

## Esperando a Zelda parte 1: 'Link', la búsqueda del héroe perfecto

Eduardo Corrochano

**D**esde el fondo del Ready Player Club, el extraño bar en el centro de todo el multiverso, las voces de un grupo de chavales distraen de la tarea de todos los días al dueño. Los jóvenes están jugando a la mejor máquina arcade que tiene en el local: The Legend of Zelda.

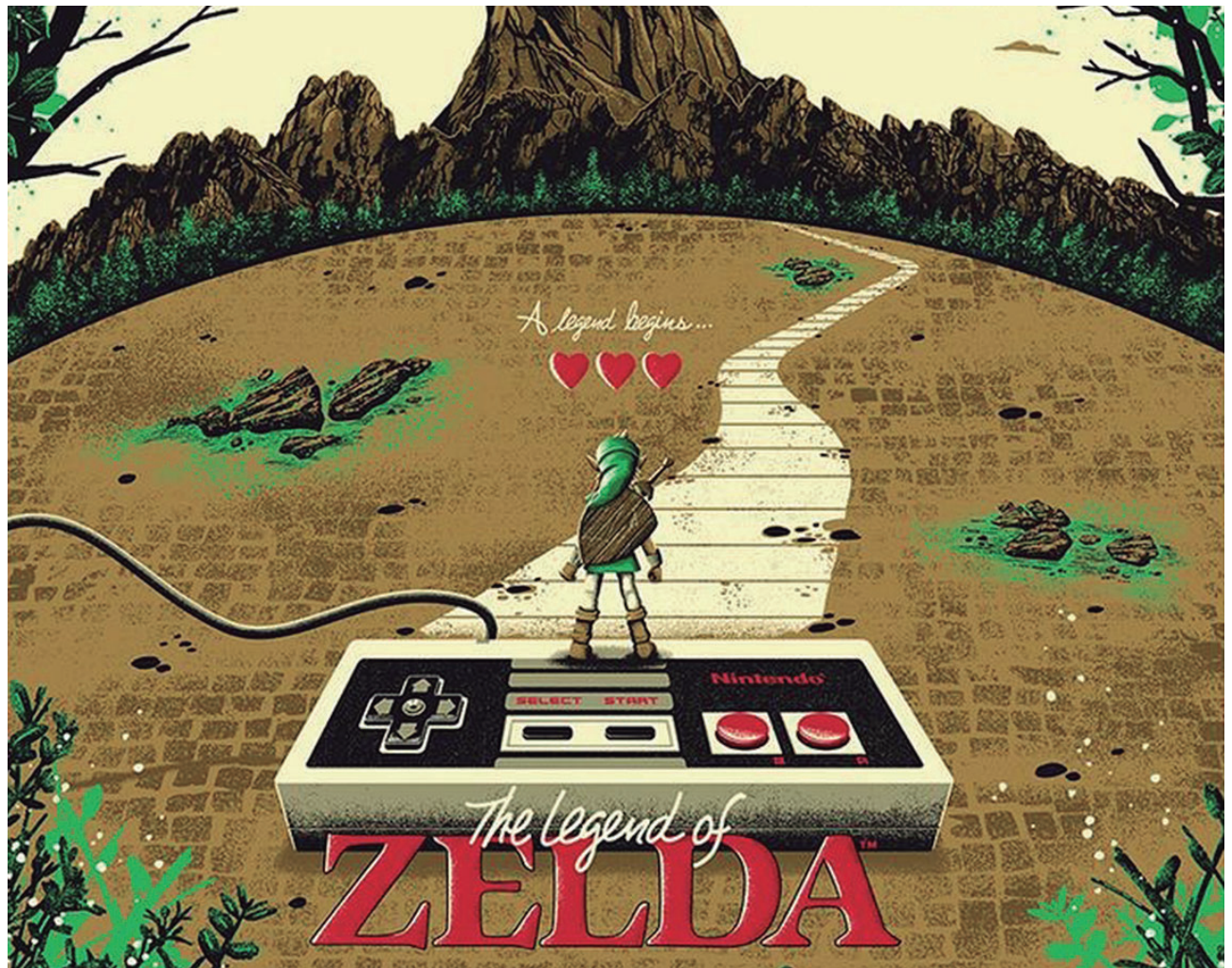
### Zelda es la princesa, el de verde es 'Link'

Reconozco que siempre he sido fans de las historias de fantasía. Existe un cierto encanto en lo básico de los argumentos de los cuentos de hadas. Una princesa en apuros, un héroe impasible y comprometido y un malo malísimo, de esos que quieren destruirlo todo por alguna razón. Los años 80 fueron la era dorada de la producción en fantasía y los videojuegos no fueron una excepción. En el auge de las producciones de Dragones y Mazmorras y El Señor de los Anillos, en el mundo de los videojuegos y un viejo conocido (joven entonces) en esto de los videojuegos, decidió darle una vuelta de tuerca a esa tendencia. Shigeru Miyamoto, creador de leyendas como Donkey Kong o Super Mario, se lanzó a la producción de un nuevo concepto de videojuego de fantasía que, al igual que Mario, cambiara para siempre la compañía Nintendo.

En el año 1986 Nintendo sacaba The Legend of Zelda, la historia de un joven héroe que debe salvar a una princesa. Importante: Zelda es la princesa, el de verde, el protagonista, se llama Link. Entonces Link tendrá que abrirse paso a través de diferentes pantallas en forma de laberintos y mazmorras hasta reunir un número de fragmentos de la trifuerza que le permitieran enfrentarse al villano: un jabalí gigante llamado Ganon.

### Rompecabezas y Mazmorras

Cuenta la leyenda que, cuando era un niño, Miyamoto se perdió explorando una cueva de un bosque que había detrás de su casa. Una aventura que años después le inspiraría para revolucionar el mundo de los videojuegos. Ese fue desde el primer momento el secreto de The Legend of Zelda. No se trataba de hacer un juego en puro de aporrear botones para dar espadazos al estilo beat'em up, se trataba de hacer una aventura en la que nosotros fuésemos el héroe. Link no hablaba (al fin y al cabo somos nosotros), sino que representa la pureza del héroe que se enfrenta a todo contra viento y marea. Y la dificultad del juego no se encontraba en su jugabilidad (no sólo), sino que cada fase requería de nuestro intelecto a la hora de deshacer acertijos y llegar al centro de enrevesadas mazmorras al estilo de laberintos.



El primer juego fue todo un éxito, había nacido un clásico. Parte del desarrollo del juego fue tratar de poner a prueba la nueva tecnología de disquetes que permitía guardar la partida en Famicom Disk System. Lo crea o no en los años 80 fue toda una revolución y el comienzo de los videojuegos como un sistema narrativo tal y como lo conocemos hoy en día. Aunque dos juegos habían afianzado la marca, aún tenía que llegar la verdadera estrella.

En el año 1991 se lanzaba para Súper Nintendo A Link to the Past, una de las entregas que más consiguió expandirse por toda la tierra vendiendo casi 5 millones de copia. Volvía la vista vertical de nuestro héroe a una entrega que se considera uno de los mejores juegos de toda la historia. Igual ocurrió con la siguiente entrega Link's Awakening, que vio la luz en 1993 en una de las consolas más exitosas de todos los tiempos: Game Boy. Casi 10 millones de copias vendidas, definitivamente estábamos ante un éxito.

### El poder de la música

Nintendo había empezado a ver un patrón en eso de estrenar consolas con un nuevo Zelda. La franquicia creada por Miyamoto comenzó a destacar

no sólo por sus preciosas y dinámicas narrativas y el diseño de niveles; sino que comenzaron a ser los juegos que marcaban la innovación en cada generación de Hardware. Parecía que los juegos de Zelda marcaban el paso a seguir por el resto de estudios, y era verdad.

Llegó una nueva generación de consolas, esas en las que importaban mucho los bits y se veían las figuras con unos polígonos horribles en 3D. Pero también llegaron las bandas sonoras, y los mundos abiertos. Y ambos llegaron con The Legend of Zelda Ocarina of Time. Si usted tuvo una Nintendo 64 sin duda probó este videojuego. Aunque llegó a nuestro país con textos en inglés, no impidió a miles de jugadores que este fuera su primer zelda. Viajes en el tiempo, mazmorras con diseño de ascensores y una banda sonora a la que nosotros mismos contribuíamos tocando una ocarina. Otro videojuego de Zelda que se convertía en uno de los mejores videojuegos de la historia.

Con aquél lanzamiento Zelda se había convertido en todo un acontecimiento, pero lo más increíble estaba aún por llegar. Aunque eso lo dejamos para la semana que viene.