Contents

[**ARTÍCULOS Y DEMÁS** 3](#_Toc74910767)

[Vídeos y artículos 3](#_Toc74910768)

[**CAROLYN PETIT, 2015 – *In the mouth of the moon: a personal reading of ‘Majora’s Mask’*** 3](#_Toc74910769)

[**JONATHAN HOLMES, 2014 – *Majora’s Mask is my favourite game about being a young adult*** 3](#_Toc74910770)

[**PATRICK KLEPEK, 2015** – *Majora’s Mask is a game about death* 4](#_Toc74910771)

[GOOD BLOOD, 2019 – ***Ocarina of Time-Una clase maestra sobre subtexto*** 5](#_Toc74910772)

[GAME INFORMER, 2017 – ***Miyamoto and Aonuma on Zelda’s storytelling and Breath of the Wild’s “trick”*** 5](#_Toc74910773)

[ISHAAN SAHDEV, 2020 – **The Legend of Zelda: A complete development history** 6](#_Toc74910774)

[GABE DURHAM, 2020 - The Legend of Zelda: Majora’s Mask 8](#_Toc74910775)

[JOSE JOAQUÍN RODRÍGUEZ, 2018 – Inventando Hyrule: La historia detrás de la saga The Legend of Zelda (1986-2001) 13](#_Toc74910776)

[**LA IDENTIDAD DE ZELDA** 16](#_Toc74910777)

[**A LINK TO THE PAST** 17](#_Toc74910778)

[Cosas que pasan aquí y luego vuelven en *Ocarina of Time* 17](#_Toc74910779)

[Gameplay 17](#_Toc74910780)

[**OCARINA OF TIME** 18](#_Toc74910781)

[General 18](#_Toc74910782)

[Narrativa 18](#_Toc74910783)

[Cine 19](#_Toc74910784)

[Historia 19](#_Toc74910785)

[Jugabilidad 19](#_Toc74910786)

[Gameplay 20](#_Toc74910787)

[Diseño de niveles 22](#_Toc74910788)

[Técnico 22](#_Toc74910789)

[Gráficos 22](#_Toc74910790)

[Sonido 23](#_Toc74910791)

[**MAJORA’S MASK** 24](#_Toc74910792)

[General 24](#_Toc74910793)

[Narrativa 24](#_Toc74910794)

[Cine 25](#_Toc74910795)

[Historia 26](#_Toc74910796)

[Jugabilidad 27](#_Toc74910797)

[Gameplay 28](#_Toc74910798)

[Diseño de niveles 29](#_Toc74910799)

[Técnico 30](#_Toc74910800)

[Gráficos 30](#_Toc74910801)

[Sonido 30](#_Toc74910802)

# **ARTÍCULOS Y DEMÁS**

En el Renacimiento también desarrollaron muchas de esas reglas, pero los movimientos que vinieron después, primero, no se conformaron y siguieron desarrollando lo formal para presentar otras cosas o, incluso, desarrollar los mismos temas con nuevas perspectivas, y segundo, evolucionaron en nuevas direcciones

Tú no juegas a un *immersive sim* hoy día y es igual que *Deus Ex* o *Thief*. Tienen muchas de sus señas, pero el género ha evolucionado. *Dishonored* no es *Thief* y *Prey* no es *Deus Ex*. Ni siquiera los nuevos *Deus Ex* se juegan igual que el primer *Deus Ex*.

Por lo general el género de los *zelda-like* no me gusta porque es un género estancado. No ha sido hasta *Breath of the Wild* que se han quitado el tapón y mira tú, resulta que es fresco y divertido y ha gustado mucho.

## Vídeos y artículos

### **CAROLYN PETIT, 2015 –** [***In the mouth of the moon: a personal reading of ‘Majora’s Mask’***](https://www.vice.com/en/article/wd4vy4/in-the-mouth-of-the-moon-a-personal-reading-of-majoras-mask-752)

Petit agradece que el juego ocurra en Termina y no Hyrule: Hyrule es conocido, no alberga misterios, pero nadie dice nada sobre Termina. Está ahí, y su naturaleza extraña no tiene explicación. “*Si Hyrule es un mundo de fantasía, Termina es un mundo surreal*.”

La presencia de todos esos personajes de *OoT* “*es esencial para el poder onírico de* Majora’s Mask. *Me imagino a Link volviendo a Hyrule y sintiéndose como Dorothy cuando despierta al final de* El Mago de Oz*”.*

*Majora’s Mask* es un juego muy solitario. “*Como siempre es el caso en los juegos de* Zelda*, Link nunca logra ser un amigo de la mayoría de personajes; está demasiado ocupado siendo su héroe. No hay ocasión para la cercanía.* […] *Pero* Majora’s Mask *se siente más solitario* […] *porque cada vez que reinicias el ciclo (como, inevitablemente, harás), tus acciones se deshacen*”. Nadie recuerda tu paso por el mundo. Peor, “*incluso si te recuerdan, no sabrían que fue Link quien compartió estos momentos. Te verían como Darmani, el guerrero goron, o Mikau, el músico zora*.” Siendo una mujer trans, Carolyn Petit se pregunta cómo se sentirán otros con esa “máscara” de quién fue en el pasado, si la recuerdan a ella o a la persona que conocieron entonces.

Al final, Carolyn ve este juego como una obra sobre el perdón. Los gigantes piden que “perdones a tu amigo”, y los fantasmas de Ikana han olvidado el perdón y la cercanía de la amistad. El propio Link necesita ser perdonado por no poder hacerlo todo, por no poder estar ahí.

### **JONATHAN HOLMES, 2014 –** [***Majora’s Mask is my favourite game about being a young adult***](https://www.destructoid.com/majoras-mask-is-my-favorite-game-about-being-a-young-adult/)

*“*Ocarina *quería ser sobre ser un adulto, pero al final, trata sobre estar en el cuerpo de un adulto mientras eres un niño, experimentando lo mejor de ambos mundos.* Majora’s Mask *hace lo opuesto. Trata de vivir como un adulto y ser tratado como un chico. Va de aprender de tus errores, ser empático y saber que cada segundo que pasas en este planeta es otro segundo más que te acerca a tu muerte inevitable.*”

Holmes habla sobre cómo parte de ser un adulto es darte cuenta de que el mundo es una mierda y, aún así, seguir, que la gente muere sola en las calles, que ocurren matanzas e injusticias, pero mira, mejor hablemos de *Juego de Tronos*. “*Ese es nuestro mundo. También es el mundo de* Majora’s Mask*. Una luna gigante y enfadada pende sobre nuestras cabezas. Cada día se acerca más. Creo que nos va a matar. ¿Deberíamos hacer algo al respecto? Quizá, pero ahora mismo estoy muy ocupado con mi curro. Dime más tarde*.”

“*Cuando eres un niño, todo está claramente dividido entre ‘bueno’ y ‘malo’. Las reglas son conocidas y se siguen.* […] *Como adulto, las cosas no están tan claras. El consenso entre lo bueno y lo malo es más difícil de encontrar. Te corresponde a ti, conforme creces, decidir qué es y qué no es seguro. Ese es Link en* Majora’s Mask.” Ese espíritu se lleva a Link: mientras que otros adultos hablan del fin, Link actúa contra ese mismo fin.

Los Bombers son una continuación de esta idea: mientras que los demás están con sus propios asuntos, este grupo de niños se preocupa por ayudar a los demás de forma activa.

La idea que tienen los niños de los adultos (gente automáticamente respetada, ya que a los propios niños los ignoran) y el hecho de que, como adulto, es un sálvese quien pueda, entra en juego a través de las máscaras. “*Link aprende que ser visto por quién es físicamente no le llevará lejos. Se ve obligado a empezar a manipular las situaciones aparentando ser quien otros desean que sea. Aprende a adaptar su identidad para ajustarse a su contexto.* […] *Link aprende que no es un impostor. Simplemente está expresando distintas facetas de sí mismo, primero por necesidad, pero más adelante por puro placer*.”

Dentro de esta perspectiva dual infantil/adulto, Link actúa de manera desinteresada, más allá de la simplicidad infantil de hacer algo por la recompensa. “*Aunque el miedo a la muerte siempre te impulsa, las decisiones inmediatas que tomas suelen verse llevadas por una mezcla de curiosidad y optimismo, sin una recompensa garantizada más allá de la experiencia. […] ¿Y si ayudases a los demás, sólo por el placer de ayudarles, con la muerte pendiendo sobre tu cabeza y sin que sepas cómo frenarla?*” Siguiendo con esto, *Majora’s Mask* “*espera de ti que sientas empatía, la tolerancia al desafío y la voluntad para vivir el instante porque sí que define la madurez emocional*”

### **PATRICK KLEPEK, 2015** – [*Majora’s Mask is a game about death*](https://kotaku.com/majoras-mask-is-a-game-about-death-1691085042)

“Majora’s Mask *va sobre la inevitabilidad del tiempo. Siendo concretos, sobre el poco tiempo que tenemos. Cada día y cada noche se acerca la luna. Y cada día y cada noche, también se acerca la muerte. A pesar de esto, los ciudadanos de Termina continúan con sus rutinas del día a día. ¿Y por qué no? No pueden salvar el mundo*”

“*Link jamás se enfrenta a su propia muerta. Si su barra de salud desaparece, el juego le devuelve al mundo. No hay consecuencias para Link, y aun así, la muerte es muy real en Termina.*”

Hablando sobre la historia de Pamela, la niña cuyo padre se ha convertido en una momia. “*Cuando la escena termina, no puedes hablar con ellos. Los dos se abrazan, Link recoge su máscara y se va. Cuando Link rebobine, por supuesto, este abrazo se borrará del tiempo y Pamela tendrá que encontrar una cura para su padre una vez más. Pero esta vez Link estará a otra cosa*.”

“*Incluso si impides que la luna caiga y salvas a la gente de Termina, sus problemas aún existen.* […] [Link] *quizá salve el mundo, pero no puede rescatar a todo el mundo. Nosotros tampoco podemos hacerlo*”.

### GOOD BLOOD, 2019 – [***Ocarina of Time-Una clase maestra sobre subtexto***](https://www.youtube.com/watch?v=GyUcwsjyd8Q)

Los cuatro primeros templos de *Ocarina of Time* son animales y enseñan a Link cómo funciona una Hyrule sana. Los cuatro siguientes son artificiales, construidos, mostrando cómo el progreso se ha hecho con la naturaleza

El juego toma notas de la mitología shinto para hablar sobre cómo Link debe perderlo todo para salvar al mundo. “*No sólo consigues madera; tienes que talar un árbol*”. Hay un equilibrio, un proceso según el cuál “*cuanto más gana Hyrule, más pierde Link*”.

A lo largo de la historia, por el proceso de ayudar a los sabios, Link entra en la vida adulta: la amistad, la hermandad, el amor, guardar lo que es importante y el sexo.

### GAME INFORMER, 2017 – [***Miyamoto and Aonuma on Zelda’s storytelling and Breath of the Wild’s “trick”***](https://www.youtube.com/watch?v=ZpM0S8kWsRw)

Miyamoto explica que, para él, “*no creo que la historia sea innecesaria.* […] *Cuando juegas, la historia está ahí para dar sustancia y chicha al mundo en el que estás. Y, como eres el protagonista del mundo, deberías hacer esto. También pienso que cuando la historia se plantea de forma muy estricta, sólo puedes seguir un camino concreto. También hay veces en que la historia tarda tanto en arrancar que lo único que quieres es ponerte a jugar, pero no puedes, porque aún están planteándola.*” Mientras tanto, Aonuma dice que “*además de para el gameplay, creo que la trama es un factor importante*.”

Para Miyamoto, lo importante es que la historia sirva de apoyo y cada uno pueda construir su propia versión de los eventos, que el propio jugador ponga de su parte. Hablando de *Breath of the Wild*, dice que le gusta porque “*incluso al empezar, se habla muy poco y, entonces, vas directo a jugar*”. Aonuma lo refuerza diciendo que “*todo es algo que puedes experimentar*”, a lo que Miyamoto corresponder “*y puedes experimentar bien el gameplay*”

## ISHAAN SAHDEV, 2020 – [**The Legend of Zelda: A complete development history**](https://drive.google.com/file/d/1A9KWBciYr4JZXLFEWPNqb7gfK_kW4hZI/view)

*The Legend of Zelda* nació sabiendo que sería el opuesto a Mario. “*Tomara la forma que tomara este juego de exploración, Miyamoto sentía que necesitaba ser el opuesto de Mario. Mientras que* Super Mario Bros. *era lineal y dejaba claro qué tenía que hacer el jugador a continuación, Miyamoto quería que su nuevo juego llevara a sus jugadores a pensar en qué debían hacer a continuación. El mismo equipo que trabajó en* Super Mario Bros. *estaba trabajando en este juego y comenzaron a proponer ideas*” (p. 12)

“Zelda II *tomó una serie de elementos de los juegos de rol, algo que los siguientes títulos de* Zelda *volverían a hacer. En* Zelda II *esto se aplicó con un sistema de crecimiento de estatus que buscaba incitar a los jugadores para luchar contra los monstruos una y otra vez. Link podía ganar puntos de experiencia y aumentar su vida, su ataque y su magia, y cada uno de estos atributos podía subirse hasta un máximo de ocho niveles.*” (p. 17)

“*Nintendo había decidido que la interactividad* […] *era crucial en los* The Legend of Zelda. *Miyamoto sentía que lo que definía a un* Zelda *era la libertad de probar distintas cosas y fracasar hasta que la solución conectara en tu cabeza. Por encima de todo, la lógica del juego debía tener sentido*. […] [Cuando comenzó el desarrollo de *AlttP*] *una de las grandes preocupaciones era que los juegos habían avanzado mucho desde el primer* Zelda *y elementos como una ambientación de fantasía y resolver puzles ya no eran sorprendentes o particularmente originales. En vez de eso, Miyamoto quería enfatizar aún más la interacción de los jugadores con el mundo del juego y permitir que realizaran distintas acciones.* *Por ejemplo, el jugador podría tirar o empujar de una palanca* […] *y le daría un incentivo al jugador para que probase estas acciones en otros objetos. Les haría pensar y les incentivaría para que tomasen la iniciativa. Sobre todo, llevaría a un mayor sentimiento de satisfacción e inmediatez de lo que tendría seleccionar comandos que hicieran esa misma acción por ti*” (p. 19)

“*El equipo también quería revisar ideas que no pudieron utilizar en el primer* The Legend of Zelda*. Ese juego fue concebido como una aventura de viajes en el tiempo* […] *y se trajo esa misma idea para* Zelda 3*.* […] *Originalmente, se crearon tres mundos y el* concept art *sugiere que uno de ellos podría tener una ambientación más de ciencia ficción. Desgraciadamente, el equipo temía que tres mundos fuera muy confuso para los jugadores y se descartó la idea. El número de mundos se redujo a dos, y a Kensuke Tanabe, el director tras* Super Mario Bros. 2*, se le ocurrió la idea de que los jugadores variasen entre un ‘mundo de la luz’ y un ‘mundo de la oscuridad’*” (p. 21)

“*El equipo se aseguró de que Link no empezara el juego con su espada. Tezuka y Tanabe plantearon el juego para que los jugadores desarrollaran una conexión emocional con Link conforme le guiaban por su aventura, culminando en la escena del despertar del héroe donde Link se encontraría con la Espada Maestra y la sacaría de su lugar de descanso. Para conseguir este objetivo, se daban objetos y armas cuidadosamente para que los jugadores sintieran el crecimiento de Link sin importar su estilo de juego.*” (p. 22)

[Mientras se desarrollaba *Link’s Awakening*] “*a Tezuka le gustaba una serie de televisión estadounidense dirigida por David Lynch llamada* Twin Peaks*, y quería desarrollar un* Zelda *que se sintiera igual en términos de enfoque y atmósfera, sobre todo en la forma en que la serie mostraba un drama sobre personajes sospechosos en un pequeño pueblo. Para lograr esto, Tezuka planteó una serie de requisitos para Koizumi y Tanabe: el juego no tendría Princesa Zelda ni Trifuerza, no ocurriría en Hyrule y se ambientaría en un escenario relativamente pequeño.* […] *Miyamoto estaba centrado en otros proyectos, así que el equipo era libre de hacer lo que quisiera. Koizumi, quien veía los videojuegos como un medio adecuado para contar historias atractivas, vio la oportunidad para darle a este nuevo* Zelda *un toque dramático. Sin la supervisión de Miyamoto, Morita, Koizumi, Tanabe y Tezuka comenzaron a transformar su* Zelda *en una aventura guiada por personajes, llena de subtramas y eventos alternativos.* […] *‘Estoy seguro de que fue crucial en el progreso de la serie’, diría Eiji Aonuma años más tarde. ‘Si hubiéramos pasado de* TloZ: AlttP *directamente a* TloZ: OoT *sin* TloZ: LA *entre medias,* TloZ: OoT *habría sido distinto*” (p. 30)

“*Tras el lanzamiento de* TloZ: LA*, Shigeru Miyamoto y Yoshiaki Koizumi empezaron a trabajar en el remake de* Zelda II: The Adventure of Link *para la Super Famicon usando polígonos.* […] *Los planes para convertir este concepto en un juego acabaron descartados y ambos desarrolladores se fueron a otros proyectos. Sin embargo, el equipo seguía queriendo hacer otro* Zelda *basado en la esgrima del mismo modo que lo estaba* Zelda II*.*” (p. 34)

“*Otra sugerencia de Miyamoto era que el juego se jugara en primera persona y que, cuando te encontrases con un enemigo, la cámara cambiase a una perspectiva en* scroll*, igual que ocurría con* Zelda II *y otros juegos de rol. Koizumi rechazó esta sugerencia, ya que estaba esforzándose mucho en animar a Link y quería que su modelo de personaje fuera siempre visible*” (p. 35)

“*Una vez el equipo decidió incluir un caballo, eso significaba que el juego necesitaría grandes campos por los que el jugador pudiera cabalgar, a lo que el diseñador Makoto Miyanaga comenzó a crear el Campo de Hyrule: una enorme área central que serviría de nexo para las otras zonas del juego. Al principio, el Campo de Hyrule estaba densamente poblado por árboles, pero el equipo descubrió que esto ralentizaría al jugador mientras cabalgaba, a lo que se redujo la cantidad de árboles.* […] *El equipo también comenzó a implementar efectos climáticos y un ciclo de día y noche, además de llenar el campo con secretos ocultos e ítems para que los jugadores más avispados los encontraran. ‘La lié un poco cuando creé* [el Campo de Hyrule]*’, recuerda Miyanaga. ‘La gente me decía: ¡No puedes hacerlo tan grande! Incluso a lomos de un caballo, era tan grande que se volvería aburrido, así que teníamos que hacer algo. Entonces un montón de gente empezó a añadir cosas, haciendo que aparecieran enemigos y poniendo agujeros aquí y allá. Estábamos en plan: ‘esta zona está un poco vacía, así que pondré un agujero y meteré algo ahí’*” (p. 37)

El juego tardó casi tres años en desarrollarse y, en su punto álgido, tenía un equipo de cerca de 120 personas (p. 41-42)

“[Con la llegada del 3D] *Playstation había arrebatado el apoyo third-party que tenía Nintendo en sus anteriores plataformas para la Nintendo 64, y la consola había tirado principalmente a base de sus propios juegos. El mensaje estaba claro: Nintendo necesitaba lanzar juegos más deprisa si querían seguir apoyando Nintendo 64 de manera razonable hasta que llegase su siguiente plataforma. Con esto en mente, Shigeru Miyamoto decretó que la compañía tenía que hacer más con menos* […] [En una entrevista, Miyamoto dijo] *‘Le digo a mi gente que a partir de ahora vamos a hacer un juego que pueda ser desarrollado en seis meses y venda un millón de copias. Si quieres terminar un juego en seis meses, tienes que hacerlo en dos meses porque necesitas pulirlo en otros cuatro meses. Si alguien me pregunta cómo puedes hacer algo así, le diré que yo solía hacerlo. No es algo bueno que tardes tres años en terminar algo.’* […] [Sobre por qué le dio un año a Aonuma para hacer *Majora*] *‘Es una pena que un juego tarde tres años en hacerse. Así que pensé, ¿por qué no hacerlo en uno?’* […] *‘Quería ser capaz de decir: ¡Nosotros también podemos hacerlo! Pensé que si utilizábamos el motor de* Ocarina of Time *y poníamos un nuevo mundo encima, seríamos capaces de crear un juego suficientemente grande en 12 meses’*” (p. 45-46)

“*El desarrollo de este nuevo* Zelda *empezó con la mitad de la gente que había hecho* Ocarina of Time*, con un recuento total de unos 30-50 desarrolladores al empezar* […] *No pasó mucho tiempo hasta que se hizo evidente que un equipo de este tamaño no sería capaz de hacer un* Zelda *en un año. Así, Miyamoto y Aonuma empezaron a traer otros miembros del equipo de* Ocarina *al proyecto. Para cuando se hubo completado todo el equipo, había seis directores trabajando en el juego, de manera similar al sistema multi-director de* Ocarina of Time” (p. 46-47)

## GABE DURHAM, 2020 - The Legend of Zelda: Majora’s Mask

“*Las misiones suelen tomar lugar en el nexo central relativamente pequeño de Ciudad Reloj.* […] *La honestidad con que se describen estas interacciones conmovedoras ya era raro en los videojuegos de los 00, y sigue siendo raro para Nintendo, una compañía que prefiere hacer juegos ligeros y felices*” (p.5)

“*Yoshiaki Koizumi estudió cine en la universidad pero fue a trabajar a Nintendo justo después.* […] *‘Mi ambición siempre ha sido crear drama’, contó en una entrevista a Chris Kohler en Wired en 2007. ‘Ese era mi objetivo: tener un personaje en un mundo y llevarle por una serie de acciones para conseguir algo, creando una tensión dramática. Los juegos parecían una buena oportunidad para crear esa clase de drama que no encuentras en las películas’. Igual que Aonuma, Koizumi forcejeaba con los juegos de acción. ‘No llegué muy lejos en* Super Mario Bros.*’*2 (p. 13)

“*El primer trabajo de Koizumi fue crear el arte, texto y presentación del manual para* A Link to the Past. *Resultó que su trabajo le daba mucho más poder del que había imaginado.* […] *‘Me tocaba pensar en una historia’* […] *Los jefes en Nintendo estaban contentos con su trabajo: trajeron de vuelta a Koizumi para hacer lo mismo con* Link’s Awakening *en Game Boy*. […] [Koizumi] *descubrió que* […] *el juego no tenía ni historia ni contexto.* […] *‘Así que terminé haciendo una historia para que encajara con el juego’, dijo Koizumi*.” (p. 15)

“*Ciudad Reloj* […] *está repleta de problemas sin soluciones evidentes.* […] Majora *ofrece lo opuesto de las misiones basadas en direcciones de la mayoría de juegos de aventura, en las que sabes qué tienes que hacer en cuanto un aldeano preocupado termina de hablarte.* […] *Si estás jugando* Majora *por primera vez, es imposibles saber cuál de estas misiones es importante* […] *Hay una monotonía en este juego, la negativa a priorizar tus objetivos por ti. ¿Estoy salvando el mundo o le estoy haciendo un favor a un amigo?*” (p. 22-24)

“[Cuando Link se pone una máscara] *no se la pone así por las buenas como uno haría con una máscara corriente; en vez de eso, la máscara de transformación parece sobrecogerle, y él grita de dolor.* […] *Game Informer acabó preguntando a Aonuma por qué las máscaras hieren tanto a Link. Él respondió: ‘estamos hablando de máscaras que fueron creadas para contener las memorias de aquellos que han muerto. Hay cosas que querían hacer antes de abandonar este mundo, así que transformarse en ellos es doloroso porque es como almacenar un espíritu realmente poderoso en tu interior*.” (p. 25)

“*En las grabaciones musicales, el motivo por el que el fundido ganó tanta popularidad durante un tiempo fue porque creaba la ilusión de que la canción se alejaba de ti, sin permitir a tu cerebro el cierre que piensa necesitar, y por tanto, debes empezar la canción de nuevo.* […] *Majora* […] *está llena de detalles sin explicación.* […] *Hay una mano en un váter pidiendo papel. ¿Cómo ha llegado ahí? Un simpático científico ha sido transformado en una momia gibdo. ¿Qué experimento ha podido salir tan mal?* […] *Nunca descubrimos por qué hay alienígenas acechando a la pobre familia Romani. O por qué la luna de este mundo tiene rostro.* […] *O cuál es el plan a largo plazo del Vendedor de Máscaras Felices. Se va del juego de forma tan sutil como entró*. […] *Incluso cuando finalmente ganas, el juego termina sin una resolución plena. Link vuelve al Bosque Perdido, con la única compañía de su yegua y sin estar más cerca de encontrar a su amiga Navi que cuando empezó. La canción termina no con un* bang *sino con un fundido*.” (p. 20, 28-29)

“*Cuando llegó la hora de empezar a trabajar en ‘Zelda 64’, Yoshiaki Koizumi fue la tercera persona que Miyamoto añadió al equipo, tras Toru Osawa y Jin Ikeda. El dúo no había preparado mucho para cuando llegó Koizumi, salvo por la decisión de que la primera aventura en 3D de Link tendría peleas ‘estilo chanbara’, la clase de esgrima que aparecía en las películas de samurái.* […] *Puesto que el equipo de* Mario 64 *no había podido hacer el juego tan grande como habían esperado en un principio, Koizumi dijo que estaba ansioso por ‘meter todas esas ideas sobrantes en* Ocarina of Time*’. Esto incluía la idea inutilizada de dejar a Mario cabalgar*. […] *‘Zelda 64’ en un principio estaba planificado para salir en Nintendo 64DD, un periférico que permitía reproducir discos en N64. El problema es que la lista de movimientos de Link era tan vasta (con más de 500 patrones, según Koizumi) que al disco le costaba encontrar la postura correcta para corresponder la entrada del jugador, causando un tremendo lag. Así que* Ocarina *saldría como un cartucho*.” (p. 31-32)

“*Al principio sólo estaba el ‘Link adulto’* […] *‘Si piensas en el elemento chanbara, tenía sentido’, dice Osawa. ‘Con la forma de niño, la espada sería pequeña y su alcance muy corto’* […] *Pero Miyamoto y otros miembros del equipo pensaban que el Link joven sería más mono.* […] [Según Miyamoto] ‘*nunca quise que fuera otro héroe guay. Hasta* Ocarina of Time*, Link era un personaje juguetón e infantil’* […] *Se creó un nuevo modelo de personaje para el joven Link, pero todavía tenían al Link adulto por ahí* […] *El equipo acabó creando un elemento de la trama que permitiría tener dos modelos de personaje de Link en el mismo juego: viajes en el tiempo*.” (p. 33-34)

“*La cámara de* Ocarina *empezó siendo un lío absoluto*. […] [Los equipos de *Mario* y *Zelda*] *estaban encargados de resolver problemas que nadie más en Nintendo había tenido que resolver antes. Por ejemplo, ¿cómo lidiaría el juego con situaciones donde hubiera varios enemigos?* […] *El equipo de tres fue al Parque del Estudio Toei en Kyoto en busca de inspiración* […] *y vieron un espectáculo de ninjas para relajarse. ‘Lo que me llamó la atención en el parque del estudio fue la pelea con espadas’, dijo Koizumi a Iwata. Vio escena tras escena en la que veinte tipos malos rodeaban al héroe.* […] *‘Los enemigos no atacan todos a la vez’, dice. ‘Primero, uno ataca mientras los otros esperan. Cuando cae el primero, viene el siguiente, y así sucesivamente’. Este fue el origen del influyente sistema de* Z-targeting *de* Ocarina *y* Majora’s*.*” (p. 35)

Aonuma formaba parte de un equipo de varios directores, que se repartían el trabajo en distintas áreas de *Ocarina of Time*. “*El papel de Aonuma era el de diseñador de mazmorras*. […] *Aonuma era consciente de la ironía*. […] *Lo que podía hacer era crear mazmorras que fueran tanto sobre estrategia como sobre acción*. […] *Llenó las mazmorras con los elementos de estrategia y aventura que más le fascinaban (por ejemplo, dándole a cada mazmorra un tema)* […] *Aonuma construyó las mazmorras enfatizando los puzles. ‘Me encanta sorprender a la gente y también me gustan los puzles’, explica Aonuma. ‘Así que pensé que sería divertido si las mazmorras estuvieran llenas de puzles’*” (p. 36-37)

“*Dado que tenía un equipo mucho más reducido en* [Majora’s Mask]*, Aonuma comprendió que el juego tendría que tener un enfoque menor que* Ocarina*. Pero también sabía que los fans estarían decepcionados con un juego menos ambicioso. Aonuma necesitaba lo que llamaba ‘una idea inteligente’* […] [Aonuma pidió consejo a Yoshiaki Koizumi, otro de los co-directores de *Ocarina*] *Koizumi estaba en la fase temprana de desarrollar un nuevo juego de mesa para Nintendo sobre policías intentando capturar a unos ladrones en un tiempo limitado, ‘uno donde’, como dice Aonuma, ‘podías jugar en un mundo de juego compacto una y otra vez’. De todos modos, Aonuma le hizo el* pitch *del juego de Zelda* […] *Koizumi respondió que trabajaría en el nuevo juego de Zelda, pero ‘sólo si me dejas hacer lo que yo quiera’. Aonuma accedió.* […] *‘Quería que* [el juego de mesa] *estuviera hecho de tal manera que, técnicamente, tenías que atrapar al criminal en una semana, pero que, en realidad, podrías terminar el juego en una hora.’ Koizumi explicó en una entrevista* […] *‘se me ocurrió que podría usar lo que tenía con* Majora’s Mask*’. A Aonuma le gustó la idea de Koizumi. ‘Si juegas en el mismo lugar y disfrutas de los mismos eventos una y otra vez’, decía Aonuma, ‘pensamos que podríamos crear un juego entretenido al darle profundidad antes que amplitud*’” (p. 55-56)

La luna cayendo sobre Termina nació para dar un peligro y una urgencia inmediata al juego. “*La amenaza del apocalipsis pronto pasó de ser un elemento interesante a un miedo real. El 31 de Agosto de 1998 Corea del Norte lanzó un cohete llamado Taepodong-1, que voló sobre la punta norte de Japón y se estampó en el Océano Pacífico. El cohete en realidad era un intento fallido de poner un satélite en órbita* […] *En Japón, sin embargo, el cohete fue una sorpresa aterradora.* […] *En los días posteriores, un lanzamiento de satélite fallido se parecía bastante a un ataque con misiles fallido* […] *Tras el incidente, Aonuma, Koizumi y varios miembros más atendieron la boda de un colega en Corea del Sur. Ahí, Aonuma y Koizumi hablaron sobre lo raro que se sentía, como dijo Aonuma en una entrevista a Nintendo Dream, ‘venir a una boda en una situación en la que los misiles pueden caer hoy mismo’* […] *Este contraste entre el terror y la alegría se presentó a Koizumi y Aonuma como un tema interesante de explorar en un nuevo juego de Zelda*.” La subtrama de Anju y Kafei nació en base a estos eventos. (p. 63-65)

Durham explica que cada *The Legend of Zelda* nace de un deseo por explorar las posibilidades que ofrece el *hardware*, con la excepción de *Majora*, debido a su tiempo de producción tan limitado. “*En vez de eso, muchas de las primeras conversaciones de los desarrolladores sobre* Majora *buscaban responder a las mismas preguntas que Miyamoto y Koizumi se habían preguntado tras el lanzamiento de* Super Mario 64*: ¿qué cosas incluimos en* Ocarina *pero no exploramos del todo? ¿Qué ideas teníamos para* Ocarina *pero no tuvimos tiempo de implementar? Una de esas ideas fue el uso de las máscaras en* Ocarina*.*” (p. 69)

[El guionista, Mitsuhiro Takano, explicó en una entrevista que] “*su primera preocupación con* Majora *era: ‘¿Qué características van a hacer* Majora’s Mask *interesante?’ Entonces creaban personajes para ajustarse a esas características. Entonces escribían diálogos para encajar con esos personajes. Y entonces, y sólo entonces, se preocupaban por la trama. ‘La historia era la última fase’* […] *Aonuma también dijo que el equipo tendía a pensar en las mecánicas y motivaciones antes que en la propia trama. Incluso la tristeza de* Majora[…] *es replanteada por Aonuma según la manera en que afecta al gameplay. ‘Cuando hablamos sobre la sensación de tristeza en un juego como* Majora’s Mask*’, explicaba Aonuma a Kotaku, ‘para nosotros es algo que pensamos en términos de cómo motiva al jugador’*” (p. 70-71)

“*’Yo estaba a cargo de las secciones más de cuento’, explicaba Aonuma en la entrevista a Hobonichi, ‘y Koizumi era el responsable de crear descripciones realistas de la vida de la gente en la ciudad’* […] *Aonuma trabajaba en el resto de Termian y en las cuatro mazmorras: ‘Intenté emular la atmósfera de fantasía que teníamos en* Ocarina of Time*…’, ‘y yo le di vidas realistas a los personajes’, responde Koizumi. ‘Podrías decir que Koizumi aplicó su cosmovisión a toda la obra’, dice Aonuma entre risas.* […] [Según Koizumi] *‘Aonuma estaba a cargo de las partes exteriores, y cuando veía lo seria que era mi ciudad, hacía que sus áreas del juego fueran más livianas’* […] *Lo que logró el equipo de* Majora *era un tono en guerra consigo mismo. Si te deprime la desesperación mortal de los habitantes de Ciudad Reloj, sal y vete de aventuras. Si estás harto de luchar, vuelve a la ciudad y métete en el drama de alguien*” (p. 79-80)

[El localizador Jason Leung] “*descubrió que ‘el equipo apenas iba a casa’. Leung escribía en una entrada de su diario para Nintendo.com que los desarrolladores se regocijaban de manera sombría de sus largas horas de trabajo. ‘Durante el desarrollo, los programadores solían decir no metas a mi esposa en esto, que era su manera de decir que no querían que les recordaran su vida casera. Ya se sentían mal por invertir tanto tiempo en la oficina para trabajar en perfeccionar el juego. Como un pequeño chiste, el señor Takano guionizó que el alcalde dijera no metamos a mi esposa en esto durante su reunión con el consejo tan agotadora’* […] *Leung señaló que ‘el juego está lleno de pequeños guiños’ sobre la ocupación de los desarrolladores. Los carpinteros en Ciudad Reloj* […] *‘se preocupan constantemente si serán capaces de terminar el trabajo a tiempo, y sus cavilaciones son, en realidad, reflexiones veladas que reflejan la ansiedad de los programadores’* […] *Conforme el año avanzaba, Miyamoto terminó llamando a más miembros del equipo de* Ocarina *para ayudar a terminar* Majora*. ‘Cuando nos dimos cuenta de que nuestro planteamiento original no iba a funcionar, me vi forzado a llamar a los miembros del equipo original’, dijo Miyamoto* […] *Aonuma solía hablar sobre lo mucho que se decepcionaría si no llegaban a la fecha de entrega. Entonces, con la producción ya avanzada, Miyamoto dijo que, si el equipo de Aonuma necesitaba más tiempo, siempre podían atrasar la fecha de lanzamiento de* Majora*. ‘Me enfadé’, dijo Aonuma a Iwata. ‘Le dije* [a Miyamoto] *levantando la voz ¡ahora es tarde para que hagamos eso!*” (p. 81-84)

“*Allá donde vas en Termina, hay pérdida.* […] *Algunos de estos problemas pueden resolverse con heroísmo, mientras que otros no*.” (p. 85)

Aonuma menciona que *“ ‘el juego está hecho para quienes han jugado* Ocarina of Time*, así que sentí que no era necesario dar instrucciones paso a paso*’”, lo cual explica el acercamiento más abrasivo a la dificultad. Años más tarde, “*cuando Aonuma volvió a Termina* [para hacer el *remake*] *comenzó a tomar notas en qué debía cambiar* […] *‘Escribí un puñado de comentarios donde creía que no había hecho las cosas bien. Eran como ‘lo siento porque esto venga de la persona que hizo esto así, pero…’*” (p. 128-129)

Al hablar de la adición del minijuego de pesca en el *remake*, “*Aonuma enmarca la adición de un minijuego frívolo de manera juguetona como un ejercicio de futilidad. ¿Por qué ibas a ponerte a pescar si el mundo va a llegar a su fin? Pero, al mismo tiempo, ¿por qué no ibas a pescar? ¿Por qué no ibas a hacer nada? Como el resto del juego, es un puzle existencial sin una respuesta clara* […] *Es revelador que, cuando Aonuma tuvo la opción de añadir lo que quisiera al remake de 3DS de* Majora*, añadiese un minijuego de pesca. La pesca es tranquila, meditativa y más bien mundana, pero es uno de los muchos pequeños momentos humanos por los que* Majora *existe para honrar*.” (p. 131, 157)

“Majora *fue una reacción a* Ocarina. Wind Waker *fue una reacción a* Majora. Twilight Princess *fue una reacción a* Wind Waker*. Tu Zelda favorito está basado en un riesgo que se tomó para evitar replicar un éxito pasado sin más. Si hasta el primer juego se hizo basándose en la premisa de que no fuera demasiado como* Super Mario Bros” (p. 150)

“*Apenas hay gloria en la pelea final, que te niega un enfrentamiento contra Skull Kid y te lleva en su lugar a la luna* […] *Cuando ese niño te pregunta: ‘¿Quieres jugar… conmigo?’ es tu sí lo que empieza la pelea final.* […] *Juega o no juegues, pero no te van a urgir hacerlo con un gran discurso final. Tampoco celebrarán tus éxitos con una gran cabalgata. Incluso cuando ganas, tu única recompensa es seguir*” (p. 159)

## JOSE JOAQUÍN RODRÍGUEZ, 2018 – Inventando Hyrule: La historia detrás de la saga The Legend of Zelda (1986-2001)

Al desarrollar *The Legend of Zelda*, “*Shigeru Miyamoto* […] *apostaba de este modo por una historia que huía de la linealidad y del héroe poderoso que tan común era en otros juegos: ‘Un chico normal se ve atrapado por una serie de situaciones increíbles y termina convirtiéndose en un héroe’*” (p. 37)

“*Takashi Tezuka, el otro padre del juego, reconoce que desde el principio tuvieron en mente hacer ‘básicamente (…) una aventura gráfica, solo que en tiempo real’. Además, los creadores buscaban ofrecer un sistema de juego sencillo e intuitivo, huyendo de las complejas estadísticas que bebían de* Dungeons & Dragons*.* […] *Miyamoto siempre se ha sentido muy orgulloso del resultado: ‘Los juegos de rol y las aventuras gráficas de entonces te permitían avanzar solamente a través de las conversaciones y textos, pero nosotros queríamos que quienes jugaran sintiesen la experiencia física de moverse con el personaje a través del mundo usando los mandos’*” (p. 39)

“*El caso de Link era más complicado, pues había que darle un aspecto normal y al mismo tiempo tractivo, así que Miyamoto decidió jugar sobre seguro, inspirándose para ello en la versión Disney del clásico* Peter Pan” (p. 46)

“*Por extraño que pueda parecer, la princesa Zelda fue un añadido de última hora al juego (cuyo nombre original iba a ser THe Hyrule Fantasy, que finalmente quedó como subtítulo). Eso explica la escasa trascendencia que tiene a lo largo de la aventura, siendo mencionada al principio y no apareciendo hasta la escena final*. […] *En Nintendo estaban un poco asustados, pues temían que los jugadores considerasen que el juego era demasiado complicado o directamente no entendieran qué tenían que hacer. Como el creador no quería hacer cambios sustanciales en el juego, y teniendo en cuenta* The Legend of Zelda *debía salir al mercado lo antes posible, se planteó la posibilidad de hacer un libro que acompañara al juego: ‘Se nos sugirió crear una historia ilustrada en la que Link rescata a una princesa* […] *Alguien sugirió: Hay un famoso escritor estadounidense (Scott Fizgerald) cuya esposa se llama Zelda. ¿Por qué no le damos ese nombre a la princesa?* […] *Y así es como surgió el título* The Legend of Zelda*’. Tezuka hizo los cambios necesarios en la historia para incluir a Zelda en la trama, y posiblemente eso explique las pocas referencias que hay al personaje en el propio juego*” (p. 54-55)

“Zelda II: The Adventure of Link *no iba a ser originalmente una continuación de* The Legend of Zelda*. Sugiyama rememora lo que sucedió: ‘El proyecto comenzó con Miyamoto diciendo que quería hacer un juego de acción arcade donde se pudieran usar movimientos diferentes para defenderse y atacar. Debía contar con elementos como ataques con salto, golpes bajos y la posibilidad de levantar o bajar el escudo para defenderse (…) No era realmente una continuación [de* The Legend of Zelda*] sino que en un primer momento se concibió como un juego totalmente nuevo’.* […] *Shigeru Miyamoto reconoce que convertirlo en la segunda parte de* The Legend of Zelda *‘fue mi idea’, algo que podía hacer porque era el productor del juego*” (p. 62)

[La historia de *OoT*] “*llena de giros y momentos emotivos, chocó mucho con la idea imperante de que Shigeru Miyamoto no tenía el menor interés en la trama de los juegos que creaba. De hecho, el propio Miyamoto tuvo que salir a la palestra para explicar que no es que no le interesasen los elementos narrativos, sino que los concebía como una parte más del videojuego:* […] *‘Mi principal objetivo es que un juego sea interesante. Lo que quiero decir con este es que quien lo pruebe se implique activamente con el juego. La historia no es más que un elemento más para interesar a los jugadores, igual que lo son los rompecabezas o los enemigos. Si tan solo quieres una buena historia, deberías leer una novela o ver una película. La diferencia está en la participación.* […] *Por supuesto que el escenario, los personajes y los gráficos son importantes, pero lo más importante es la participación activa [de quien juega]’*” (p. 168)

“*Miyamoto* […] *no tuvo reparos en escuchar las sugerencias de su equipo y modificar la que había sido su visión original del juego:* […] *el escenario y la forma del juego son sólo míos en un 50%. Hay un montón de [empleados] excelentes trabajando en este proyecto. Al menos el 50% ha sido creado por ellos*” (p. 169)

“[En los combates] *para evitar cualquier tipo de confusión se decidió que, al enfocarse en un rival, el juego mostraría un triángulo* […] *Pero ¿por qué un triángulo? ¿No rompería aquello el realismo del juego? La idea pronto evolucionó hasta convertir aquél triángulo en un personaje diminuto que no sólo ayudaría a Link a orientarse en el combate, sino que además le diera consejos durante la partida. Así es como nació el hada Navi*” (p. 174)

“*Se corría el peligro de confundir a los jugadores con un sinfín de complejas combinaciones de controles.* […] *Es por ello que Miyamoto siempre pensaba en formas de mantener la espectacularidad, pero sin complicar las cosas: ‘Un día reuní a todo el equipo y les dije: ‘Vamos a crear el salto automático! Todos los presentes respondieron: ¿El qué? Íbamos a quitar el botón de salto’*” (p. 174)

“*Por potente que fuera Nintendo 64, esta tenía claras limitaciones, por lo que parte del realismo que se buscaba debían darlo los propios personajes que habitan el mundo. Es por ello que* [el diseñador Yoshiki Haruhana] *puso especial empeño en hacer que los habitantes de cada lugar fueran peculiares a su manera: ‘*Ocarina of Time *tiene muchísimas regiones pobladas por una gran cantidad de personajes, así que pensé, llevado por mi juventud que era necesario crear una impresión distintiva de cada grupo (…) Por ejemplo, me esforcé para asegurarme que los jugadores recordasen a quién se encontrarían si regresaban a un lugar concreto. Puesto que los personajes son básicamente personas, hay cierta tendencia a pensar que sus rostros son importantes, pero yo prefiero dedicar más atención a sus figuras’*” (p. 178)

“*Las prisas por tener el juego en el mercado no sólo partían de Nintendo, sino también de los seguidores de la saga, que estaban ansiosos por disfrutar del nuevo Zelda. Una anécdota que muestra muy bien esta desesperación por parte de la afición, que veía cómo una y otra vez se retrasaba la fecha de lanzamiento, la vivió el propio Shigeru Miyamoto, que de camino a una conferencia que debía impartir en otra ciudad paró en una pequeña tienda de alimentación, donde el dependiente le recibió, aterrado, con la siguiente pregunta: ‘¿Qué está haciendo aquí, señor Miyamoto? ¡Se supone que debería estar en Kioto terminando el juego!’*” (p. 181)

# **LA IDENTIDAD DE ZELDA**

*Ocarina of Time* instauró muchísimo. Tenían que descubrir y desarrollar muchas reglas de cómo funcionaría algo como *A Link to the Past* en 3D. Era un mundo nuevo y no somos conscientes de la dificultad del desafío

Hasta entonces *The Legend of Zelda* no era algo concreto. El primero era una cosa, *Adventures of Link* era otra y *A Link to the Past* era otra. Cuando se desarrolló *Majora’s Mask* se hizo con poco tiempo y utilizando el mismo motor y muchos de los mismos activos; se entiende por qué era tan parecido, pero seguía jugando con los conceptos: ahora vamos a desarrollar toda una aldea con sus hábitos y personas individuales. Ahora viajar en el tiempo significa aprovechar cada minuto. Ahora la historia tiene mucho más peso y es mucho más emotiva.

También la limitación de los cartuchos significa que *Ocarina of Time* no podía ser todo lo que quisiera: Nintendo 64 no podía permitirse CGI y, salvo escasas excepciones, tampoco podía hacer FMV. Seguramente tampoco podían meter archivos de audio muy amplios, lo cual llevaría a que el juego tuviera esas voces. Precisamente por eso duele que *Wind Waker* fuera tan continuista: salió el mismo año que *Morrowind*. Simplemente fijándote en eso ves lo muchísimo que podría haber sido. Ya había salido *Silent Hill 2* y Gamecube era más potente que PS2, así que podrían habérselo comido con patatas. Pero optaron por seguir, porque resulta que *Majora’s Mask* ahora no era continuista por necesidades técnicas: es que ahora ESTO era *The Legend of Zelda*

”Ay, bueno, pero ¿cuáles son las otras opciones?” Yo qué sé. Seguramente Nintendo habría hecho que *Metroid* fuera siempre un *metroidvania* en *scroll* lateral, pero llegó *Metroid Prime* y ¡coño, que el juego es un *shooter*, claro! *Wind Waker* o *Twilight Princess* podrían haberse aprovechado de la evolución del género y tomar nuevas vías, nuevas formas de luchar y explorar y relacionarte con el mundo y hacer puzles, pero no lo hicieron porque estaban atados a *Ocarina of Time*

”Pero no pasa lo mismo con Mario”. Ya, bueno, porque *Super Mario 64* sólo tenía que resolver UN problema: que fuese divertido de jugar. Y ya. Mario tenía que moverse bien y el jugador tenía que poder navegar el entorno con comodidad, agilidad y espacio de posibilidades. ¿Que se dice pronto y es un desafío de la hostia? Sí, pero *Ocarina of Time* tenía que resolver muchísimos más problemas, y además Mario ha evolucionado mucho más. *Sunshine* añade nuevas formas de movimiento con AQUAC, los personajes tienen voz, hay historia y cinemáticas, Mario puede luchar de nuevas maneras disparando agua (¡hay que limpiar el terreno!), y ocurre lo mismo más adelante con *Galaxy* y *Odyssey*: son nuevas perspectivas en algo ya creado. No se limitan a simplemente ser *Super Mario 64*: añaden nuevos diseños de niveles, de mecánicas, historia, personajes, filosofías… Hacen de todo menos quedarse donde empezaron. *The Legend of Zelda* no ha podido permitirse ese lujo

# **A LINK TO THE PAST**

Este juego crea la tendencia de que hay cuatro objetivos y cuando los consigues dices “¡genial! ¿He terminado?” [RLM, Mike: “oh, no no no no no”]

## Cosas que pasan aquí y luego vuelven en *Ocarina of Time*

Aquí los Zora y los Goron son enemigos (y bastante distintos, la verdad. Se les ve más monstruosos y feos)

Un montón (y quiero decir, un MONTÓN) de canciones y efectos de sonido de este juego se han traducido luego a *Ocarina of Time*.

UY, aquí está también el concepto de un mundo alternativo que te transforma en furrito uwu, aunque esta vez es en conejo y no en lobo

Tu lucha contra Agahnim consiste en devolverle una bola de fuego que te lanza

La segunda mitad del juego ocurre en un mundo donde Ganondorf ya ha logrado su objetivo

## Gameplay

Este juego es una evolución, para mí, positiva respecto al primer *The Legend of Zelda*. Da textura y un propósito. Yo me pierdo en el juego original, pero aquí hay lugares a los que ir; la gente habla, algunos tienen personalidad, el mundo sigue siendo misterioso y lleno de peligros, pero parece más manejable

Se mantienen muchas cosas del original, pero se expanden: por ejemplo, la exploración de habitaciones es mucho más detallada, e incluso en mazmorras donde, para avanzar, tienes que matar gente, la habitación puede tener un pozo o enemigos que te empujan u obligarte a usar una linterna mientras te mueves

Hay distintos tipos de enemigos que exigen distintas estrategias, y el juego no tiene miedo de mezclar para que tengas que, por ejemplo, responder a enemigos con arcos y flechas mientras otros te atacan cuerpo a cuerpo

Los jefes finales no siempre están ligados al objeto de la mazmorra: en la mazmorra del martillo, por ejemplo, sí lo usas para quitar su armadura, pero lo rematas con bombas o flechas. También puedes quitar su armadura con bombas.

# **OCARINA OF TIME**

## General

Es muy interesante (y habla mucho sobre hacia dónde podría haber ido la saga antes) lo muchísimo que ha influido este juego en *Dark Souls*. Es que hasta tienes al búho llevándote igual que está el cuervo gigante

Poca tontería, hasta la canción de Epona está adelantadísima a su tiempo porque predice la mecánica de juegos como *The Witcher 3* de pulsar un botón y que aparezca tu caballo. ¿Tiene *Skyrim* un botón de invocar caballo? Ya decía yo

Es que por influir, ha influido hasta la música *creepy* de *MGS2*

La forma en la que este juego es capaz de cambiar su ambiente hasta partes de “terror” que la gente sigue recordando aún hoy habla muy bien sobre su dominio de la forma

Una gran innovación de *Ocarina of Time* es que los templos son temáticos. Quiero decir, también lo eran en *ALttP*, pero ahí la estética era cosa del escenario y de su nombre, no de cómo lucen en el interior. Aquí cada templo tiene no sólo una estética, sino una forma de funcionar muy concreta. Eso trae variedad y hace que el progreso se sienta más: pasas del Árbol deku, muy simple, al templo del agua, que te obliga a considerar los niveles del agua, al templo de las sombras, que te hace explorar el mapa de nuevas maneras con la lente de la verdad.

Tristemente, la saga caerá en esto como un estereotipo, como algo que repetir en vez de avanzar más allá de la misma nomenclatura y formas: agua, bosque, fuego… Todo igual

JUEGOS A LOS QUE HA INFLUIDO ESTE

* El final, con Zelda abriéndote las puertas, es ICO
* Dark Souls ha tomado tanto de este juego (sistema de combate, fortaleza de sen…) que no sé ni por dónde empezar.
* Los puzles de luz empiezan aquí
* La temática de los templos (o áreas) empieza aquí
* El *boss* como puzle está en *Shadow of the Colossus*. Phalanx es una referencia casi directa a un *boxx* de *Majora’s Mask*

Aquí las criaturas sufren una transformación tipo *El Señor de los Anillos*, donde goron-enano, zora-elfo y kokiri-medianos.

## Narrativa

Me gusta que puedas entrar en casa de Mido en la aldea Kokiri para robarle sus posesiones. Bendita schadenfreude

Hay mucha más carga no sólo de trama sino carácter. Cuando vences a las brujas gemelas, por ejemplo, no sólo mueren sino que tienen una discusión y la escena se convierte en su dinámica. Es divertido

### Cine

La historia comienza con un flashforward, generando intriga. Todo bastante peliculero

A pesar de que se ve *MGS* como EL juego que llevó el cine a los videojuegos de manera integrada, este también está esforzándose. La cosa es que, en fin, Nintendo64, cartuchos y todo eso de no poder poner voces como que limita mucho. Me imagino una realidad alternativa en que Nintendo hubiera sido sensata y hubiera hecho una consola de CDs; estoy seguro de que este juego tendría doblaje y sería recordado como uno de los grandes introductores del cine a la narrativa interactiva. Las cinemáticas están muy curradas, y tienen algunos planos muy chulos. Hay un esfuerzo por crear una obra elaborada en lo audiovisual

### Historia

Link al principio es establecido como un niño torpe que está llegando tarde al primer día de escuela. Le falta la tostada en la boca al pobre

El gran Mido está ahí como personaje *bully*, el niño guay y abusón del grupo, pero de manera traviesa, igual que está Saria, la amiga que quién sabe qué pasaría entre ella y Link si siguiera la historia. Es un grupo de amigos básico y no tiene apenas desarrollo (bueno, Saria un poquito), pero sirve la función básica y además está muy enlazado al cine familiar. Una vez más, ese intento de ser peliculero

El árbol Deku muere al principio, dando a entender que se viene, que hay una oscuridad que se avecina sobre el mundo y esto es serio

A pesar de que el mundo se ha ido a la mierda, hay esperanza. No es sólo que siga habiendo gente buena, sino que al sanar los templos, brota la esperanza, a veces literalmente como es el caso del árbol Deku

Me gusta que conforme te haces adulto el mundo revele (aunque tampoco tanto) sus facetas más oscuras, como es el caso de que el templo de las sombras habla de la historia sangrienta de Hyrule

Me gusta muchísimo que, al final, en la fiesta, se vea al rey de los Zora y al niño Kokiri sin celebrar porque han perdido algo: a Ruto y Saria. Por mucho que se haya ganado algo, hemos perdido también por el camino, y me encanta que el juego dedique dos planos, algo suave pero muy importante, al final de esos personajes y sus emociones

## Jugabilidad

A ver, este juego tiene un montón de cosas revolucionarias: el ciclo de día y noche, el Z targeting, el planteamiento de las mazmorras…

Me gusta mucho cómo te fuerzan a entender el ciclo de día y noche en cuanto sales a Hyrule: anochece y justo antes de que llegues a Hyrule, levantan el puente y tienes que sobrevivir. Por la noche salen monstruos, en plan *Berserk*

Parece tontería, pero la rutina día/noche de muchos personajes y cómo el mundo cambia según la hora del día es una revolución. Cosas como que Malon esté por las noches cantando la canción de Epona son detalles hermosos

Se nota que ha tomado ideas de *Super Mario 64* en ambientación, plataformeo e incluso tonterías como las rupias plateadas que hay que recoger para desbloquear algo en una habitación.

Me encanta ver la influencia mecánica que este juego tendrá en tantos otros en cosas como los puzles de luz, las trampas que luego veremos en la Fortaleza de Sen o incluso algo tan básico como la torre de *God Of War* con pinchos que ya se había hecho aquí en el templo del espíritu

### Gameplay

La aldea Kokiri es un tutorial excelente y te lleva a saltar, ver cómo Link se relaciona con el agua, cómo es que te golpeen, cómo funcionan las tiendas y las rupias, cómo hablar con la gente… Es perfectamente natural, y evidentemente no lo hace en silencio porque la gente te está hablando mientras, pero vamos, que el concepto queda claro y es natural

Los primeros enemigos aparecen bruscamente pero no te atacan. Si te haces daño (como es mi caso) es totalmente culpa tuya, por imbécil, por no saber moverte y usar el escudo. Además, también te están enseñando que aquí los enemigos pueden aparecer de pronto, como más adelante recordarán con los esqueletos cuando anochece en Hyrule

Se puede guardar en cualquier momento. Gracias

La cámara está invertida. Maldita sea la hora

Hay que pulsar el botón asignado al ítem para usarlo, lo cual quiere decir que hay que utilizar el botón que asignas al tirachinas para luego dispararlo

Poca tontería que el juego de vez en cuando cambia y, por ejemplo, te mete la sección de sigilo en el castillo de Hyrule con cámara fija. Que *NieR* vendría años después, pero es bastante *NieR*

Sí coincido con Egoraptor en que hay varios enemigos que te fuerzan a esperar a ser vulnerables, y el sistema de combate no es todo lo profundo que permiten sus mecánicas: apenas hay motivos para hacer nada que no sea esperar con el escudo y atacar. *Dark Souls* resolvería el problema muchos años más tarde con la barra de resistencia y los ritmos de esquiva, pero también tiene la ventaja de no haber sido el pionero

No es sólo que el Z targeting tenga sus problemas en términos de distancia y que cuando venzas a un enemigo no pase al siguiente y quedes algo expuesto (lo cual es comprensible porque, en fin, están inventando todo el sistema). Pero que necesites mirar a la perfección a un enemigo para que Navi se fije en él y así puedas hacer Z targeting es un poco farragoso

El menú START es algo incómodo al estar dividido en varias partes. No hay atajos del mando para ir directamente a una parte concreta, véase, el mapa, así que tienes que moverte de espacio a espacio hasta llegar al submenú que quieres. Es una pena que no pensaran en la cruceta, que de otra forma no tiene ningún uso, pero no puedo evitar recordar cómo *Resident Evil* lo hacía mucho mejor ese mismo año

Hay diseños de enemigos que me gustan. Me gusta que los lagartos se muevan por distintas plataformas. Me gusta que los pulpos den un salto al disparar, obligándote a atacarles directamente en vez de simplemente devolverles el tiro como ocurre con los Deku.

El juego a veces hace invenciones muy interesantes, como jugar una partida de tenis contra Ganondorf

Aquí realmente comienzan los jefes finales-puzle. Esta es una evolución respecto a *ALttP*: con el dragón de la montaña de la muerte, básicamente estás jugando a guacamole. Todos los jefes finales tienen puntos débiles que debes saber desbloquear. Egoraptor lo critica por esa necesidad de utilizar el objeto de la mazmorra, lo cual sí es cierto que podría expandirse más adelante, pero como base, me parece una ideaza el convertir los bosses en algo más que “hostiar hasta que se muera”

El puto BeetBeatBit ya lo dijo antes, y no lo sabía. Menudo mamón

En cierto sentido se puede hacer un parry, pero es bastante mierda: algunos enemigos pueden congelarse tirándoles una nuez deku, pero sólo sirve para un ataque así que es casi como si no hicieras nada

Me gusta mucho la mazmorra de Jabu Jabu porque cuenta una historia de manera muy orgánica con Ruto y cómo tienes que cargar con ella. Por eso me da más pena que en el templo del agua ella no esté ayudándote o asistiéndote de manera dinámica como hacía cuando era pequeña

OJO, QUE LAS NUECES SIRVEN PARA LINK OSCURO

A ver, agradezco mucho el intento con la parte de sigilo de las gerudo, pero está bastante pocho todo. En el castillo era divertido porque la cámara acompañaba, pero aquí es un laberinto y no hay forma de saber cuándo te ven y cuándo no

#### Énfasis de tutorial

El juego repite muchas veces lo que hace absolutamente todo. Los tutoriales son repetitivos e insistentes, pero también lo entiendo porque esto era nuevo. Es nueva tecnología con un mundo nuevo y muchas nuevas posibilidades, así que es “normal”, entiéndase, que los personajes estén repitiéndose y que cada vez que cojas un objeto te recuerden para qué sirve

El problema no son los tutoriales, sino que el resto de la saga los repita como si siguiéramos en el 98

A pesar de que seguramente mucha gente lo odiaría en su día, no puedo evitar amar al búho, sobre todo por lo trol que es. El hijo de puta te pregunta primero si lo has entendido todo para que digas “no” y luego si quieres que lo repita todo y que digas “sí”. Te está obligando a tener comprensión lectora. Quieras que no, forma parte del diseño del juego y su intención de incitar curiosidad y no ir con prisas

### Diseño de niveles

Las mazmorras van aumentando en complejidad, que duh, evidente, pero la primera es simplísima y poco a poco van añadiendo habitaciones, puzles integrados que te obligan a prestar atención (detonar todas las bombas en el templo de fuego) y elementos que antes eran básicos como las llaves, que no aparecen hasta el templo del bosque, cuando Link ya es adulto

El diseño de las mazmorras ha cambiado. Mientras que antes las salas podrían entenderse como “autoconclusivas”, aquí es más que “entra en un sitio, mata gente, ya está”. Hay una mayor relación con el espacio, a qué salas puedes ir, cómo las salas te llevan al punto de inicio. Tiene más ese punto de engranaje que tiene *Resident Evil*

Irónicamente, concebir este juego como un *Resident Evil* puede haberme ayudado a disfrutarlo más

Siguiendo con esa idea del diseño de niveles de *Resident Evil*, creo que algo que me fastidia mucho aquí es la necesidad de que todas las habitaciones sirvan para algo. Es como una aventura gráfica: si está ahí, es porque sirve. En todas partes hay algún desafío, aunque sea matar a los enemigos a tiempo, mientras que en *Resident Evil* los zombis no son el desafío, sino un punto de tensión. Hay habitaciones que no sirven para nada

El castillo de Ganondorf, con su recopilación de temas (aunque no exactamente) me puede recordar a un juego de Capcom o a niveles finales de algo como *Kingdom Hearts*

## Técnico

### Gráficos

Me encanta la solución que han encontrado a la transición entre habitaciones dentro de las mazmorras utilizando umbrales sombríos. Te quitas tiempos de carga y mantienes el misterio de “qué habrá ahí” que tenía *A Link to the Past*.

Para ser pionero del 3D y estar en N64, este juego hace un cojón de cosas: hay luz especular del agua, el sol te ciega con su destello, hay intentos de sombra de personaje y el propio personaje tiene sombreado en sus texturas

Damos muy por sentado lo del ciclo día/noche, pero este juego es pionero en eso y lo hizo de puta madre

Es que joder, el escudo espejo refleja la luz incluso cuando no lo usas. Con que lo tengas equipado y haya una fuente de luz ya muestra algo

### Sonido

La música, ¿soy yo o hay partes que han influido a temas de combate de *Kingdom Hearts*?

# **MAJORA’S MASK**

## General

La pantalla de inicio de *Ocarina of Time* comenzaba con Link cabalgando a lomos de Epona: una nueva aventura en una nueva generación con nueva tecnología, Epona mostrando el mundo abierto y la posibilidad de montar a caballo. *Majora’s Mask* comienza con un vídeo sobre Termina, centrándose en la ciudad y sus habitantes. Este no es un juego tanto de aventuras (que también) como de personas, de espacios, de familiarizarse con un lugar

COÑO, QUE ESTÁ EN ESPAÑOL

No hay que desmerecer que *Shenmue* es coetáneo de este juego

Link al transformarse hace como *La Máscara*

MADRE MÍA *KINGDOM* *HEARTS* CON LOS DIBUJOS DE SKULL KID EN EL ÁRBOL

Me hace mucha gracia que los vendedores ahora pongan el tema de la tienda como si fuera una radio

Hay una galería de tiro donde te dan un carcaj grande si matas a más de 39 rojos [bruh]

Ojo cuidado, que te pueden mejorar la espada dos veces y ninguna de ellas es la espada maestra. Me encanta y habla muy bien sobre cómo esta obra no se fija en qué vino antes, sino en qué puede hacer

Con todo lo sombrío que es este juego no puedo evitar ver divertida la imagen de un niño con orejas de conejo correteando por la calle en la última noche del mundo y robando dotes como un cabrón.

El ambiente aquí es más desasosegante, incluso de terror.

Cómo no va a ser este el mejor juego de la historia si te puedes poner la máscara de momia para hacer que los no muertos te bailen el kalinka

La idea de la máscara de Majora como entidad sintiente y maligna es un poco *El Señor de los Anillos*, ¿no?

## Narrativa

Mientras que en el anterior, las otras especies eran algo ajeno, aquí entras en su piel, su mundo, su existencia, de manera literal. Como deku, los perros te persiguen y los niños te insultan

Me gusta muchísimo cómo la pantalla se empequeñece con los tañidos de la campana, asfixiándote con el paso del tiempo

Hay mucha melancolía, mucha soledad, mucho ambiente en este juego. Volver atrás en el tiempo es un proceso solitario, atmosférico, poético. Suena la canción en soledad, sin mayor fanfarria

Me gusta mucho el énfasis emocional, que se nota mucho en cómo cuenta la historia de Skull Kid al encontrar el grabado en el árbol

Me gusta mucho lo que han hecho con los goron: en el anterior Zelda les veías como criaturas de montaña… de lava, pero aquí se presenta el otro tipo de montaña: montaña nevada. Muy inteligente para refrescar su imagen

Dentro de lo que decía de la historia orgánica de *OoT*, quizá mi momento sutil favorito está siendo cuando usas la máscara de Bremen para hacer una marcha de pollitos hasta que se convierten en gallinas. Por lo general, el acceso a la granja está limitado al tercer día. Hay algo poético, hermoso, en que Link venga en el peor momento, cuando todo parece perdido, y traiga esperanza, solaz y una canción alegre

La gente me ha dicho que lo mejor de este juego son las misiones secundarias y, en efecto, es así, no sólo por el añadido narrativo al mundo sino porque también se salen de la estructura tradicional del templo. Quién lo iba a decir, presentar tu mundo como algo más que una colección de salas con puzles a resolver podría no sólo refrescar el gameplay sino ofrecer nuevas perspectivas sobre el mundo, integrarte en él y traer una sensación de aventura más próxima.

TÚ, QUE LO DE IR AYUDANDO A LA GENTE CON EL CUADERNO BOMBER ES COMO LOS SOCIAL LINK DE *PERSONA*

Jesús todopoderoso, lo del baile místico con la máscara de Kamaro. Este juego tiene de todo y estoy perturbado a la vez que fascinado

Siguiendo con el detalle del racismo, me flipa que siendo un niño la prueba de los cofres te cueste 20 rupias, pero siendo goron te cueste 30. Madre mía la crítica sistémica

Es que joder, a mí que me cuentas de templos y puzles y mazmorras y mierdas cuando puedo luchar contra mi talasofobia y liberar a un caballito de mar porque son novios y se quieren uwu. Esta es la clase de juego donde rescatas unos huevos zora y, cuando nacen, los renacuajos hacen una formación para que aprendas una bosa nova. Me dirás qué es mejor.

A pesar de que la parte de las momias es un dolor de huevos si no tienes la guía o te hacen backseat, agradezco que tanto aquí como en las zonas con esqueletos militares den la vuelta a la idea de enemigo y te den NPCs que te atacan si no llevas su máscara, ofreciendo un ángulo distinto y más profundo al mundo

Me parece poético que acabar el juego sea como empezarlo: en ambos casos llegas hasta el final, al enfrentamiento de Skull Kid. Nada cambia, no hay un nuevo secreto o localización. Siempre es lo mismo, salvo que ahora sabes más. Ahora tienes más. Eres consciente de por qué luchas y tienes el apoyo de los gigantes, pero estás donde empezaste

### Cine

Hostias, el juego en cuanto a cinemáticas ha mejorado un montón. Mientras que *Ocarina* abría con una demo técnica de Navi recorriendo la aldea Kokiri, ahora tenemos planos expresivos, niebla para transmitir misterio y hasta una persecución trepidante

El ambiente más sombrío de este juego se hace notar no sólo por esa niebla del bosque inicial sino también, y especialmente, por la cinemática en que Skull Kid transforma a Link en un Deku. Muy inquietante, muy atmosférico, muy de “prepárate, se vienen curvas”

La mejora a nivel cinematográfico se ve en cosas tan tontas como el plano cuando el hada de la magia te da poder. Mientras que en *OoT* se centraba en ella, aquí ponen una referencia en escorzo de Link, para convertirlo en una imagen que muestra quién transmite qué a quién

De verdad que este juego hace cosas con la cámara que adoro. La reflexión de Gorman en el bar mientras recuerda por qué se unió al mundo del espectáculo, la forma en que te insulta mientras haces la prueba de sonido, está maravillosamente dirigido

### Historia

Lo de Link cayendo por el tronco de un árbol a un mundo extraño con sus propias reglas es un poco *Alicia en el país de las maravillas*, ¿no?

La historia comienza con Link buscando a Navi. Me parece bastante tierno y, de nuevo, insiste en ese foco sobre el personaje y la historia que no tenía en tal medida *Ocarina of Time*

El juego hace una maniobra bastante habitual en las secuelas, pero que me gusta mucho: cambiar las cosas de lugar para que no te sientas tan en casa. Mientras que antes las hadas eran tus amigas, ahora estás en una relación de animadversión con ellas. Sirven al villano. Antes los deku eran tus primeros enemigos: ahora tú mismo eres un deku, introduciéndote a una plétora de nuevas mecánicas a la vez que te dice sin hablar que la relación con el mundo y con lo que conocías va a cambiar

En general, todo este juego es una recontextualización de los modelos de *OoT*, y me parece muy inteligente lo que han hecho para darles nuevas vidas a estos personajes. El toque del vendedor de máscaras es, y digo esto con amor, digno del mejor *fanfiction*

Me gusta muchísimo el personaje del vendedor de máscaras por su acting. No es sólo que tenga esa sonrisa perversa, sino que sus animaciones pasan de una a otra sin frames de por medio, cambiando de estado de manera antinatural, como si hubiera algo mal, una intención oculta que revela una entidad por encima de lo que esperas. Este hombre no sólo no es trigo limpio: juega con unas reglas que tú desconoces. Me recuerda, en ese sentido, al G-Man

Los putos deku haciendo sopa do macaco (Homer Simpson: “ojalá comerme aquél mono”)

Me encanta el detalle de que los hermanos Gorman te den una máscara de ninja en plan “de dónde cojones han sacado esto” y que después, cuando hagas la misión de proteger la caravana, vengan a por ti con las máscaras para intentar robarte. Habla muchísimo sobre la situación del rancho Romani sin tener que decir nada y a través de los objetos

El que venga un zora así de pronto y te cante, no contar, cantar su historia con una guitarra eléctrica hecha de espinas de pez para acto seguido morirse y que tomes su rostro como una máscara es la clase de motivos por los que me gusta este juego

Los finales malos que ofrece este juego duelen más de lo que un videojuego de 2000 sobre un niño y su hada tiene derecho a que duela. El final de Cremia emborrachando a su hermanita, Anju rindiéndose, acompañada pero a solas en el fin del mundo, la madre de Kafei emborrachándose para olvidar sin que se haya encontrado a su hijo… Es todo horrible, demasiado duro

JODER el cartero, que no tiene tiempo para sí mismo ni siquiera cuando todo está a punto de terminar. Menudo símbolo no intencional de la juventud de ahora y la precariedad laboral que impide el cuidado ni aun cuando sabes que tú y todo está en la mierda. Su lamento y la carta que él mismo se ha escrito pidiéndole que por favor haga algo es un llanto horrible

QUE HAY UNA SUBTRAMA DE REUNIR UNA BANDA ROCK DE ZORA. ESTE JUEGO ES LA HOSTIA

Hay mucho pesar y mucho que no se pudo hacer en su día en este juego. El capitán esquelético gigante del cementerio de Ikana te pide, tras vencerle, que tomes su alma y la uses para decirle a sus hombres que la guerra ha terminado

Adoro las escenas de los gigantes. Hay una melancolía, un “hacemos lo que podemos por mantener el mundo, pero joder, cómo cuesta”. La balada al orden parece el canto de cisne del mundo, aguantar el embate final de la oscuridad a punto de consumir la luz

A lo tonto, Skull Kid y el vendedor de máscaras son dos personajes sin apenas presencia. La historia realmente va de las vidas de los habitantes de Termina, el pesar, la muerte y lo que se perderá si la luna cae

La historia de Anju y Kafei, que es por lo que veo de la reacción de la gente una de las tramas favoritas, es también la encapsulación del tema central del juego: agarrarse a lo incierto, esperar que, aunque el mundo está viniéndose abajo, aún hay esperanza, que todo puede salir bien, que hay bondad en el mundo

## Jugabilidad

Este se siente más como un juego de rol en sentido estricto: relacionarte con el mundo, entenderlo, hacerte a sus horas, sus personajes, sus momentos.

El sistema de los búhos, que dobla como teletransporte y guardado rápido, me parece una invención tremendísima. Añade una tensión al *gameplay* que lo acerca más, quizá aquí me estoy obsesionando, a *Resident Evil*

Agradezco muchísimo que esté la canción para ralentizar el tiempo. A los idiotas como yo nos ayuda muchísimo a poder jugar y equilibrar ambas partes: no ir con demasiada calma, pero tener tiempo para hacer todo lo que queremos

Eso sí, en un juego como este, los desafíos como perseguir al mayordomo por un circuito que es un millón de veces peor que el de Dampe en *OoT* me sacan todavía más de quicio. Es que hay que ser hijo de la gran puta

El primer jefe final. Me cago en mi vida. Tiene un diseño que es la hostia y su combate es menos puzle y más combate. Puedes enfrentarlo de distintas formas y te obliga a tener en cuenta sus ataques, las polillas y las piedras que caen del cielo. Es tenso, es nuevo, es la hostia

El dinero aquí parece tener bastante más valor. La bolsa de bombas, por ejemplo, la compras, y hay otros ítems que puedes comprar o lugares donde necesitas pasta

No sé a quién cojones se le ocurrió lo de las hadas fragmentadas en 15 partes, pero ojalá sufriera cuando le ejecutaron

Hay minijuegos como apostar por una carrera de perros… que se siente bastante como aquella vez en que lo perdí todo en *GTA San Andreas*

Este juego no me lo he pasado con guía. No. Me lo he pasado con el chat haciendo *backseat* y, honestamente, lo agradezco. Este juego se disfruta muchísimo cuando, de alguna forma, sabes hacia dónde ir, qué hacer y demás. El contenido es maravilloso pero a veces (por ejemplo, Kamaro) es bastante obtuso

En la pelea contra el boss del castillo de Ikana hay dos *easter eggs*: puedes ponerte la máscara de Bremen y marchar con los soldados y también puedes ponerte el casco del capitán y hacer que te confundan con el capitán esqueleto

La estructura de las misiones, más cerrada, es más próxima a las aventuras gráficas que a los juegos de aventuras: hay que seguir una serie de tareas y conseguir objetos específicos en momentos específicos para resolver estos problemas, utilizar el pensamiento lateral. Tiene sentido, ya que a Aonuma le encantan las aventuras gráficas

### Gameplay

Link comienza con su espada y el escudo hyliano. Ya lo puede coger con una mano; es mayor, más experto, más hábil

JODER, QUE TE HACEN UN TUTORIAL DE SALTOS DE MANERA ORGÁNICA CON LOS TRONCOS. Y además Link se mete unos saltos con volteretas que son la hostia. El juego te está hablando de una evolución desde el primer instante

Este juego da casi por sentado que ya has jugado a *Ocarina of Time*. Las plataformas pasan de ser un “tú ya sabes cómo se salta, ¿verdad?” a tratar directamente con las formas de volar (o caer con estilo) de los deku. También en este sentido podría decirse que está adelantado a su tiempo: no hay un espacio donde mirar “con barrera” tus mecánicas, un patio del castillo de Peach o una aldea kokiri. Directamente ya estás haciendo cosas, aprendiendo sobre la marcha, y la mecánica de los tres días se instaura de inmediato. O estás a bordo y te pones las pilas o cagaste

Más inspiración tomada de *Super Mario 64*: los niños de los cojones huyen como si fueran Ukiki

Ahora el Z targeting se mantiene. No hay que mantener pulsado el botón. Es un progreso tonto, pero un progreso al fin y al cabo. En *Ocarina* se podía cambiar en el menú de opciones y aquí también, pero aquí está esa opción por defecto

El sigilo AHORA FUNCIONA. Los guardias tienen línea de visión literalmente. Puedes infiltrarte y no te dan ganas de morir

Las transformaciones ofrecen una nueva relación con el espacio. Siendo Deku el agua es algo sobre lo que puedes saltar. Los nenúfares, plataformas. Las flores, puntos desde los que proyectarte. Cada uno ofrece una nueva perspectiva sobre un entorno ya conocido. Es brillante

La relación con los enemigos es mucho más interesante, sobre todo si metes las máscaras. La forma de luchar contra las tortugas, por ejemplo, te obliga a meterte en una flor y esperar al momento adecuado

De verdad, lo de meterte en una sala con enemigos sombríos y que tengas que luchar alrededor de una antorcha es LA HOSTIA. Trae mucho ambiente, recontextualiza aquellas salas oscuras de *ALttP* como algo mucho más intenso y aterrador y, además, te da dos formas de ganar: o bien matas a todo lo que se mueve, que es más difícil, o enciendes las luces

El *gameplay* es tan variado que hasta puedes jugar a *Sonic Adventure* con los goron y a las misiones de vuelo de *GTA San Andreas* con los zora

Aprecio mucho el detalle de que las piratas gerudo no te vean pero se paren a mirarte porque escuchan tus pasos si llevas la máscara de piedra

La torre de piedra, teniendo que tocar la elegía al vacío una y otra vez para poner y resetear tus estatuas, es un poco tocapelotas

### Diseño de niveles

Las primeras misiones (encontrar al hada fragmentada, el pilla pilla con los niños) están hechas para que te familiarices con los distritos de Termina. Lo entiendo, y está bastante bien, muy inteligente obligarte a patearte la ciudad y conocerla, pero a la vez me pone nervioso porque, en fin, estoy haciendo un análisis y no tengo todo el día

Me parece muy inteligente poner a Tingle haciendo mapas, y que además esté en la zona de los niños y que llame tanto la atención. Hace que te fijes en él inmediatamente y que quieras hablar para ver de qué va. Resulta que ofrece algo muy jugoso

Continuando con esta idea de que el juego da por sentado que ya te has pasado *OoT*, desde el primer templo hay varias habitaciones, exploración y puertas cerradas con llave

## Técnico

### Gráficos

Los gráficos han mejorado en formas sutiles, pero lo aprecio muchísimo. Detalles como el modelo de las botellas, que los monos tengan bocas… Demuestran el mayor dominio de la tecnología y construyen ambientes mucho más chulos

Lo de las burbujas me parece una locura. No les hacía falta, pero han utilizado técnicas gráficas para que se “imprima” el color de hacia donde estás mirando para que parezca que, en efecto, la burbuja refleja la luz

Hablando de la luz, los colores de este juego son una cosa soberbia. Tiene unos amaneceres y unos atardeceres fabulosos

El juego se ve de puta madre… y la N64 no lo soporta. Hay veces en que hay unos bajones de *frames* importantes

Esto también pasaba en *OoT*, pero me flipa que haya modelos cuyas bocas no sean texturas sino parte del modelo. Esta mierda es de la sexta generación, está adelantado a su tiempo

La falda de Anju tiene físicas. Que, a ver, no, pero está la animación hecha de tal manera que parece simulada la tela

### Sonido

La música que suena cuando estás en la última noche del último día es desoladora. Es un dron suave que marca el fin del mundo. Una forma de decir que ya está, se corre el telón y los actores abandonan el escenario

¿Le estoy buscando las tres patas al gato si digo que esa canción me recuerda al tema principal de *LISA*?

Parece un toque tontísimo, pero la manera en la que tu hada esta vez se comunica contigo a través de campanadas en vez de diciendo “hey, listen!” hace que sea mucho más tolerable