

Analizamos los tráilers y al héroe de Hyrule

Más de cinco años de desarrollo y una ardua pericia es lo que ahora mismo sigue quitándole el sueño a **Eiji Aonuma**, el productor actual de la saga **The Legend of Zelda**. La sobra de **Shigeru Miyamoto** es muy larga, pero el artista nipón no quiere que lo sea demasiado. Nombres como **Ocarina of Time** resuenan en nuestras cabezas constantemente cuando se trata de citar a las mejores obras que ha dado jamás este medio; pero Aonuma quiere que **The Legend of Zelda: Breath of the Wild** sea uno de esos, que **Nintendo Switch** pueda elevar a la saga y a él mismo al Olimpo del que posiblemente nunca se haya bajado.

Hoy vamos a analizar a fondo el último gran tráiler de **The Legend of Zelda: Breath of the Wild** mostrado el primer día de este mes de diciembre, un vídeo que en pocos minutos nos ha permitido llegar a muchas conclusiones y extraer información aparentemente oculta o que ha podido pasar desapercibida para los futuros compradores de la aventura más ambiciosa que Nintendo haya desarrollado nunca.



Zelda: Breath of the Wild puede tener al mejor Link de toda la saga

Antes de comenzar, cabe decir que los siguientes párrafos pueden contener **spoilers**, información que muchos de vosotros podréis no querer conocer en pos de llegar completamente vírgenes al lanzamiento del juego. Por su parte, en lo que respecta a la fecha seguimos sin poder decir nada al respecto. Ya nos gustaría. Se ha comentado en diversas ocasiones que el título llegará conjuntamente con el lanzamiento de Nintendo Switch, pero la Gran N

nunca ha dicho eso. Es más, todo hace pensar que se retrasará unos meses más con tal de poder ser el juego, con mayúsculas, que todos esperamos.

Hyrule será enorme en **The Legend of Zelda: Breath of the Wild**, eso es algo evidente. A diferencia de lo que se mostró en los primeros adelantos en vídeo y ese tráiler que vimos a finales de 2014 con Miyamoto y Aonuma jugando juntos (y asegurando que el título vería la luz en 2015...), esta vez Hyrule no es solo **vasta**, es también **nutrida**. Ha cobrado vida y ha dejado de ser un enorme entorno prácticamente vacío. La atmósfera es mucho más acorde actualmente a lo que un gran **sandbox** se refiere sin abandonar ese halo de soledad y peligro contante que Link siente y deja leer entrelíneas en su rostro.



El vídeo comienza con los **Sheikah**, y eso es siempre motivo para prestar atención. El argumento de este **Breath of the Wild** parece estar mucho más desarrollado que nunca, con una carga de diálogos propia de un juego de aventura y no solo de la **metáfora** propia de la saga donde se ponen sobre la mesa valores y una meta: salvar a Zelda. Aquí hay algo más; veremos personajes de los que no sabemos prácticamente nada, mazmorras escondidas, territorios ocultos, herramientas desconocidas para todos.

Nuevo Link, nueva concepción en la saga Zelda

Es quizá eso lo que hace grande, sobre el papel, a **The Legend of Zelda: Breath of the Wild**, y es que Nintendo quiere que cuando nos embarquemos en esta aventura sea algo completamente nuevo y que marque nuevos estándares en la franquicia. De este modo, no solo Link estará perdido y desconcertado, no solo Link verá por primera vez esos entornos y esa nueva

forma de enfrentarnos a nuestro destino, sino que nosotros, los jugadores, lo haremos de la misma manera.



Una vez más y volviendo al tráiler, Nintendo nos pone la miel en los labios pero no nos deja dar bocado. Hemos visto una espada Maestra, el puente de **Twilight Princess** y, en esos mismos segundos de metraje, una persona de la cual desconocemos identidad pero que viste con los mismos atuendos que **Link y es una mujer**. ¿Quién será? ¿Es Zelda? ¿Es Link hembra? Internet ha comenzado a generar ríos de tinta a raíz de esta imagen. Algunos creen que se trata de Impa, otros señalan a Linkle... Veremos. A nosotros nos gustaría más que se confirmase un personaje completamente nuevo.

Es reseñable decir que, según palabras de la propia Nintendo, absolutamente todo el territorio visible será explorable, no se trata de escenario dibujado. Esto quiere decir que las laderas, montañas y demás componentes que se avistan en el horizonte se podrán tocar con nuestras manos, Link formará parte de ello. Según cálculos basados en lo comentado por Aonuma y los tráilers recopilados hasta el momento, la extensión del mapa de Hyrule será de **más de 42.6 kilómetros cuadrados**.

Un mundo abierto que necesita ritmo y vida

Casi cuando terminaba el evento de los The Game Awards, **Reggie Fils-Aime** nos mostró más material del juego, con un gameplay que sí ha dado mucho contenido que comentar. Dicha partida estuvo basada en las misiones en general, cómo las afrontaremos y cuál será el ritmo estándar. En estas secuencias se estaba superando una misión secundario. Pudimos ver nuevas razas y un apartado técnico bastante pulido respecto a anteriores vídeos. Eso

sí, el rendimiento dejó mucho que desear, algo que nos invita a creer que se trata de la versión para Wii U y no la de **Nintendo Switch**, donde sí se dejó ver en el programa de **The Tonight Show de Jimmy Fallon** con muchos mejores resultados.

Para muchos será un problema y una situación criticable que este título cuente con problemas de rendimiento en Wii U, pues el motivo de compra de esta última se debió, en gran parte de los 13 millones de usuarios de la máquina, a la esperanza de tener algún día en sus estanterías el que se sabía a sí mismo como título más potente del catálogo.



Un combate que quiere evolucionar: Link pasa al ataque

Si nos fijamos en el **combate**, por primera vez en la saga vemos un sistema más complejo. La introducción del salto por parte de Link no solo permitirá más cobertura a la hora de superar plataformas sino también unas batallas más complejas, con combos con la espada y resto de herramientas así como a la hora de hacer recogida de ítems, el crafeo o la preparación de comida. En este sentido, solo queda comprobar qué tal se comporta la inteligencia artificial de los enemigos y si por fin en una entrega tridimensional de la saga se abandonan las posiciones estáticas o de espera por parte de algunos villanos, algo que hacía algo tosco el eje de ataque y defensa en tiempo real.

El juego más ambicioso de la franquicia tiene todavía muchas preguntas por responder, pero la principal que todos nos hacemos es acerca de cuándo podremos echarle el guante al título. Aonuma ha dicho en más de una ocasión

que no puede permitir de ningún modo que se pueda publicar este proyecto con bugs, algo muy recurrente en títulos con entornos tan grandes y amplios. Es por ello que la comunidad de futuros compradores de Nintendo Switch esperan que, si **The Legend of Zelda: Breath of the Wild** debe perderse el lanzamiento de la consola por el bien de éste, al menos seamos recompensados con una dosis de grandes dimensiones del bigotudo, que ya se dejó ver en completas tres dimensiones en el tráiler de presentación de **Nintendo Switch**.