



The Legend of Zelda: The minish Cap

Publicado por skeith el 2011-12-28

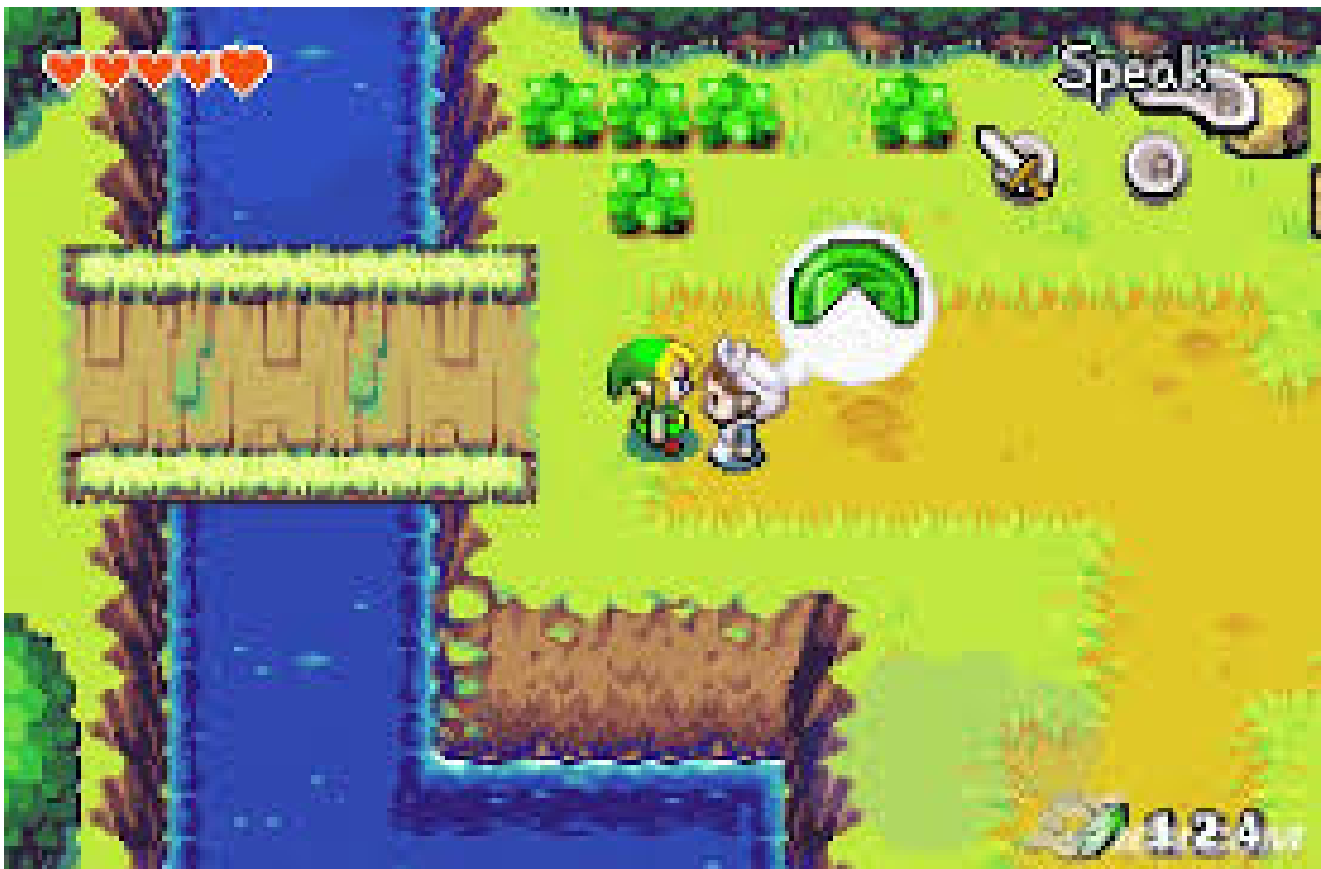
Hola, cuantísimo tiempo sin escribir algo. Bueno, éste es el primer Análisis que escribo para ésta web y espero que ya por fin dejar de dar vueltas de hostings en hostings y usar ya nuestro propio gestor de contenido jaja.

El juego que analizaremos hoy en cuestión es “The Legend of Zelda: The minish Cap”.

Éste juego salió para GambeBoy Advance en 2004 y es el duodécimo de la saga de Zelda. También cabe destacar que se desarrolla en torno a la Espada Cuádruple explicando el origen de la misma, ya que aparece en otros títulos como los Four Swords y Four Swords Adventures.

Además de contar con el mismo enemigo final llamado Vaati que es un mago tenebroso de aspecto similar al de Link pero vestido de morado.

Una cosa más a añadir en torno a la elaboración de éste juego es que fue desarrollado por Flagship, Capcom y distribuido por Nintendo.



Argumento:

El argumento ésta entrega se centra en la historia anterior de Vaati y la Espada Cuádruple.

Existe una raza de seres diminutos llamados Minish que antiguamente adoraban a un joven de ropaje verde y

poseedor de la antigua Espada Cuádruple. Viven repartidos por todo el mundo de Hyrule.

Nuestra historia comienza cuando Vaati petrifica a la princesa Zelda y el rey llama a Link para pedir ayuda a los Minish ya que sólo los niños son capaces de verlos. Cuando Link comienza su viaje rescata a Ezero, un gorro que habla y tiene pico, que le ayudará a encoger de tamaño para poder hablar con los Minish y así llegar a ellos.

Al llegar a la aldea Minish se nos encomendará la ardua tarea de restaurar la Espada Minish (obteniendo las diversas piedras de los 4 elementos) obteniendo así la Espada Cuádruple y poder derrotar a Vaati.

Éste es el argumento principal pero faltan algunas cosas por contar que no escribo aquí pues no quiero espoilear a nadie.



Modo de juego:

El modo de juego de éste Zelda es prácticamente igual al de todos los zeldas de GBA, SNES y GBC salvo que tenemos la posibilidad de usar los botones laterales de la consola (L y R) para usar objetos o rodar como ya se vio en el The Legend of Zelda: Ocarina of Time.

Además de que cuenta con pequeños detalles que hacen que su jugabilidad sea más amena como es por ejemplo la aparición de unas piedras de la suerte que iremos encontrando a lo largo del recorrido, en cofres, enemigos o destrozando cualquier cosa (vasijas, césped, piedras...) que al unirlas con las piedras de la suerte de otros personajes nos darán objetos, tesoros o avanzaremos en la historia.

Sin contar con la cantidad de templos y la complejidad de alguno de ellos harán que The Legend of Zelda: The Minish Cap sea lo más ameno y divertido posible.

Pequeña conclusión:

Bueno, la verdad es que no se puede comentar mucho de éste juego ya que en realidad no innova tanto ya que bebe de los zeldas anteriores pero destaca como todos pues es como si estuviésemos jugando al wind waker de GameCube en una portátil y a su vez estuviésemos recordando los tiempos del Link's Awakening.

En conclusión: Es un buen juego que no es demasiado corto que tiene una historia bonita y cualquiera que le gusten los rpg y la saga zelda disfrutará jugando.

