



ADRIÁN SUÁREZ  
= MOURIÑO =

Los secretos de  
**HYRULE**

Más allá de The Legend of Zelda

Ilustrado por Francisco Riobos | Prólogo de Salva Fernández

LUNWERRG

Los secretos de  
**HYRULE**

Más allá de  
The Legend of Zelda



**ADRIÁN SUÁREZ MOURIÑO**

Ilustrado por Francisco Riobos  
Prólogo de Salva Fernández

**LUNWERGG**

La lectura abre horizontes, iguala oportunidades y construye una sociedad mejor.  
La propiedad intelectual es clave en la creación de contenidos culturales porque sostiene el ecosistema de quienes escriben y de nuestras librerías.

Al comprar este libro estarás contribuyendo a mantener dicho ecosistema vivo y en crecimiento.

En **Grupo Planeta** agradecemos que nos ayudes a apoyar así la autonomía creativa de autoras y autores para que puedan seguir desempeñando su labor.

Dirígete a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos) si necesitas fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra. Puedes contactar con CEDRO a través de la web [www.conlicencia.com](http://www.conlicencia.com) o por teléfono en el 91 702 19 70 / 93 272 04 47.

© Adrián Suárez Mouriño, 2023

© de las ilustraciones, Francisco Riobobos, 2023

© del prólogo, Salva Fernàndez, 2023

© Editorial Planeta, S. A., 2023

Lunwerg es un sello editorial de Editorial Planeta, S. A.

Avenida Diagonal, 662-664 - 08034 Barcelona

Calle Juan Ignacio Luca de Tena, 17 - 28027 Madrid

[lunwerg@lunwerg.com](mailto:lunwerg@lunwerg.com)

[www.lunwerg.com](http://www.lunwerg.com)

[www.instagram.com/lunwerg](https://www.instagram.com/lunwerg)

[www.facebook.com/lunwerg](https://www.facebook.com/lunwerg)

[www.twitter.com/Lunwerglibros](https://www.twitter.com/Lunwerglibros)

Primera edición: noviembre de 2023

ISBN: 978-84-19875-11-2

Depósito legal: B. 14.079-2023

Impresión y encuadernación: Aparicio

Printed in Spain - Impreso en España



El papel utilizado para la impresión de este libro está calificado como **papel ecológico** y procede de bosques gestionados de manera **sostenible**.

# ÍNDICE

## **Prólogo de Salva Fernández... 10**

## **Introducción... 12**

### **I. LOS SECRETOS DE HYRULE... 15**

Su historia 18

Las infinitas dimensiones de la inspiración 29

La triste belleza del olvido 41

Los dragones que unieron a los pueblos 49

Y sin embargo, se mueve 54

### **II. Una historia de THE LEGEND OF ZELDA... 61**

La Era de la Creación del Mundo 64

La Era de la Diosa Hylia 70

La Era del Cielo 83

La Era de los Dioses 91

Las Era de las Leyendas (I) 93

La Era del Caos 94

La Era de la Prosperidad (I) 100

La Era de las Leyendas (II) 113

La Era de la Fuerza 117

La Era de las Leyendas (III) 132

La Era del Héroe del Tiempo 135

La Era de las Leyendas (IV) 164

La Era de Link Niño 175

La Era de las Leyendas (V) 186

La Era del Crepúsculo 201

La Era de las Sombras 212

La Era de los Mitos 215

La Era de la Prosperidad (II) 223

### **III. VIAJE POR LAS DOS HYRULES... 263**

A través del abismo 265

Nostalgia 274

Las ruinas borradas 280

**Hasta la próxima era... 285**

I

**LOS SECRETOS  
DE HYRULE**



**E**ste libro se centra en analizar los dos últimos títulos de *The Legend of Zelda*, es decir, *Breath of the Wild* y *Tears of the Kingdom*, pero no solo como juegos individuales, sino como parte clave y punto seguido de una saga de videojuegos legendaria.

Ambos son aventuras rupturistas con el pasado de la saga, pero nunca se olvidan del verde, de la música de Hyliá o de la maldición del Herald de la Muerte. En este capítulo previo al lore, analizaremos su simbología clave, así como la de los demás videojuegos de la serie, y descubriremos algo fundamental para entender por qué el universo de *The Legend of Zelda* es tan enrevesado: la forma tan singular de crear de Shigeru Miyamoto.<sup>2</sup>

Será un primer capítulo dinámico en el que lanzaremos ideas y preguntas que se irán contestando de forma orgánica, del mismo modo en que Hyrule se ha ido creando, pues su orografía lleva mutando desde tiempos inmemoriales. Hablaremos de dragones, de dioses, del espacio, de la fe y de la ciencia. Pero lo primero es resolver una cuestión...



2. Shigeru Miyamoto lleva vinculado a Nintendo desde 1977 y colaboró en la publicación de su primer videojuego en 1980. Es el creador de las sagas clave de la desarrolladora, entre las que se encuentran *Star Fox*, *The Legend of Zelda* o *Super Mario bros.*, pero, sobre todo, es reconocido por su influyente forma de diseñar videojuegos. Para saber más sobre él, lee *Sobre Mario: De fontanero a leyenda, 1981-1996*, del autor de este libro.

## SU HISTORIA

Antes de empezar, es importante que nos preguntemos: ¿es relevante la historia de *The Legend of Zelda*?, ¿debemos prestarle atención o es un mero adorno?, ¿qué papel desempeña en el videojuego?, ¿por qué hemos de tomarnos tanto tiempo en interpretarla, leerla y disfrutarla?

En una entrevista concedida a *Game Informer* el 16 de febrero de 2017 («Miyamoto and Aonuma on *Zelda's* storytelling and *Breath of the Wild's* “trick”»), Shigeru Miyamoto dijo: «En varias ocasiones, es posible que la gente me haya oído decir que la historia no importa en un videojuego. Y quizá sí que haya mencionado algo parecido, pero no es que crea que la historia no sea necesaria. Sirve para darle sustancia y sabor a un mundo. Sin embargo, creo que cuando una historia es demasiado estricta solo te deja seguir un camino. Hay veces que el videojuego tarda tantísimo tiempo en contártela que tú solo quieres ponerte a jugar, pero no te deja. Aunque ese no es el caso de *Breath of the Wild*».

Eiji Aonuma,<sup>3</sup> productor de *Breath of the Wild*, estaba a su lado y se rio. El motivo es que Shigeru Miyamoto lleva repitiendo esta cantinela desde que lanzó *Super Mario bros.*, en 1985. Para él, las historias nunca pueden esclavizar al jugador, estropear la jugabilidad o dirigir el juego; sí a la inversa. Es más, no importa el canon ni la coherencia si respetarlos implica descuidar la diversión a los mandos.

Es decir, si se desea añadir algo divertido al videojuego, algo que la aventura necesita para que resulte más interesante jugarla, se hace, y ya se pensará luego en cómo encajarlo en la narrativa<sup>4</sup> de

3. Eiji Aonuma lleva trabajando en Nintendo desde 1996, pero su reconocimiento comenzó cuando Shigeru Miyamoto lo introdujo en el equipo de desarrollo de la saga *The Legend of Zelda*. Su primera participación en ella fue como director en *Majora's Mask*. Desde entonces, ha ejercido ese rol, el de productor o ambos en las sucesivas entregas que se han publicado. Como buen estudiante de Bellas Artes y músico, ama el arte, el anime y la música.
4. A modo de aclaración, la narrativa es el cómo y la historia es el qué. Es decir, la narrativa es cómo se cuenta la historia, cómo se ocultan sus secretos o se descubren y si estos se dan en forma de texto, como un elemento visual en el escenario, etc.

la saga. Esta decisión puede llevarnos a creer que lo que se cuenta en *The Legend of Zelda* no importa, que la historia no es más que un andamiaje para soportar lo que sí merece la pena, la jugabilidad, pero es un error pensar de este modo. Puede parecer extraño, pero es precisamente la anteposición de la jugabilidad lo que nos ha brindado algunas de las narrativas más interesantes de nuestro medio. Paradójico, ¿verdad?

Sigamos hablando de Miyamoto para llegar al fondo de esta cuestión. En *Breath of the Wild*, Miyamoto ostenta el cargo de productor general. Para entendernos, su trabajo es proponer ideas, volver coherentes las que se le ocurren al equipo, ordenarlas, debatirlas y organizar su ejecución. Este ha sido siempre su gran papel en Nintendo: dar ideas. Ha sido director y ha ocupado otros cargos, pero creo que todos estaremos de acuerdo en que lo adoramos por sus ideas. Su cerebro ha hecho de los videojuegos lo que son hoy en día. Él y Nintendo son una misma cosa, pues ambos entienden el medio de la misma manera. La filosofía de la compañía es, en esencia, la suya, y lo lleva siendo desde que creó *Super Mario bros.*

Y, ya que hablamos de *Super Mario bros.*, analicémoslo para entender cómo funciona en la cabeza de Miyamoto la relación entre jugabilidad e historia. Este videojuego, publicado para NES en 1985, narra las aventuras de un fontanero que despierta en un mundo que le es totalmente ajeno. Tiene que aprender cuáles son sus capacidades de salto y de combate poniéndose a prueba a sí mismo porque nadie se las explica. El videojuego le habilita una zona segura sin enemigos para experimentar con sus habilidades. Más adelante, comprende que tiene una misión: rescatar a una princesa.

Pero tampoco le dice nadie que acaba de aterrizar en un país inmenso. Eso lo averigua Mario cuando, explorando, llega a unas tuberías por las que puede viajar a niveles muy avanzados. En ese momento, como jugadores, descubrimos que estamos ante una aventura que no es lineal, sino que nosotros decidimos los siguientes pasos. Y eso nos emociona, pero también nos genera incertidumbre, ya que no conocemos los límites del mundo de juego.

Al final de cada nivel, hemos de enfrentarnos con quien parece ser el villano que ha raptado a la princesa, Bowser, ¡pero no

es él! Cuando lo matamos, descubrimos que solo era un esbirro disfrazado.

Es decir, en *Super Mario bros.*, no sabes cuáles son tus habilidades ni quién es el auténtico villano porque el videojuego te lo explique con texto, con un vídeo o deteniendo la acción. Lo descubres jugando. La jugabilidad es lo primero y en ella acaba contenida la narración de la historia. Esta es la forma del videojuego de desarrollar su relato.

*Super Mario bros.* solo nos frena con texto para que nos tomemos un respiro al final de cada una de estas batallas, cuando aparece Toad y dice: «¡Gracias, Mario! Pero nuestra princesa está en otro castillo». Es decir, frenar al jugador tiene una intención emocional clara. Todo lo que se pueda expresar a través del juego se expresa de ese modo. La clave es que el jugador nunca tenga que soltar el mando y detenerse para que se le cuente algo, si es posible. Esto le otorga a la aventura cierta opacidad y misterio, ya que obliga a interpretar lo que quiere transmitir con sus mecánicas y dinámicas.<sup>5</sup> Esto es algo maravilloso porque convierte la propia comprensión de la historia en un juego.

Por supuesto, el videojuego podría ser mucho más claro. Podría proporcionar un tutorial al principio de la partida para enseñarnos a jugar mejor, mostrar una cinemática explicándonos que el lugar al que llegamos tiene nombre (Mundo Champiñón) o diseñar una muerte más dramática, obvia y significativa para los enemigos que fingen ser Bowser, pero no lo hace, para no frenar el juego nunca y para que juegos a interpretar.

¡Y qué maravilloso margen deja eso para que imagines qué está pasando o qué ha ocurrido en realidad! Es decir, diseñar primero la jugabilidad y luego adaptar el relato a ella implica no contarlo todo, sino dejar vacíos en el argumento a modo de deliciosas sugerencias y permitir que quien está a los mandos juegue con ellas. Así es como se alcanza una narrativa que se juega, lo que es ideal si hablamos de videojuegos.

5. Las mecánicas son los verbos que puede ejecutar un personaje. Por ejemplo, los de Mario son *saltar*, *correr*, *lanzar*. Las dinámicas son las acciones que se desarrollan al ejecutar esa mecánica, es decir, lo lejos que salta, lo rápido que corre, etc.

Lo que estamos haciendo en este libro es justamente eso, jugar con lo que queda por contar para construir una historia centrada en los misterios que solo se pueden interpretar. En el caso de *The Legend of Zelda*, este reto se amplía con creces: no solo hay que atar los cabos sueltos de cada juego individual, sino también los que quedan entre ellos, por lo que se vuelve todavía más apasionante.

No es que esta artimaña se le haya ocurrido a Shigeru Miyamoto por ser un genio. La explicación a esta decisión de diseño es mucho más pragmática. *Super Mario bros.* se ejecuta en NES, una videoconsola doméstica de posibilidades técnicas muy reducidas. Había que ahorrar recursos donde se pudiera, y eso incluía la forma en la que se le comunicaba al jugador quién era, qué tenía que hacer, cómo hacerlo y qué ocurría a su alrededor. Narrar con la jugabilidad es barato, sugerir en lugar de mostrar, y así hay margen en el presupuesto para añadir más contenido al juego.

Como se explica en *Sobre Mario: De fontanero a leyenda, 1981-1996*, los píxeles con los que se diseñaron los arbustos del camino son los mismos que los de las nubes del cielo, se reciclaron. Se cambió el color de los fondos, de negro a azul, fase a fase, para simular un viaje que transcurría de día y de noche, y se insistió en que a las fases se las llamara *mundos*, ya que así parecía que el viaje tenía una mayor escala. Son decisiones económicas y consecuentes con el *hardware* que acoge al videojuego que colaboran, casi sin querer, en esas narrativas que se juegan a través de historias que no se cuentan.

La búsqueda de la princesa, Toad dándote ánimos al final de cada etapa, las tuberías escondidas que te trasladan a niveles lejanos según tu elección y que te hacen sentir que estás explorando, el descubrimiento de que hasta el octavo castillo todos los anteriores están protegidos por Bowser falsos...; esas pinceladas de historia que «sirven para darle sustancia y sabor a un mundo» son a las que recurrimos para interpretar un relato completo y complejo jugando con él.

*Super Mario bros.* se publicó en 1985 y, casi treinta y cinco años después, *Breath of the Wild*, pero, en lo narrativo, ambos juegos

mantienen la misma filosofía a la hora de construir su relato, gracias a las imperecederas ideas de Shigeru Miyamoto.

Link se despierta en la Meseta de los Albores. Está solo y débil y no conoce el lugar en el que se encuentra. La forma que tiene el juego de enseñarnos qué hemos de hacer y cómo es la misma que en el título de NES. El videojuego de Switch nos habilita una zona segura para saltar, trepar, cortar leña y usar una rama de árbol como espada. A medida que avanzamos, el espacio se vuelve algo más peligroso y nos damos cuenta de que estamos en un continente enorme. En *Super Mario bros.*, un pequeño Goomba se dirige hacia nosotros para que aprendamos a esquivarlo.

En *Breath of the Wild*, hay una montaña que escalar, un fuego que prender y unos Bokoblins que evitar, y solo cuando estamos listos el videojuego nos da una paravela<sup>6</sup> y nos pide que descendamos, que viajemos a donde está el peligro real y que juguemos. *Super Mario bros.* hace algo similar, solo que en lugar de darnos una paravela nos mete directamente por una cañería y nos dispara al subsuelo. En esencia, es lo mismo.

Pero hay más similitudes entre ambos.

Cuatro son las fases de las que se compone cada mundo de *Super Mario bros.* y al final de la cuarta nos enfrentamos a un Bowser falso. Cuatro son las Bestias Divinas de *Breath of the Wild* y cada una de ellas está protegida por un Ganon falso. Al superarlas, también se presenta ante nosotros un viejo amigo que nos habla de la princesa que hemos de rescatar. No se trata de Toad en esta ocasión, sino de los cuatro elegidos, los pilotos de Vah Rudania, Vah Ruta, Vah Naboris y Vah Medoh. Gracias a ellos, recordamos a Zelda y la sentimos mucho más cerca.

A medida que superamos reto tras reto, nuestras fuerzas regresan, jugamos mejor, nos sentimos más hábiles y capaces de derrotar a Ganon. Al principio, no somos nada; al final, lo somos todo. De nuevo, lo mismo que se persigue conseguir a nivel jugable con *Super Mario bros.* De hecho, Shigeru Miyamoto llamaba

6. La paravela es un artilugio que conseguimos en *Breath of the Wild*. Consiste en una tela atada a cuatro palos que nos permite planear.

*superjugadores*<sup>7</sup> a aquellos que lograban llegar al final del título de NES. *Super Mario bros. 2* fue concebido como una secuela idéntica a la original, pero con niveles distintos para que supusieran un reto mayor, como ocurre con *Tears of the Kingdom*. Cambios sutiles que le daban la vuelta a todo para sus superjugadores.

De todas formas, por mucho que *Super Mario bros.* quiera romper su linealidad natural con las tuberías ocultas que nos trasladan a niveles más avanzados, hay que ir del A al B siguiendo la misma trayectoria, ¿verdad? Porque el juego de NES es en dos dimensiones. En eso difiere de *Breath of the Wild*, ¿o no?

En la misma entrevista con la que comenzamos este capítulo, le preguntaron a Aonuma cómo había conseguido priorizar la jugabilidad sobre la historia. Es decir, que el juego nunca te detuviera en contra de tu voluntad para contarte algo, pero que lo que te narrara fuera tan emotivo como en un título que sí lo hiciera. El productor respondió: «Hay un truco que he usado. Es algo en lo que llevo pensando desde que empecé a trabajar en videojuegos hace veinte años».

El truco al que se refiere Aonuma es a los recuerdos que Zelda ha dejado en Hyrule para que Link los encuentre. En *Breath of the Wild*, Impa graba catorce fotografías en nuestra Piedra Sheikah. Al encontrar la zona retratada caminando por el mapa, se reproduce una breve y reveladora cinemática sobre el elegido Hyliano y la princesa. Lo interesante es que estos viajes de A B nos recuerdan a *Super Mario bros.* Avanzamos por un camino que se hace lineal al decidir que queremos transitarlo y, cuando llegamos a nuestro destino, el juego nos detiene para contarnos algo, pero no lo hace de forma abrupta o por sorpresa, sino que estamos advertidos de que va a ocurrir y nos lo tomamos como una recompensa, igual que al llegar al encuentro de Toad.

Lo soberbio es que estos vídeos no se reproducen cuando al videojuego le viene en gana y sin avisar. Ni *Breath of the Wild* ni *Tears of the Kingdom* te frenan en seco cuando les apetece, sino

7. Esto lo comenta Shigeru Miyamoto en la entrevista «Interview with Shigeru Miyamoto Volumes 1 and 2 Nintendo Channel» (diciembre de 2010). Jugar a *Super Mario bros.* y luego disfrutar de *Super Mario bros. 2* es una experiencia sensacional.

cuando tú lo deseas. Esta es la diferencia con videojuegos como *The Last of Us*. Cuando en el videojuego de *Naughty Dog* llegas a un lugar concreto, sin previo aviso, se inicia una pieza de vídeo no interactiva que tienes que ver quieras o no. Esto es lo contrario a lo que desea Miyamoto; él no quiere que un videojuego no nos permita jugar.

Sin embargo, todo cambia si somos nosotros quienes buscamos estas pausas, si somos nosotros los que las activamos y luego corremos a por la siguiente. Este es el truco de Aonuma. Entre las bestias, se generan recorridos lineales, así como entre los santuarios, las torres y los propios recuerdos. Y, al completar todos estos viajes en línea recta, es cuando se nos entrega esa pieza de historia que estábamos buscando, ese «¡Gracias, Mario! Pero nuestra princesa está en otro castillo».

Es un truco tan sólido que se ha repetido en *Tears of the Kingdom*. ¿Qué cambia en la continuación de *Breath of the Wild* para entusiasmar a los que se han convertido en superjugadores de la entrega anterior? La inclusión de una nueva raza, los Zonnan, y la tecnología que han dejado tras de sí. En esta ocasión, hemos de volver a viajar por el mundo, buscar recuerdos y completar santuarios, pero con la posibilidad de construir coches, robots y armas alocadas. Es decir, el viaje se vuelve más complejo y creativo. En *Super Mario bros. 2* se rediseñaron los escenarios para que saltar y aterrizar fuera más complicado e interesante, pero *The Legend of Zelda* no es un juego de plataformas, sino de exploración. El verbo principal no es *brincar*; son *caminar, correr y escalar*. Por eso, se añaden elementos para enriquecer las mecánicas centrales de la aventura.

Los parecidos entre la saga *Mario* y *The Legend of Zelda* van incluso más allá de todo esto. *Breath of the Wild* supone una ruptura con el pasado de la saga. Aunque los capítulos anteriores se desarrollan casi siempre en mapas amplios, tienen áreas bloqueadas hasta que se consigue un objeto o una habilidad. Por ejemplo, no puedes llegar a un templo en el fondo del mar hasta que encuentras unas botas de metal para hundirte. Pero *Breath of the Wild* es un videojuego de mucha mayor escala, más libre, vertical y salva-

je: tanto este como *Tears of the Kingdom* abandonan esa premisa. Esta ruptura con el pasado también ocurre en *Super Mario 64*.<sup>8</sup> De hecho, Hyrule se parece mucho al jardín al que llegamos al principio del juego de Nintendo 64. En ambos hay un inmenso castillo en el centro rodeado de un espacio libre en el que saltar, brincar, trotar y jugar a gusto.

Ambos títulos comparten otra similitud. El videojuego de Nintendo 64 nos desafía a encontrar ciento veinte estrellas y *Breath of the Wild* nos reta a superar ciento veinte santuarios. Pero la manera en la que el juego nos comunica que esta es nuestra meta es muy diferente en un título y en otro. *Super Mario 64* nos informa en todo momento de cuántas estrellas nos quedan por conseguir en cada zona, pues el juego quiere que las encontremos, la meta es hacerse con ellas, pero ¿es también la intención en *Breath of the Wild* que encontremos los santuarios? La aventura de Link no es nada clara sobre esto. Muchos santuarios son prácticamente imposibles de hallar sin una guía, y el juego no nos informa de en qué regiones ya los hemos encontrado todos. Sin embargo, se vuelve más comunicativo con el jugador cuando este da con uno de los santuarios y accede a él. Para conseguir el premio, hay que superar una prueba propuesta por el sabio Sheikah que mora en él. *Breath of the Wild* le da un nombre a cada santuario, que en realidad es una pista. Esto también lo hace *Super Mario 64*: nombra cada estrella de una forma que nos facilita localizarla.

Que sea tan opaco explicándonos cuántas de estas pequeñas construcciones nos quedan por localizar se comprende al completarlas todas. Cuando lo logramos, hemos de viajar al interior del Templo Olvidado para encontrarnos con la gran efigie de la Diosa Hylia. La diosa nos regala la Túnica de lo Salvaje y el mítico gorro verde a modo de recompensa. Su descripción reza: «Esta vestimenta ha sido confeccionada expresamente para un héroe

8. *Super Mario 64* fue el primer videojuego protagonizado por Mario en el que el fontanero se desplazaba en un mundo en tres dimensiones. Se publicó en el año 1996 y supuso toda una revolución en su día. Para acceder a las fases de juego, había que colarse por unos cuadros colgados en las salas de un castillo. El objetivo era encontrar estrellas escondidas en cada nivel. Es muy memorable el prólogo del título, que se desarrollaba en el jardín que rodeaba este edificio.

que viaja por tierras salvajes. Curiosamente, te sienta como un guante». Y ahí está la clave. Estos santuarios no quieren ser encontrados, son una excusa para que nunca dejemos de viajar, para que nos hagamos uno con lo salvaje y crezcamos siguiendo rutas entre puntos A y B infinitamente. El objetivo es transformar toda la Campiña en esa zona segura del comienzo de *Super Mario bros.* o *Super Mario 64*, un lugar que sea solo nuestro para disfrutar. Y lo logramos, por lo que nos convertimos en sus superjugadores tras explorar, explorar y explorar.

Es muy hermoso el lugar en el que Hylia nos entrega este premio. El Templo Olvidado es un sitio perdido en el tiempo que nadie recuerda. Cuando nos vestimos con el atuendo que nos da, es como si nosotros también hubiéramos aceptado que el mundo se haya olvidado de nosotros, como si nos hubiésemos fusionado con lo salvaje y convertido en algún tipo de dios atemporal; en el Héroe del Tiempo, de hecho. Es un momento mágico, extraño y cargado de melancolía. Y aquí no se activa ninguna cinemática que nos detenga para que lo entendamos; lo que se activa son nuestros recuerdos de *Ocarina of Time*, de *Majora's Mask* y de *A Link to the Past*, todos juntos y directos al corazón.

Es decir, que el objetivo de que la jugabilidad sea lo primero no quiere decir que la historia no importe, sino que se disimula en todo lo que nos rodea para llegarnos de estas formas tan especiales. Y todo es fruto de la visión de un joven diseñador: Shigeru Miyamoto. Década a década, juego a juego, saga a saga, se ha mantenido firme en su manera de entender los videojuegos y ha sabido enseñar a las nuevas generaciones a mantener su legado. Por ser tan fiel a sí mismo es por lo que hay tantos elementos en común entre *Super Mario bros.* y *Breath of the Wild*.

Sin embargo, *Breath of the Wild* no solo mira al pasado de *Mario* para construir su futuro, también se ha fijado en el suyo para evolucionar. En la entrevista para *Eurogamer* «The big Zelda: *Breath of the Wild* interview», publicada el 19 de enero de 2017, Aonuma dijo: «Empecé a pensar en *Breath of the Wild* justo cuando terminé *Skyward Sword*. Por la forma en la que diseñamos su mundo, las zonas que se podían explorar estaban muy limitadas [...], ya que

no estaban conectadas entre sí. Mucha gente que jugó al juego me dijo que le encantaría explorar las áreas existentes entre las zonas principales del juego [...]». Esta declaración confirma el motivo por el que el mapa de *Skyward Sword* y el de *Breath of the Wild* es tan similar, además de por razones relativas al lore.<sup>9</sup> «Para crear ese mundo abierto tan enorme en el que prácticamente lo puedes explorar todo, necesitábamos desarrollar un sistema propio que lo permitiera. Eso nos llevó aproximadamente un año», añade.

Desarrollar ese sistema que disfrutamos tanto en *Breath of the Wild* como en *Tears of the Kingdom* no fue nada fácil, en especial por la física del juego. «Queríamos contar con un motor de física sólido para que los jugadores sintieran que el mundo de juego era realista y lógico —continúa el productor de *Breath of the Wild*—. Pero la realidad fue que lograr eso era más complicado de lo que parecía. Un día me puse a probar la última versión del juego que teníamos y me fui a una zona en concreto. Al llegar, descubrí que todas las cosas que se suponía que tenían que estar allí no estaban. Me quedé sorprendido y confuso. Le pregunté al programador qué había ocurrido y me respondió que todo había volado por los aires a causa del viento que habíamos creado para el juego.»

Así que, para presentar todas estas ideas de forma eficaz y económica con el fin de evitar el desastre, probarlas, comunicárselas al equipo y desarrollarlas de forma conveniente, se decidió que primero se haría un prototipo usando los gráficos del *The Legend of Zelda* original, el lanzado en NES en 1986. Esto puede comprobarse en el vídeo *The Legend of Zelda: Breath of the Wild: NES prototype [GDC 2017]*, publicado en YouTube el 12 de marzo de 2017. En él, Link realiza las mismas acciones que luego veremos en el juego de Wii U y Switch: cortar árboles, quemar ramas con su arco, lanzar una flecha a través de una fogata, tomar una Hoja Kolog con las manos y crear viento...

Este prototipo se pudo desarrollar porque la forma de crear videojuegos de Nintendo sigue siendo la misma. El espíritu de Mi-

9. El lore es el acervo del juego, su universo e historias pasadas, tanto las contadas como las sugeridas. Describirlo y analizarlo es la clave para poder reunir toda la historia narrada cronológicamente.

yamoto, palabras y voluntad continúan vivos. Y es justo lo que comprendemos al ponernos el atuendo de lo salvaje que obtenemos al superar todos los santuarios. Porque lo que ha hecho Nintendo para crear *Breath of the Wild* es estudiar su pasado y respetarlo para construir su futuro. Lo mismo hace Link en su viaje por Hyrule. Se encuentra con los ancianos Sheikah, que se escondieron bajo tierra hace muchos años en los santuarios y ahora han emergido. Al superar las pruebas que le proponen, obtiene la fuerza suficiente para garantizarle un futuro a Zelda y al reino que tiene que salvar. Pero este futuro sabe a pasado, fusiona el ayer con el hoy. Ese gorro verde que ahora acaricia su pelo huele a Epona, a la Isla Koholint, a Kakariko y a las plumas de los pelícaros.

Y este es el enfoque que hemos de adoptar al analizar la historia y el lore de *The Legend of Zelda*, así como el tipo de narrativa que surge con eso de que la jugabilidad vaya por delante. Los agujeros de guion están ahí por un motivo. Que la jugabilidad sea lo primero nos ayuda a sentir de una forma más interactiva todo lo que ocurre y nos anima a hacernos preguntas. Y para responder a ellas se ha escrito este libro.

Lo divertido es que no solo a nosotros nos mueve la inquietud por resolver los muchos interrogantes de esta saga, también a las nuevas generaciones que trabajan en Nintendo y que han crecido con Link, Zelda y Ganondorf. De hecho, la celebración del vigésimo quinto aniversario de la saga se festejó con la publicación del estupendo libro *The Legend of Zelda: Hyrule Historia*. Su misión era establecer la cronología de la serie y dar sentido a sus misterios, pero no lo hizo del todo; es más, lo que consiguió fue motivarnos todavía más a dar otra interpretación a todos sus secretos, que lo siguen siendo. Cuando habla de Celestia y de los Uca, leemos: «Se desconoce si esta ciudad guarda alguna relación con la Altárea de la Era de los Cielos». Es decir, es como si el propio Shigeru Miyamoto nos estuviera diciendo: «Yo antepuse la jugabilidad a la historia, ahora es vuestro turno. Construid vosotros el relato completo con lo que creéis que ha ocurrido». El libro está lleno de detalles como este.