



The Legend of Zelda: A Link to the Past

Publicado por skeith el 2014-08-01

Volvemos con una gran obra que salió allá por el año 1992 para Super Nintendo. Sí, nos estamos refiriendo a The Legend of Zelda: A Link to the Past.

También conocido como Zelda III con un gran mundo abierto, que a día de hoy sigue siendo bastante grande y completo comparado con algunos juegos de generaciones posteriores. Y ante todo una gran historia.

El juego en principio iba a salir para NES pero los chicos de Nintendo alargaron la elaboración y lo pulieron hasta lograr un Zelda con unos de los mundos más rico y elaborado que han creado.





Un enlace entre 2 mundos.

Nuestra gran aventura comienza con un joven Link que despierta una noche lluviosa cuando es llamado por la princesa Zelda pidiéndole auxilio encerrada en el castillo de Hyrule.

Cuando Link logra llegar a las Catacumbas del castillo verá a su tío malherido que le ofrecerá su espada y su escudo para que nuestro joven héroe se encargue de rescatar a la princesa.

Como era de esperar Link salvará a Zelda y al llegar a un santuario cerca de un cementerio donde nos enteramos que el rey de Hyrule ha muerto a manos de Agahnim, un mago que fue el que tenía presa a Zelda, y que planea hacerse con el poder de todo el reino.

Una vez llegado al santuario nos mandarán pasar las pruebas de las 3 diosas. Din, Faore y Nayru. Pero al volver resultará que Zelda ha vuelto a ser capturada por el mago Agahnim junto a otras doncellas descendientes de los grandes sabios.



Pero ésta vez han sido enviadas al mundo de la oscuridad, un mundo alternativo que en su día fue el reino sagrado pero que por culpa de Agahnim (Que en realidad resulta que es Ganon) ha sido alterado.

En este mundo nos tocará ir completando las distintas mazmorras salvando a las doncellas hasta finalmente, después de salvar a Zelda la última ir en busca de Ganon y darle su merecido.



Alternando entre mundos y descubriendo secretos.

Uno de los grandes puntos fuerte, a parte de la historia, es la jugabilidad que presenta este juego.

Nos encontramos con un mundo abierto pudiendo alternar entre Hyrule y el Mundo Oscuro, una vez lleguemos a cierto punto de la historia. Y ésto le dará mucha más vida al juego. Porque podremos llegar a zonas que en un principio no podríamos acceder.

Pero entrando en detalle, controlaremos a Link, un joven héroe descendiente de los protectores del reino, combatiendo contra todo tipo de enemigos y accediendo a las distintas mazmorras para acabar con el jefe final de la mazmorra.

Como ya estamos acostumbrados, en las mazmorras tendremos que conseguir la llave maestra para abrir el acceso al jefe final y el objeto clave de dicha mazmorra, ya sea un arco, bumerán, el gancho extensible... etc.

Las mazmorras son forma de continuar con la historia.

Una vez lleguemos al Mundo Oscuro tendremos libre albedrío de escoger el orden de las mazmorras aunque el propio juego nos muestra un orden al mostrar el mapa.



Una vez completada la última de las mazmorras se abrirá acceso al castillo de Agahnim y comenzará la última mazmorra donde utilizaremos la mayoría, por no decir todos, de los objetos que hemos ido consiguiendo en las anteriores mazmorras.

Pero la cosa no queda ahí, a parte de los objetos que solemos encontrar en las mazmorras hay una serie de objetos que nos serán de gran ayuda como un báculo que congela a los enemigos o una capa de invisibilidad que están escondidos por todo el mundo y nos tocará buscarlos y conseguirlos.

En esta entrega no siempre llevaremos la Espada Maestra tal cual la encontramos. Pues se podrá subir de nivel, aumentándole la fuerza, ya sea por medio de un hada o por unos enanos herreros.

Lo mismo pasará con el escudo, el arco, el bumerang o los ropajes de nuestro joven héroe.

Y cómo no olvidarnos de las botellitas que llenaremos de pociones o de hadas, avispa (que serán aliadas en la batalla cuando las liberemos).



"Epicidad" en estado puro.

De nuevo la banda sonora vuelve a estar a cargo de Koji Hondo, compositor que participa en todas las bandas sonoras de la saga.

Nos encontramos con una banda sonora bastante rica en ritmos y melodías diversas con las irreconocibles melodías como la de la pantalla principal o la de la ciudad de Kakariko sin olvidar el sonido de cuando conseguimos algún objeto especial al abrir los cofres del tesoro.

Al ser un juego de Super Nintendo las melodías sonarán en 16-bits pero para ser de la época es una de las mejores bandas sonoras con las que podemos encontrarnos a día de hoy.

Lo dicho, su riqueza en las canciones o los ritmillos tan alegres a la par que épicos nos acompañarán en toda la aventura. Algunas veces relajándonos un poco y animándonos o poniéndonos de los nervios en las mazmorras con temas muy tensos sumándole los enemigos y las trampas. Muy acorde en todo momento.



Una de las grandes joyas de Snes.

Cierto es que en el apartado de la historia no hemos dado muchos detalles, aunque si bastante trozo de la trama argumental, pero ha sido por un muy buen motivo.

El juego es tan grande que es altamente recomendable descubrirlo por uno mismo. Ya sea por la historia, los secretos que tiene escondidos o la obtención de todas las piezas de corazón tendremos aseguradas por lo menos unas 20 horas de diversión.

Nos encontramos con el predecesor que subió el nivel de la saga y del cual los posteriores Zeldas que le preceden siguen bebiendo bastante de él, como la Espada Maestra, ya siempre presente o el uso de los típicos objetos como pueden ser el Bumerán o el Gancho Extensible.

También salieron a la venta en su día una serie de mangas de la saga The Legend of Zelda incluyendo una entrega para A Link to the Past en la que se muestran detalles que no aparecen en el videojuego que nos servirá para entender un poco mejor la trama.

