

ARTÍCULOS

ALONSO, Enrique (2023) – [Análisis de The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom](#)

Enrique habla sobre cómo las introducciones tanto de *Breath of the Wild* como de *Tears of the Kingdom* encapsulan lo que representan sus juegos, que al principio TotK juega al engaño forzándote a saltar en vez de dándote libertad para hacer cualquier cosa, pero desde ahí haciendo un *crescendo* brutal mientras te lo enseña todo: los nuevos horizontes, las islas, la capacidad de volar, hasta un dragón. *“Es la libertad de verdad, hasta donde alcance la vista, y un detalle sutil que vuelve a destilar en segundos el significado del juego entero. Es de una elegancia casi insultante”*

Para Enrique, *Tears of the Kingdom* representa un balón de fútbol, porque sin él *“no hay hazañas, ni épica, ni finales de infarto”* y se deja llevar por *“la física, las inercias y el propio destino”* igual que todos los elementos del juego, que siguen sus propias leyes físicas y, normalmente, de casualidad – o causalidad

“Tears of the Kingdom es un juego casi inabarcable, pero sin ese corazón tan vivo, sin esa pelota con la que jugar, sería un mundo abierto como los demás”

Enrique habla sobre cómo la magia del juego de físicas y creaciones en *Tears of the Kingdom* es *“que no hay escenarios previstos. Que no hace falta aprender a jugar. Que sus reglas ya las conocemos, porque son las reglas de la realidad”*

“Lo que ha conseguido Nintendo aquí daría para plantearse unas cuantas cosas. Por ejemplo, cómo es posible que no falle nunca, y que en casi 70 horas de partida, 70 horas que he pasado levantando torres de veinte metros y bloqueando paredes trampa con piedras de varias toneladas, todavía esté por ver un solo error de clipping, o algún objeto que haga un extraño cuando lo encajo entre dos raíles, le cuelgo una carretilla y le pego un puto cohete a los lados”

Enrique habla del río Siofra de *Elden Ring* en comparación con el Abismo, diciendo *“sí, han sido capaces. Sí, están así de locos. ¿El Río Siofra? Principiantes”* y me parece un punto útil desde el que hablar sobre la diferencia entre uno y otro, porque lo grandioso del Río Siofra no es que el mapa sea aún más extenso – aunque en parte lo es – sino que el Río Siofra descubre una nueva faceta del universo de *Elden Ring*. Es cuando el horror cósmico entra en juego y esto deja de ser magia por la magia y empieza a ir de dioses antiguos. El Abismo es enorme, pero sus minas no me dicen nada

Otra cosa que Enrique reclama es cómo el juego, aunque en muchas ocasiones te marca dónde tienes que ir, en tantas otras te dice que *“búscate la vida. Preguntar. Atiende. Echa un nuevo vistazo al horizonte y pregúntate qué puede significar ‘una gota en el cielo’”*, que al completar todas las misiones principales y resolver el castillo, para ir a por Ganondorf el juego te dice que *“continuar iba a suponer atar cabos y sacarme las castañas del fuego”*

Al final del texto, Enrique reclama cómo *Tears of the Kingdom* le ha devuelto la ilusión por jugar a videojuegos en su trabajo, el querer perderse y jugar como juega

todo el mundo. Esa es una sensación que no conoce mucha gente, sólo los afortunados que hemos convertido nuestro hobby en un trabajo, pero sí tiene mérito que ambos hayamos disfrutado y nos hayamos perdido y jugado así con *Tears of the Kingdom*.

IRWIN, Jon (2023) – [Tears of the Kingdom is a masterclass in pointlessness](#)

Aunque el autor es consciente de que el juego busca hacer que el jugador lo recorra para descubrirlo, y que reconozca que hay mérito en ello y que habla bien de los diseñadores que hayan creado el juego así, confiando en que lo que encontrarás merecerá la pena, para él *“la frase que se me viene a la cabeza es ‘deambular de manera compulsiva’”, aunque no lo dice de manera peyorativa: “sentirse atraído a hacer algo sin un propósito definitivo habla sobre la habilidad de Nintendo de atraernos y mantenernos entretenidos durante horas”*

“Tears of the Kingdom tiene su propósito elevado – encuentra a la Princesa Zelda, vence al malvado Ganondorf – pero hay tantísimos objetivos intermediarios. Y todos ellos parecen ineludibles o, al menos, intrigantes. Jugar la secuela de Breath of the Wild es vivir en un mundo sin un lugar en particular al que ir, incluso aunque todos los sitios que visitas están llenos de intriga”

Jon termina el texto hablando de un momento en que está rodeado de decisiones: tiene un abismo, un campamento enemigo y una roca desde la que subir al cielo, pero se da la vuelta, *“atraído por la idea de deambular sin objetivo a sabiendas de que lo que encuentre merecerá la pena: que llegar ahí – no, ir ahí – ha sido el objetivo todo este tiempo”*

PARKIN, Simon (2023) – [The open-world genius of The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom](#)

“Este no es un videojuego para los amantes de los crucigramas, o el sudoku, o cualquier tipo de puzle con una solución singular, como una llave. Tears of the Kingdom es un proyecto para los que trastean, improvisan, los que hacen las cosas sobre la marcha, dejando espacio, por supuesto, para el ocasional genio al estilo Da Vinci, cuya inventiva será debidamente aplaudida en internet”

Parkin habla sobre la miríada de oportunidades que ofrece el juego diciendo que *“experimentas no parálisis de decisión sino emoción de decisión. Hay un escalofrío de posibilidad a cualquier realidad en la que eres el único instigador y consolidador de tus planes”*

Parkin compara el juego con *God of War Ragnarok* y *The Last of Us II*, donde *“los diseñadores te dan un puñado de herramientas y permiten un poco de experimentación dentro de los límites que han establecido y calibrado”* diciendo que *“estos son juegos esclavos de las reglas y convenciones del cine. Tears of the Kingdom no tiene tales ambiciones o, quizá, limitaciones. Representa no tanto una evolución del modelo de videojuego-blockbuster como una contraproposición”*. Así, *“el juego revela la frecuencia con la que, en los videojuegos blockbuster, sentimos la sombra de los diseñadores mirándolos a*

nuestras espaldas. Incluso en juegos de mundo abierto como Grand Theft Auto o The Witcher, el espacio de posibilidades parece haber sido cuidadosamente catalogado antes de que llegue la audiencia. En la Hyrule de Tears of the Kingdom, sin embargo, parece que las carabinas se han ido del patio y han dejado los juguetes sin supervisión”

“Para un juego que lleva al límite la tecnología de su hardware, hay algo casi medieval en cómo debes planificar cuidadosamente cada viaje a las colinas, equipar a Link con las ropas adecuadas, cocinar y preparar provisiones y tener los caballos listos. Esto requiere un compromiso enérgico con la ficción”

PRESSGROVE, Jed (2017) – [Conformity in an open world](#)

“Los juegos de mundo abierto modernos [...] quizá llenen una necesidad humana de disfrutar, pero también piden dedicación a la glotonería”. Estos juegos “parecen inspirar, tanto en los jugadores como en los críticos, un tipo de ideología que sugiere que un gran diseño de juego debe seguir dos máximas: (1) más es mejor y (2) la libertad es tuya. Estos dos conceptos se completan. Cuanto más puedas ver, hacer y recolectar en un juego, más horas puedes jugar y, por tanto, más puedes disfrutarlo potencialmente”

Refiriéndose a *Breath of the Wild* y *Horizon: Zero Dawn*, Pressgrove habla sobre cómo *“la gente suele decir que los mundos de estos juegos son vibrantes y llenos de posibilidades, pero en ambos casos eres un salvador predestinado igual que lo eras en The Legend of Zelda. Estos asuntos monodimensionales no parecen tan abiertos o dinámicos en comparación con los destinos disponibles en los primeros dos Fallout. Incluso el materialista GTA III tiene más potencial para la consideración filosófica (aunque sí, quizá sea algo tan juvenil como ‘atropellar o no atropellar al peatón’)”*

“Al ir de santuario a santuario en Breath of the Wild, me impresionaban algunas de las soluciones a los puzles, pero me sorprendía igualmente lo similares que se veían esos lugares, cómo unos desafíos me recordaban a otros y lo monótonos que eran los mensajes después de terminar las pruebas.”

DESARROLLO

PULLAM-MOORE, Charles (2023) – [A conversation with The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom’s creative leads](#)

Aonuma habla sobre cómo quería *“que la gente sintiera algo del estilo: ‘¡Oh, he podido hacer esto! Pero espera, ¿qué pasaría si intentara esto?’ Queríamos poner a trabajar la imaginación de los jugadores, hacer que pensaras de manera proactiva qué es posible”*. Más adelante menciona que, viendo a la gente reaccionar a *Breath of the Wild*, hablaban sobre sus propios estilos de juego y lo que esas personas en concreto lograban. *“Nos encantó verlo porque habíamos hecho adrede un juego con un montón de elementos y herramientas para que la*

gente tuviera esa experiencia. Ver esas cosas nos cargó con la energía necesaria para poner incluso más de esos elementos en Tears of the Kingdom y llenar el juego con más y más herramientas que sorprenderían a la gente y les permitirían encontrar su propio estilo de juego y sentir esa originalidad al jugar a su manera”

Fujibayashi habla sobre cómo, queriendo dar el siguiente paso con la historia de Zelda, llegaron a *“la idea de las manos y las manos con otras manos, ya sea personajes agarrándose de la mano o Link usando sus manos para activar algunas de sus habilidades. Este concepto de las manos acaba evolucionando a esta idea de conectar o crear conexiones con los demás”*.

Fujibayashi continúa diciendo que la historia de Zelda es una de crecimiento y desarrollo, y visto desde lejos es así, porque habla sobre cómo *“viaja al pasado, conoce a un rey, a una reina y conoce al rey demonio, y todo eso la deja pensando en cuál es su camino. Es un proceso de crecimiento, experimentar y, finalmente, descubrir qué clase de persona va a ser y qué va a decir”*, pero, por supuesto, hay una diferencia entre ese planteamiento y la ejecución...

[SHEA, Brian \(2023\) – Interview: Tears of the Kingdom and the State of Zelda with Aonuma and Fujibayashi](#)

Hidemaro Fujibayashi, el director, habla sobre cómo *Tears of the Kingdom* comenzó como una prueba de concepto tras terminar *Breath of the Wild*, donde el equipo planteó algunas ideas que querrían haber desarrollado en el juego pero no tuvieron tiempo. Fujibayashi juntó varias de esas ideas en una película y se las enseñó al productor, Eiji Aonuma: ahí se mostraban las ideas de la ultramano y lo que más adelante serían los artefactos zonnán, mostrando cómo se podían fusionar elementos para crear algo nuevo, *“una presentación para mostrar que, sin tener que añadir nada, todo lo que necesitábamos era que Link tuviera la habilidad de conectar cosas y pegar cosas y podríamos tener una experiencia totalmente nueva”*

Fujibayashi habla sobre cómo crearon el mundo pensando *“en lo que los jugadores puedan querer hacer en este mundo”* y usando eso y una estimación del ritmo al que se mueven y avanzan *“como ingredientes para calcular una fórmula de cómo hacerlo.”*

Aonuma reclama el hacer trampas en estos nuevos *Zelda*. *“¡Se lo pasan bien! Encontrar ese atajo es disfrutable. La gente buscará la salida fácil si pueden evitarse problemas. Queríamos asegurarnos de que eso se mantendría en este juego.”*

Aonuma dice que *Breath of the Wild* ofrece el nuevo modelo sobre el que se construirán futuros juegos de la saga

GENERAL

JUEGA BANJO KAZOOIE NUTS AND BOLTS

Originalmente, *Tears of the Kingdom* iba a ser un DLC de *Breath of the Wild*, pero según parece, el equipo tenía tantas ideas que decidieron convertirlo en una secuela. [Aquí](#) está la entrevista original

Oye, lo entiendo, pero han pasado siete años desde que salió *Breath of the Wild* y este es uno de los mayores lanzamientos del catálogo de Switch. No me vale la excusa, no me creo que, cuatro años después, mientras lo desarrollaban, pensarán “ay, es que esto es un DLC que se nos ha hecho grande”.

¿Sabéis qué otro juego de Zelda se desarrolló en poco tiempo casi como un DLC? Exacto, *Majora's Mask*

La actitud de Nintendo con los *leakers* y la gente que ha podido acceder al juego antes, destruyendo vidas y amenazando por un juego de video, un puñado de píxeles en una pantalla, creo que debería ser, como mínimo, cuestionada

YAAAAS Reggie amenazando a un menor con joderle la vida porque puede jugar a *Tears of the Kingdom* una semana antes de su salida YAAAAAAS

La manera en que se ha liado pardísima un debate sobre la emulación y si deberíamos ejecutar a la gente por jugar a un juego donde pegas una piedra a un palo y tienes una piedrapalo me parece casi vergonzosa

El juego viene a ser el meme de *Dave el Bárbaro* sobre Dave haciendo un micrófono con una ardilla, una cuerda y un micrófono

Half Life 2 llamó mucho la atención en su día por ofrecer un mundo basado en físicas realistas, donde todo tenía sentido. Sin embargo, *Half Life 2* es más que el motor Havok.

El juego sigue utilizando caja de diálogos, lo cual... En fin, supongo que no puedo pedirles demasiado. Más allá de la filosofía Nintendo, esto es la filosofía japonesa, que no se preocupa tanto por el grado cinematográfico del videojuego

“Los dioses del Olimpo me han abandonado” Link salta

[El clip de *Los Simpson* de la tabla con un clavo cada vez más gordo]

Sí, lo siento, voy a ser pedante, pero ver el mundo de *Tears of the Kingdom* como un recurso para aprovechar a tu favor está ligado a la misma perspectiva colonialista de juegos como *Minecraft*. Que no es malo en sí mismo, pero hay que llamar la atención sobre esto para reflexionar sobre cómo vemos el mundo

Cuando me dices que un furro sexy me presta su “ultramano”, ninguno de mis aparecen en la biblia

La gente habla de jugar videojuegos post-*Breath of the Wild*, pero yo también hablaría de jugar a Zelda post-*Death Stranding*

La aldea global nos hace olvidarlo, pero hay filosofías de diseño muy distinto entre este juego y, por ejemplo, *RDR2*. *Tears of the Kingdom* no intenta ser *GTA* y fracasa, sino que es su propio juego con su propia mentalidad. Hay que tener en cuenta cómo diseñan los japoneses

¡Espera, que hay un templo que es la escena del pasillo láser de *Resident Evil*!

Algo que me gusta mucho del juego – y esto lo hereda de *Breath of the Wild* – es que es muy analógico con todo. La cocina, el *crafting*, incluso ver el orden y localización de los geoglifos... Todo es muy tangible, muy del jugador sin interfaces de por medio sino actuando de manera directa sobre el mundo.

Este juego es una expansión de *Breath of the Wild*, y en cierto sentido es triste darse cuenta, porque ningún otro Zelda principal de consola de sobremesa se ha sentido tan “*another one*” como este. Tiene alma de DLC, pero pienso en los DLCs de *Dark Souls*, *Bloodborne*, *The Witcher 3* o, por supuesto, *Outer Wilds* y hacen tantísimo más que “otra vez lo mismo”...

A ver, aquí tenemos que hablar de algo muy importante: las goroconjugaciones. Sí, es necesario

Me apena ver que *Majora's Mask* definió su propia identidad en un año más de lo que este ha hecho en seis. Apenas hay composiciones propias que sean memorables, y el juego para muchas cosas se sostiene sobre los hombros de *Breath of the Wild*, que fue la verdadera revolución

Mucha gente me pregunta si este juego va a ser tan influyente como *Breath of the Wild*, pero no lo creo por el simple hecho de que este juego va de sistemas interactuando entre ellos. Pone el foco en un lugar específico y se centra en eso, y no veo que otros juegos vayan a hacer eso. Sus lecciones no son universales sino personales; no veo que *The Elder Scrolls* o *GTA* vayan a – o tengan que – aprender de las lecciones que propone este juego sobre la fusión y el *play*

En general, este juego reclama el concepto de *play*, del juego puro, el jugueteo, la experimentación y liarla. Respeto eso, parece un resumen muy directo del espíritu Nintendo, como si estuviera condensado en esta obra o, al menos, sus mecánicas

Mira, oye, voy a ofrecer una propuesta simple pero que podría ayudar mucho: ¿y si, en vez de tener a todos los guardianes haciendo bulto, tuvieras sólo a Zelda y ella fuera consiguiendo los poderes? El juego sería una historia conjunta en la que ella y Link van viajando y ahondando en su relación, y cuando Zelda se sacrificara al final, significaría algo porque nos ha acompañado por el viaje

No os preocupéis, el juego ha vendido 10 millones de copias en 3 días, no voy a herir sus sentimientos

George Weidman [habla](#) sobre cómo se dice que *Tears of the Kingdom* corrige muchos errores de *Breath of the Wild*, pero que la gente le llamó 'contrarian' cuando señaló esos errores en 2017 porque entonces era perfecto

Han [dicho](#) que harán un juego protagonizado por Zelda cuando vean uno que lo justifique a nivel mecánico. Es cierto, me pregunto... Me pregunto en qué juego encajaría interpretar a una princesa que quiere defender su reino, así que se enfrenta a un gran mal... Y también es curiosa, es académica, así que... investiga el terreno para desvelar sus secretos y misterios. Y tiene poderes mágicos y esas cosas. Y... y como es la princesa, pues se encuentra con las otras culturas de Hyrule, hay que ser diplomático. Sí, quizá algún día diseñen ese juego

INTRO - Un grupo de amigos hablan de *TotK* y uno es crítico. "No seas un Dayo" "¡No digas su nombre! Si dices Dayo tres veces aparece y hace una crítica a tu juego favorito" "¿Qué más da? Yo..." "¡Idiota!" Aparezco gritando

[Música a todo volumen] TEARS OF THE KINGDOM ES UN [normal] juego muy simpático que está bastante bien. Miradme, le doy un pulgar arriba. ¿Le doy dos? ¿LE DOY DOS PUTOS PULGARES ARRIBA?

En su análisis de *Super Mario Odyssey*, Joseph Anderson se centraba demasiado en el análisis cuantitativo al hacer recuento de las actividades que llevan a conseguir estrellas. No estoy del todo de acuerdo con esa perspectiva, porque creo que en Nintendo no estaban pensando en eso. Del mismo modo, podría decir que hay no se cuántos kolog con mochilas, pero lo importante no es la actividad en sí, sino el *play* que deriva de eso, lo que hará el jugador. Los crímenes de guerra con los que castigará al kolog por hacerle perder el tiempo

Arcaísmos

Espera, ¿SIEMPRE ocurre la misma animación con las atalayas? Y ENCIMA NO SE PUEDE OMITIR

SIEMPRE que terminas un templo recibes el mismo lento agradecimiento de la misma estatua. Esto es algo que arrastraban de *Breath of the Wild*

Cada vez que consigues un nuevo pacto con un sabio, recibes la misma cinemática al irte de la ciudad donde te dicen que, en efecto, tienes un nuevo pacto con un sabio

Los cuatro templos principales tienen el mismo ritmo, mismos *beats*, siempre igual pero en distintos lugares. Ni siquiera *Ocarina of Time* era tan poco creativo

NARRATIVA

El comienzo es muy sobrio; letras sin serifa sobre negro con un ambiente oscuro de fondo. Es más grave, más directo, más oscuro.

El comienzo está muy chulo; directo, narrativo, con Link y Zelda explorando las ruinas zonnán. Es un poco *Majora's Mask* al establecer que es la secuela directa del anterior. Que oye, bien, me gusta, pero tampoco voy a fingir que esto no sea algo que los videojuegos llevan haciendo desde hace como una década

Nada, pasan diez minutos y Link vuelve a empezar desde el principio y otra vez Zelda ha desaparecido y tenemos que rescatarla. Yay.

Te acompaña Rauru, un furro con voz sexy, este juego sabe lo que está haciendo

Ah, vaya, que es otra vez la misma historia...

Rauru ha tenido un glow up DE LA HOSTIA desde *OoT*

El guion se entiende a través de dos momentos: los encuentros con los guardianes ancestrales y el reencuentro con la Espada Maestra, que no Zelda. Los primeros no son personajes sino bustos parlantes, y lo segundo pone énfasis en el arma, no en la mujer con la que Link compartió tantos momentos, ese personaje tan intrigante de *Breath of the Wild*. Sí, Zelda habla después, pero para hablar de la espada, no de ella misma

Hasta el final es el mismo que *Breath of the Wild*, con Zelda hablando a Link diciendo que, al fin, después de su sacrificio tras tantos años, han vencido a Ganondorf

Guion

Mientras que, en *Breath of the Wild*, la historia arrancaba con Link despertando en un nuevo mundo donde la tecnología antigua ha resucitado y amenaza con poner en peligro Hyrule, aquí se ha liado parda y tenemos que encontrar a Zelda. Pero es todo mucho más abstracto: no hay cuatro bestias, sino rumores o historias extrañas en distintos puntos del mapa. También hay un subsuelo, pero cuando bajas está vacío. Es un enorme espacio diáfano que, al principio, tiene un débil lazo con la historia de Zelda. Donde antes todo estaba muy enfocado, ahora es más difuso en el peor sentido. Sí, me interesa porque tengo curiosidad, pero yo lo que quiero es rescatar a Zelda, no hacer recados que, de algún modo, me llevarán a ella.

Vaya, otra vez tenemos que buscar por el mundo para encontrar cinemáticas del pasado y así recomponer la historia de lo que fue. Yay

Mientras que en *Breath of the Wild* la trama estaba directamente ligada con la Calamidad y las Bestias Sagradas, siendo cada una un problema y con todo el conflicto de la resurrección de Ganon y los guardianes y demás muy enfocado, aquí siento que ocurren varias cosas. Resucita Ganon – otra vez – y Zelda viaja atrás en el tiempo a la vez que ocurren cosas, así, ambiguamente, “cosas” por Hyrule. Las bestias sagradas no están en ninguna parte, y sí, quizá esas islas flotantes tienen algo que ver con lo que ocurre, pero tal y como se presentan, sobre todo teniendo en cuenta que el principio del juego ocurre en tal isla sin que nada malo ocurra... Pues a ver, se me hace bastante más disperso. ¿Los guardianes? A saber dónde están. ¿Las bestias salvajes? ¿Por qué piensas tú nada?

Otra vez están los cuatro guardianes, y otra vez Zelda luchó junto a ellos para vencer a Ganondorf y perdieron, pero esta vez tienen máscaras para que no tengan ninguna personalidad y sean simplemente el recurso que te dan. Así que es peor que antes, y mira que el listón estaba bajo.

Realmente hicieron que la CIA metiese droga en los barrios goron para desestabilizar el reino

Luego los rocomuslos se van y nadie sufre abstinencia

Los guardianes ancestrales llevan máscara para que no se note que son exactamente los mismos personajes que en *Breath of the Wild*

Parte de *The Legend of Zelda* va sobre la repetición de los mismos ciclos, pero illo, yo qué sé, no repitas la misma historia una y otra vez, que esto es *Breath of the Wild* otra vez, que hasta *Dark Souls*, tu alumno más aventajado, ha sabido tratar mejor la idea de los ciclos que tú

Para haberte acompañado en *Breath of the Wild*, los personajes se comportan de tal manera que bien podrías conocerlos por primera vez. Es decir, estaría bien que el juego hablara sobre el compromiso porque, mientras que antes eran los héroes ancestrales quienes habían ayudado a Link con sus poderes, ahora son los propios herederos quienes te prestan su poder – aunque a través de proxis – pero nada.

Cuando ves que esto va de unas piedras secretas en vez de bestias sagradas... No sé, las bestias sagradas eran físicas, las veías. Aquí es un poco *Scooby Do* de “y el villano de la semana en realidad era X”, y ese X siempre es la piedra sagrada, pero el problema no es tuyo. No es algo que le ocurra a Hyrule, que tenga que ver con el paradero de Zelda, son “rumores”

Se ha perdido por completo el arco que pudieran tener estos personajes. Llegas, resuelves de inmediato su problema y hala, adiós. No hay un problema, un desafío, un arco a cerrar, una herida abierta. Sidón te ha dejado atrás, olvídale

Es que, incluso al final, en el templo del espíritu, después de haber estado con los cuatro guerreros y las cuatro piedras secretas, Mineru te cuenta la misma historia OTRA VEZ MÁS, este juego no tiene NADA que contar

Llega un punto en que la redundancia me hace desconectar. Te cuentan lo mismo veinte veces, y cuando crees que van a decir algo nuevo, es para contarte otra cosa distinta por enésima vez. No es una trama que avance sino que da vueltas sobre sí misma sin aportar jamás nada.

La narrativa de esta historia es arqueológica, pero no se utiliza la arqueología para recontextualizar nada. Vemos alusiones a los mismos eventos pero contados de las mismas formas; volver siempre al mismo sitio, a la guerra del destierro, no significa ver una nueva faceta de ese evento. Significa que nos la vuelven a explicar otra vez más. Me parece algo desaprovechadísimo y que podría dar para giros muy interesantes

La motivación de Ganondorf es bastante pobre. Quiere que haya oscuridad y mal en vez de luz y bien. Wow. No sé, me gustaría que fuera algo más grande, más importante, que se sintiese como algo distinto a una excusa

Un guion fragmentado

No soy demasiado fan de que otra vez haya que buscar los recuerdos – aunque al menos ahora es más fácil con los geoglifos – pero me gusta menos aún el cómo los recuerdos están atados al lugar concreto, así que, si no te sabes el orden, te puedes *spoilear* la historia, como es mi caso. En *Breath of the Wild* esto importaba menos porque esa historia ya te la sabías y la mayoría de momentos eran conocer a Zelda en vez de ver cómo se desarrolla la historia

Como la trama está hecha para hacerse de manera libre... eso significa que siempre repiten las mismas frases y la misma cadencia cuando te pasas los templos. No es una historia que progresa sino *beats* que se repiten

Sí que es interesante ver a Ganon utilizar el subterfugio para acercarse al poder ancestral. De hecho, la pose, el lugar y demás me recuerda a *Ocarina of Time*, me parece una buena referencia, como si viéramos la conversación que ocurría entonces, y además con voz

Por supuesto, eso apenas dura nada y enseguida Ganondorf está apuñalando al personal por la espalda

En *Breath of the Wild*, los recuerdos desarrollaban a Zelda y su personaje, su tragedia, cómo se sentía, quién era ella. La hacían interesante, mientras que los recuerdos aquí cuentan la historia de cómo todo se fue a la verga, y la historia es que, en efecto, se fue a la verga. Pasa todo muy deprisa y sin que vea que aporta más que una frase. Básicamente, todas estas cinemáticas podrían haber sido un email

PERO QUE ZELDA NO CUENTA QUE VIAJÓ ATRÁS EN EL TIEMPO POR GANON HASTA EL FINAL, NIÑA, ERES TONTÍSIMA

ESPERA, ZELDA YA GUARDÓ LA ESPADA MAESTRA EN *BREATH OF THE WILD*, ES OTRA VEZ LO MISMO

Encima tienen la desfachatez de matar a Zelda, a la Zelda más interesante desde *Wind Waker*, sin que podamos verla, es que me cago en todo, esta mujer merecía muchísimo más

Encontrar los recuerdos es doblemente inútil porque, si los consigues todos, no sirve para advertir a la gente de Ganondorf o cambia su presentación o nada. El juego sigue su curso.

Rizos__g, del chat, dice que la estructura tan suelta obliga a que el juego funcione de una cierta manera para no meterte *spoiler*. Por ejemplo, si quitas la espada maestra antes de saber que Zelda es la dragona, eso puede resultar confuso, así que nada debe ser demasiado valioso, nada debe ser crucial, nada debe interactuar con o molestar a el resto de momentos

Aunque entiendo cosas, también es cierto que, de nuevo, *Dark Souls*, su alumno aventajado, ha sabido ofrecer una narrativa abierta sin sacrificar por ello la calidad de su historia

Misiones secundarias

Majora's Mask era un juego que se definía por sus misiones secundarias, pero aquí las misiones secundarias que voy encontrando se repiten sin dar más que una recompensa material:

- Kabalit poniendo postes de Karid te da dinero, algún objeto y poco más

- Llega un punto en que ya paso de ayudar a los kolog con mochila porque no me aportan nada y son siempre lo mismo
- Las misiones de la gaceta El Trébol y Penn tienen algo más de miga porque no se repite su estructura, pero no tienen ninguna sustancia
- Koltin te pide emblemas de fantasmas a cambio de tesoros de valor variable

La misión de Arkadia va sobre Karielle, la hija de Karid, yéndose a la ciudadela Gerudo para hacerse ahí una adulta. Pero no va sobre la familia, el legado, la identidad, crecer ni nada así. Va de darle solirios a Karid y tapar con una plancha de madera a Hagg, el vigilante, como si esto fuera *The Elder Scrolls*

La reconstrucción de Onaona, cuando deja de ser una *fetch quest*, es hacer cuatro veces lo mismo: cortar un árbol y luego meterlo para que sea una columna. El problema no es hacer cuatro veces la misma actividad: es que la actividad en sí no varía, no hay distintas formas de poner la columna

GAMEPLAY

Jugabilidad

Ya desde el primer santuario, donde consigues la ultramano, te enseñan no sólo a utilizar las físicas, sino también a fusionar objetos

Vaya por dios, han logrado meter un *gachapon* en Zelda. Ciertamente este juego es *Genshin Impact*

A ver, el juego es muy entretenido. Las horas pasan volando y, al menos al principio, me pierdo sin que me importe. Encontrar las soluciones, respuestas y posibilidades es divertido en sí mismo. El diseño del mundo llama

Aprecio que aquí haya una economía de rupias pero no la vea esencial al 100%. Es decir, sí, es útil comprar ropa y tal, pero puedo moverme por el mundo y no hay rupias en el césped, así que el dinero tiene más valor al mismo tiempo que puedo prescindir de él

Ahora los templos de combate son pruebas específicas en vez de 'mata a este bicho', lo cual es una mejora

Hay una pelea épica contra un jefe enorme en la cima de un volcán... y te lo dan todo hecho para resolverla, es una pena que no te dejen fabricar tu propio aeroplano

Lo de las baterías es de coña: para mejorarlas necesitas cien cristales, y eso implica 300 de zonano, y ESO TODO LO QUE TE DA ES UNA BARRA DE BATERÍA. Ni siquiera una pila entera, una BARRA. Es una forma de complicar y alargar el proceso absurda

El juego es una concatenación de distracciones: vas a un sitio, pero descubres una posta, y al lado hay un templo, y cuando te haces el templo tienes suficientes orbes como para mejorar tu salud, así que vas a una estatua a que te den más salud, y cuando vuelves a tu historia ves que hay un pozo, así que bajas, y al subir del pozo ves que hay una atalaya, así que vas, pero la atalaya te manda al cielo, así que investigas en el cielo, y ahí hay una prueba, y entonces...

La pelea contra el espíritu de Ganondorf – además de las previas con ‘Zelda’ – manifiestan una carencia del juego: la ausencia de los bosses puzzle de forma más pura. Sí, hay un componente de puzzle en cada uno de los monstruos que guarda la piedra secreta, pero es laxa para permitir que el jugador adopte la estrategia que prefiera. Eso significa que, al luchar contra Ganondorf, como no hay que testear ningún aliado, todo lo que queda es el sistema de combate, y es un sistema pobre. La libertad significa que puedes hacer lo que quieras; el precio a pagar es la precisión de la experiencia y lo planificado que esté todo

En *Breath of the Wild* me quejé de que luchar contra los enemigos rara vez daba recompensa y lo solía evitar. En *Tears of the Kingdom* es al contrario: luchar suele venir bien porque, como mínimo, vas a poder utilizar sus cuernos para tus armas, y siempre viene bien estar abastecido. Sobre todo, luchar contra los gólems de los cielos es lo más útil porque con sus cadáveres no sólo puedes hacer armas, sino que puedes utilizarlos para recargar tus baterías o jugar a *gachapon*

¿Pero esto va de crear o pegarse?

La pelea final contra Ganondorf es puramente de combate: dominar un sistema que el juego nunca te ha pedido que domines. Literalmente, en su segunda fase esquivo todos sus ataques, así que tienes que hacerle *parry* o esquivar varias veces para poder golpearle – eso o usar tu arco – y yo creía que este juego iba de dominar sus sistemas y hacer creaciones imaginativas, pero supongo que no.

Es una pena, porque la mazmorra final es una serie de peleas y desafíos físicos en vez de un intento por poner a prueba finalmente todo lo que habías estado probando y realmente sentirte inteligente con tus experimentos.

El juego rasca la superficie de lo que es capaz y te enseña lo que puedes hacer, pero luego apenas te obliga a ponerlo en práctica. Está todo hecho, los recursos están ahí. No tienes que ir por ahí recolectando artefactos para luego prepararte para los *bosses* finales; si necesitas hacer un avión, te darán los materiales para que lo organices todo

Tus aliados... materiales

El juego te da aliados a través de los distintos sabios, pero tu relación con ellos es casi inexistente. Sirven como recurso para su fase, pero no tenemos una relación con ellos, y no pido nada excesivo, pero simplemente hacer

que cuenten para algo. Estoy pensando en el templo de Jabu Jabu en *Ocarina of Time* y cómo se contaba una historia a través de Link y la princesa, o el segundo templo del Fuego y el líder goron goroliberando a sus gorosúbditos.

- En el templo del viento Tureli, que debería ser un chaval vivaz con carácter y ganas de probarse, no dice ni pío – je – y se limita a relatar nuestro progreso
- En el templo del fuego Yunobo, que debería sentirse en deuda con el pueblo al que hirió por haberse dejado manipular y por la gran carga sobre sus hombros, es... En fin, que está ahí para rodar y rodar

Utilizar a los aliados significa hablar con ellos, con su persona física, lo cual puede hacer que o bien no les tengas a mano cuando les necesitas o que, como me pasa en el templo del fuego con Yunobo, les uses sin querer cuando estás recogiendo cosas del suelo, porque para ambos casos utilizas el botón de acción

Cuando ya los tienes a todos, tus aliados pueden llegar a ser un verdadero estorbo, sobre todo si estás en un jefe final y quieres que Sidón te dé su poder, pero en medio está Yunobo y SIDÓN, JODER, VEN, HAZ LO TUYO

También, el problema de que los poderes estén ligados a NPCs específicos en vez de una habilidad propia, es que esos NPCs se mueven. Y si no están donde quieres, no puedes usar su poder, así que confías en su IA y su *pathfinding* para que estén donde les necesitas y puedas usar sus poderes

El único NPC realmente útil es Tureli, porque su poder está siempre disponible cuando usas la paravela, así que afecta directamente a tu movimiento

Alguien en el chat dice que quizá plantean los poderes así para que sientas apego por los personajes, pero ese apego es, en el sentido más estricto, con NPCs: criaturas que están ahí sin aportar ni decir nada, dejándose llevar por los eventos sin opinión o presencia alguna

He querido utilizarlos en peleas para que sirvan de apoyo, pero tampoco hacen mucho. Tuvali es el que más hace... a veces, porque utiliza su arco y siempre hace crítico, pero el resto rondan y, a veces, luchan. Son un estorbo y utilizar sus habilidades, sobre todo en medio del combate – las peleas contra sus *bosses* son un lío – es caótico y frustrante. Les tengo fuera con la esperanza de que hagan algo, pero no, las más de las veces no son útiles, sobre todo si hay que esperar a que un enemigo sea débil o si este enemigo se mueve mucho

Triste es que el juego trate así a sus NPCs, pero más triste aún es que *TWILIGHT PRINCESS* YA LO HIZO BIEN EN 2006, HACE DOS GENERACIONES. MIDNA IBA CONSIGUIENDO PODERES Y TE RELACIONABAS CON ELLA DIRECTAMENTE Y ERA GENIAL

Un mundo de sistemas

Tu primer arma en este juego es “palo”. No consigues algo más sofisticado hasta vencido el primer enemigo, momento en que consigues “palo sofisticado”. Imagino que esta es una forma del juego de apuntar a la creatividad que va a forzar con su fusión de palos y cosas y cómo no debes pensar en espadas cuando buscas armas, sino en tu entorno

El juego, en un principio, parece abrir igual que *Breath of the Wild*, con un espacio separado del resto del mundo donde vas aprendiendo y haciendo templos. Sin embargo, este pone mucho más énfasis en cómo su universo está compuesto por sistemas. Sistemas que tú puedes usar a tu favor

Ya en la primera isla te obligan a unir tablas a garfios para avanzar, a talar árboles y unir los troncos para hacer puentes. El lenguaje de *Tears of the Kingdom* como sistemas es ineludible

En otros juegos, el ala delta es algo sobre lo que ejerces fuerza para planear. Aquí, el ala delta es un objeto físico con la capacidad de planear, y para volar te montas sobre él y lo desplazas moviéndote y desplazando tu peso para que gire. O no. O le pones cosas para que sea un objeto más interesante, para que vuele en la dirección que deseas, pero lo brutal es cómo representa un objeto físico en el mundo

Estaría bien que fusionar una espada con un rubí te diera una hoja de rubí, o que fusionar una espada con una piedra te diera una espada de piedra.

En general el juego va de crear tu propia versión de Terreneitor

Algo que aprecio de este mundo de sistemas es que, si creas una *hoverbike*, en realidad no estás haciendo tal cosa. El juego no reconoce “de acuerdo, al combinar estos elementos has creado una *hoverbike*”, sino que has juntado varias cosas que, según las leyes físicas universales de ese mundo, funciona de una cierta manera. La *hoverbike* no avanza porque sea una *hoverbike*, sino porque has puesto los rotores de tal manera que avanza por inercia pura.

Del mismo modo, hay que tener en cuenta el peso de los materiales. Mi primera *hoverbike* fracasó porque no tuve en cuenta el peso de la piedra que estaba llevando, pero cuando añadí otro rotor, funcionó. Cuando quise hacer un barco con una rueda, obviamente, no funcionó porque las piedras no se hundan

A ver, estoy dando mucho por sentada la tecnología de este videojuego: es ACOJONANTE que puedas hacer cualquier cosa y que el juego te diga “por supuesto, adelante”. ¿Un batmóvil? Gran idea. ¿Un Ala X? Como esta, por supuesto. Y funciona. Sin *bugs*. Sí, *Half Life 2* era más que sus físicas, pero la respuesta de sus físicas a la colisión era mandarlo todo a tomar por culo. Por mucho que pueda criticar cualquier cosa de este juego, es innegable que es una obra maestra de la programación, y hacer

que algo tan difícil resulte obvio hasta el punto de que lo dé por sentado y lo critique habla muchísimo del nivel que tienen los programadores

Sí que *Half Life 2* tenía puzles basados en físicas, pero no hacía lo que hace este juego ni de lejos. Hacer un bulldózer para echar bolas a una placa de peso sin que nada se rompa es INCREÍBLE

Hay algunos templos que desnudan a Link y obligan al jugador a, en efecto, jugar y combinar con lo poco que haya para salir al paso. Estos “templos McGiver” son de lo mejor del juego porque se centran en explotar lo que lo hace tan especial. Y también es divertido ver un ejército de roombas acabar con tus enemigos

Cosas acojonantes que hace el juego como si nada:

- Palas. Puedes pegar tablones a la rueda, echarla al agua y el juego sabe que eso ES UNA PALA Y MUEVE EL AGUA
- Las físicas de las cuerdas son una salvajada hasta el punto de que he visto a una persona [pegar una rueda](#) para hacer que se recoja como lo haría un engranaje real.
- Hay una persona que ha hecho una [GRÚA](#)
- Hola, sí, ¿querrías hacer UNA PALA PARA RECOGER BOLAS EN UN TEMPLO como si fueran caramelos? Ningún problema, adelante

Cosas interesantes que se pueden hacer:

- Puedes fusionar tu escudo con una vagoneta y tener una tabla de *skateboard*
- Puedes fusionar tu espada con una cabeza flamígera y tener una espada lanzallamas. Eso no es buena idea en un campo de césped

Esto no tiene tanto que ver, pero el que tengas que cocinar apunta directamente al juego y su mundo de sistemas. No hay pociones ni otras formas de recuperar salud. Si quieres curarte – y vas a necesitarlo – necesitas conseguir ingredientes de manera frecuente y saber qué recetas hay

Chorradas Wile E. Coyote

Me gusta la idea de [Javi Sánchez](#) de que este es un simulador de Coyote con los productos ACME. Algunos ejemplos:

- Jugando una parte no capturada (pt. 13) quise usar una catapulta para propulsar una roca. No calculé la trayectoria y cayó al vacío
- En un templo en el que tengo que hacer jenga (también en la pt 13) ocurren muchos desastres mientras intento llevar a cabo planes descabellados

Los límites de los sistemas

El juego es recurrente, pero el sistema de fusión de armas lo veo limitado a su manera. Fusionar dos espadas no te da una hoja de dos filos o una espada más gorda. Te da una espada y, al final de la espada, hay otra espada más. Básicamente es una variación de “palo con piedra” o “tabla con clavo”

Siendo justos, creo que esto sirve más para resolver el problema de las armas rompiéndose y de por qué enfrentarse a enemigos más duros. Si a todo esto quiero añadirle un sistema de combate con armas dinámicas, quizá alguien acabe saltando por la ventana

Un punto de comparación sería *Minecraft*, que te suelta en su mundo y te dice “bueno, tú sabrás”. La diferencia es que *Minecraft* te orienta sutilmente para hacer proyectos cada vez más grandes: del árbol al cubo y del cubo a la mesa de trabajo y de la mesa de trabajo a la revolución industrial. *Tears of the Kingdom* te plantea un mundo donde ir a tu rollo, pero sin esa misma progresión. Tú vas entendiendo más, consiguiendo más recursos para hacer tus particulares proyectos, pero no de la misma manera. No haces tuyo el mundo, los desafíos no son nuevos. Simplemente tienes más para hacer lo mismo

Diseño de mundo

Breath of the Wild ya rompió moldes diciendo que podíamos trepar cualquier superficie. Pocos juegos han reproducido eso – de hecho, ahora ver cosas como el nuevo *Horizon*, que sólo te dejan trepar ciertas partes, parece hasta arcaico – y ahora dan un paso más haciendo que puedas atravesar el techo. Es ridículo, va en contra de cómo llevamos entendiendo el diseño de niveles desde hace décadas

Podría decirse que... ¿ha tocado techo?

Ahora las atalayas no son ya cuestión de trepar sino de resolver una manera de llegar al interior. Agradezco el cambio de perspectiva

De hecho, ni siquiera hay que hacer una prueba en todas las torres. A veces llegar es la prueba en sí misma

El mundo parece ser una recolección de minijuegos. Ve a la atalaya. Luego busca a Kabalit. Ve a por ese campamento bokoblin. Mira, hay un kolog que necesita tu ayuda. Y así sucesivamente, sin que nada de esto cuente nada sobre el mundo. Simplemente son distracciones porque quieres contenido

Por lo general las cosas te las dan ya hechas. Los puntos de Karid con materiales de madera repartidos por ahí existen para conveniencia del jugador, para resolver los problemas de Kabalit. Allá donde vas, suele haber piezas sueltas de lo que necesitas para avanzar. No tienes que buscarte la vida, sino tu solución particular.

Los santuarios son bastante más interesantes que los de *Breath of the Wild*, porque te hacen jugar con sus sistemas de formas creativas y en muy poco tiempo. Que también tenías que jugar antes, pero era más para superar sus problemas en un sentido más tradicional, mientras que aquí te están ilustrando de qué es capaz del juego

El que haya tantos puntos de construcción por ahí, pero sin nada a su alrededor – salvo quizá Karid – me recuerda otro problema: la casi nula narrativa escénica de este juego. Hyrule es un enorme campo de juego sin nada que contar

Nada en Hyrule existe sino para nosotros; no puedes acariciar al perro porque eso no es productivo. EL perro sirve para alimentarlo y que te lleve al tesoro. No puedes hacer nada salvo jugar. No tienes permiso de estar

Diseño de templo

Los templos en *The Legend of Zelda* suelen ser la parte más celebrada, donde el juego pone más énfasis en su diseño de mapa como puzzle. Me gustaban en *Breath of the Wild* porque eran muy libres pero mantenían la esencia de la saga, ese engranaje. Aquí temo que no sea lo mismo:

- El templo del aire son un puñado de pasillos de fácil acceso. En cuanto tienes en cuenta la verticalidad se resuelve con tanta facilidad que apenas registra como tal
- El templo del fuego sí es más Zelda, pero sobre todo porque moverse por él es un lío de vías y vagones. Es como hacer transbordo en Nuevos Ministerios y, a ver, eso es una habilidad útil, pero tampoco es que me devanara los esos, sobre todo porque puedes hacer *skipping* con relativa facilidad
- El templo del agua es casi tan fácil como el de viento. De hecho es más fácil, me hice una *hoverbike* y me lo pasé enseguida. Aunque el boss...
- El templo del sol es algo más zelderero por cómo te hace usar rayos de luz que conectan entre habitaciones, pero poco más

Se ha perdido una parte muy importante del diseño de *Zelda*: las llaves. No hay apenas llaves pequeñas – salvo la excepción de unos pocos santuarios – aunque entiendo por qué: las llaves limitan tu acceso al espacio, y eso va en contra de la filosofía libre del juego

El diseño del mundo en general está hecho para que el jugador se haga con él. Eso significa que todo es mucho más simple, porque un diseño de sala a sala, cerradura a cerradura como era el caso en los *Zelda* anteriores, iría totalmente en contra de las maneras que tiene *Tears of the Kingdom*. Algo tiene que ceder: o nos quedamos con las nuevas mecánicas o nos quedamos con el viejo diseño, y respeto que hayan querido dar el paso

Eso sí, por mucho que pueda respetar su decisión, eso no quita que sea un diseño limitado, sobre todo teniendo en cuenta a lo que nos tienen acostumbrados. No ha habido ningún momento donde haya sentido el engranaje al que nos tiene acostumbrada la saga, sino que se divide todo

en pequeñas pruebas para ver cómo entiende el jugador su relación con las distintas partes con la que le ofrecen interactuar

El castillo de Hyrule tampoco es que fuera un diseño brillante en *Ocarina of Time*, pero aquí es un pilla-pilla puntuado por peleas obligatorias. Es bastante soso para ser un momento climático, sobre todo teniendo en cuenta lo dirigido que está

TÉCNICO Y ARTÍSTICO

A nivel técnico no siento un “cómo han logrado meter algo así” desde *GTA San Andreas*

Gráficos

A

Diseño

A

Música y sonido

A