

[Un grupo de amigos] “¿Habéis jugado a *Tears of the Kingdom*? Es genial” “A mí no me gusta demasiado” “Venga, no seas un Dayo” “¡Qué haces, no digas su nombre! Si dices Dayo tres veces, aparece y hace una crítica a tu juego favorito” “¿Pero qué más da? Yo...” “¡Pero idiota!” Aparezco

La introducción de *Half Life 2* es brillante: te introduce a su mundo y su ambiente sin decir demasiado, es muy atmosférica y pausada, sin acción pero, aun así, muy interesante, y puedes ver a un alienígena con una escoba, pero sobre todo me quedo con este momento: [el guardia tira la lata. Suena música clásica] Esta lata cambiará el mundo. Esta lata lo es todo. Esta lata es *Half Life 2*: cómo es más que sus disparos, es su universo, su simulación. Estamos haciendo más que agarrar una lata: estamos... cogiendo a todos los videojuegos

*Tears of the Kingdom* no tiene una lata [awwwww] Sí, lo sé. Tu primera herramienta es esta vulgar ramita. [niño: “¡UN PALOOOO!”] [Música clásica] Este palo también cambiará... [Carraspeo, termina la música] Este palo es el resumen de *Tears of the Kingdom*: un videojuego sobre improvisar sobre la marcha, tomar lo que tengas a mano, crear según las circunstancias y SALTAR [“los dioses del olimpo me han abandonado”] [Rebobina] ... pero me estoy adelantando, volvamos al principio

*The Legend of Zelda* es una saga sobre la relación entre un *twink*, un papucho y una *voyeur*. Ha sacado un porrón de juegos y creo que todos sabemos por dónde van los tiros, sobre todo porque, desde *Ocarina of Time*, cada nueva entrega es más o menos lo mismo. Pero entonces llega *Breath of the Wild* y, al fin, tenemos un juego que no parece haber salido en 1999.

Y, claro, ahora que hay un *Zelda* que ha roto esquemas, ¿cuál será el siguiente paso? ¿Era esto una prueba de concepto o esta es la nueva base que los demás van a repetir? *Breath of the Wild* era un buen juego, pero también tenía un aura de experimento, así que todo era posible

Entonces anuncian *Tears of the Kingdom*, que no sólo es el sucesor al *Zelda* que lo ha cambiado todo: es una SECUELA DIRECTA, ¿y sabéis qué era también una secuela directa? *Majora's Mask*, que es una obra maestra. Y aquí estamos, con un *Zelda* innovador y la *Zelda* más interesante de... Bueno, no he jugado a *Skyward Sword*, pero esta es muy interesante, y tenemos a Link *twink* y todo parece listo para un videojuego que expanda y ahonde en todo lo que había propuesto el anterior. Han pasado seis años desde *Breath of the Wild*, esto va a ser increíble

¿... verdad?

**¿DE QUÉ VA TEARS OF THE KINGDOM?** La historia comienza *in media res*, y eso me parece muy interesante. Link está acompañando a Zelda por unas ruinas y ella hace comentarios mientras exploramos. No voy a decir que sea intrigante, pero estoy interesado, nunca hemos tenido un momento con Zelda en... en los *Zelda*. Así que continuamos hasta llegar a la prisión que ha tenido cautivo a Ganon todos estos años. Y entonces Ganon la lía. Y Zelda desaparece y debemos encontrarla. Y Link emprende un viaje a lo largo de Hyrule para visitar a los zora y los goron y la tribu gerudo y hacer... templos de los elementos... para reunir un poder antiguo con el que derrotar a Ganondorf... Oh... Oh no...

[El canto del loco: "Estoy cansado"]

OK, hablemos de las secuelas. Lo bueno que tiene hacer una secuela es que ya nos conocemos y podemos llevar nuestra relación al siguiente nivel. Podemos cambiar las cosas con los personajes y las situaciones; ahora que sabemos que Fluttershy es tímida, podemos hacer que le parta el cuello a un oso

Así que tenemos *Breath of the Wild*, donde hace mucho tiempo Ganondorf llegó con su ejército de monstruos, pero Zelda y los guardianes de las cuatro razas: los orni, los goron, los zora y las mujeres, le hicieron frente. No salió bien, así que ahora Link tiene que viajar a esos reinos para hablar con sus herederos y recuperar el poder de sus ancestros para así enfrentarse al mal renacido mientras Zelda se sacrifica para ayudarnos

Y en *Tears of the Kingdom* tenemos estos geoglifos donde podemos descubrir la historia antigua, que nos habla sobre cómo hace mucho tiempo Ganondorf llegó con su ejército de monstruos y... [comienzo a balbucear mientras ocurre lo mismo]

Ya es triste que *Tears of the Kingdom* cuente la misma historia, pero es más triste que la cuente peor, y mira que el listón no estaba muy alto: en *Breath of the Wild*, Link despertaba en un nuevo mundo amenazado por la tecnología antigua y las Bestias Sagradas. Zelda estaba en un lugar ubicable y teníamos que prepararnos para ir a ayudarla. En *Tears of the Kingdom* Link despierta en un mundo cambiado y Zelda está... Nadie sabe dónde está.

En realidad miento, es evidente desde que te encuentras con un robot del pasado que te da una Switch diciendo que Zelda te la había guardado que ella ha viajado atrás en el tiempo

La premisa es más difusa porque, sí, hay que encontrar a Zelda, pero la amenaza es... ¿Ganondorf como concepto? Y cuando ves que esto va de unas piedras secretas en vez de bestias sagradas... No sé, las bestias sagradas estaban ahí. Aquí es un poco *Scooby Do* de "y el villano de la semana en realidad era X", y ese X siempre es la piedra secreta, pero el problema no es tuyo. Es algo que le ocurra a Hyrule, pero a Hyrule le está pasando de todo, y han gorovisto a Zelda en el reino goron, pero es que hay toda una subtrama de un periódico buscando avistamientos de Zelda y eso se trata como algo secundario, así que... ¿Por qué tiene prioridad eso? ¿Por qué la ventisca del poblado Orni es importante pero que el poblado Onaona haya sido asolado por los monstruos es una misión secundaria?

Ahora tenemos dos nuevos espacios donde buscar: las islas celestes y el Abismo, y te dicen que hay algo ahí porque, evidentemente, si Nintendo se ha

currado un archipiélago flotante lo ha hecho por algún motivo, pero te dicen que explores. Veamos qué hay, ¿no? Ya que está...

La historia funciona porque es un videojuego y sabemos que, si resolvemos los problemas que nos plantean, acabaremos llegando a Zelda, pero no es ni el misterio de Zelda ni de por qué la CIA ha metido rocomuslos en los barrios para desestabilizar el reino ni de qué hay en el Abismo sino un poco de todo

En todos los otros Zelda el objetivo está claro: reúne el poder para acabar con Ganondorf en *Ocarina*, invoca a los gigantes para evitar que la luna se estampe en *Majora*, rescata a tu hermanita en *Wind Waker*, deja que Midna te monte en *Twilight Princess*...

No es que la saga *Zelda* destaque por tener tramas enrevesadas, pero eran historias que integraban al jugador y le motivaban para conocer a personajes carismáticos y vivir aventuras

Los personajes que reaparecen de *Breath of the Wild* actúan como si fuerais mutuales de Twitter que se acaban de ver por primera vez; os conocéis, pero sus tramas no tienen en cuenta vuestro pasado. Su arco terminó y ahora simplemente están. Riju es la líder gerudo en tiempos de necesidad, pero no actúa como si la corona le sentase grande o desconfiase de su puesto. Sidón va a cas... S-se va a casar, pero su futuro como rey no forma parte de su historia; te ayudan porque es lo que toca, porque hay que librarse de una amenaza externa; no es que Yunobo se haya vuelto egoísta y tenga que aprender a ser un líder, es que le habían lavado el cerebro con una máscara mágica

No soy la primera persona en decirlo: *Tears of the Kingdom* es una mala secuela porque, a nivel narrativo, no toma el testigo de la anterior entrega para añadir, sino que simplemente avanza la línea temporal y ahí se queda

No es sólo que sea una mala secuela, sino que es una historia pobre. Visto de cierta manera sí, es una historia que hace lo que hacen los *Zelda* en 3D al poner al jugador en el centro, pero estamos en 2023 y el videojuego ha evolucionado desde que cargásemos con Ruto como el peso muerto que es

Una novedad respecto a *Breath of the Wild* es un sistema de aliados NPCs que te acompañan y prestan sus habilidad... [me frustró al intentar usar su habilidad] ¡Ah!

Tus aliados luchan – más o menos – y puedes usar sus habilidades, pero no son tus compañeros, no te relacionas con ellos. Estás ahí con ellos en los templos y es una oportunidad para desarrollar vuestra relación, pero no: son un recurso, la nueva habilidad que te servirá para abrirte paso igual que antes tenías el martillo

goron. Irónicamente, en ese templo del fuego en *Ocarina of Time* te encontrabas con el líder de los goron, que también estaba en el templo rescatando a los suyos. Eran encuentros breves, pero al menos era un personaje con una identidad y un propósito que perseguía de manera activa; siento más conexión con ese tipo que sólo aparece en cinemáticas en un videojuego de hace 25 años que aquí con nadie

Estos personajes te acompañan como podría acompañarte cualquier NPC sin identidad. De hecho, cuando terminas su arco te ceden su poder, que es... una versión NPC sin identidad, y lo único que cambia es que, durante el combate, no les escuchas hablar.

Y sí que estamos ahí, sí, pero haciendo una miriada de recados sin valor, aunque ya hablaré de eso más adelante...

### En fin, estábamos hablando de una ramita...

Tu primer arma en este juego es “palo”. No consigues algo más robusto hasta vencer a tu primer enemigo, momento en que consigues “palo robusto”. Es una forma de apuntar a la creatividad que va a forzar con su fusión de palos y cosas; no pienses en espadas, piensa en tu entorno y cómo convertirlo en una espada

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

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*

El sistema es curioso, pero tiene sus limitaciones: 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, alguien acabará saltando por la ventana

También es un sistema de progresión dinámico muy inteligente, porque si tienes una pieza de monstruo o de gólem que da mucho poder de ataque, quizá quieres reservarlo para hacer una poción o para el *gachapon*. Y ¿con qué lo vas a fusionar? ¿Con ese palo robusto o vas a esperar a tener un arma mejor para realmente aprovechar todo el potencial de ese componente?

Y no sólo es fusionar armas: 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

Aonuma habla sobre cómo quería *“que la gente sintiera algo del estilo: ‘¡Oh, he podido hacer esto! Pero espera, ¿qué pasaría si intentara esto?’”*. Más adelante menciona que, viendo a la gente reaccionar a *Breath of the Wild*, hablaban sobre sus propios estilos de juego y quisieron. *“llenar el juego con más y más herramientas que sorprendieran a la gente y les permitirían encontrar su propio estilo de juego y sentir esa originalidad al jugar a su manera”*<sup>1</sup>

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.”*<sup>2</sup>

Y menos mal, porque yo desde luego paso de hacer el templo del fuego siguiendo tus reglas. [Salto] ¡Hop! [Emerjo] OK, ¿dónde me he metido?

Algo genial de este mundo de sistemas es que, si creas una *hoverbike*, el juego no dice *“de acuerdo, al combinar estos elementos has creado una hoverbike”*, sino que has juntado varias cosas que, según las leyes físicas de ese mundo, pueden funcionar como una *hoverbike*.

Del mismo modo, hay que tener en cuenta el peso y la densidad de los materiales. Las físicas se aplican constantemente. El caso de las rampas de despegue y los planeadores

Enrique Alonso habla sobre cómo la magia 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”*<sup>3</sup>

Me parece increíble cómo eso da lugar a cosas que en otro lugar serían imposibles. He visto clips de la gente haciendo remos con una rueda y tablas, lo cual implica que el juego sabe que esas tablas DESPLAZAN EL AGUA, y puedes hacer UNA PALA PARA RECOGER BOLAS, QUÉ ESTÁ PASANDO AQUÍ

*“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*

---

<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](#)

*supuesto, para el ocasional genio al estilo Da Vinci, cuya inventiva será debidamente aplaudida en internet”<sup>4</sup>*

Algo que me gusta mucho – y esto lo hereda de *Breath of the Wild* – es que es muy analógico. 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.

El que tengas que cocinar apunta directamente al juego y su mundo de sistemas. Hay pociones, pero tienes que fabricarlas; no puedes ir a una tienda a por soluciones. Si quieres curarte – y vas a necesitarlo – necesitas conseguir ingredientes de manera frecuente y saber qué recetas hay

*“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”<sup>5</sup>*

Esta filosofía de lo análogo y el *crafting*, el *do it yourself*, se lleva a la economía: las rupias tienen utilidad, pero son difíciles de conseguir y puedes vivir sin ellas. 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 si lo necesito al mismo tiempo que puedo prescindir de él

Todo esto culmina en los santuarios, que son bastante más interesantes que los de *Breath of the Wild* porque te hacen jugar con sus sistemas de formas creativas y en bocaditos. 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

¡Que hay un santuario que es la escena del pasillo láser de *Resident Evil*!

Hay algunos santuarios 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

El diseño del mundo refleja esa naturaleza de curiosidad y experimentación: no sólo está lleno de cosas que hacer, sino que tienes tres zonas a explorar

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

Jon Irwin habla sobre cómo “la frase que se me viene a la cabeza es ‘deambular de manera compulsiva’”, aunque no de manera peyorativa: “sentirse

---

<sup>4</sup> PARKIN, Simon (2023) – [The open-world genius of The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom](#)

<sup>5</sup> PARKIN, Simon (2023) – [The open-world genius of The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom](#)

*atraído a hacer algo sin un propósito definitivo habla sobre la habilidad de Nintendo de atraernos y mantenernos entretenidos durante horas”<sup>6</sup>*

Parkin habla sobre la miríada de posibilidades 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”<sup>7</sup>*

*“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>8</sup>*

No sólo es que el mundo sea grande y lleno de curiosidades, sino que tienes más herramientas para explorarlo. *Breath of the Wild* ya rompió moldes diciendo que podíamos trepar cualquier superficie. Pocos juegos han reproducido eso – de hecho, ahora cosas como el nuevo *Horizon*, donde sólo puedes trepar ciertas partes, parece arcaico – y ahora dan un paso más haciendo que puedas atravesar el techo. Es ridículo, va en contra de los dogmas del diseño de niveles y muestra un nivel de preparación y confianza increíble. Es sutil, pero crear un mundo así, donde puedas atravesar techos y trepar cualquier superficie, es un esfuerzo tremendo

Podría decirse que... ¿ha tocado techo? [Tonadilla de *Seinfeld*]

**Una historia-sandbox** donde hay más arena que cal, o cal... ¿qué es lo bueno, la cal o la arena?

Muy bien, chiquis. Comienzan los *spoilers*

Como la historia está hecha para hacerse de manera libre, tiene que estar hecha para verse en cualquier orden sin hacer *spoiler* o meter al jugador en una situación que desconozca. Su solución es repetir las mismas frases y la misma cadencia.

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

¿En serio este juego no tiene NADA que decir?

La redundancia me hace desconectar. No es una trama que avance sino que da vueltas sobre sí misma.

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, puede resultar confuso – ¿es que de pronto Link es furro? [Pausa] ¿Cómo que

---

<sup>6</sup> IRWIN, Jon (2023) – [Tears of the Kingdom is a masterclass in pointlessness](#)

<sup>7</sup> PARKIN, Simon (2023) – [The open-world genius of The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom](#)

<sup>8</sup> IRWIN, Jon (2023) – [Tears of the Kingdom is a masterclass in pointlessness](#)

“de pronto”? – así que nada debe ser demasiado valioso, nada debe ser crucial, nada debe interactuar con o molestar a el resto de momentos

Aquí es donde el juego podría apoyarse en otras formas de narración para hacer que la historia guiara al jugador de ciertas maneras, o incitar la curiosidad de conocer en vez de encontrar al nuevo kolog. [*Dark Souls* y *Elden Ring*] Ya sabes, como otra saga de juegos que tiene una narrativa arqueológica y va de explorar un mundo amenazado por la calamidad y [pedorretas]

Y es una pena, porque hay cosas que podrían hacer que te interesaras por la historia de otras maneras. En Kakariko hay un arqueólogo que te da una misión secundaria de explorar las islas celestes en busca de textos antiguos, pero estos textos repiten más o menos la misma historia que los recuerdos, y en Arkadia hay un personaje al que le encantan los monstruos, pero sólo da información sobre ellos al principio, que se resume en su comportamiento y que son peligrosos

Al juego le interesa que el jugador sea curioso, pero curioso por lo material, lo que le sea de provecho. Todo está hecho para alimentar el *gameplay loop* y lo demás es secundario. No puedes acariciar a los perros porque acariciarlos no te sirve de nada; acariciar a tu caballo sirve para que te deje montarlo sin dar tanto por culo, pero ¿los perros? Los perros son llaves para descubrir tesoros, y acariciarlos sería una forma muy simple de hacer que te llevaran al tesoro, así que no puedes acariciarlos. Son perros suaves y juguetones, pero no puedes acariciarlos PORQUE TIENES QUE JUGAR. QUÉ PASA, ES QUE NO TE DIVIERTES

El mapa se resume en un montón de lugares sin nada que decir: ruinas que no representan más que un puñado de piedras. Guaridas de monstruos con forma de casa. Forma sin significado; una vez más, *Dark Souls*, su alumno aventajado, ha sabido desarrollar esto mejor

En *Breath of the Wild*, los recuerdos desarrollaban a Zelda como personaje. 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 todo a la verga. Básicamente, todas estas cinemáticas podrían haber sido un email

Fujibayashi explica que la historia de Zelda es una de crecimiento y desarrollo, y visto desde lejos sí, 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 hay una diferencia entre planteamiento y ejecución...<sup>9</sup>*

La narrativa es arqueológica, pero no se utiliza la arqueología para recontextualizar.

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

Mirad, esto era especial en *Ocarina of Time* porque era nuevo, los videojuegos no hacían estas cosas, de pronto estos personajes tenían contexto, identidad. *Tears of the Kingdom* actúa como si siguiéramos pensando de la misma manera, como si no hubiera un millón de videojuegos que han hecho avanzar la narrativa desde entonces y esto no fuera más que la presentación, y no todo lo que nos vale

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

Aquí estoy yo, recordando al Ganondorf de *Wind Waker*, que tenía hasta un lado compasivo y que quería ayudar a su reino. Ese Ganondorf nostálgico, incapaz de dejar atrás el pasado y construir un nuevo futuro que tanto enlazaba con el tema central de la historia

Por cómo está presentada, descubrir la trama es el equivalente a leer un artículo en la Wikipedia: informativo pero distante, sin desarrollo ni arco

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.

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

Pero, al hablar de todo esto, estoy ignorando lo que realmente le interesa a *Tears of the Kingdom*. **El 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

OK, para explicarme... Hablemos de Joseph Anderson

---

<sup>9</sup> PULLAM-MOORE, Charles (2023) – [A conversation with The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom creative leads](#)

Respeto a Joseph Anderson, no nos equivoquemos, pero en su vídeo de *Super Mario Odyssey*, se centraba demasiado en el análisis cuantitativo al hacer recuento de las actividades que dan lunas. No estoy del todo de acuerdo con esa perspectiva, porque creo que en Nintendo no estaban pensando en eso sino en cómo estas actividades presentan distintas distracciones que juegan con la idea de movimiento que explora el juego. Podría decir que hay no sé cuántos kolog con mochilas, pero lo importante no es la actividad en sí, sino el *play* que deriva de eso, los crímenes de guerra por hacernos perder el tiempo

Enrique Alonso y su analogía del balón de fútbol; 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<sup>10</sup>

“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”<sup>11</sup>

Así que sí, el juego es repetitivo. Esto es así: es un *sandbox* poco inspirado, un mapa de Ubisoft lleno de distracciones, ninguna de ellas con valor más allá de la recompensa material, el numerito que sube. Ayudas a Kabalit porque así te lo quitas de encima y te da dinero; ayudas a los kolog porque te dan semillas que luego puedes usar para bailar el *cha cha cha*; asciendes a los archipiélagos porque hay piedras-templo que llevar del punto A al punto B y luego puedes usar la recompensa para tener más salud o más resistencia y así montar un semental y aguantar su ritmo

Podemos ver esto de dos formas, pero ahora mismo centrémonos en cómo estos momentos nos invitan a crear, a improvisar. A jugar

En general el juego va de darte excusas para crear tu propia versión de Terreneitor

Más aún, el juego no sólo va de que inventes, sino de intentarlo y cagarla. La idea de Javier Sánchez de que este es un simulador de Coyote con los productos ACME<sup>12</sup>, el vídeo de Dunkey como ejemplo

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...

---

<sup>10</sup> ALONSO, Enrique (2023) – [Análisis de The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom](#)

<sup>11</sup> ALONSO, Enrique (2023) – [Análisis de The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom](#)

<sup>12</sup> SÁNCHEZ, Javier [@quimicefa] (2023, 17 de mayo) *Mi mayor conclusion hasta ahora sobre el Zelda que es un simulador de planes de Wile E. Coyote vestido de fantasía épica*. Twitter. <https://tinyurl.com/3vjn7z3h>

Y sí, esto resume prácticamente cualquier videojuego moderno. La diferencia es que, aunque sabía que no iba a encontrar nada más allá de una recompensa material, me apetecía, porque quizá se me ocurriría algo para explorar el subsuelo o encontraría recursos nuevos en esta isla celeste o tendría que encontrar usos creativos para mis habilidades en un santuario. La promesa del *play* mantiene el juego vivo

Eso sí, por mucho que este sea el caso, el juego te da las cosas demasiado hechas, a veces en contra de sus intereses. 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

Sí, tiene que ayudar a Kabalit y cada vez requiere una solución distinta... pero Kabalit no suele andar lejos de un punto de abastecimiento de Karid, donde tienes todas las herramientas

No sé, prefiero que hagan las cosas como en Onaona, donde te dicen que necesitan diez troncos de árboles que no sean palmeras y tienes que solucionar la vida como puedas haciendo cosas como esta [clip, mi caballo]

El "play" no puede compensar todas las limitaciones

El diseño de los templos me parece el menos inspirado de la saga

El mundo está diseñado para que el jugador se haga con él. Eso significa que todo es más abierto, 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 sistema de combate sigue sin ser demasiado llamativo y el juego fuerza momentos de combate donde se podría hacer más

Los jefes-puzle son peleas donde utilizas los poderes de tus aliados, pero no tienes que ser creativo para luchar contra ellos. Los halagaría en *Majora's Mask*, y de hecho me recuerdan a sus peleas, pero ahora que tienes muchas más herramientas y han pasado 23 años no puedo evitar pensar en todo lo que no estoy utilizando

A partir del castillo de Hyrule el juego deja de examinar la creatividad del jugador y pone a prueba su resistencia y perseverancia,

haciendo que vayas de un lado a otro, de pelea a pelea, y en un juego donde estás moviéndote constantemente y las peleas normalmente son enemigos con más o menos salud que hacen más o menos daño me parece redundante

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 esquiva 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

Como siempre, **se suele hacer una excepción con Nintendo**

He comenzado el análisis con *Half Life 2* porque ese juego fue una revolución en su día y su simulación física nos voló la cabeza. Todavía hoy podemos ver sus efectos. Es un juego de hace 18 años y le pasa la mano por la cara a tantos AAA modernos

*Half Life 2* es un juego con un universo creíble y real y simulado a unos niveles que sorprenden incluso hoy, pero es más que sus físicas. Es agarrar esta televisión que está retransmitiendo por un cable de verdad y... [arrojo la TV por la ventana]. Puedes quitar el motor Havok y seguiría teniendo su mezcla de géneros y su atmósfera y su ritmo perfecto y su historia y su narrativa que explora de forma tan pura cómo puedes contar una historia con un videojuego

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<sup>13</sup>

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 adolescente con joderle la vida porque puede jugar a *Tears of the Kingdom* una semana antes de su salida YAAAAAS

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

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

Sí, voy a ir ahí, ¿dónde está Zelda?

---

<sup>13</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 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>

Han dicho que harán un juego protagonizado por Zelda cuando vean una justificación a nivel mecánico<sup>14</sup>. 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

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, significaría algo porque nos ha acompañado

Ya sabes, como hizo *TWILIGHT PRINCESS EN 2006*, HACE DOS GENERACIONES. MIDNA CONSEGUÍA PODERES Y TE RELACIONABAS CON ELLA DIRECTAMENTE Y ERA GENIAL

El todo por la parte y la parte por el todo: **cómo elegimos ver el arte**

Y sí, la palabra es “elegir”, porque cada persona elegimos en qué fijarnos

Por ejemplo, yo he elegido dar 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, mi rey. Y funciona. Sin *bugs*. *Half Life 2* era más que sus físicas, pero esta es una simulación física perfecta que abre la puerta a la creación a unos niveles absurdos. Y lo doy por sentado. Puedes hacer UN GUNDAM y lo estoy dando por sentado, pero por crítico que pueda ser con este juego, esto no se lo quita nadie. El que sea una obra maestra de la programación que vamos a tardar años en ver replicada no se lo quita nadie. ¿Veis esto? ¿Veis este puente? He visto a programadores GRITAR en Twitter por esto, y el juego lo hace como si nada, tan natural que me he permitido ignorarlo hasta ahora.

Sí que *Half Life 2* tenía puzzles 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

Y es más que el prodigio de la programación; *Half Life 2* era más que sus físicas porque el juego no iba de físicas. *Tears of the Kingdom* va de jugar, nació literalmente porque Fujibayashi, el director, quiso experimentar con la creación utilizando los recursos de los que ya disponían en *Breath of the Wild* y vio que ahí había algo.

Este juego es TERRENEITOR

---

<sup>14</sup> BAILEY, Dustin (2023) – [Will princess Zelda ever be playable? Nintendo says it would take a “particular” game idea](#)

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”<sup>15</sup>

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

El resumen es que debería dejar de quejarme de que los juegos de *Pokémon* no tengan doblaje o que su filosofía de diseño parezca salida de 1997, porque así es como hacen las cosas

He tocado muchos palos hasta ahora, pero porque siento que este juego también lo quiere hacer. No es *Besiege*, que se centra únicamente en la creación de maquinaria absurda y su aplicación: es una aventura *sandbox* con una historia épica, pero hay gente – como Enrique Alonso – que se queda con la parte del *play*. A veces eso es todo lo que basta en una obra

Pienso ahora mismo en *Black*, que va de flipado con su historia pero, si lo recordamos hoy en día, no es ni siquiera porque fuera un buen *shooter*, sino porque es un FPS ESPECTACULAR, y ese espectáculo lo ha mantenido como una obra de culto a lo largo de décadas

O bueno, *The Phantom Pain*, que al igual que este *Zelda*, tiene una trama muy pobre pero destaca por su excelente *gameplay*. Mantengo lo dicho, pero echando la vista atrás... han pasado 8 años, *The Phantom Pain* ya no es el nuevo lanzamiento, es una cosa que pasó. Puedo verlo con distancia porque no hay nadie discutiendo sobre si va a ser el GOTY o qué

Al final de su análisis, 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<sup>16</sup>. 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*.

---

<sup>15</sup> PARKIN, Simon (2023) – [The open-world genius of The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom](#)

<sup>16</sup> ALONSO, Enrique (2023) – [Análisis de The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom](#)

La discusión aquí se resume en una pregunta: **¿qué significa *The Legend of Zelda***? ¿Qué significa para ti, específicamente, para ti la persona que está viendo este análisis?

Para mí, *The Legend of Zelda* significa lo que descubrí al jugar *Ocarina of Time* y *Majora's Mask*: una saga sobre la fusión de *gameplay* y guion, sobre la interacción, sobre cómo exploras un templo no porque haya una recompensa, sino porque así puedes cerrar la herida de una comunidad, cumplir una promesa

Mis problemas con el guion se entienden 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

Y hay una intención. Fujibayashi habla sobre "*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*".<sup>17</sup> Pero si sé hacia dónde vamos, si he desarrollado un lazo con todo el mundo menos con Zelda, si precisamente en ese momento tan crucial donde intento tocarle la mano no era yo quien estaba ahí... ¿qué más da? ¿Qué significan esas conexiones?

Sí, Kabalit está ahí para desarrollar la idea de *play*, pero *Majora's Mask* te daba todos estos minijuegos y, a través de ellos, de compartir estos momentos, luego entrabas con más fuerza en las historias de estos personajes. No eran cajas sobre las que hacer *tick* sino historias que formaban un mosaico.

No voy a fingir que las historias de *Majora's Mask* fueran súper profundas, pero había consecuencias y emociones. Era bonito hacer que la banda tocara y devolver la ilusión al productor. Era devastador ir a la granja y ver la historia de las hermanas. Todo señalaba al tema central: el amor, los lazos y la actitud frente a la muerte, y aunque aquí muchas historias van sobre lazos afectivos y reconstruir el mundo, esos lazos no son nuestros.

Somos un obrero que viene a reparar Hyrule, no un habitante

La hija de Karid se va sin que se reflexione sobre qué significa, hay elecciones en Hatelia sin hablar sobre la importancia del arte o el significado de la tradición, se reconstruye Onaona con la simplicidad con la que se pone un palo

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?*"

---

<sup>17</sup> PULLAM-MOORE, Charles (2023) – [A conversation with The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom creative leads](#)



*Principiantes*<sup>18</sup> y me parece un punto útil desde el que hablar sobre la diferencia entre uno y otro, porque lo grandioso del Rio Siofra no es que el mapa sea aún más extenso – aunque en parte lo es – sino que el Rio 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

*“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”*<sup>19</sup>

¿De qué sirve que sea tan grande si no sabe qué hacer con esto? Oh, no, me he cargado el tono...

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*

Aonuma dice que *Breath of the Wild* ofrece el nuevo modelo sobre el que se construirán futuros juegos de la saga<sup>20</sup> y... y no sé qué sentir

*Breath of the Wild* parecía una prueba de concepto, pero... ¿Quizá eso es todo? Quizá es lo que nos espera y en el futuro veremos juegos que son exactamente iguales pero donde vamos a lugares distintos y tenemos nuevas habilidades

Creo que Zelda puede hacer más con lo que tiene, pero me entristece pensar que nunca lo veremos porque Nintendo quiere explotar esta saga para siempre. Hemos tenido 37 años de la saga y seguramente Nintendo quiera otros 37 más, así que hay cosas que no puedes tocar. No todas las sagas pueden permitirse la experimentación de *Final Fantasy*, y si tocas las bases, si haces un juego protagonizado por Zelda, si te alejas demasiado de las bases de lo que la gente entiende por su *gameplay*, entonces has roto la cadena.

---

<sup>18</sup> ALONSO, Enrique (2023) – [Análisis de The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom](#)

<sup>19</sup> PRESSGROVE, Jed (2017) – [Conformity in an open world](#)

<sup>20</sup> SHEA, Brian (2023) – [Interview: Tears of the Kingdom and the state of Zelda with Aonuma and Fujibayashi](#)



La idea no es hacer nuevos *Zelda*, sino más *Zelda*

Pero eso deja lugares por explorar. Por ejemplo, la gente habla de jugar videojuegos post-*Breath of the Wild*, pero yo también hablaría de jugar a *Zelda* post-*Death Stranding*

Y sí, entiendo que este juego originalmente fuese un DLC<sup>21</sup>, pero han pasado seis 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*

Y que conste: no quiero decir que deberían haber hecho más, sino que podrían haber hecho menos y reducir 400 horas de contenido difuso para hacer, no sé, 60 pero con más empaque

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”...

---

<sup>21</sup> SIRANI, Jordan (2019) – [Breath of the Wild 2 is in development because the Zelda Team had ‘too many ideas’ for DLC](#)