

LUNWERRGG



A la venta desde el 30 de noviembre de 2022

LUNWERRGG

Los secretos de **HYRULE**

Más allá de
The Legend of Zelda



ADRIÁN SUÁREZ MOURIÑO

Ilustrado por Francisco Riobos
Prólogo de Salva Fernández

El libro definitivo que te acompañará en tu recorrido por la historia y el lore de la saga *The Legend of Zelda*, desde *Skyward Sword* hasta *Breath of the Wild* y *Tears of the Kingdom*.

Viajero que llegas a Hyrule, ¿deseas conocer la verdad tras **Link, Zelda y Ganondorf**? ¿Anhelas entender por qué el Heraldo de la Muerte maldijo al guerrero y a la princesa con la resurrección eterna? ¿Quieres saber por qué los dragones sobrevuelan, aún hoy, la Montaña de la Muerte, el Bosque Perdido o el Lago Hylia? ¿Qué buscan, qué protegen? **¿Qué secretos esconden?**

Todas esas respuestas se encuentran en este libro. Aquí se cuenta la **historia narrada cronológicamente** de todo lo que ocurrió desde que Din, Nayru y Farore llegaron al mundo. Un relato vívido y apasionante de magia, espadas y brujería que cubre todos los sucesos desde *The Legend of Zelda: Skyward Sword* hasta *Breath of the Wild* y *Tears of the Kingdom*.

Los secretos de Hyrule: más allá de "The Legend of Zelda" es el libro perfecto para ti, viajero, tanto si deseas iniciarte en este mundo como si ya has luchado al lado de Link en decenas de ocasiones. Es una **lectura imprescindible** para el niño o niña que acaba de conocer a Zelda en *Breath of the Wild*, y también para el adulto que buscó y encontró a la princesa en *Tears of the Kingdom*... y lloró de alegría al volver a ver su rostro.

Acompañando a este relato van declaraciones de los **autores de los videojuegos**, la explicación al mensaje de sus **símbolos** y valores estéticos, y apasionantes artículos sobre una **saga inmortal** que ya forma parte de todos nosotros.



Un relato apasionante, divertido y vivo con todo lo que se sabe y lo que no se sabe que ocurrió en Hyrule.



Bienvenido de nuevo, viajero. Ya veo que tu paso por las *Tierras Intermedias*, mi anterior libro, te ha abierto el apetito por descubrir secretos, ¿cierto? Nuestra siguiente parada es Hyrule, una tierra preciosa creada en tiempos remotos por las Diosas de la Creación, maldita por el más poderoso de los males y defendida por una sabia princesa y un valeroso guerrero.

No importa si has jugado o no a los videojuegos en los que se narra parte de esta leyenda. Puede que seas un jugador veterano y lleves disfrutando de todas las aventuras de Link, Zelda y Ganondorf desde finales de los ochenta. O puede que Nintendo Switch haya sido tu primera videoconsola y *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* o *Tears of the Kingdom*, tu introducción a este fantástico universo. O puede que nunca hayas tomado la Espada Maestra con el héroe Hyliano, ni entrelazado tus dedos con Zelda, ni sufrido al contemplar cómo Ganondorf arrasa Hyrule. Quizá, simplemente, quieras leer una buena historia o contar con una guía por este mundo.

Sea cual sea tu caso, este libro es para ti. Aquí se narra toda la historia de la saga por orden cronológico, desde que Link y Zelda nacieron en Altárea hasta el último combate contra los temibles Ganondorf y Vaati. Y más allá. Desde que Zelda viajó al pasado y se encontró con Rauru y Sonia hasta que el Dragón Blanco y el Dragón Oscuro lucharon en los cielos.

El objetivo de esta narración, viajero, es tejer un relato apasionante, divertido y vivo con todo lo que se sabe y lo que no se sabe que ocurrió en Hyrule. Te emocionarás, llorarás, sentirás a Epona bajo tus pies y el olor de los cronolitos fluyendo a través de tu mítico filo.

Para lograr tal empresa, recorreremos juntos la principal línea argumental temporal de los juegos de la saga, conectándola con la que se crea en *Breath of the Wild*. Inevitablemente, vincularemos este relato con las dimensiones de *Wind Waker* y *A Link to the Past*. El objetivo será que entiendas la importancia de la conclusión a la que llegan Link y Zelda en *Tears of the Kingdom*.

Pero, para conseguirlo, hay que hacer algo antes, pues todo viaje necesita una preparación. Primero, desentrañaremos los secretos clave para comprender Hyrule. Hablaremos de sus autores, de los símbolos y códigos usados para ocultar los mensajes en sus juegos clave, de sus personajes y de sus referencias.

Tras ello, daremos comienzo a la narración de la historia de la saga al completo. Contaremos lo que nunca se contó, interpretaremos las pistas dejadas en los propios videojuegos, en los libros de arte oficiales publicados por Nintendo y en los mangas de *The Legend of Zelda* y tendremos en cuenta las teorías que nos han acompañado años, así como las principales influencias del equipo de desarrollo. Por eso, es una idea excelente que, a medida que vayas pasando las páginas,



juegos de nuevo o disfrutes por primera vez de los títulos que se mencionan. Para facilitarte esta tarea, se irá señalando a qué juego corresponde cada capítulo.

Para terminar este viaje, dedicaremos un capítulo a recorrer algunos lugares simbólicos de *Breath of the Wild* y *Tears of the Kingdom*, pero no con el fin de elaborar una guía, sino de aclarar los pocos aspectos de nuestro relato que hayan quedado sin explicar. Ese será el punto final de nuestra historia. Así que, ¿estás listo, viajero? Comienza tu viaje por *The Legend of Zelda*.

Este 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 Heraldo de la Muerte.

EXTRACTO DEL PRÓLOGO, POR SALVA FERNÁNDEZ

El mundo de *The Legend of Zelda*

*La primera vez que me sumergí en el mundo de *The Legend of Zelda* fue a través de *The Adventure of Link* para NES. Tendría siete u ocho años y, como no sabía inglés, recurría a un diccionario para descifrar las palabras del juego. No comprendía por completo la trama, pero me sentía un héroe destinado a rescatar a la princesa. Espada en mano, me enfrentaba a monstruos y exploraba palacios dorados: no podía pedir más.*

*Con el paso del tiempo, mi relación con la saga se fortaleció. *Ocarina of Time* marcó un hito. Para muchos, fue la introducción a las grandes aventuras. Aunque con una trama sencilla, estaba ejecutada con maestría: personajes llenos de esencia, el enigmático Sheik revelándose como la princesa y un joven héroe defendiendo el futuro del reino. Contenía todos los elementos de una gran aventura y añadía un plus que solo los videojuegos ofrecen: la inmersión total que proporciona tener un mando en las manos, algo que ningún otro arte ofrece de momento.*

*Después de ese título, Nintendo y *Zelda* maduraron en muchos sentidos. Diseñaron un mundo más verosímil, con diversas razas y su propia lógica. Aunque algunos elementos ya estaban presentes antes, nunca se habían explorado tan a fondo. Y, así, nació la leyenda dentro de la leyenda.*

*Siempre he pensado que *The Wind Waker* fue el primer juego que verdaderamente tuvo conciencia de la saga. Haciendo referencia al héroe de hace un siglo, evolucionando su mundo y sus personajes y presentando a un villano marcado por emociones profundas y raras en Nintendo, como la frustración y el rencor. Las conexiones entre juegos continuaron con *Twilight Princess*, el inicio de todo en *Skyward Sword* y las ya desatadas teorías de los fans.*

*Aunque los creadores han expresado que la historia de *Zelda* no era el foco principal al comienzo, con el tiempo esto cambió. La cronología oficial de Nintendo y lo que ha venido a continuación han dotado a la saga de un aura mística.*

*Es verdad que lo que Nintendo te da Nintendo te quita y que tan pronto establece conexiones evidentes, como las mencionadas, como rompe con la lógica establecida con la llegada de *Breath of the Wild* y *Tears of the Kingdom*. Pero eso también forma parte del juego. Creo que*

era Fay (Skyward Sword) quien alertaba a Link, pero sobre todo al jugador, diciendo que no había que hacer caso a pies juntillas de todo lo que contaban las leyendas. Y por algo lo decía.

Mi pasión por Zelda (y Mario, naturalmente) se amplió a todo el mundo de los videojuegos, lo que al final me llevó a escribir sobre ellos en MeriStation durante más de quince años. Siendo coordinador, siempre tuve a Adrián Suárez en mente como posible colaborador, pues su talento era evidente. Sin embargo, Álvaro Castellanos, entonces director de 3DJuegos, lo fichó primero, evidenciando por un lado que siempre ha tenido muy buena visión y, por el otro, el potencial de su última incorporación. Por suerte, somos lo bastante jóvenes -aunque no tanto como nos gustaría- como para que haya proyectos de presente y futuro en los que nos encontraremos.

Adrián tiene un don especial: siempre busca ir más allá en sus escritos. Se cuestiona las cosas, propone teorías y se adentra en caminos inexplorados. Su conte nido es genuino y único. Por eso, en libro que analiza el lore y narrativa de Zelda en sus manos es de valor incalculable. Tiene el don de percibir detalles que muchos pasamos por alto. No busca respuestas, sino formular preguntas, enriqueciendo así la discusión sobre esta saga mítica.

Hace cinco años, gracias a la confianza que me brindó Héroes de Papel, publiqué Zelda, detrás de la leyenda. Mi intención era abordar la esencia y relevancia de The Legend of Zelda. El libro que viene tras estas líneas supone otra capa de profundidad en uno de los aspectos que más atrapa en la era de las teorías y las conversaciones infinitas: las historias. Adrián siempre ha defendido que los jugadores pueden y deben interpretar los juegos más allá de lo que sus creadores pretendían. En un principio, discrepé. Sin embargo, tras leerlo y escucharlo durante años, no puedo estar más de acuerdo con él.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

Prólogo de Salva Fernàndez Introducción

I. LOS SECRETOS DE HYRULE

Su historia
Las infinitas dimensiones de la inspiración
La triste belleza del olvido
Los dragones que unieron a los pueblos
Y sin embargo se mueve

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

La Era de la Creación del Mundo
La Era de la Diosa Hylia
La Era del Cielo
La Era de los Dioses
Las Era de las Leyendas (I)
La Era del Caos
La Era de la Prosperidad (I)

La Era de las Leyendas (II)
La Era de la Fuerza
La Era de las Leyendas (III)
La Era del Héroe del Tiempo
La Era de las Leyendas (IV)
La Era de Link Niño
La Era de las Leyendas (V)
La Era del Crepúsculo
La Era de las Sombras
La Era de los Mitos
La Era de la Prosperidad (II)

III. VIAJE POR LAS DOS HYRULES

A través del abismo
Nostalgia
Las ruinas borradas

Hasta la próxima era...

SOBRE EL AUTOR



Adrián Suárez Mouriño es director ejecutivo del grado y el máster en Diseño y Desarrollo de Videojuegos de la UNIR, conductor del podcast Nuevebits y doctor en Narrativa de Videojuegos por la Universidad de La Coruña. Escribe para 3DJuegos, *Games Tribune* y la revista *Manual*. Es autor de los libros *Los secretos de las Tierras Intermedias: más allá de «Elden Ring»*, *El padre de las almas oscuras: Hidetaka Miyazaki a través de su obra* y *He soñado que soñaba: interpretando videojuegos japoneses de narración compleja*, entre otros.

YT. nuevebits
@Nuevebits

Ficha técnica del libro

LOS SECRETOS DE HYRULE

Adrián Suárez Mouriño

Lunwerg Editores, 2023

15 x 23 cm.

208 páginas

Rústica con solapas

PVP c/IVA: 17,50 €

A la venta desde el 29 de noviembre de 2023



MÁS INFORMACIÓN:

Lola Escudero - Directora de Comunicación de Lunwerg

Tel.: 619 212 722- lescudero@planeta.es