

[Audio] [HL2, introducción Steam] *Half Life 2* es una obra maestra atemporal, y su introducción es brillante. [HL2] Abre con esta conversación críptica con una estética muy llamativa, te hacen una foto cuando entras [ilusión, humilde] y el proyector realmente es un proyector, buen toque. La secuencia te introduce a su mundo de manera súper natural; es pausada y atmosférica y puedes ver a un alienígena con una escoba, pero mi momento favorito es este. [Clip, el guardia tira la lata] [ARTLIST - BacktoBachCelloVersion] [HL2, la lata] [Pedante] Esta lata cambiará el mundo. Esta lata lo es todo. Esta lata es *Half Life 2*, su espíritu: cómo la obra trasciende los disparos, cómo pone énfasis en un universo detallado. Esta lata representa la simulación. Cuando la tiramos a la basura, estamos haciendo más que agarrar una lata: estamos... [Audio] [Divertido] ... cogiendo a todos los videojuego. [TotK] *Tears of the Kingdom* no tiene una lata. [‘Awwwww...’] Tranquis, que tiene otra cosa. [TotK] El juego abre con Link deambulando por una isla en el cielo, y su primera herramienta es esta vulgar ramita. [ARTLIST - BacktoBachCelloVersion] [TotK] [Pedante] Este palo también cambiará... [Audio] [Negro] [Carraspeo] [TotK] [Suelto] Mirad, este palo es el resumen de *Tears of the Kingdom*: un videojuego de improvisar sobre la marcha, tomar lo que tengas a mano, [me voy intensificando] crear según las circunstancias y saltar... [rebobino] [Suelto] ... pero creo que me estoy adelantando, volvamos al principio.

[BSO *Breath of the Wild – Kokiri Forest*] [Varios *Zelda*] *The Legend of Zelda* es una saga de fantasía épica sobre la relación entre un *twink*, un papucho y una *voyeur*. Es una de las sagas más conocidas de la Historia del videojuego y aquí todo el mundo sabe por dónde van los tiros, [desdén] sobre todo porque, desde *Ocarina of Time*, cada nuevo *Zelda* de consolas ha sido más o menos lo mismo. [Anticipación] Pero entonces llega *Breath of the Wild* y ocurre lo impensable: [BotW] un *Zelda* que no parece haber salido en 1999. [Ilusión] El cielo es el límite, se han roto los esquemas y, claro, uno empieza a hacerse preguntas. [Despacho] ¿Cuál será el siguiente paso? ¿Podremos al fin jugar con *Zelda*? Y todo es posible, porque *Breath of the Wild* sería un buen juego, pero también tiene este... aura de experimento. [Anuncio TotK] Y entonces anuncian *Tears of the Kingdom*, que no sólo es el sucesor del *Zelda* que lo ha cambiado todo sino que, encima, es una secuela directa, [ilusión] ¿y sabéis qué era una secuela directa? [TLoZ MM] ¡*Majora’s Mask*, el sucesor de *Ocarina of Time* que expandió en todos los frentes que había establecido ese juego! Es una obra maestra y... [audio] [El vídeo en la pantalla del ordenador] [humilde] ... mirad, le he dedicado un vídeo, está aquí, ¿vale? Id a ver ese vídeo, me lo curré mucho, [la cámara se agita] [BSO TotK – Main Theme] [emoción] pero la cuestión es que lo tenemos todo para otro *home run*. [BotW] Tenemos a la *Zelda* más interesante de toda la saga... [silencio] [*Skyward Sword*] [inciso, bajo] bueno, no he jugado a *Skyward Sword*... [vuelve] [BotW] [Ilusión] ¡Pero esta *Zelda* es muy interesante! Y tenemos a Link *twink* y los gráficos son preciosos y las ideas de juego emergente son interesantísimas y todo parece listo para una obra que expanda y ahonde en las propuestas de un gran videojuego que tenía mucho más por ofrecer. Han pasado seis años desde *Breath of the Wild*, [Audio] [SW II, Padmé y Anakin] esto va a ser increíble. [Silencio, Anakin mira] [Empiezo a dudar] ... va a ser increíble, ¿verdad? [BSO TotK – Tema de Ganon] [Zoom progresivo a Anakin] [Cada vez más asustado] Lo va a ser, ¿verdad? ¿Verdad? Nintendo, esto no va a ser un juego continuista, ¿verdad? [Corte]

[Audio] [TotK] Vale, vamos a ello. *Tears of the Kingdom* comienza *in media res*, con Link y *Zelda* explorando las ruinas bajo el castillo de Hyrule. Podemos recorrer los pasillos mientras ella habla y... [Rumiando] No es... ¿intrigante? Pero estoy interesado, no recuerdo haber tenido demasiados momentos con *Zelda* en... [incómodo] ... en los *The Legend of Zelda*. [Despacho] Es un cambio de marcha para disfrutar de la compañía de un personaje que me habría gustado conocer más. [*Breath of the Wild*] En *Breath of the Wild* Ganon la liaba parda, *Zelda* desaparecía

y Link despertaba en un lugar desconocido y, desde ahí, tenía que emprender un viaje a lo largo de Hyrule por los reinos zora, goron, gerudo y orni, resolviendo templos elementales para así reunir un poder antiguo con el que derrotar a Ganon y salvar a Zelda. **[Despacho]** Esto de aquí es casi una recompensa: Zelda está a salvo, está a nuestro lado, así que tomaré lo que pueda. **[TotK]** Y lo que puedo es caminar hasta aquí, donde resulta que Ganondorf ha estado cautivo durante Dios sabe cuántos siglos. **[Seco]** Y justo cuando llegamos, Ganondorf despierta, como hacen los viejos cuando entras en su casa sin permiso. E igual que haría un viejo, Ganondorf monta un numerito. **[Clip] [Me voy amargando]** Y entonces Zelda desaparece. Y Link despierta en este lugar desconocido, y después de explorar las islas que han emergido en el cielo, viaja a Hyrule a los reinos zora, goron, gerudo y orni para... para resolver templos elementales y... Reunir un... poder antiguo... Derrotar a Gan... Oh... Oh, no... **[El Canto del Loco: "Estoy cansado"]** **[Despacho, breve pausa, pienso]** OK, hablemos de las secuelas. **[BSO Tony Hawk's Skateboarding] [Spiderverse, se oye el "hey"]** Lo bueno de hacer una secuela es que ya nos conocemos y podemos llevar nuestra relación al siguiente nivel. **[MLP: FiM]** Ahora que sabemos que Fluttershy es tímida, podemos hacer que le parta el cuello a un oso. **[clip] [Shrek]** Ahora que tenemos una película donde Shrek va a un reino donde rescata a una princesa a la que otros ven como un objeto mientras te cuentan una historia sobre la normatividad, **[Shrek 2]** podemos tener otra donde Shrek va a un reino donde rescata a una princesa a la que otros ven como un objeto mientras se cuenta una historia sobre la normatividad, pero moviendo las piezas. Ahora Shrek no es un intruso sino un invitado en este reino, pero cuando ven qué es se esfuerzan para que se sienta como un intruso; ahora Shrek se preocupa no por él, sino por su relación y la gente que le rodea; mientras que, antes, la no normatividad era lo que les tocaba vivir a Shrek y Fiona porque es que ellos son así, ahora es lo que eligen vivir cuando rechazan la poción que les volvería Lilly y Marshall de *Cómo conocí a vuestra Madre*. **[Despacho]** La trama repite los mismos puntos, pero hace cosas nuevas, cosas que contrastan y hablan con lo que planteó la original. **[Zoom]** Y entonces tenemos *Tears of the Kingdom*. **[TotK] [Frustrado]** La historia de *Tears of the Kingdom* es la misma que *Breath of the Wild*, pero... peor, y mira que el listón estaba bajo. **[BotW]** En *Breath of the Wild*, Link despertaba cien años en el futuro y se encontraba con un reino amenazado por las Bestias Sagradas y la tecnología antigua. Tenía mis quejas con la ejecución, pero al menos la amenaza estaba clara y Zelda se encontraba en el castillo de Hyrule: un lugar tangible y ubicable. Puedes ir a recogerla cuando quieras, pero no es muy buena idea hacerlo cuando empiezas y tus únicas armas son un puñal y una tapa de cubo, así que la historia es el proceso de preparación para reventarle el orto a Ganon. **[TotK]** En *Tears of the Kingdom* Link despierta poco después de que Ganondorf haya hecho lo suyo y se encuentra... **[Dubitativo]** Vale, ahora hay unas islas en el cielo. Y también hay unos agujeros que te llevan al subsuelo, pero no son una amenaza sino un misterio ambiguo. Ahora tenemos que... ¿parar a Ganondorf así, en general? Te dicen que viajes a los demás reinos porque tienen problemas, **[frustrado]** pero es que todo Hyrule tiene problemas. Hay agujeros enormes que dan al inframundo pero gorotengo que ir al reino goron para resolver un goroasunto con que la CIA ha metido rocomuslos para desestabilizar los barrios, y... ¿por qué esto es importante? Es decir, ¿por qué es más importante que... El poblado Onaona, que literalmente ha sido arrasado, se encuentra bajo asedio y sus habitantes han tenido que huir? ¿Por la prioridad es el poblado orni, que es que ahora hace mucho frío, cuando en la aldea Kakariko han caído unas ruinas gigantes del cielo? **[BotW] ¡En Breath of the Wild** hacía frío en el poblado orni, esto no es una novedad! **[Termina]**

**[ARTLIST – Hotel Habanera] [Despacho]** Vale, estoy exagerando: viajas a los reinos orni, zora, goron y gerudo porque ahí se ha visto a la princesa Zelda y puede ser una pista para saber qué ha sido de ella. Pero... vuelve a ser cosa de la ejecución. **[Empieza] [TotK]** Cuando señalan

los cuatro lugares te dicen que ahí ocurren “sucesos extraños”, lo cual es un tanto vago. Sí que han visto a la princesa Zelda en el poblado orni, pero la han visto como quien ve a la Virgen María en una cueva, y cada vez que aparece está claro que esa no es la princesa Zelda. Y además hay una serie de misiones en las que trabajas para un periódico que sigue rumores sobre la princesa Zelda... ¿pero eso es una trama secundaria? **[Despacho, suspiro]** Mi novia me odia porque mi trabajo es ser crítico y señalo los problemas sin ofrecer soluciones, así que aquí va una solución: **[TotK]** ¿Qué tal si, cada vez que aparece Zelda, abre esa boca que tiene para decir algo? Una frase críptica, un desafío a Link, algo sobre cómo Hyrule está cambiando... **[despacho]** lo que sea, pero algo que presente todo esto como piezas de un plan mayor, que nos intrigue. También, ya sabes, mostraría cómo el mal funciona de más maneras que rayos láser y espadazos: puede ser una voz amable, puede ser un lobo con piel de cordero. **[ToTK]** Imagino que, si presentan la historia así, es porque no quieren meternos prisa y, de esta manera, las misiones son menos una amenaza y más un problema: están ahí y en algún momento habrá que resolverlos, pero tú a tu ritmo. La contra es que, para mantener esa libertad, te dicen que **[directo]** “mira, aquí está la historia, es la historia porque lo digo yo”. Y eso lleva a una lógica donde ves el mundo como una lista de la compra. **[Dubitativo]** Si queremos pasarnos el juego, pues tendremos que ir, ¿no? Han diseñado un porrón de islas en el cielo y está el subsuelo que es enorme y supongo que algo habrá ahí porque, si no, Nintendo no lo habría diseñado, así que... ¿vamos a echar un vistazo? **[Despacho]** ¿Y no es triste que la historia incite tan poco la curiosidad del jugador? Vale, no, a *Tears of the Kingdom* se le da genial incitar nuestra curiosidad, pero curiosidad por explorar su mapa, y cuando hacemos la trama principal... ¿realmente queremos descubrir la historia o estamos cumpliendo objetivos? Lo hacemos porque es un videojuego, porque si resolvemos los problemas que nos van planteando, acabaremos llegando a Zelda, y... **[puente]** **[OoT]** ... antes no era así. Antes el objetivo y los medios estaban claros: reúne el poder de las piedras y los sabios para acabar con Ganondorf. **[MM]** Invoca a los gigantes para evitar que la luna se estampe contra Términa. **[WW]** Emprende un viaje con esta *troupe* de piratillas para rescatar a tu hermanita. **[TP]** Deja que Midna te monte. **[vuelve]** **[Despacho]** Y no es que la saga *Zelda* destaque precisamente por tener tramas elaboradísimas, pero sus historias tienen en cuenta al jugador y su curiosidad más allá del *gameplay*, dan por sentado que hay un componente emocional y humano y que no sólo estamos mirando a la interfaz mientras vamos de aventuras. **[TotK]** Y es difícil que hagamos algo así cuando su historia importa tan poco. Los personajes que aparecieran en *Breath of the Wild* no actúan como amigos, sino como *mutuals* de Twitter a los que acabamos de conocer en persona. Su arco de *Breath of the Wild* terminó, y ahí va a quedarse la cosa, porque Riju es la líder gerudo en tiempos de necesidad, pero no actúa como si la corona le quedase grande o desconfiase de su capacidad como líder. Sidón va a cas... **[Silencio]** **[Trauma]** S-se va a casar, pero... **[Audio]** **[Me recompongo]** ... su futuro como rey no forma parte de su historia. Esta gente te ayuda porque es lo que toca, porque están dejando su barrio hecho un desastre. No es que el poder se le haya subido a Yunobo a la cabeza y se haya vuelto egoísta; es que le habían lavado el cerebro con una máscara mágica. La respuesta es siempre una amenaza externa y estos personajes siguen igual, sin nuevas situaciones, sin nuevas ideas. Es la misma nota que se tocó la primera vez. **[ARTLIST – tango-bolero]** **[Despacho]** No soy el primero en decirlo: a nivel narrativo *Tears of the Kingdom* es una mala secuela porque no toma el testigo de *Breath of the Wild* para aportar, sino que se limita a avanzar la línea temporal. **[TotK]** Una de sus nuevas ideas es un sistema de aliados con los que puedes interactuar para... **[Me voy frustrando]** Para... Ven. ¡Ven aquí! ¡Que vengas aquí-**[Enfadado]** ¡No, no quiero usar tu habilidad ahora! Lo siento por ser brusco, pero me parece que está mal diseñado; los aliados están programados para formar alrededor de Link y tenemos que interactuar con ellos para utilizar sus habilidades, así que en tiempos de caos y necesidad, como puede ser una pelea, es difícil utilizar al que quieres. **[Triste]**

Pero más allá de esto... ¿así es como Link ve a la gente, en la medida de su utilidad? ¿Nuestros amigos son sólo un recurso? Cuando terminas cada templo, recibes la habilidad de invocar a su aliado correspondiente, que viene a ser ese personaje, pero callado. **[Sarcástico]** Y no es que se note tanto la diferencia. **[OoT]** **[Cansado]** Antes nos daban el goromartillo para abrírnos paso por el templo del fuego y ahora, **[TotK]** si Yunobo me lo permite, puedo interactuar con él para abrirme paso por el templo del fuego. **[OoT]** Salvo que, en *Ocarina of Time*, estaba el líder de los goron, que también estaba gorobuscando a los suyos. Teníamos goroencuentros breves y sólo aparecía en cinemáticas, pero al menos era un goropersonaje con una identidad y un goropropósito que persigue de manera activa. Siento más conexión con este gorotipo que sólo aparece unas pocas veces en cinemáticas que con todos mis aliados juntos en un videojuego que han estrenado 25 años más tarde. **[Termina]**

**[Audio]** **[TotK, clip, caminando]** Pero en fin, antes estaba hablando de una ramita. **[clip]** **[TotK]** Tu primer arma en este juego es “palo”. No conseguirás algo más robusto hasta que venzas a tu primer enemigo, momento en que consigues “palo robusto”. Es básico, pero también es la manera de *Tears of the Kingdom* de educarte para que empieces a pensar de manera creativa en cómo fusionar palos con cosas. No hay que buscar espadas, hay que buscar en tu entorno y entonces convertirlo en una espada. **[Despacho]** Tanto en *Breath of the Wild* como aquí las armas se degradan y rompen, y en su día fui crítico con cómo eso me quitaba las ganas de luchar. Al fin y al cabo, los enemigos no dan muchos recursos útiles, y si ya tengo un arma buena... ¿Para qué voy a malgastarla? **[TotK]** Pero, en *Tears of the Kingdom*, han resuelto ese problema: Link tiene un puñado de nuevas habilidades, **[sonidos tácticos, éxito]** **[Knife + Gun = Knifegun]** **[intrigante]** y una de ellas es fusionar un palo y una piedra para tener un palopiedra. **[TotK]** Aquí está el giro: las armas, de por sí solas, no valen demasiado. No hacen mucho daño y duran poco, pero si las fusionas, ganan nuevas propiedades y se vuelven más resistentes. Todos los enemigos tienen cuernos que puedes fusionar para crear armas aún más poderosas, así que, de pronto, luchar es útil. Me gusta sobre todo lo que han hecho con los gólems, estos enemigos robóticos: los gólems no sólo dejan su cuerno, sino también baterías que luego puedes utilizar para tener más reservas de energía o, si lo prefieres, también puedes convertir sus cadáveres en fichas para jugar al *gachapon*. **[Clip]** **[Por lo bajo]** Al final el *Zelda* se va a copiar de *Genshin Impact*...

**[Silver Smile]** **[Despacho]** De primeras el sistema puede parecer... hortera. **[TotK]** Sí, puedes fusionar cualquier cosa: puedes fusionar tu escudo con un vagón y tener un monopatín... **[Despacho]** ... pero el rango con las armas es limitado. Si fusionas dos espadas no recibes una espada de dos filos o una espada gorda. **[TotK]** Recibes una espada y... al final de la espada... **[clip]** Hay otra espada. **[Despacho]** Básicamente es un lenguaje de “palo con piedra hacen un martillo”, y claro, a mí me gustaría fusionar... Una espada con un cohete y así dar tremendas estocadas voladoras, **[Soul Calibur]** o con las vértebras de un no muerto para hacer como Ivy en *Soul Calibur*, **[despacho]** pero no. Palopiedra. Y claro, al principio pensaba eso y me parecía limitado y, siendo sibaritas y estrictos, lo es. Pero, también, si a un mundo como el de *Tears of the Kingdom* le añades la creación de la ultramano y además la posibilidad de crear armas dinámicas donde debes tener en cuenta cientos de miles de combinaciones... **[Zoom]** ... alguien va a saltar por la ventana. **[TotK]** **[Aprecio]** En realidad este sistema es muy inteligente: hace que tus armas sean más prescindibles porque, si pierdes una espada, tienes otra lista para fusionarla con el cuerno de algún bicho. Nintendo ha establecido un *loop* de juego divertido y ahora tienes un motivo para luchar contra todos estos monstruos porque, cuanto más fuertes son, más fuertes son sus cuernos, así que tienes un sistema de progresión natural donde el jugador se enfrenta a enemigos cada vez más fuertes pero, a la vez, siempre está listo para hacerles frente. **[Despacho]** ¡Oh, y también es una forma de darle valor a tus objetos! Porque ese cuerno que

tienes... ¿Lo vas a usar para un arma o una poción? ¿Y para qué arma? ¿Vas a esperar a que aparezca un mandoble o te conformas con el palo robusto que ya tienes? Es la pieza que faltaba para hacer del combate y la exploración de *Breath of the Wild* más interesante... Pero lo mejor de todo es que han añadido otra pieza más. **[TotK]** La ramita es sólo el principio. Conforme avanzas por la primera zona, descubres que Link está ligado con Rauru, el primer rey de Hyrule, y... **[OoT] [wow]** Rauru ha cambiado desde *Ocarina of Time*, **[TotK]** pero además de darte el poder de fusionar armas, recibes tu herramienta más poderosa... **[Risa, cada vez más intenso]** La ultramano. Ultraman. **[Audio] [Shin Chan] ULTRAHERO [Golden Era] [TotK]** En fin, que con la ultramano puedes mover objetos, pero sobre todo puedes fusionarlos. **[BotW]** En *Breath of the Wild* nos reventaron la cabeza cuando te dejaban talar un árbol para crear un puente, **[TotK]** pero en *Tears of the Kingdom* talar el árbol es sólo el primer paso. Luego juntas los troncos para crear una balsa. Ya desde el principio te dicen que fusiones tablas con garfios para viajar de isla a isla, es increíble. **[Despacho]** Y el juego nunca abandona esa mentalidad, están todo el rato dándote excusas para usar todas tus herramientas y crear. Eiji Aonuma, el productor, habla sobre cómo quería que el jugador experimentase para encontrar su propio estilo de juego<sup>1</sup>. Lo que quiere es que hagamos nuestra la experiencia, incluso si eso significa hacer trampas<sup>2</sup>, porque sigue siendo jugar con las reglas de su mundo. Y hablando de eso, algo que me fascina de la ultramano es que... OK, **[TotK]** aquí veis cómo estoy pilotando una moto voladora, ¿verdad? Pues esto no es una moto voladora: **[Despacho]** son dos ventiladores pegados a una palanca de control, pero las físicas de *Tears of the Kingdom* dicen que, **[TotK]** si los ventiladores generan la suficiente fuerza, impulsarán al objeto al que están pegados. Y aquí está la clave, ¿veis cómo los ventiladores están inclinados? Eso es porque, como acabo de decir, esto no es una moto voladora: son ventiladores haciendo lo suyo y estoy usando las leyes físicas a mi favor, y eso incluye el peso, porque dos ventiladores pueden levantar a Link sobre una palanca de mando, pero ¿a Link y una piedra? **[Audio] [clip] [Merlín el encantador, Arquímedes riendo]**

**[BSO OoT – Inside a House] [Despacho]** Enrique Alonso dice en su análisis en Eurogamer que “*no hay escenarios previstos*” con el crafting y que es inmediatamente intuitivo porque estas reglas “*ya las conocemos, porque son las reglas de la realidad*”<sup>3</sup>. **[TotK]** Esto significa que podemos enfrentarnos al mundo de una manera muy pura y directa. **[Flipando]** He visto a gente diseñar un bote de remos usando tablas, así que el juego entiende que puedes avanzar desplazando el agua, y en un santuario puedes juntar tres planchas de metal para fabricar una pala y es óptimo. **[Despacho]** El espacio de posibilidades es infinito, y no sólo eso, sino que el juego presenta un acercamiento muy analógico a su mundo. **[TotK]** Esto es algo heredado de *Breath of the Wild*, pero si quieres cocinar, no hay un menú donde echar un puñado de ingredientes para que te salga un plato: tienes que seleccionarlos y echarlos a la cazuela. Sería fácil elegir el ítem con el que quieres fusionar tu arma en el menú y fabricar desde ahí, pero una vez más, tienes que agarrarlo, soltarlo en el mundo y, entonces, fusionar. Puedes fusionar tus flechas, pero a cada nueva flecha tienes que pasar por el mismo proceso, y quizá parezca tedioso, pero le da valor a cada decisión, hace que todo pese y que tu inventario signifique algo. Todo cuanto haces ocurre aquí, en tiempo real, y la responsabilidad recae sobre ti porque, sí, hay tiendas, pero no puedes comprar pociones curativas. Algunas tienen comida, pero o son platos muy básicos o son ingredientes sueltos, así que te toca cocinar, y si se avecina una pelea

---

<sup>1</sup> PULLAM-MOORE, Charles (2023) – [A conversation with The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom creative leads](#)

<sup>2</sup> SHEA, Brian (2023) – [Interview: Tears of the Kingdom and the state of Zelda with Aonuma and Fujibayashi](#)

<sup>3</sup> ALONSO, Enrique (2023) – [Análisis de The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom](#)



importante, pues tocar ir de caza o recolectar unos tomatitos para hacer un buen plato. **[Audio clip]** **[That's a ten]** **[TotK]** Esta filosofía de *do it yourself* se filtra en la economía, porque por supuesto, hay rupias y tiendas donde gastarlas, pero no vas a conseguir dinero cortando césped o matando monstruos sino haciendo recados para la gente, e incluso entonces no... **[frustrado]** ¿veinte rupias? Kabalit, necesito mil doscientas para comprar una prenda con la que sobrevivir al frío, ¿de qué vas? **[En fin]** Pero bueno, si no, siempre puedes cocinarte algo para aguantar las temperaturas bajas o fusionar un arma para mantenerte cálido, así que el dinero es muy valioso cuando lo necesitas, pero puedes prescindir de él si sabes moverte. **[Despacho]** Y como culminación a todo esto tenemos los santuarios. **[BotW]** Los santuarios en *Breath of the Wild* estaban bien y ponían a prueba la imaginación del jugador, pero tenían un diseño clásico, de ir sala a sala resolviendo de manera tradicional sus problemas. **[TotK]** En *Tears of the Kingdom* los santuarios suelen reducirse a un problema y te dan unas cuantas ideas para que tú llegues a la solución. **[Speedrun TotK]** **[Gracioso]** O, al menos, a una solución. **[TotK]** Sobre todo me encantan estos “santuarios McGiver” donde desnudan a Link y te hacen superar una sala llena de enemigos armado con un palo; te obligan a pensar y te sientes hábil cuando los superas, porque no ha sido cuestión de tener mejores numeritos, sino de saber utilizar lo que tenías a mano y, sobre todo, crear un ejército de *roombas* asesinas. **[clip]**

**[In the Woods]** **[Despacho]** *Tears of the Kingdom* hace que interactúes constantemente con su mundo, y quizá no tenemos lazos emocionales con la historia, pero sí lo que quieres es distraerte, este juego es un suculento buffet. **[TotK]** No es sólo que el mapa esté lleno de cosas por hacer, sino que hay tres regiones: Hyrule, las islas celestiales y el Abismo, cada una con sus propias reglas. Hyrule es la zona principal y más variada: **[enumerando]** tienes campamentos enemigos, santuarios, los asentamientos humanos, las atalayas... El Abismo cambia de tercio y te lanza a un territorio inexplorado y oscuro, lleno de enemigos y peligros que hacen heridas incurables. Es una exploración más pausada y cautelosa, trecho a trecho mientras te sincronizas con estas raíces que iluminan la zona. Es la región más peligrosa, pero también está llena de zonano, un recurso que puedes condensar para aumentar tus baterías y así utilizar tus creaciones con la ultramano durante más tiempo. Por último, las islas celestiales son archipiélagos muy centrados en la ultramano: están llenas de artefactos para dar rienda suelta a tu imaginación y tienen menos enemigos, pero a cambio ponen a prueba tu destreza al obligarte a ir de isla flotante en isla flotante. **[Creedence Clearwater – Fortunate Son]** **[TotK, subo a una hoverbike]** **[Obvio]** Bueno, eso o te haces una moto voladora, también sirve. **[Vuelve]** **[Despacho]** Y no sólo es que tenga todas estas zonas, sino que cuentas con más herramientas para explorar. **[BotW]** Cuando *Breath of the Wild* dijo que podías escalar cualquier superficie, parecía una locura, **[énfasis]** y lo era. Fue una locura tan bien ejecutada que ya no puedo echar la mirada atrás. **[H: FW]** Ver que juegos como *Horizon: Forbidden West* sólo te permiten trepar por ciertas rutas me parece arcaico, **[TotK]** y ahora *Tears of the Kingdom* ha subido la apuesta al dejarnos atravesar el techo. **[Hollow Knight, Symphony of the Night]** **[Admiración]** Este es un cambio tremendo de lo que entendemos como un principio fundamental del diseño de niveles: los techos siempre han sido el recurso con el que obligas al jugador a dar vueltas durante horas hasta que desbloqueas el doble salto o el *wall jumping*, **[TotK]** pero aquí te dicen que no, adelante. ¿Estás en una cueva y quieres salir? “¡Vámonos, átomos!” Es una habilidad rotísima, y que la hayan dejado habla mucho sobre la habilidad de los diseñadores de niveles para crear un mundo donde, como dice Enrique Alonso, cada techo es una oportunidad.<sup>4</sup> Es que te puedes saltar trechos enteros de un templo y hacer el paripé combinando esto con la habilidad de Link

---

<sup>4</sup> ALONSO, Enrique (2023) – [Análisis de The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom](#)

de trepar a todas partes, este juego confía demasiado en sus jugadores. **[Pasión]** Y todo esto sin contar con lo hermoso que es *Tears of the Kingdom*. **[Audio]** **[clip, Link salta]** La primera vez que saltas y caes del cielo a Hyrule es... cautivador: realmente lo han logrado, han creado un mapa así de grande y han conseguido que lo mueva Switch. No siento un “cómo han logrado meter algo así” desde *GTA San Andreas*, es un logro técnico que trasciende los gráficas-**[clip, me estampo contra el suelo]** **[Fica Frio Amigo]** **[Despacho]** *Tears of the Kingdom* es un simulador de déficit de atención: he perdido la cuenta de la cantidad de veces que quería ir a un sitio, **[TotK]** pero por el camino me encuentro una atalaya, y cuando completas la atalaya, te manda al cielo, así que, ya que estamos, vamos a explorar el archipiélago. Y, mientras bajamos, resulta que hay un geoglifo, así que vamos a conseguir otro recuerdo para conocer la historia del juego, pero mientras vuelves, ves un santuario a lo lejos y oye, estás a punto de conseguir cuatro orbes para mejorar tu resistencia, así que vamos a resolverlo **[despacho]** y, para cuando quieres darte cuenta, llevas una hora dando vueltas por el mundo y... disfrutando. El periodista Jon Irwin resume *Tears of the Kingdom* como “*deambular de manera compulsive*”, pero no de manera peyorativa. **[AE]** Tal y como él dice: “*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 inevitables 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*”<sup>5</sup>. El periodista Simon Parkin lo describe como experimentar “*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*”<sup>6</sup> **[Audio]** **[TotK]** **[Graciosete]** Podría decirse que... ¿han tocado techo? **[BSO Andor - Niamos]** **[clip, Link atraviesa el techo]**

**[Audio]** **[Despacho, claqueta]** **[Despacho]** Todo eso es muy bonito, pero no estamos hablando de lo que de verdad importa en un videojuego: **[zoom]** la historia. **[BSO Animal Crossing – Isabelle]** **[Despacho]** Y, ya que estamos, aquí comienzan los *spoilers*, y quiero decir que voy a hablar del final del juego, así que, si queréis marcharos, esta es vuestra últ-**[Audio]** **[zoom]** LINK MUERE. **[Despacho]** Nah, esto es una broma, ¿eh? **[zoom progresivo]** Es una broma jocosa, ¿ah? ¿O quizá Link muere? **[BSO LISA – Bradley Baby]** **[TotK]** **[Cansado]** La historia de *Tears of the Kingdom* no sólo es pobre: es repetitiva. Esto ya pasaba en *Breath of the Wild*, pero aquí lo es incluso más, y cada vez que terminas un templo, la cinemática que cierra la historia viene a contar lo mismo: la Guerra del Destierro, cómo Zelda reunió a los sabios para luchar contra Ganondorf pero él era más poderoso. **[Despacho]** Y no me refiero que vuelva al mismo tema, sino que dice lo mismo: lo intentaron, Ganondorf estaba mamadísimo, Rauru hizo lo suyo, así fue la Guerra del Destierro. **[TotK]** Incluso al final, cuando viajas al último templo, cuya ubicación no te dicen hasta que hayas terminado los cuatro anteriores, te siguen contando la misma historia una quinta vez y... ¿de verdad este juego no tiene nada que decir? **[MM]** ¿La historia significa tan poco para la gente que nos dio *Majora's Mask*, la saga que destacó precisamente por cómo daba vida a sus personajes y nos integraba en sus vidas? **[TotK]** ¿Esto es todo lo que tenemos: una plantilla que se repite una y otra vez para darnos la excusa de ir de un lado a otro? **[Despacho]** Rizos\_\_g, una persona de mi chat en la plataforma morada donde hago directos, **[zoom]** guiño, **[despacho]** dijo que, como el juego es un *sandbox tan libre*, plantea la historia para que no te pierdas nada. Es un formato episódico: si la trama no avanza, puedes entrar desde cualquier punto y... ¿Sí? **[BotW]** Por ejemplo, en *Breath of the Wild* había lugares

<sup>5</sup> IRWIN, Jon (2023) – [Tears of the Kingdom is a masterclass in pointlessness](#)

<sup>6</sup> PARKIN, Simon (2023) – [The open-world genius of The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom](#)

que podías visitar para ver los recuerdos de la princesa Zelda, **[TotK]** y en *Tears of the Kingdom* esos lugares toman la forma de estos geoglifos que puedes ver desde el cielo. Relatan la llegada de Zelda al Hyrule del pasado, la lucha de Rauru y Sonia contra Ganondorf y cómo, al final, Zelda se sacrifica para convertirse en dragón y así restaurar y guardar la Espada Maestra. Y cada geoglifo cuenta una parte concreta de la historia, así que conviene venir aquí y ver su orden porque, si no, puedes empezar por el final y comerte un *spoiler*... Como me pasó a mí. **[Despacho]** Y, en un *sandbox* donde puedes ir a cualquier lugar y encontrarte con cualquier parte de la historia, entiendo el miedo de Nintendo a que el jugador llegue donde no debe y se pierda. **[TotK]** Por ejemplo, el dragón de Zelda está ahí, es una criatura con su ruta y puedes llegar a ella en cualquier momento, y si consigues la espada maestra antes de tiempo, puede ser confuso: “¿Por qué esta escena es tan emocional? ¿es que de pronto Link es furro?” **[Silencio]** [pausa, muy serio] **[Otros TLoZ]** ¿Cómo que “de pronto”?

**[ARTLIST – welcome-home]** **[Despacho]** Aunque entiendo la lógica, no comparto la solución, porque le han cortado las alas al guion. Nada puede ser crucial, nada debe interactuar con o molestar al resto de momentos, todo tiene que ser un... relleno que sostenga al conjunto. **[Control]** En otro tiempo me habría matado por pensar esto, pero *Tears of the Kingdom* podría haberse apoyado en otras formas de narración para reforzar sus historias, como textos o... **[Bioshock Infinite]** **[Seco]** O, bueno, el juego no tiene voces, así que textos. **[TotK]** Sí, hay diarios repartidos por ahí, pero sus textos son cortos y los tratan como algo opcional, y creo que podrían haberlos utilizado para guiar nuestra curiosidad. En Kakariko hay un arqueólogo que te pide explorar ruinas en las islas celestiales para descifrar textos antiguos, pero lo que encontré llenaba huecos que tampoco me aportaban demasiado, y en Arkadia tenemos a este tipo al que le encantan los monstruos y nos pide que les hagamos fotos para montar un diorama, y al principio cuando le enseñamos los monstruos nos dice un par de cosas... **[amargado]** que se reducen a que son peligrosos. Pasados dos o tres monstruos el tipo se calla y esta pasa a ser otra *fetch quest* más, **[lamento]** y es una pena porque *Tears of the Kingdom* podría haber utilizado todo esto para interesar al jugador por su mundo y no sólo sus tareas. **[Elden Ring]** **[Desinflándome]** Ya sabes, como hace otra compañía que se dedica a los videojuegos con una narrativa arqueológica en los que exploras un mundo amenazado por la calamidad y... **[pedorretas]** **[Outer Wilds]** **[Frustrado]** Es que *Outer Wilds*, otra vez un alumno aventajado ha superado al maestro para enseñarle un par de cosas. El mundo de *Outer Wilds* es abierto y, para desentrañar su historia, tenemos que aprender las reglas de cada planeta en el sistema solar. No adquieres ninguna habilidad sino que ganas conocimiento, y aunque te mueves de forma no lineal y puedes ir donde quieras, la historia te guía; **[enumerando]** ve primero a Rocaterra y habla con Esker, desde ahí ve a Hondonada Frágil, y tienes el ordenador a bordo, que mantiene un registro de qué misterios has resuelto y cuáles tienes pendientes para que no pierdas el hilo. **[TotK]** Las bases son las mismas, la historia va de llegar a Zelda igual que *Outer Wilds* va de llegar al Ojo del Universo, pero a pesar de que *Tears of the Kingdom* tiene un misterio, porque Zelda ha desaparecido y el mundo ha cambiado, ni se plantea hacer nada así. **[Reculando, frustrado]** Y sí, el Abismo contiene la clave para llegar a Zelda y Josha te dice que ahí hay cositas y que vendría bien explorar, pero es una de tantísimas tareas por hacer. También dicen que hay cositas en las islas celestiales y la mayoría son santuarios. **[Despacho]** Bueno, si vences a los *minibosses* de las islas celestiales, algunos tienen mapas que indican localizaciones en el subsuelo. **[Pausa, zoom]** Son todo tesoros. **[Despacho]** Y a la vez que entiendo que el juego va de dejarnos a lo nuestro, al menos me gustaría que hubiera un cebo, o que ese cebo fuesen más que dos frases al principio de la historia. La idea de libertad de *Tears of the Kingdom* es dar por sentado que nosotros encontraremos el motivo. Hemos comprado el videojuego, al fin y al cabo: querremos exprimirlo.



[TotK] [Pena] *Tears of the Kingdom* quiere que seamos curiosos, sí, pero curiosos por lo material, lo que nos es de provecho. No podemos acariciar a los perros porque eso no sirve para nada; los perros están ahí para que los alimentes y te lleven a un tesoro, y si pudieras acariciarlos esa sería una forma muy fácil de conseguir tu recompensa. Puedes acariciar a tu caballo, pero para que deje de molestar, y los perros no molestan. [Lamento] Los perros son suaves y juguetones y te enseñan la barriga para que los rasques, pero no puedes hacerlo porque eso no lleva a ninguna parte, es una actividad que empieza y termina en sí misma. En este mundo sólo puedes jugar. [Frustración] Estos lugares no significan nada; no son ruinas, sino guaridas de monstruo con forma de casa. Esto no es una mina sino un puñado de piedras. Es todo forma sin significado y, una vez más, igual que con *Breath of the Wild* hace seis años, [DS] echo de menos cómo *Dark Souls* lo hizo mejor en 2012.

[Audio] [BotW, clip, un recuerdo] No paro de decir que Zelda era el personaje más interesante de *Breath of the Wild*, y eso se lo debe a los recuerdos. [Aprecio, suave] Estas cinemáticas la desarrollan, muestran distintas facetas de quién es Zelda, sus dudas, sus anhelos. La vemos vulnerable, no al mando de un reino sino en todos los momentos en que es ella, frágil, y aquí no necesito que me cuenten una historia. Me vale con que me describan a un personaje. [TotK] [Cada vez más cansado, redundante] Los recuerdos de *Tears of the Kingdom* sí cuentan una historia: se supone que, tras juntarlos, descubrirás cómo todo se fue a la verga con la llegada de Ganondorf y, si los ves, descubres que, en efecto, con Ganondorf se fue todo a la verga. Sin giros, sin arcos, con un par de conversaciones insustanciales entre medias. Visto desde lejos, todas estas cinemáticas podrían haber sido un *email*. [Dove's Figary] [Despacho] El director de *Tears of the Kingdom*, Hidemaro Fujibayashi, explica que la historia de Zelda es una de crecimiento y desarrollo, que “*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*”<sup>7</sup>. Técnicamente está diciendo la verdad... Pero falta ese desarrollo, que Zelda tenga un arco, falta verla pensando, que intente y fracase, una revelación, algo que vaya más allá de “y entonces pasó esto”. [TotK] Igual que en *Breath of the Wild*, la narrativa de *Tears of the Kingdom* tiene una parte de arqueología, pero no aprovechan la oportunidad para hacer algo interesante. [Despacho] No soy arqueólogo, pero imagino que parte del trabajo es poner en contexto las cosas y descubrir y llenar huecos de la historia. [TotK] Los geoglifos y volver una y otra vez a la Guerra del Destierro podría haber servido para eso, con cada raza representando una pieza en el puzle de por qué se perdió esa guerra y cómo podemos ganarla ahora. O podríamos haber vuelto a una parte de la historia que otro personaje recuerda de forma distinta para descubrir algo nuevo, eso sería un giro interesante. [Despacho] Aunque sí, estoy pidiendo mucho. [pausa] Aun así, la historia podría ser más interesante. [TotK] Los geoglifos hablan sobre cómo Ganondorf descubrió el poder de las piedras secretas, estas reliquias mágicas, y decidió que un ataque frontal no funcionaría, así que acudió al engaño y el subterfugio. [Aprecio] Me gusta esta idea, [fundido OoT] sobre todo porque es clavado a cómo ocurría en *Ocarina of Time* y me parece un buen guiño, es como si estuviéramos en la conversación en vez de verlo desde fuera. [TotK] [Desdén] Y entonces llegamos al siguiente geoglifo y Ganondorf vuelve a elegir la violencia. [clip] [Despacho] A nivel narrativo, *Tears of the Kingdom* actúa como *Ocarina of Time* hubiera salido hace dos días y sólo hiciera falta la presentación y un par de pinceladas para llevarse un aplauso. Pero... es que las entregas posteriores ya han demostrado que se puede hacer mejor. [TotK] Este Ganondorf es un villano tan aburrido... [clip] [Sarcástico] Oh, no, el rey demonio ha jugado a *Shadow the Hedgehog* y lo ha convertido en su personalidad... [WW] [Lamento, aprecio] Y mientras tanto, tenemos a este

---

<sup>7</sup> PULLAM-MOORE, Charles (2023) – [A conversation with The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom creative leads](#)

Ganondorf, el de *Wind Waker*. Llegabas hasta a sentir compasión por él y podías entender sus razones. Estaba cegado por la nostalgia, quería rescatar un pasado que el mundo había dejado atrás para construir un nuevo futuro; no sólo era un personaje prometedor sino que encajaba en la historia que *Wind Waker* quería contar. **[TotK]** Pero, para *Tears of the Kingdom*, la historia es algo secundario. Narra como quien lee un artículo en la Wikipedia: es informativa pero distante, sin un arco ni desarrollo. Encontrar los geoglifos es doblemente inútil porque, incluso aunque los reúnas, no puedes advertir a la gente, no ganas ningún beneficio igual que lo tuvieras al armar las cuatro Bestias Sagradas en *Breath of the Wild*. **[Va pasando a audio]** Todo lo que tienes es esta escena en la que Ganondorf ataca a Rauru y Zelda saca su Nintendo Switch y se teletransporta a otro lugar. **[Silencio]** **[Anuncio]** Si tan sólo pudiera hacer eso con mi ordenador... ¡Espera, puedo hacerlo usando...!

#### ANUNCIO NORDVPN

**[Audio]** **[TotK, cabalgando]** **[Deambulando]** OK, he hablado de todo lo que no le interesa a *Tears of the Kingdom*, así que... ¿Qué le interesa? Pues... **[clip, encuentro a un Kolog con mochila, hablo con él]** ... esto. **[Reculando]** Bueno, no literalmente esto, pero la idea de esto. **[BSO Animal Crossing – Nook’s Cranny]** Aquí tenemos un kolog: una criatura del bosque que pide que le reúnas con su amigo. **[clip, pausa]** **[seco]** Ahora somos taxistas. **[TotK]** El mapa está lleno de estos bichos, y cada vez que te encuentras uno el juego te pregunta cuál será tu nueva solución, qué crearás con la ultramano para reunir a estos dos crímenes de la naturaleza. **[Despacho]** En la academia... **[Audio]** **[zoom, risa]** Empezamos bien. **[ARTLIST - Sylvia]** **[Despacho]** En la academia hay una distinción entre “*game*”, el juego con unas reglas y limitaciones... y “*play*”, el acto mismo de jugar. Normalmente hablamos de los videojuegos a través del “*game*”: los atributos y construcciones de *Fortnite*, los mejores combos en *Hearthstone*, alguna escena *scripteada* en *The Last of Us II*. *Tears of the Kingdom* es una celebración del “*play*”, y eso cambia cómo vemos el juego. **[TotK]** El mapa está lleno de actividades y gente que necesita tu ayuda, como Kabalit, este tipo que sujeta un cartel y tenemos que idear distintas formas de mantenerlo en pie cada vez que nos lo encontramos. **[Me voy apagando]** Pasado un tiempo te das cuenta de que hay un montón de recados así, todos parte de una lista que se repite un millón de veces: Kabalit, los pozos, los kologs, los kologs con mochila, los fantasmos en las cuevas... **[Despacho]** Mirad, el mundo de *Tears of the Kingdom* es repetitivo. Esto es un hecho: es un *sandbox* poco inspirado, un mapa de Ubisoft entre mapas de Ubisoft; *The Witcher 3* o *Red Dead Redemption 2* o *Death Stranding* han avanzado el modelo, y las calles y colinas y lagos de Hyrule dicen y significan tan poco como las piedras del camino. Es una serie de tareas a completar, un *sandbox* de perder el tiempo dando vueltas, como si fuera un MMORPG. Esa sería una forma de verlo. Probemos la otra. **[TotK]** Si vemos *Tears of the Kingdom* desde la perspectiva del *play*, entonces la repetición importa menos porque ya no va de cuántas veces te encuentras con Kabalit, sino de las circunstancias de cada uno de esos encuentros. ¿Su cartel tiene apoyos? ¿Qué forma tiene? ¿Está en cuesta? Los carteles de Kabalit y sus ideas de bombero nos dan una y otra vez la oportunidad de experimentar algo más, y al principio quizá veas un kolog con mochila y pienses en algo simple, pero llegará un momento en que te hartarás y querrás experimentar. **[Intriga]** Y entonces descubres que *Tears of the Kingdom*... **[Silencio]** es el simulador definitivo de Terreneitor. **[Terreneitor, gameplays de TotK]**

**[Despacho, tos]** **[BSO One Piece – Escape]** **[Despacho]** El *play* no sólo afecta a las actividades, sino que amolda incluso el hecho de construir. **[TotK]** Las físicas se siguen aplicando al mundo y recordad que esto no es un coche sino unas cuantas ruedas pegadas a una cosa, así que parte de la gracia es no sólo intentarlo, sino intentarlo y cagarla. El periodista Javier Sánchez

habla sobre cómo *Tears of the Kingdom* es un simulador de Wile E. Coyote haciendo el paria con los trastos de ACME para cazar al correccaminos...<sup>8</sup> **[Audio]** **[clip]** **[honesto]** ... y tiene toda la razón. **[ARTLIST – Pickin’ the Creep]** **[AE]** El periodista Simon Parkin compara *Tears of the Kingdom* 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 [...] 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 contraposición. [...] El juego revela la frecuencia con la que, en los videojuegos blockbuster, sentimos la sombra de los diseñadores mirándonos 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”<sup>9</sup>. **[Despacho]** Antes hablaba sobre cómo *Tears of the Kingdom* está lleno de distracciones, y sí, es el resumen de cualquier otro *sandbox* moderno. La diferencia es que, aunque sé que aquí no hay nada más que una recompensa material, me sigue apeteciendo porque quizá se me ocurra algo para explorar el subsuelo, o quizá encuentre recursos en la isla celeste, o puede que encuentre usos creativos para mis habilidades en un santuario. La promesa del *play* mantiene el juego vivo. **[TotK]** Aunque sí tengo una ligera queja: te dan muchas facilidades. Las islas celestiales suelen tener los artefactos que necesarios para superarlas y normalmente hay uno de estos puestos de abastecimiento cerca de Kabalit para conseguir los tablones y palos que necesitas. **[Lamento, suelto]** Me gustaría que el juego pidiera más de mí; igual que tengo que cocinar mis propios platos y hacer mis propias armas, me gustaría que, si me encuentro con Kabalit, tuviera que salir al paso talando árboles y usando las rocas del entorno. Os recuerdo que hay *gachapones* que reparten artefactos, pero *Tears of the Kingdom* no cuenta con eso. Supongo que lo hacen para evitar que nos frustremos, porque precisamente lo que mantiene el *play* vivo es que siempre hay una salida o una solución a todo, y no hay que ir demasiado lejos para encontrar recursos con los que jugar, pero a la vez me gustaría que hubiera más misiones como la reparación de Onaona, donde te piden diez troncos de árbol que no sean palmeras y tienes que solucionarte la vida haciendo lo que se te ocurra, como esto, por ejemplo. **[Audio]** **[clip]**

**[Despacho]** Pero, incluso aunque el juego sea esta celebración del *play*, aunque dé tantos recursos para jugar... El *play* no puede compensar todas las limitaciones. De hecho, el énfasis en el *play* a veces actúa en contra de *Tears of the Kingdom*. **[Gatinha]** **[OoT]** Nunca he sido lo que se diría *fan* de *The Legend of Zelda*, pero aprecio su diseño de templos y cómo son engranajes cuidadosamente estructurados para que el jugador los desentrañe poco a poco. **[Cauteloso]** Habiendo dicho eso... **[TotK]** **[seco]** ... los templos en *Tears of the Kingdom* me parecen los menos inspirados de toda la saga. **[BotW]** Me gustaban en *Breath of the Wild* porque era un diseño muy libre pero organizado. Interactuabas con las Bestias Sagradas para rotarlas y abrir nuevas partes del templo, había habitaciones bloqueadas, y podías encontrar tus propias soluciones y era genial, pero aunque te dieran rienda suelta, seguía siendo un engranaje. **[TotK]** Apenas he sentido eso en *Tears of the Kingdom*; lo más cerca que he estado ha sido el templo del alma, pero se completa tan deprisa y sus habitaciones contienen puzzles tan simples que apenas puedo apreciar la forma en que las piezas encajan. **[Despacho]** *Tears of the Kingdom* está

---

<sup>8</sup> SÁNCHEZ, Javier [@quimicefa] (2023, 17 de mayo) *Mi mayor conclusión hasta ahora sobre el Zelda es que es un simulador de planes de Wile E. Coyote vestido de fantasía épica.* Twitter. <https://tinyurl.com/3vjn7z3h>

<sup>9</sup> PARKIN, Simon (2023) – [The open-world genius of The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom](#)

hecho para que los jugadores lo hagamos nuestros; eso significa que todo es más abierto, porque un diseño de sala a sala, cerradura a cerradura como era el caso antes, iría totalmente en contra del *play*. Si todo el juego te dice que seas creativo pero luego llegan los templos y tienes que seguir órdenes... No vas a disfrutar con los templos, así que algo tiene que ceder: o nos quedamos con estas nuevas mecánicas y esta nueva filosofía o mantenemos el diseño tradicional, y... Respeto que hayan hecho lo primero, pero eso no quita que el diseño sea limitado, sobre todo teniendo en cuenta a lo que nos habían acostumbrado. Se resuelven enseguida, ningún puzle pide demasiado de Link... Parecen imitar a *Zelda* en vez de ser *Zelda*. **[TotK]** Mi otro gran problema es que el combate sigue siendo competente, pero no algo capaz de sostener el juego. **[Reculando]** Sí, crear tus propias espadas es divertido, pero usarlas luego no lo es tanto. Y normalmente no le daría demasiada importancia, pero entonces *Tears of the Kingdom* te fuerza en situaciones donde toca luchar y ya no puedo ignorarlo. Sobre todo hablo del último trecho, cuando te envían al castillo de Hyrule, y el final, cuando vas al Abismo a luchar contra Ganondorf. Estas dos mazmorras ponen a prueba nuestra resistencia y perseverancia y se olvidan del *play*: el castillo de Hyrule nos tiene persiguiendo a Zelda de un lado a otro y, cada vez que la encontramos, toca luchar, y la guarida de Ganondorf parece un *Zelda* de la Super Nintendo con cómo pasamos de habitación a habitación, de pelea a pelea, más preocupada por los números de nuestras armas que por cómo podamos jugar con nuestro entorno para superar a estos enemigos. **[Incrédulo]** Porque, ¿con qué voy a jugar para luchar contra un centaleón? Esto no es un combate, es una pelea de desgast- **[Audio]** **[clip, se rompe el arma]** **[Pánico]** **[TotK]** Sobre todo me apena que la pelea final contra Ganondorf sea sólo un combate. Sí, es intimidante, e intenso: sólo podemos herirle en su segunda fase si le atacamos a distancia o haciendo dos esquivas o *parrys* consecutivos. Y oye, tiene buenos momentos, como cuando haces el último salto para llegar donde está Ganondorf y la música llega al clímax; hay muchas partes en las que el equipo toma el control para dirigir la experiencia y, en general, lo consiguen. **[Despacho]** Pero, a la vez, está lo que haces en este lugar: *Tears of the Kingdom* no se ha interesado hasta ahora por si las peleas se nos dan mejor o peor, y aunque mi cabeza me dice que un jefe final es un épico duelo a muerte con cuchillos... ¿No habría otra manera? **[TotK]** **[Sugerencia]** En las islas celestiales existen los golem, estos *minibosses* que sí exigen más que saber luchar y tienen en cuenta nuestros poderes, ¿sabéis? **[Obvio]** Y sí, luego llega la fase final y Ganondorf se convierte en un dragón, pero ese es el repunte épico; no es una pelea, es un espectáculo hecho para que nos sintamos como si hubiéramos conquistado una montaña. **[clip]**

**[Half Life 2, clip]** He empezado este análisis con *Half Life 2* porque ese juego revolucionó la escena en su día. **[HL2]** **[Admiración]** Las físicas del motor Havok eran cosa de otro mundo, y aún hoy podemos ver las secuelas que dejó esta obra maestra hace 19 años. *Half Life 2* es más que un *shooter* con físicas: es un videojuego que, incluso ahora, le pasa la mano por la cara a tantos AAA modernos. Es su universo, es la forma en que todo es práctico y real, **[directo]** es agarrar esta televisión que retransmite por un cable de verdad y... **[clip, arrojo la TV por la ventana]** **[HL2]** **[Me emociono, me quedo sin aliento]** Puedes quitar el motor Havok de *Half Life 2* y seguiría ofreciendo una mezcla de géneros brillante y una atmósfera brutal y una narrativa orgánica que pocos videojuegos han sabido imitar al mismo nivel su ritmo que es prácticamente perfecto y... **[Negro]** **[Tomo aliento]** **[En la Niebla 1]** **[AE]** El youtuber George Weidman habló hace unas pocas semanas sobre cómo ahora se dice que *Tears of the Kingdom* corrige muchos errores de *Breath of the Wild*, pero la gente le llamó “amargado” cuando señaló esos errores en 2017 porque, entonces, el nuevo *The Legend of Zelda* necesitaba ser perfecto<sup>10</sup>. **[Despacho]** No

---

<sup>10</sup> WEIDMAN, George [@superbunnyhop] (2023, 18 de mayo) *Really freaking neat how everyone is talking about how TotK fixes so many of the “flaws” of BotW, but from what I remember after making an*

es raro que se hagan excepciones con Nintendo, y entre eso y que las redes sociales nos llevan a atrincherarnos y decir que algo es brutal o una tremenda mierda, ha habido mucha gente ansiosa por coronar *Tears of the Kingdom* no como un buen juego, no como una obra maestra, sino como el mejor videojuego de la historia. Y, bueno, eso sin mencionar la actitud hacia los *leakers* y la gente que ha podido acceder antes a un juego de video. [AE] Yaaaas, Reggie amenazando a un adolescente con joderle la vida porque puede jugar a *Tears of the Kingdom* una semana antes de su salida, YAAAAAAAAS [Despacho] En fin, *Tears of the Kingdom* ha vendido 10 millones de copias en sus tres primeros días y seguramente venderá como, yo qué sé, cuarenta, algo me dice que no voy a herir sus sentimientos. Y ya que estamos... ¿Dónde está Zelda? [BotW] ¿Por qué no podemos jugar con ella, por qué tenemos que rescatarla otra vez y repetir los mismos pasos que *Breath of the Wild*? [Despacho] Y no hablo de las razones que da el guion. El guionista podría haber dicho que Zelda ha vuelto a su planeta porque la llaman; digo que por qué no es un personaje jugable. [AE] En Nintendo dicen que estarían encantados de hacer algo así, pero el *gameplay* es lo primero y quieren esperar a encontrar una premisa adecuada<sup>11</sup>, [sarcástico] y OK, me pregunto... Me pregunto cómo podría ser ese juego. [BotW y TotK] Zelda está muy preocupada por proteger a Hyrule, así que tendría sentido una historia donde nos enfrentamos a un gran mal, y... Y también es curiosa, es una mujer académica, así que... Investigaría el terreno para desvelar sus secretos, algo como usar la magia para devolver a la vida las historias del pasado. Porque, bueno, Zelda tiene poderes y los utilizó en *Breath of the Wild* para retener a Ganondorf durante un siglo, así que también podría utilizar su magia de formas creativas para hacer frente a cualquier desafío. Y... Y como es la princesa, pues se encontraría con las otras culturas de Hyrule, porque la diplomacia hay que cultivarla. [Termina] [Audio] [Despacho] Sí, me pregunto cuándo tendremos un juego así... Aunque, a saber, [Nintendo Direct] mientras estaba escribiendo este video Nintendo ha anunciado su segundo juego protagonizado por la princesa Peach, así que quizá estemos a punto de ver un milagro. [Despacho] Pero OK, voy a intentar ofrecer soluciones y no sólo señalar los problemas: [TotK] uno de los problemas de *Tears of the Kingdom* es que mis aliados me dan igual y utilizar sus poderes es un engorro porque ocupan mucho espacio y es difícil seleccionar el que quieres, [despacho] así que... ¿Y si, en vez de tener a todos los sabios, tuvieras sólo a Zelda y ella fuera consiguiendo los distintos poderes? [BotW] Link es su guardaespaldas, así que seguiríamos controlándole con ella a la retaguardia, pero sería una aventura junto a Zelda, con más escenas como las de *Breath of the Wild*, y cuando finalmente Zelda se sacrificara y tuviéramos que salvarla, significaría algo porque nos conocemos. [Despacho] Sería una buena idea, ¿verdad? Sé que lo es, sobre todo porque [TloZ TP] es exactamente lo que hizo *Twilight Princess* en 2006, hace dos generaciones. Midna conseguía poderes y te relacionabas con ella directamente y era genial y... [despacho, me quedo sin palabras] ¿Qué estoy haciendo? No soy el juez del universo, todo esto son... Ideas de una persona que esperaba algo distinto de un videojuego. ¿Estoy dejando que el árbol me tape el bosque? Volvamos al principio, al principio de todo: ¿cómo elegimos ver el arte? Y sí, la palabra es “elegir”, porque elegimos en qué fijarnos y qué ignorar.

[Hopeful Drones 6] [TotK] [Confuso] Por ejemplo... ¿voy a ignorar tan fácilmente la tecnología? Creo que no me he explicado bien a la hora de describir la ultramano, pero realmente puedes crear cualquier cosa. Y no sólo es que puedas hacerlo, es que el juego lo hace con total naturalidad, sin *bugs*, sin problemas, como si lo tuviera previsto. [Videos TotK]

---

*honest review of the game back in 2017 was that those flaws weren't there and I was just being a wrong contrarian.* Twitter. <https://tinyurl.com/w8fzb55h>

<sup>11</sup> BAILEY, Dustin (2023) – [Will princess Zelda ever be playable? Nintendo says it would take a “particular” game idea](#)



[**Confiado, cercano**] ¿Un batmóbil? “Gran idea.” ¿Quieres hacer un Ala X? “Como esta, mi rey.” “Ah, eres ambicioso, ¿te apetece montar un Gundam? Pues aquí tienes”, [**sin palabras**] y... Y estoy viendo esto. Esto es hechicería. *Half Life 2* sería más que sus físicas, pero las físicas de *Half Life 2* no hacían esto. Esto es una simulación física perfecta que abre la puerta a la creación a unos límites absurdos. [**Sin palabras**] Y yo... yo elijo darlo por sentado. Doy por sentada a esta maravilla de la programación, esta obra maestra del código que no sé cuántos años tardaremos en ver replicada, pero desde luego no será en otro videojuego *sandbox* AAA. [**TotK**] [**Incrédulo**] ¿Veis esto? ¿Veis este puente? He visto a programadores perder la cabeza en Twitter al ver esto, una simulación de cuerdas perfecta a la que, además puedes pegarle cualquier cosa para que funcione. *Half Life 2* tendría puzles de físicas, pero no te permitía hacer un bulldozer para echar bolas a una placa de peso como si fuese la cosa más natural del mundo. Y, sobre todo, *Half Life 2* era más que sus físicas... pero es que ese juego no iba de físicas. *Tears of the Kingdom* va de físicas, el juego literalmente nació porque Fujibayashi quiso experimentar con los recursos de *Breath of the Wild* para crear algo nuevo y vio que la idea podía funcionar<sup>12</sup>. [**Meditativo**] En otras palabras... *Tears of the Kingdom* es [**Angry Un Metal Trailer No3**] [**exagerado**] Terreneitor, el coche más poderoso del mundo.

[**Despacho**] Vale, ehm... He tocado muchos palos y... Dios, ¿por qué hago vídeos tan largos? ¿Por qué me hago daño? [**ARTLIST – Gymnopdieno1**] Si llevo hablando tanto es porque *Tears of the Kingdom* no es sólo una cosa. [**Besiege**] No es *Besiege*, que se centra únicamente en la creación de maquinaria absurda para ver cómo le van las cosas: [**despacho**] es una aventura *sandbox* con una historia de fantasía épica, pero quienes celebran el juego se quedan con la parte del *play*, y... Quizá es todo lo que hace falta. [**Black**] A estas alturas ya ni sé si *Black* es tan bueno o si mis recuerdos de la infancia me están haciendo cosas. Lo he jugado hace relativamente poco, pero cuando pienso en él, no pienso en su historia espías flipados o en su diseño de niveles o en su estructura tan básica. Pienso en cómo muy pocos videojuegos de acción han logrado este... caos. [**Admiración**] Cuando disparas un arma en *Black*, esa bala impacta. Levanta polvo, destruye el escenario, y el baile, el ambiente de los tiroteos en este juego sigue siendo difícil de igualar aunque hayan pasado casi veinte años desde su lanzamiento. [**MGSV**] O, bueno, ahí está *The Phantom Pain*, que no es un buen *Metal Gear Solid* y su guion no sólo es malo, es que directamente está incompleto, y tenemos a *Quiet*, pero... [**Humilde**] Su *gameplay* es sólido, y ahora que han pasado 8 años y no es el nuevo lanzamiento sino esa cosa que ocurrió, puedo verlo con otra perspectiva. No es el centro del universo, nadie está discutiendo sobre si será el GOTY de 2023; es una obra que lanzaron al mundo y destaca por ser un juego de disparos en tercera persona divertido. [**TotK**] Enrique cierra su análisis de *Tears of the Kingdom* hablando sobre cómo le ha devuelto la ilusión por jugar a videojuegos en su trabajo, y... Eso es algo muy especial<sup>13</sup>. [**Despacho**] No quiero arrebatárselo eso, y quizá debería ver *Tears of the Kingdom* con los mismos ojos con los que veo *Black*. Antes hablaba sobre no dejarse llevar por la hipérbole, y... *Tears of the Kingdom* es un buen juego, lo que pasa es que tiene problemas si sales de su zona de confort. ¿Pero en esa zona de confort? Es brillante. No le estoy dando tantas vueltas por nada, es sólo que quiero que entendáis mi proceso mental, lo que veo en este juego, y aunque una parte de mí siente que le estoy buscando las tres patas al gato... Otra no puede evitar aferrarse a la idea de qué más podría haber sido. [**Termina**] Al final, la discusión, o al menos mi discusión sobre *Tears of the Kingdom*, se reduce a una sola pregunta.

---

<sup>12</sup> SHEA, Brian (2023) – [Interview: Tears of the Kingdom and the state of Zelda with Aonuma and Fujibayashi](#)

<sup>13</sup> ALONSO, Enrique (2023) – [Análisis de The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom](#)

**[BSO SotC - Prologue] [Distintos TLoZ] [Cercano]** ¿Qué significa *The Legend of Zelda*? ¿Qué significa para ti, específicamente, para la persona viendo este análisis? **[OoT y MM]** Para mí, *The Legend of Zelda* significa lo que descubrí en *Ocarina of Time* y *Majora's Mask*: es una saga sobre la fusión de *gameplay* y guion, sobre la interacción y no ver una historia sino formar parte de ella. Entiendo esto: mi problema no es que la trama sea mala. No le pido a *The Legend of Zelda* que me dé un guion a lo *Final Fantasy*, le pido que me haga vivir como hizo aquí. **[TotK]** Y sin embargo... **[Triste, suelto]** Cuando recuperas la Espada Maestra, te subes a lomos del dragón en el que se ha convertido Zelda y se la extraes por la fuerza. La intensidad del *gameplay*, el camino hasta tener la suficiente resistencia como para aguantar, el viaje desbloqueando los geoglifos hasta descubrir qué ha sido de ella... Pero este momento no va de Zelda, sino del arma. No es un reencuentro trágico con la princesa sino una celebración de lo increíble que es una espada. Zelda y su sacrificio quedan reducidos a la piedra de la que extraer la espada. Y Zelda habla en esa escena, pero para asegurarnos que la Espada Maestra es genial, **[triste, me voy frustrando]** y su sacrificio, un momento que podría habernos hecho llorar... **[Frustrado]** Lo importante es que hemos conseguido un nuevo recurso. **[Triste]** Sí, Kabalit está ahí para desarrollar la idea del *play*, pero... **[TLoZ MM]** ... en *Majora's Mask* las actividades secundarias nos hacían compartir momentos, y al terminarlas, se cerraba su historia. No te decían gracias por haberme ayudado esta vez, no eran listas a completar sino hebras en el tapiz de la vida, y no voy a fingir que fueran historias súper profundas e increíbles, pero había consecuencias y emoción. Era bonito reunir a la banda y devolver la ilusión a Gorman. Era devastador ir al Rancho Romani para ver la historia de las hermanas en el último día del mundo o si fracasabas su misión secundaria. **[TotK]** El problema de centrarse tanto en el *play* es que, si todo sirve para jugar, si el juego debe ser eterno, nada puede frenarlo y reclamar nuestra atención con su significado. ¿Realmente quieren que ayudemos a Kabalit o es la excusa para hacer esta actividad? Incluso con lo llamativos que son sus personajes, Hyrule me resulta demasiado práctico. Link no es un habitante de este mundo; es un obrero que viene a reparar lo que está roto, e incluso cuando las misiones podrían tener más carga narrativa, siguen sin hacer mucho. La hija de Karid se marcha sin que dé tiempo a reflexionar sobre la familia o el legado o la identidad o la paternidad. Onaona se reconstruye con la simplicidad con la que se pone un palo y las elecciones en Hatelia no hablan sobre la importancia del arte o el significado de la tradición, sino sobre algo mucho más simple: **[silencio] [cansado]** cómo los intereses del capital y el conservadurismo se alinean.

**[ARTLIST - Anime] [Despacho]** Este análisis ha sido tan largo porque, a la vez que *Tears of the Kingdom* es un buen juego y muy divertido, quiero que me entendáis cuando me fijo en lo que se ha perdido y cómo esos huecos que quedan no tendrían por qué estar ahí. Aonuma ya ha dejado claro que este es el modelo sobre el que se construirán los futuros *The Legend of Zelda*<sup>14</sup> y... Y no sé. Creía que la lección de *Breath of the Wild* era que merecía la pena intentar algo nuevo, pero supongo que estaba siendo inocente y sólo hacía falta encontrar una nueva plantilla. **[Super Mario Odyssey]** En mi análisis de *Ocarina* y *Majora* dije que Mario lo tenía mucho más fácil que Zelda para evolucionar porque sólo tiene que pensar en su *gameplay* y lucir bien, **[despacho]** y personalmente veo a *The Legend of Zelda* más como un juego de aventuras que como una exploración del *play*, pero... supongo que, con cada nueva entrega, tendré que hacerme a esta nueva era. Sigue siendo un juego que he disfrutado y con muy buenas ideas, quizá sea que me he vuelto nostálgico y me cuesta aceptar el cambio. Pero espero haberme explicado y que entendáis cómo he visto este juego, cómo veo *The Legend of Zelda* y porqué esperaba algo más de *Tears of the Kingdom*. En cualquier caso, me mantendré a la espera del

---

<sup>14</sup> SHEA, Brian (2023) – [Interview: Tears of the Kingdom and the state of Zelda with Aonuma and Fujibayashi](#)

siguiente *The Legend of Zelda*; quizá la fórmula evolucione en nuevas direcciones y me sorprenda. Y me hará falta una buena lectura hasta entonces, como por ejemplo... ¡*Nacido de las Estrellas*, mi nuevo cómic! Míralo, es **[se ve desde la pantalla de un portátil]** hermoso, el color, el dibujo, los personajes, y...! **[Una mano se prepara a cerrar el portátil]** No. ¡No, no, espera! **[La mano cierra el portátil]**

**CRÉDITOS “DALE VIEJA DALE” LEYENDO LOS NOMBRES**