[Una habitación a oscuras. Se enciende una pantalla: “Eh, tú. Si tú, acércate”. La cámara se acerca: “Así que te gusta *Ocarina of Time*, ¿eh? Y has venido aquí… ¿para qué, quieres que te diga que tienes razón y que es un grandísimo juego? Pobre imbécil… ¡No me necesitas a mí para que te lo diga, es la hostia!”]

Nadie sabía cómo hacer aventuras en 3D, está *Tomb Raider*, y de pronto llega el DRIP

El *gameplay* explora el 3D. [con *Hara Kiri*] Las peleas son estilo *chanbara[[1]](#footnote-1)*, que esperas y ¡pum! Ahora tienes que rebuscar en busca de nuevas pistas, el plataformeo es sencillo, pero se siente como *Super Mario 64*…

*Ocarina of Time* demuestra qué más se podía hacer con el 3D. *ALttP* era más *arcade*, pero aquí lo que rodea al desafío es lo que lo hace interesante[[2]](#footnote-2)

Hay TANTO CARÁCTER. Cuando vences a Twinrova, no mueren de inmediato, sino que discuten y es tan divertido

Ha influido tanto: *Dark Souls*, *NieR, Shadow of the Colossus*, *Virtua Tennis*…

Y claro, ha envejecido, es un pionero y va a cumplir… 23 años. [The Caretaker]. ¿Pero sabéis qué juego ha envejecido mal? *Shenmue*. Y salió DESPUÉS. *TOMB RAIDER*.

Sí, sé que habéis visto ese vídeo de Egoraptor, y me encanta, pero SE EQUIVOCA

“Espera, ¿siempre se ha visto así de mal?”

El metraje es de una Nintendo 64. Así es como se veía el juego. Así es como se va a ver el análisis. [zoom, quemado, sonriendo] Todo el rato.

**Por qué *Ocarina of Time* es tan bueno**

Aquí tenemos la excepción a la regla “el que mucho abarca, poco aprieta”: no se siente como un defecto sino una virtud porque está creando su propio género

Si te metes en algo como *Omikron*, cada parte tiene una dinámica: las peleas son *Tekken*, los disparos son *Wolfenstein 3D*, la exploración es… aburrida… Pero *OoT* siempre es esta mezcla perfecta de géneros y sistemas

Buena parte de esto se debe al acercamiento minimalista y de interacción directa del *gameplay*. Por ejemplo, Miyamoto quitó el botón de salto para evitar que los jugadores se liaran[[3]](#footnote-3)

No soy fan del mazmorreo, pero me gusta cómo cada una tiene un tema y una mecánica central. Están construidas como un engranaje de relojería*[[4]](#footnote-4)*, y en esto me ha ayudado mucho *Resident Evil* para apreciarlas mejor

Integra historia y *gameplay* muy bien. Esta siempre ha sido una saga sobre una relación 1:1 con el avatar via progresión lenta que empieza desde abajo[[5]](#footnote-5)

Link está muy hecho para encajar. Miyamoto no quería a alguien guay sino un *normie* que, por las circunstancias, se convirtiera en un héroe.[[6]](#footnote-6) Así que no es como tú, porque tú estás viendo un vídeo de *Zelda* en vez de hacer algo con tu vida.

¡Hay tantos momentos donde *gameplay* e historia se fusionan! No me gusta Jabu Jabu, pero ADORO la idea, porque estás con Ruto y es una niñata insoportable y tienes que cuidarla y ME ESTOY IMAGINANDO PERFECTAMENTE LA ESCENA DEL ANIME

La lucha contra el Link sombrío está TAN BIEN PLANTEADA y, de nuevo, sin cinemáticas ni nada. Puro gameplay

Todo esto gracias a la filosofía de Miyamoto, que integra la historia como una herramienta para servir al *gameplay*[[7]](#footnote-7)

El comienzo es tan de película de aventuras de los 80, con Link a punto de embarcarse en alguna extraña aventura. El personaje viene inspirado por Peter Pan[[8]](#footnote-8), así que me imagino a Mido como un Rufio que te dice que no vales nada y [*Hook*, “¡no sabes cacarear!” Robin Williams cacarea, la última sílaba el golpe final contra el *boss*]¡Y ahora quién manda, arrogante de mierd-[corte]

Zora y goron eran enemigos, pero ahora hay una estructura de *ESDLA* donde zora-elfo, goron-enano y kokiri-mediano

Ganon es contextualizado y humanizado, y añaden el giro de que GANA y debes deshacer el mal que ha creado

¿Es nuevo? No. Pero funciona, porque estamos viviendo la historia de manera súper orgánica. Ni siquiera *MGS* logra lo que este juego

Para ser del 98, tiene un dominio del lenguaje fílmico que ya gustaría a sus coetáneos.

La historia comienza con un *flashforward* intrigante

Hay un montón de grandísimos planos, y la historia está bien hilada y dirigida. Si este juego no se hubiera hecho con cartuchos, estoy seguro de que estaría con *MGS* como uno de los grandes videojuegos-película

No sólo inventó muchas convenciones; en cierto sentido está adelantada a su tiempo

El mismo juego que estableció cómo cabalgar en 3D creó el botón “caballo” con la canción de Epona

Todo lo que hace por jugar con el 3D y las convenciones que el propio juego está inventando: los disparos de Octorocs vs Dekus, los Nudillos de Hierro vs Lizardfolk vs Stalfos, los jefes finales-puzle añaden una dinámica muy interesante que va más allá del “hostia hasta que muera”[[9]](#footnote-9), el *gameplay* cambia para ofrecer otras cosas, como carreras o momentos de sigil-[me pillan] El sigilo puede irse a la mierda

EL BÚHO. Es un pesado, pero no puedo evitar amar lo trol que es.

Gráficamente tiene un montón de grandes ideas, como oscurecer los pasillos para ir de sala a sala sin tiempos de carga o perder la tensión de “qué habrá al otro lado” de los Zelda 2D, la luz especular del agua, el destello del sol, las sombras en las texturas, EL PUTO CICLO DÍA Y NOCHE

Ese mismo ciclo día/noche instaura otra novedad: las rutinas

***Majora’s Mask* es mejora’s mask-qué coño estoy diciendo…**

Por haceros una idea, el resto del vídeo es hablar de este juego. Es ASÍ de bueno

Ya desde la pantalla de inicio, sabemos que esto tiene otro rollo. *Ocarina of Time* iba sobre la aventura, Link cabalgando, pero *Majora’s Mask* muestra a la gente de Termina en su día a día. Esta es una obra sobre personas, espacios, lugares

Hyrule era un par de escenarios y poco más, pero Ciudad Reloj es casi de un RPG

Como sabían que no tenían tanto tiempo ni un equipo tan grande, Aonuma y Koizumi accedieron a hacer *Majora* más profundo que amplio[[10]](#footnote-10)

Con la competición de Sony, Miyamoto decidió que tenían que hacer más con menos.[[11]](#footnote-11) Quería poder presumir de un equipo ágil y competente, así que hicieron *crunch*[[12]](#footnote-12) y empezaron con un tercio del equipo de *OoT*[[13]](#footnote-13). Si le reclamaban que nadie podía trabajar tan deprisa, él decía “si yo he podido, tú también”[[14]](#footnote-14)

Miyamoto parece un poco gilipollas

Aun así, me FLIPA la cantidad de cosas que añadieron para expandir *Ocarina*.

El *gameplay* da por sentado que vienes de *OoT*. La aldea Kokiri era un campo libre para que practicaras a tu ritmo,[[15]](#footnote-15) pero aquí te dicen “¿que cómo se salta? PUES ASÍ. Y, además, mira, pasa de saltar, vamos a PLANEAR COMO UN DEKU”

Las peleas son más intrigantes, y puedes transformarte para lidiar de nuevas maneras con los enemigos y *minibosses*

¡El sigilo es tolerable! Por la noche los enemigos tienen línea de visión, y hasta te dan una máscara con la que volverte invisible

Cada máscara tiene un *game feel* distinto, con nuevas formas de relacionarte con el mundo y moverte. Los jefes finales son súper intensos, tienen distintas formas de ganarles y se sienten realmente como peleas, te dan un carcaj grande si matas a más de 39 rojos porque hay propaganda anticomunista

El sistema de guardado es mucho más tenso, y el sistema de búhos no sólo mete viajes rápidos EN PUTO DOS MIL, sino que añade tantísima tensión al juego, es como las cintas de tinta en *Resident Evil* y es horrible, pero lo adoro

El dinero vale más. No sólo conviene ahorrar para aprovisionarte tras un reset, sino que la bolsa de bombas, los barriles de dinamita o una de las máscaras secundarias se compran.

Los mapas del mundo te los vende Tingle, que podrían haber creado a cualquier vendedor, PERO NO, hicieron a este ICONO que quiere ser como tú y te vende mapas para que vivas las aventuras que él desea ES GENIAL

*Ocarina* ya tenía carisma, pero es que *Majora* tiene AÚN MÁS. Me encanta el organillero mientras te cuenta su historia, y el vendedor de máscaras es un personaje súper icónico a pesar de que su papel es mínimo

[con el organillero] Chequea alto manín joseando tremenda rola-¿qué estoy diciendo?

La forma en la que le dan la vuelta a los conceptos de *OoT* me parece una barbaridad: los goron pasan de la montaña-volcán a la montaña-nieve, los Zora del lago al mar, ahora los Deku tienen su propia sociedad…

Los deku hacen sopa do macaco (Homer: “ojalá comerme aquél mono”) OH MIERDA LO HAN MATADO

La recontextualización de los modelos me encanta. Es como un buen *fanfiction*. El rollo del vendedor de máscaras, cómo las brujas son ahora viejas en el bosque, Malon dividida en Cremia y Romani…

¡Hasta los enemigos dejan de serlo! Hay zonas con momias que pueden hablar contigo si tienes su máscara, y si tienes la máscara del capitán, los esqueletos se vuelven personajes muy divertidos

Navi era un hada servicial, pero ahora tienes a Tael, que empieza sirviendo a Skull Kid y tiene mala hostia. Los Deku eran de los primeros enemigos, pero ahora tu primera forma es un Deku

Y LAS CINEMÁTICAS. Está aún mejor dirigido que *Ocarina of Time* y aquí sí que lo dan todo con los planos, que utilizan primer y segundo término, desenfoque y encuadres más preparados. Hay imágenes preciosas y lo cinematográfico se abre paso para generar atmósfera

**OK, ¿de qué va *Majora’s Mask*?**

Sinopsis, Link cayendo como *Alicia en el País de las Maravillas*

La transformación en Deku. Vale, este juego va a ser una cosa seria

No es una historia simple como *OoT*. No hay un malo al que vencer exactamente, porque ves que es un niño descarriado. Y el mundo sigue otras leyes

¿Qué tiempo hace hoy? [miro a la luna] Día perfecto para hacer la colada

Termina vibra en otra frecuencia. Frente a la fantasía de Hyrule, ofrece surrealismo.[[16]](#footnote-16)

El funcionamiento de Termina es extraño, pero nadie se para a pensar en su propia lógica, en por qué la luna tiene rostro. Todo entra y sale porque sí, y los huecos entre medias ayudan más a crear esta aura de misterio[[17]](#footnote-17)

*Majora’s Mask* sigue la influencia de *Twin Peaks* iniciada por *Link’s Awakening[[18]](#footnote-18)*

La estructura de las misiones secundarias en *Majora* se parece más a las aventuras gráficas, con una serie de tareas, algunas muy obtusas, otras necesitan que seas un sociópata, para lograr tu objetivo. Tiene sentido, ya que a Aonuma le encantan las aventuras gráficas

No te dicen qué es importante y qué no.[[19]](#footnote-19) Todo está al mismo nivel

Muchos problemas en *Majora’s Mask* suelen trascender al individuo. Los monstruos son el menor de los problemas de este mundo, e incluso cuando terminan estas misiones, no siempre es un “se acabó, todo bien”

**El dolor de no poder salvar a todo el mundo**

Puedes perder. Si fallas el rancho Romani, la partida no termina; ves qué ocurre a continuación. En el gran esquema del universo, estos personajes no importan[[20]](#footnote-20)

Los personajes sufren destinos mucho más duros de lo que un juego de Nintendo sobre un niño y su hada tsundere tiene derecho a ser. Cada vez que llegas al tercer día, por defecto, has perdido el jueg-oh, mierda, acabo de perder el juego…

El tañido de cada medianoche empequeñece la imagen, asfixiándote para que te mentalices de que se te acaba el tiempo. Cada nuevo día empieza con un doble golpe: el sonido atronador y, de inmediato, la música. Mantén la vida que aún queda, porque pronto todo habrá terminado

La música que suena en la noche del día final es una cosa bárbara, de “el mundo se acaba. Ya está.” Hay una calma aterradora

No todo lo puedes resolver siendo un héroe.[[21]](#footnote-21) Hay veces en que llegas tarde, que la situación te supera o trasciende

Por mucho que puedas sanar el mundo, son parches que luego se resetean. Incluso si la luna ya no está ahí, la gente sigue con sus problemas. El padre de Pamela sigue siendo una momia[[22]](#footnote-22)

Las emociones contenidas en este juego. Skull Kid no siente odio sino frustración, miedo, soledad. Pesar [clip, alarido]

El pesar también está en las máscaras. Link grita cuando se las pone porque albergan espíritus inquietos por lo que han dejado atrás en su vida[[23]](#footnote-23)

El diseño de Majora representa estas emociones: un corazón con pinchos, la dificultad del contacto, querer amar y estar a solas.[[24]](#footnote-24)

Voy a spoilear el final del juego. Es un *spoiler* de hace 21 años, pero a mí me ha dado mucha pena entrar sabiendo qué ocurre

La llegada al árbol dentro de la luna. El niño solitario con la máscara de Majora es el único que no juega.[[25]](#footnote-25) Desearía estar ahí, con los demás. Cuando juega contigo, te dice que tú serás el malo. Necesita encontrar una válvula de escape a estas emociones tan difíciles

Link también es partícipe en esta misma soledad. Se encuentra con decenas de personas, y no entabla amistad con ninguna de ellas. Muchos le confunden con sus máscaras.[[26]](#footnote-26)

La idea de que el villano es alguien que tomó la decisión opuesta al protagonista. Skull Kid vs Link

El juego termina sin una resolución directa, no con un golpe, sino con un fundido[[27]](#footnote-27)

**Vivir a pesar de todo**

El incidente del misil Taepodong-1[[28]](#footnote-28) y cómo afectó a los *devs*

Las escenas de los gigantes están plagadas de melancolía. Adoro la idea de la Oda al Orden; es una canción sobre preservar lo que se viene abajo, un canto anhelando lo que hace falta en un mundo a punto de morir. Es aferrarse a un clavo ardiente, y ese deseo encapsula uno de los grandes temas del juego

La subtrama de Anju y Kafei habla sobre esto, la fe de ver un mañana a pesar de todo, que realmente la esperanza es lo último que se pierde

*Majora’s Mask* muestra un lado sombrío de la experiencia adulta: sí, la luna se cae, pero ya tengo suficiente con mis problemas y, total, no puedo hacer nada[[29]](#footnote-29)[[30]](#footnote-30)

Dentro de eso Link marca la diferencia: mientras que el cinismo adulto lleva a la parálisis, Link, un niño que quiere ayudar pase lo que pase, toma cartas en el asunto.[[31]](#footnote-31) Los Bombers son una continuación de esta idea

Dentro de este vacío absurdista, *Majora’s Mask* encuentra alegría; haz porque sí. El mundo se va a la mierda, pero aún puedes ser bondadoso[[32]](#footnote-32)

El *remake* incluyó un minijuego de pesca, lo cual es la mejor idea porque es tan fútil y sin sentido que encaja con el planteamiento absurdista del juego. Pescar es una pérdida de tiempo, y por eso puedes pescar[[33]](#footnote-33)

Parte del éxito del juego se debe al choque de sus tonos, a que si te satura el dolor, puedes irte de aventuras y si te cansas de la aventura puedes buscar tramas[[34]](#footnote-34)

Este juego tiene un millón de detalles tontísimos y momentos estrafalarios que le dan tanto carácter. Me encanta Link marchando con pollitos en la granja, bailando sin rostro son las hermanas bailarinas, las momias que te bailan el puto kalinka. Hay tanta luz y humor entre toda esta mierda

Que rescates a Mikau 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

La gracia que añade la dinámica del tiempo es la espera, la fugacidad de todo: esperas cinco minutos para algo que ha terminado en diez segundos. Pero lo merece.[[35]](#footnote-35)

**El estancamiento de Zelda y el Renacimiento**

Al principio, cada nuevo juego era único. Hasta la era de N64

La saga no ha tenido voces hasta *BotW*. No había en N64 por las limitaciones de los cartuchos, pero con Gamecube se limitaron porque sí

Es frustrante ver otros juegos inspirados por *Zelda* adelantándoles por la derecha; han hecho falta cuatro generaciones para que *Zelda* vuelva a ser estimulante

Que, a ver, *Dark Souls* apenas ha cambiado su fórmula y la gente se está haciendo tremendas pajas con *Elden Ring*. Pero… pero yo soy el que criticó *Bloodborne* porque era muy *Dark Souls*. Y siempre he criticado que *Dark Souls* sea poco ambicioso

*Majora* era una oportunidad para aprender una nueva definición de “aventura”. Con diferencia, las partes que menos me importan son los templos, y mira tú, décadas después, *BotW* llega y, de nuevo, los templos dan igual, VAYA POR DIOS, NINTENDO

Mario ha sobrevivido mucho mejor a esto, pero también Mario tiene que preocuparse de bastantes menos cosas para que sus juegos funcionen

¡Pero aun así, es que a cada nuevo juego, Mario se reinventa!

**Irónicamente, este juego es, a la vez, una prueba de que los videojuegos son la hostia y el motivo por el cuál tanta gente no juega a videojuegos**

Yo me he pasado *Majora* gracias a que tenía al chat haciendo *backseat*, pero si no, habría sido una experiencia confusa y miserable

Me alegra saber que Aonuma se arrepiente de ciertas decisiones que tomó en su día y que hoy hacen de *Majora* un juego más difícil de disfrutar[[36]](#footnote-36)

Pones esta historia en una serie y tienes el *hit* del momento. Lo pones en un videojuego, que ahora tienes que ir a la mazmorra, cuidado que no te maten, a ver este puzle, y mira, es que ni yo voy a volver a jugarlo

1. DURHAM, 2020, 31, 32 – *The Legend of Zelda: Majora’s Mask* [↑](#footnote-ref-1)
2. BEETBEATBIT, 2015 – *Majora’s Mask: Tiempo versus lugar* [↑](#footnote-ref-2)
3. RODRÍGUEZ, 2018, 174 – *Inventando Hyrule: la historia detrás de la saga The Legend of Zelda (1986-2001)* [↑](#footnote-ref-3)
4. DURHAM, 2020, 36, 37 – *The Legend of Zelda: Majora’s Mask* [↑](#footnote-ref-4)
5. SAHDEV, 2020, 22 – *The Legend of Zelda: A complete development history* [↑](#footnote-ref-5)
6. RODRÍGUEZ, 2018, 37 – *Inventando Hyrule: la historia detrás de la saga The Legend of Zelda (1986-2001)* [↑](#footnote-ref-6)
7. Íbid, 168 [↑](#footnote-ref-7)
8. Íbid, 46 [↑](#footnote-ref-8)
9. BEETBEATBIT, 2015 – *Ocarina of Time: La senda del crecer* [↑](#footnote-ref-9)
10. DURHAM, 2020, 55, 56 – *The Legend of Zelda: Majora’s Mask* [↑](#footnote-ref-10)
11. SAHDEV, 2020, 45, 46 – *The Legend of Zelda: A complete development history* [↑](#footnote-ref-11)
12. DURHAM, 2020, 81 – *The Legend of Zelda: Majora’s Mask* [↑](#footnote-ref-12)
13. SAHDEV, 2020, 46 – *The Legend of Zelda: A complete development history* [↑](#footnote-ref-13)
14. Íbid [↑](#footnote-ref-14)
15. DEEP DIVES, 2020 – *The secret genius of Ocarina of Time’s first area* [↑](#footnote-ref-15)
16. PETIT, 2015 – *In the mouth of the moon: a personal reading of ‘Majora’s Mask’* [↑](#footnote-ref-16)
17. DURHAM, 2020, 28-29 – *The Legend of Zelda: Majora’s Mask* [↑](#footnote-ref-17)
18. SAHDEV, 2020, 30 – *The Legend of Zelda: a complete development history* [↑](#footnote-ref-18)
19. DURHAM, 2020, 22-24 – *The Legend of Zelda: Majora’s Mask* [↑](#footnote-ref-19)
20. KLEPEK, 2015 – *Majora’s Mask is a game about death* [↑](#footnote-ref-20)
21. DURHAM, 2020, 85 – *The Legend of Zelda: Majora’s Mask* [↑](#footnote-ref-21)
22. KLEPEK, 2015 – *Majoras’ Mask is a game about death* [↑](#footnote-ref-22)
23. DURHAM, 2020, 25 – *The Legend of Zelda: Majora’s Mask* [↑](#footnote-ref-23)
24. Beetbeatbit, 2015 – [*Majora’s Mask: tiempo versus lugar*](https://www.youtube.com/watch?v=35heznvAe2s) [↑](#footnote-ref-24)
25. Íbid [↑](#footnote-ref-25)
26. PETIT, 2015 – *In the mouth of the moon: a personal reading of Majora’s Mask* [↑](#footnote-ref-26)
27. DURHAM, 2020, 28-29 – *The Legend of Zelda: Majora’s Mask* [↑](#footnote-ref-27)
28. Íbid, 63-65 [↑](#footnote-ref-28)
29. HOLMES, 2014 – *Majora’s Mask is my favourite game about being a young adult* [↑](#footnote-ref-29)
30. KLEPEK, 2015 – *Majora’s Mask is a game about death* [↑](#footnote-ref-30)
31. HOLMES, 2014 – *Majora’s Mask is my favourite game about being a young adult* [↑](#footnote-ref-31)
32. Íbid [↑](#footnote-ref-32)
33. DURHAM, 2020, 131, 157 – *The Legend of Zelda: Majora’s Mask* [↑](#footnote-ref-33)
34. DURHAM, 2020, 80 – *The Legend of Zelda: Majora’s Mask* [↑](#footnote-ref-34)
35. Beetbeatbit, 2015 – [*Majora’s Mask: tiempo versus lugar*](https://www.youtube.com/watch?v=35heznvAe2s) [↑](#footnote-ref-35)
36. Íbid, 128, 129 [↑](#footnote-ref-36)