti. Nei due esempi precedenti, dovrai risolvere alcuni semplici enigmi, aggiungendo la roccia mancante allo schema, o saltando da una vicina sporgenza al centro del cerchio di ninfee. Se avrai un buon intuito, le tue azioni verranno premiate con un seme. Le prove sono numerose e sta a te trovare la soluzione a questi enigmi. Il tempo speso per capire come fare, tuttavia, verrà ripagato: dopo qualche ora di gioco incontrerai un personaggio con cui scambiare i semi Korogu con spazi aggiuntivi nella tua borsa.



**GEMME:** le gemme come l'ambra e i topazi tendono a essere gli oggetti che garantiscono guadagni maggiori, una volta venduti. Le puoi ottenere distruggendo i depositi di minerali che sporgono da montagne e dirupi. L'operazione è molto semplice con armi pesanti come i martelli, o usando le bombe. Raccogliendo diligentemente le gemme in cui ti imbatti, non dovresti mai trovarti a corto di rupie, al momento di effettuare acquisti importanti.



# CUCINA

La capacità di cucinare è essenziale in quest'avventura. Non solo puoi cucinare piatti con grandi proprietà curative, ma anche piatti che garantiscono effetti benefici di ogni tipo.



**PENTOLONI:** il primo elemento di cui hai bisogno per cucinare è un pentolone. Puoi trovare i pentoloni in vari punti di Hyrule, in particolare nei villaggi, nelle stazioni di posta e negli accampamenti scoperti nelle terre selvagge. Non possono essere raccolti o spostati, quindi devi accontentarti di usarli sul posto. Quando li trovi, prenditi un po' di tempo per controllare le tue scorte e assicurarti di avere abbastanza pasti e pozioni per completare il prossimo obiettivo; in caso contrario, fai una breve sosta per rifornirti, a patto di avere nella borsa abbastanza materiali, ovviamente (vedi pagina 296 per ulteriori dettagli).



**ACCENDERE IL FUOCO:** un pentolone può essere usato solo su un fuoco acceso. Se non hai un fuoco a disposizione, ci sono molti modi per accenderlo: colpendo una pietra focaia con un'arma metallica a pochi centimetri dalla legna; scoccando una freccia di fuoco; trasferendo il fuoco da un'altra fonte (come una lanterna) con un oggetto di legno; oppure lasciando cadere e colpendo una gelatina chuchu rossa (oggetto ottenuto da nemici chiamati chuchu di fuoco), provocando una piccola esplosione.



**COME CUCINARE:** se hai a disposizione un pentolone, seleziona il materiale di tua scelta dalla borsa, poi scegli l'opzione "Prendi in mano" per trasferirlo nelle mani di Link. Ora puoi aggiungerne altre copie con (A) o aggiungere altri materiali. Quando sei pronto a continuare, premi (B) per tornare al gioco, poi (A) per mettere gli ingredienti nel pentolone. Dopo una breve animazione (che puoi saltare con (X)), otterrai la tua nuova creazione.



**COMBINAZIONI:** sono tante le possibili combinazioni di materiali che generano decine di piatti o pozioni, tutti con proprietà uniche. Molti hanno capacità curative, ma garantiscono anche una vasta gamma di effetti speciali, come l'aumento momentaneo del vigore, il miglioramento della difesa, o una breve resistenza a temperature estreme. Per la presentazione completa di questo sistema, consulta il capitolo "Borsa" a pagina 296. Come avrai notato, non sono necessarie vere e proprie "ricette": puoi combinare liberamente gli oggetti. Le combinazioni casuali possono dar vita a risultati bizzarri, ma le descrizioni dei materiali offrono consigli e suggerimenti utili.

# CRESCITA DEL PERSONAGGIO



Andando avanti con la storia principale, Link diventa più forte e più resistente in tanti modi differenti. Comprendere e ottimizzare la sua crescita è fondamentale per mantenersi in linea con il graduale aumento di difficoltà del gioco.



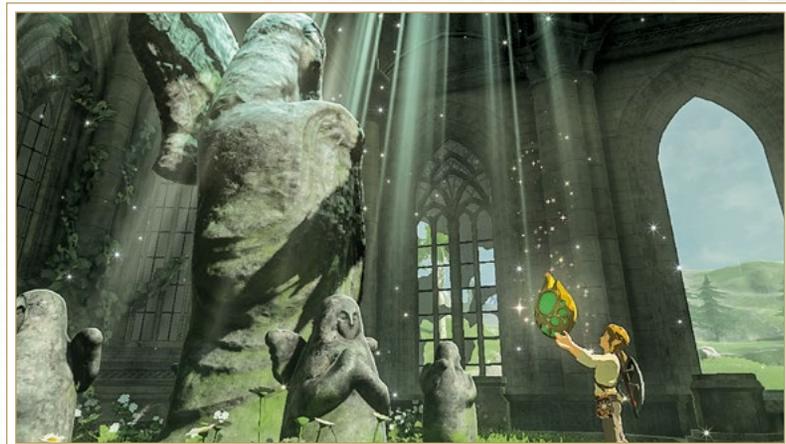
**EQUIPAGGIAMENTO:** il modo più ovvio per migliorare le prestazioni di Link è ottenere o migliorare l'equipaggiamento. Avanzando con la narrazione ed esplorando i quattro angoli di Hyrule, otterrai un equipaggiamento sempre migliore, tra cui armi potenti, frecce elementali e armature resistenti. Questi oggetti devono costituire una priorità, quando hai modo di recuperarli.



**POTENZIAMENTO DELLE ARMATURE:** le fonti della fata radiosa sono nascoste in luoghi specifici nel mondo di Hyrule. Ogni volta che ne trovi una, la fata radiosa al suo interno si offre (in cambio di una somma di denaro) di potenziare la tua armatura, aumentandone gli attributi usando i materiali. Questi interventi migliorano nettamente la difesa di Link.



**PORTACUORI:** puoi ottenere i portacuori in due modi; offrendo quattro emblemi del trionfo ottenuti nei sacrari alle statue della dea nei villaggi, o completando i labirinti. Ogni portacuore raccolto aggiunge permanentemente un cuore alla riserva di Link.



**PORTAVIGORE:** l'unico modo per espandere l'indicatore del vigore è offrire quattro emblemi del trionfo alle statue della dea nei villaggi. Ogni portavigore aggiunge un segmento pari a un quinto dell'intero indicatore. Raccogliendone il maggior numero possibile arriverai ad avere un indicatore composto da più cerchi concentrici. Queste espansioni sono molto preziose, visto che ti permettono di arrampicarti più in alto, di planare più lontano e di nuotare più a lungo.



**SPAZI PER L'EQUIPAGGIAMENTO:** i Korogu sono nascosti in molti luoghi sparsi nel mondo di Hyrule. Ogni volta che ne trovi uno, vieni ricompensato con un seme Korogu. Cerca di ottenerne il maggior numero possibile: portandoli al personaggio di nome Castonne, avrai l'opportunità di aumentare le dimensioni della tua borsa. Avere più spazio per trasportare armi, archi e scudi è importante, e permette di preparare un numero maggiore di strategie per il combattimento, ad esempio, portando con te la collezione completa di spade elementali.



**CRESCITA DEI NEMICI:** come Link, anche i nemici diventano progressivamente più forti e pericolosi, via via che ti avventuri nelle zone più oscure e pericolose di Hyrule. In ogni caso, puoi rallentare la crescita generale dei nemici evitando gli scontri superflui. Visto che le varianti più potenti di ogni specie (contraddistinte da colori diversi) appaiono solo quando vengono eliminati numerosi esemplari delle versioni precedenti, limitando il più possibile le battaglie inutili ritarderai il potenziamento dei nemici.

PRIMI PASSI

INTRODUZIONE

SOLUZIONE

SACRARI

MINISFIDE

BORSA

BESTIARIO

EXTRA

INDICE

STRUTTURA DI GIOCO

COMANDI

INTERFACCIA SU SCHERMO

SPOSTAMENTI

PUNTI DI INTERESSE

MAPPE E ICONE

CAVALLI

COMBATTIMENTO

RISORSE

CUCINA

CRESCITA DEL PERSONAGGIO

CLIMA ED ELEMENTI

STRUMENTI

ENIGMI

# CLIMA ED ELEMENTI

Le condizioni atmosferiche hanno un ruolo importante nella struttura di *Breath of the Wild*, al punto da influire sui tuoi obiettivi in determinati momenti della partita. È quindi vitale che impari a identificare cosa puoi o non puoi fare nelle varie condizioni meteorologiche. Elementi e forze come fuoco, vento ed elettricità, inoltre, svolgono un ruolo fondamentale in ogni situazione, dal combattimento agli enigmi. In questa sezione illustriamo gli elementi principali che ti aiuteranno a dare un senso alle “leggi” fisiche fondamentali del mondo di gioco.



**PIOGGIA:** la pioggia è la condizione climatica in cui probabilmente ti imbatteai per prima. Di sicuro è quella che incontrerai con maggior frequenza. Oltre a limitare la visibilità generale, la pioggia ha un effetto seccante: rende scivolosi i muri e i pendii, rendendo difficili le scalate. Per le distanze brevi, puoi cercare di arginare il problema saltando in verticale, dopo una scalata di pochi secondi. In molti casi, però, il fatto che Link tenda a scivolare rende poco pratico arrampicarsi sotto la pioggia. In queste circostanze, cerca un'altra via o, più semplicemente, aspetta che smetta di piovere.



**TEMPESTE DI FULMINI:** durante le tempeste si applicano le penalità legate alla pioggia. A questo, però, si aggiungono i fulmini, che possono cadere praticamente ovunque, perfino su Link stesso. Fai attenzione agli indizi che preannunciano questi eventi, in particolare alle scintille attorno al corpo dell'eroe, che appaiono a un ritmo sempre più serrato. Per ridurre le probabilità di essere colpito da un fulmine, rimuovi tutti gli oggetti metallici dal tuo equipaggiamento. Se temi che Link stia per essere colpito, trova rifugio in un luogo riparato, come una grotta o una sporgenza rocciosa. Una volta caduto il fulmine, sarai libero di rimetterti in cammino, almeno fino alla prossima minaccia.



**TEMPERATURE RIGIDE:** molti luoghi di Hyrule vantano temperature rigide, come indicato dal termometro sullo schermo. Questo vale per la maggior parte delle aree innevate, per la vetta delle montagne più alte e per le regioni molto al di sopra del livello del mare, ma anche per il deserto Gerudo durante la notte. Normalmente, il freddo fa tremare Link. Se non correrai ai ripari, inizierai a perdere gradualmente i cuori. Per impedirlo hai due opzioni: equipaggiare parti di armatura che garantiscono difesa dal freddo (❄️), o consumare un pasto o una pozione in grado di garantire temporaneamente lo stesso risultato. Gli effetti della difesa dal freddo sono cumulativi, quindi due pezzi di armatura equipaggiati nello stesso momento garantiscono una difesa di livello 2 (❄️❄️), necessaria per sopravvivere a temperature particolarmente estreme.



**TEMPERATURE ELEVATE:** Hyrule comprende anche regioni dove le temperature sono così elevate da risultare dannose per Link. Esattamente come accade con il freddo, puoi proteggerti dalla minaccia del caldo, equipaggiando armature appropriate e consumando pozioni o pasti specifici. Sono due gli effetti di cui hai bisogno, a seconda della natura del pericolo (causato dal sole o causato dalla lava). Di giorno, nel deserto, hai bisogno della difesa dal caldo (☀️), mentre l'effetto ignifugo (🔥) è necessario nei pressi del vulcano. Gli effetti del caldo riducono gradualmente i tuoi cuori, mentre le fiamme del vulcano sono molto più pericolose ed esauriscono la salute di Link in pochi secondi.



**FUOCO:** il fuoco è l'elemento con cui tenderai a imbattearti prima. Si trova spesso negli accampamenti, sotto ai pentoloni o nelle lanterne. Puoi dare fuoco alle armi in legno, incluse le frecce. Questo può essere utile per causare danni aggiuntivi ai nemici, per risolvere gli enigmi, o per interagire con l'ambiente, anche se gli oggetti incendiati vengono inesorabilmente consumati dalle fiamme. Tra le tante possibili applicazioni, il fuoco può bruciare l'erba secca, le foglie, l'edera e i rovi; può creare correnti ascensionali, far brillare i barili esplosivi, sciogliere i blocchi di ghiaccio, bruciare piattaforme di legno irraggiungibili su cui si trovano scrigni del tesoro, e così via.



**INGREDIENTI CONGELATI:** se fai cadere nella neve alcuni ingredienti come la carne, essi si congeleranno in pochi secondi. Il cibo congelato può essere usato in modo interessante: garantisce a Link la difesa dal caldo, rendendoti la vita più semplice nel deserto Gerudo, finché non troverai l'armatura con la protezione permanente dalle temperature elevate.



**ELETTRICITÀ E CONDUTTORI:** l'elettricità ha due applicazioni principali nel gioco. Può essere usata per folgorare i nemici, strategia molto utile contro alcuni guardiani che si incontrano nei sacrali e nei labirinti, e può elettrificare le pozze d'acqua, stordendo momentaneamente le entità che ci entrano in contatto. Si tratta di caratteristiche che puoi sfruttare a tuo vantaggio, ma ricorda che alcuni nemici useranno strategie simili contro Link. Se colpito da una qualunque forma di attacco a base di elettricità, o se tocca un avversario il cui corpo è attraversato da scariche elettriche, Link non rimarrà solo stordito, ma farà anche cadere la spada e lo scudo impugnati.



**FOLATE DI VENTO E CORRENTI ASCENSIONALI:** visiterai spesso aree in cui il vento soffia molto forte. Normalmente, se puoi vedere folate di vento bianche sullo schermo, vuol dire che il vento è abbastanza forte da far rotolare gli oggetti sferici (come le bombe). In alcune situazioni puoi sfruttare questa cosa a tuo vantaggio, per risolvere enigmi specifici. Il vento influenza anche Link durante le planate, permettendogli di coprire distanze sorprendentemente lunghe con il vento a favore. Le raffiche di vento verticali sono chiamate correnti ascensionali. Aprendo la paravela sopra a una corrente ascensionale, Link vola in alto nel cielo. Se trovi un ventaglio Korogu, non esitare a prenderlo. Ogni volta che "attacchi" con quest'arma, crei piccole ma potenti raffiche di vento nella direzione in cui è rivolto Link. Puoi sfruttare questa cosa per far muovere una zattera a vela nella direzione desiderata.



**PONTI IMPROVVISATI:** quando gli alberi crescono accanto ai burroni o ai fiumi, a volte è possibile abatterli per creare dei ponti improvvisati. Assicurati di essere rivolto nella direzione desiderata, poi colpicili con un'ascia (o una qualsiasi arma a due mani adatta allo scopo). I tronchi degli alberi possono anche essere usati come piattaforme galleggianti, permettendoti di navigare lungo fiumi di acqua gelida altrimenti dannosa per Link.



**FRECCE ELEMENTALI:** dovresti trovare le prime frecce elementali abbastanza presto nel corso dell'avventura. Funzionano come le frecce normali, ma presentano gli effetti benefici dell'elemento di cui sono infuse. Le frecce di fuoco incendiano ciò che colpiscono, le frecce di ghiaccio congelano i bersagli (lasciandoli indifesi contro il colpo di grazia), mentre le frecce elettriche folgorano i nemici o attivano determinati apparecchi meccanici.



**ARMI ELEMENTALI:** esattamente come le frecce, esistono anche le armi elementali. Sono molto preziose, visto che possono essere usate per risolvere degli enigmi e per causare danni aggiuntivi contro i nemici, specialmente quelli con un'affinità verso l'elemento opposto. Una creatura di ghiaccio colpita con una spada del fuoco, per esempio, probabilmente morirà dopo un solo attacco. Gran parte delle armi elementali ha bisogno di ricaricarsi dopo ogni attacco. Questo processo richiede pochi secondi ed è chiaramente visibile sullo schermo; quando l'arma è pronta, la sua lama brilla di nuovo del colore caratteristico del suo elemento.



**CHUCHU:** ogni volta che sconfiggi un chuchu, questo lascia cadere una gelatina dell'elemento di cui è imbevuto naturalmente. Puoi raccogliere la gelatina e farla cadere in punti specifici, prima di colpirla per scatenare una piccola esplosione dell'elemento in questione. Le gelatine chuchu rosse, per esempio, possono appiccicare il fuoco sotto ai pentoloni e lo stesso principio si applica alle altre varianti. Lasciando una gelatina chuchu blu "neutrale" in un ambiente specifico, come un campo innevato, la trasformerai nella variante corrispondente (in questo caso, la gelatina chuchu bianca del ghiaccio).

# STRUMENTI

Gli strumenti sono comandi speciali con proprietà uniche, che diventano disponibili nelle fasi iniziali del gioco. Puoi cambiare velocemente strumento, tenendo premuto **+**: quando viene mostrato il menu corrispondente, fai la tua scelta con **○**. Per usare uno strumento, entra nella modalità "Strumento" con **L**, prendi la mira con **○** e attivalo con **A**. Premendo di nuovo **L**, tornerai ai controlli normali.

Gli strumenti sono tra gli elementi chiave di *Breath of the Wild*. Il loro compito principale è aiutarti nella risoluzione degli enigmi, ma hanno una miriade di altre applicazioni. Possono essere usati per interagire con l'ambiente in modo unico, e dare vita a nuove strategie per sconfiggere i nemici. Se credi di esserti bloccato in un sacrario, un labirinto, o un luogo particolare, dai un'occhiata agli strumenti disponibili e potresti trovare ciò di cui hai bisogno.

## BOMBE RADIOCOMANDATE



**USO NEGLI ENIGMI:** le bombe radiocomandate esistono in versione sferica e cubica. I modelli sferici rotolano lungo i pendii e vengono spinti dalle raffiche di vento, mentre quelli cubici tendono a restare dove vengono posizionati. Puoi attivare simultaneamente una bomba per tipo, causando così due esplosioni consecutive. La funzione principale delle bombe radiocomandate è quella di distruggere gli oggetti fragili. Puoi riconoscere facilmente questi oggetti dal colore grigio simile alla pietra e dalla presenza di numerose crepe. Mentre Link solleva una bomba sopra la testa, premi **A** per posarla ai suoi piedi, o **R** per lanciarla alcuni metri di fronte a lui (premi **B** se cambi idea e decidi di metter via l'esplosivo). Puoi poi attivare l'esplosione con **L**, ma assicurati che Link non rimanga coinvolto. Dopo l'esplosione di una bomba, parte un periodo di attesa, al termine del quale potrai usarne un'altra.

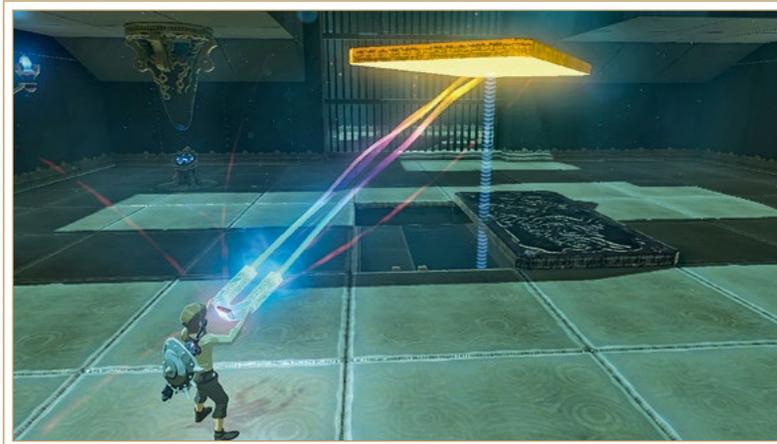


**USO IN COMBATTIMENTO:** le bombe sono abbastanza potenti da eliminare i nemici più deboli che incontri all'inizio del gioco. Funzionano molto bene anche contro le creature che risucchiano l'aria prima di eseguire un attacco, come gli octorok. Attendi che la preda ingerisca l'esplosivo, poi fallo esplodere per infliggere danni ingenti.



**USO NELL'ESPLORAZIONE:** molte grotte e anche alcuni sacrari sono bloccati da cumuli di rocce. Usa liberamente le bombe per farti strada. Le bombe sono anche un ottimo strumento per far saltare in aria oggetti come le casse di legno (che spesso contengono materiali) e i depositi di minerali che spuntano dalle pareti rocciose (che custodiscono minerali preziosi). A volte, le bombe si rivelano utili anche per "pescare" i pesci particolarmente sfuggenti.

## KALAMITRON



**USO NEGLI ENIGMI:** il kalamitron conferisce a Link il potere di sollevare e muovere gli oggetti metallici (controlla i movimenti di base con **○**, la distanza con **+**). Quando noti una lastra o un cubo di metallo, è probabile che il kalamitron possa rivelarsi utile. Se il kalamitron è attivo, questi oggetti sono chiaramente evidenziati con un color magenta; se sono entro il raggio d'azione, diventano gialli quando agganciati. Questi oggetti possono essere usati per creare ponti con cui attraversare i burroni, per fermare le raffiche di vento, per costruire delle scale rudimentali, o per liberare dei passaggi.



**USO IN COMBATTIMENTO:** il kalamitron può essere usato in battaglia in modo creativo, generalmente per far cadere degli oggetti sui nemici. Con questo potere puoi spingere via i mostri o farli volare giù nei burroni. Ci sono anche battaglie contro i boss e i boss secondari in cui devi sollevare degli oggetti per proteggerti, o per danneggiare l'avversario.



**USO NELL'ESPLORAZIONE:** nel mondo di gioco troverai occasionalmente delle lastre o dei cubi di metallo. In genere si trovano in luoghi dove è possibile sfruttarli, come vicino ai fiumi (permettendoti di creare un ponte). Quando ti imbatti negli scrigni metallici parzialmente sepolti, puoi usare questo strumento per sollevarli e recuperare il bottino.

## STASYS



**USO NEGLI ENIGMI:** lo stasys ti permette di fermare brevemente il tempo per un oggetto. Per esempio, puoi usarlo per congelare momentaneamente alcune piattaforme mobili, creando un sentiero percorribile. Questo potere ha una seconda applicazione cruciale, visto che l'oggetto sottoposto a stasys immagazzina l'energia acquisita mentre è immobilizzato, per rilasciarla subito dopo. Colpendo più volte un masso in stasi con un martello, per esempio, vedrai apparire la freccia di un vettore. Questa mostra la direzione in cui l'oggetto si muoverà al termine dell'effetto; le dimensioni e il colore della freccia indicano la distanza che verrà percorsa. Si tratta di una manovra necessaria per rimuovere dal percorso gli oggetti pesanti, o per spingerli verso un altro dispositivo. Ogni uso di stasys è seguito da un breve periodo di attesa, durante il quale l'abilità non è disponibile. Puoi ridurre l'attesa interrompendo prematuramente la stasi premi **A**, mentre guardi l'oggetto in questione.



**USO IN COMBATTIMENTO:** anche se non è facile da applicare, a volte puoi usare lo stasys per scagliare gli oggetti verso i nemici, uccidendoli istantaneamente. Un'applicazione più pratica si attiva dopo aver potenziato lo strumento a stasys +. Con esso puoi fermare i nemici stessi, congelandoli nel tempo e massacrando con combo devastanti.

## SCATTAIMMAGINI



### — POTENZIAMENTO DEGLI STRUMENTI —

Dopo qualche ora di gioco, visiterai il tuo primo centro di ricerca. Una volta completati dei passaggi ben precisi, avrai l'opportunità di potenziare i tuoi strumenti. Il potenziamento migliora gli effetti di base (per esempio, aumentando il raggio dell'esplosione e la potenza delle bombe), rendendoli ancora più utili.

## GLACYOR



**USO NEGLI ENIGMI:** con il glacior puoi evocare un blocco di ghiaccio su superfici d'acqua pianeggianti, creando scale improvvisate. Questi blocchi possono essere scalati, quindi è possibile arrampicarsi in cima anche se si cade in acqua. Si possono materializzare anche su getti verticali, che puoi sfruttare per creare delle scale. Puoi evocare solo tre blocchi di ghiaccio alla volta: quando generi il quarto, il primo della serie si frantuma. Puoi anche frantumare un blocco esistente premendo **A** mentre lo guardi. Il glacior, però, ha anche un altro uso importante: puoi evocare un blocco di ghiaccio sotto a un oggetto, per sollevarlo. Questa tecnica funziona anche con lo stesso Link, ma è particolarmente interessante perché permette di sollevare alcune porte.



**USO NELL'ESPLORAZIONE:** quando ti imbatti in un fiume o uno specchio d'acqua nel mondo di gioco, puoi creare blocchi di ghiaccio per raggiungere la riva opposta. Se non puoi nuotare (quando l'acqua è troppo fredda o la corrente è troppo forte), il glacior ti permette di andare dove vuoi.

PRIMI PASSI

INTRODUZIONE

SOLUZIONE

SACRARI

MINISFIDE

BORSA

BESTIARIO

EXTRA

INDICE

STRUTTURA DI GIOCO

COMANDI

INTERFACCIA SU SCHERMO

SPOSTAMENTI

PUNTI DI INTERESSE

MAPPE E ICONE

CAVALLI

COMBATTIMENTO

RISORSE

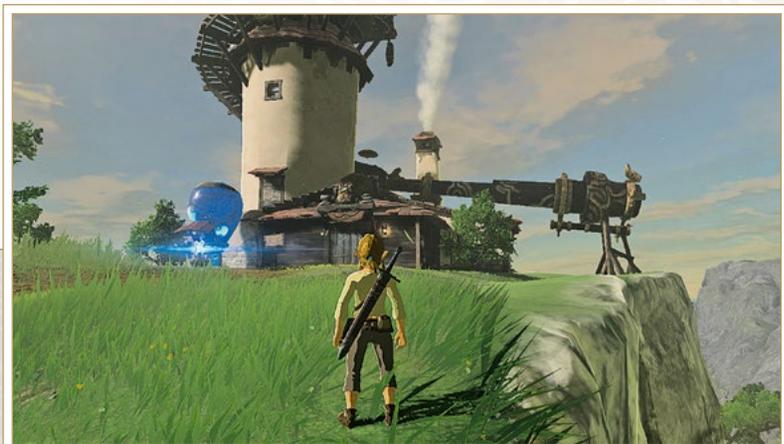
CUCINA

CRESCITA DEL PERSONAGGIO

CLIMA ED ELEMENTI

STRUMENTI

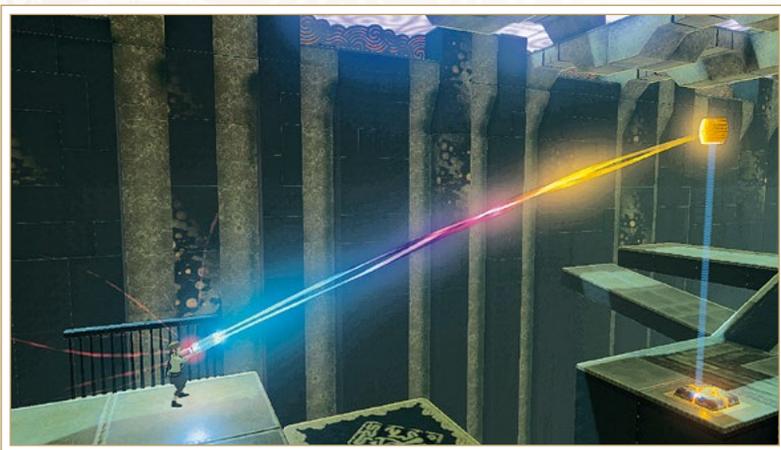
ENIGMI



# ENIGMI

*Breath of the Wild* offre centinaia di enigmi. In genere si incontrano nei sacrari e nei labirinti, ma il mondo stesso di Hyrule mette costantemente alla prova la tua logica, la tua percezione tridimensionale dello spazio e la tua capacità di osservazione dell'ambiente circostante.

Molti enigmi del gioco hanno più soluzioni. A seconda degli strumenti a tua disposizione e del tuo modo di pensare, potresti trovare soluzioni molto diverse da quelle di un amico, o perfino di questa stessa guida. Se ti blocchi di fronte a un vero rompicapo, pensa in modo razionale: quali strumenti o pezzi di equipaggiamento potrebbero fare al caso tuo? Quale elemento dell'ambiente circostante potrebbe aiutarti? In zona ci sono oggetti con capacità elementali? Ponendoti queste e altre domande, ti ritroverai spesso sulla strada giusta per farti accendere una lampadina. In *Breath of the Wild* gli enigmi sono bilanciati e ben ponderati e la perseveranza porta quasi sempre al lieto fine.



**ENIGMI BASATI SUGLI STRUMENTI:** molti enigmi, in particolare quelli nei sacrari, si basano sulle abilità degli strumenti. Se non riesci a risolvere un enigma, esamina l'ambiente circostante attivando il kalamitron e stasya a caccia degli oggetti evidenziati, o cerca dell'acqua su cui usare il glacyor. Spesso basta questo per sbloccare la situazione.



**ENIGMI FISICI:** molti enigmi sono basati sulla fisica, in particolare sull'uso della forza di gravità. Che tu debba far rotolare dei macigni lungo i pendii, usare il peso degli oggetti per attivare dispositivi a bilancia, o attivare pannelli con oggetti pesanti, avrai bisogno di una buona dose di buonsenso per superarli.



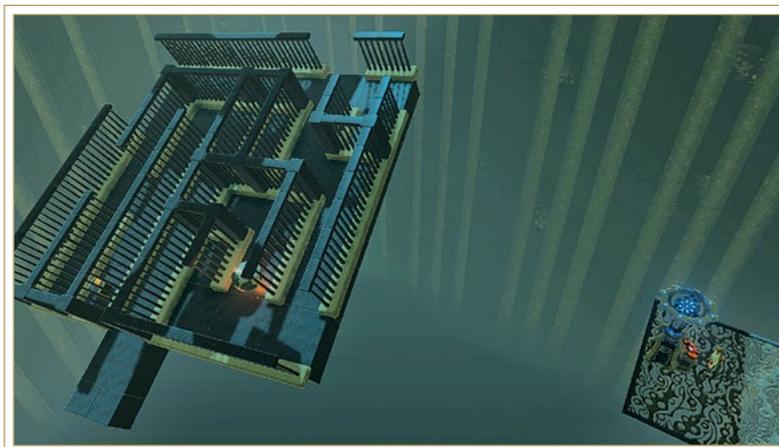
**ENIGMI A TEMPO:** alcuni enigmi richiedono un tempismo ben preciso. In queste situazioni devi attivare una catena di eventi (come far rotolare una sfera) e raggiungere velocemente posizioni ben precise (come una piattaforma mobile attivata dalla sfera, una volta giunta a destinazione).



**ENIGMI INTELLETTUALI:** diversi enigmi si basano sulla tua capacità di osservare con attenzione l'ambiente e pensare in modo creativo. Per esempio, identificando una sequenza ben precisa e replicandola altrove.



**ENIGMI BASATI SUGLI ELEMENTI:** la tua comprensione innata e intuitiva delle forze naturali (evidente per il semplice fatto che hai vissuto la tua vita arrivando a questo momento specifico, mentre leggi questo libro) è spesso la chiave per risolvere alcuni enigmi. Pensa sempre a come potrebbero reagire gli oggetti nell'ambiente circostante. Sono infiammabili? Una forte raffica di vento potrebbe avere effetto?



**ENIGMI CON I SENSORI DI MOVIMENTO:** una manciata di sacrari metteranno alla prova la tua abilità con il giroscopio. In questi casi, parti da una posizione neutra e modifica con cautela i tuoi movimenti. Una volta presa la mano, non avrai alcun problema.



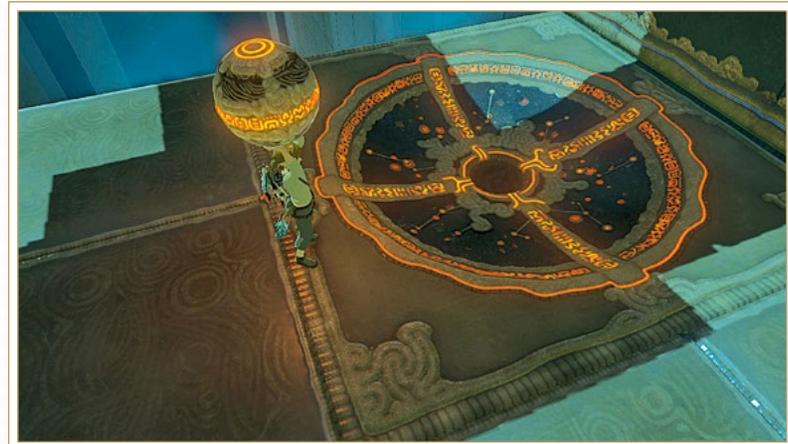
**INDOVINELLI:** diversi personaggi di Hyrule ti proporranno minisfide con obiettivi relativamente vaghi. Potrai portarle a termine solo prestando attenzione agli indizi che ti offriranno. Andando avanti con il gioco e prendendo confidenza con i punti di riferimento del mondo, diventerà sempre più facile interpretare tali indizi.



**LABIRINTI:** nelle zone più profonde di Hyrule troverai una manciata di labirinti. Ognuno di questi è un vero e proprio enigma che mette alla prova la tua percezione degli ambienti 3D. Anche se fatterai a trovare la strada giusta verso la camera centrale, non sarà tempo perso: molte delle strade al loro interno nascondono scrigni pieni di ricompense di valore.



**ENIGMI AMBIENTALI:** alcune zone di Hyrule sono veri e propri enigmi. Nelle prime fasi del gioco, per esempio, sembra impossibile attraversare un ampio fiume, almeno finché non si realizza che tagliando un albero nelle vicinanze si forma un ponte improvvisato, dopo che la corrente lo ha trascinato a valle...



**SFERE E SPAZI CONCAVI:** diversi enigmi si basano sull'uso di sfere luminose. In generale, l'obiettivo è depositare ogni sfera nell'apposito spazio concavo, come mostrato nell'immagine di riferimento. In molti casi, per farlo devi interagire con elementi dell'ambiente, come un dispositivo che spara la sfera attraverso una fenditura. Le sfere e gli spazi concavi si incontrano occasionalmente anche all'aperto. In quei casi, conducono spesso a un sacrario segreto.



**CRISTALLI:** sono interruttori che puoi colpire per attivare un effetto nell'ambiente, come una porta che si apre o si chiude, una piattaforma che ruota di 90 gradi a ogni attivazione e così via. Ogni volta che colpisci un cristallo, questo cambia colore, alternando tra blu e arancione. Puoi colpirli con qualsiasi arma, ma anche con le frecce o le bombe radiocomandate, riuscendo così a interagirci da lontano, o quando il percorso è interrotto.



**PROPULSORI:** sono dispositivi simili a pistoni che sparano Link (o qualunque altro oggetto) in una direzione specifica. Gli enigmi basati su questa meccanica possono richiedere di sincronizzare a dovere il volo, o di combinare insieme più elementi. Per esempio, potresti dover colpire un cristallo che attiva un propulsore, facendo volare una bomba verso una posizione altrimenti inaccessibile, dove farla esplodere per distruggere dei blocchi.