



The Legend of Zelda: Breath of the Wild

Publicado por skeith el 2017-11-07

Mucho tiempo ha pasado desde el último The legend of Zelda como tal, (A Link Between Worlds, sin contar el Tri force Heroes que estaba ambientado a jugarlo en cooperativo). Desde el año 2013 hasta el 2017 mucho ha llovido. Aunque no tanto como llueve en Hyrule en The legend of Zelda: Breath of the Wild.

Éste es el último Zelda en el que participó Satoru Iwata antes de su pérdida y se nota bastante el mimo que han tenido con éste juego que ha cambiado la forma de ver los juegos de la saga evolucionando sorprendentemente para bien.

Ésta vez la banda sonora corre a cargo de Manaka Kataoka y Yasuaki Iwata presentes en juegos como Super Smash Bros de Wii U y Mario Kart 8. Reinventando algunas melodías y con muchísimo carisma en general.



El reino de Hyrule vuelve a estar en peligro por Ganon.

Como en prácticamente todos los Zeldas, nos encontramos con un Link teniendo que salvar a la princesa Zelda y el reino de un villano llamado Ganon. Ahora bien, en Breath of the wild, la princesa Zelda está combatiendo contra Ganon mientras espera el regreso de Link que ha estado 100 años durmiendo en el Santuario de Resurrección sanando sus heridas.

Tras despertarse Link no recordará nada escuchará una voz que le dice que debe acabar con Ganon y tras resolver los 3 primeros santuarios del juego se enterará de que Zelda le espera en el castillo y que antes de ir a por él debe recuperar parte de la memoria y energía.

En este punto será cuando el propio jugador decida qué historia forjarse pues una vez salgamos de la zona del tutorial tendremos que ir a la aldea de Kakariko donde se activará las misiones principales de Acabar con Gannon, Recuperar los recuerdos de Link y Liberar las bestias ancestrales. Si decidimos ir directamente a por Ganon, tras derrotarlo nos habremos pasado el juego pero si por el contrario decidimos realizar el resto de misiones principales antes conseguiremos desbloquear el final secreto además de entender mejor la historia y conocer mejor a Link cuando tenía sus recuerdos.

Una de las grandes novedades que tiene éste juego es la inclusión de misiones secundarias que nos darán distintos personajes que nos encontraremos en pueblos, postas o merodeando por Hyrule, añadiéndole más horas a la jugabilidad y enriqueciendo el reino de Hyrule.



Un mundo lleno de posibilidades.

En lo que más destaca ésta entrega es en la gran jugabilidad que nos presenta. En Hyrule podremos hacer de todo, desde trepar montañas, talar árboles, incendiar el reino...

Un apartado jugable de lo más abrumador que hemos visto en mucho tiempo. Tendremos total libertad de hacer lo que queramos. Si queremos podemos ir a por Ganon nada más empezar y terminar el juego.

Link empezará su aventura con un objeto llamado piedra sheikah que tras completar el tutorial podrá lanzar bombas (redondas o cuadradas), usar un imán con objetos metálicos, paralizar objetos o enemigos y congelar bloques de agua. Amén de una paravela que usará para planear.

Las armas las tendrá que ir robando de enemigos o cogiéndolas del suelo de antiguas batallas, así como los arcos y escudos. Y las armaduras las podrá comprar en las tiendas de las aldeas o como recompensas de algunas misiones. Como suele pasar en muchos rpgs, los objetos que usemos se podrán perfeccionar. Teniendo la posibilidad de cambiarle el color a las armaduras usando tintes y mejorarlas en las fuentes de la Gran Hada a cambio de determinados objetos que éstas nos pedirán.

El juego tendrá una serie de misiones principales que constarán en recuperar los recuerdos de Link buscando unas determinadas localizaciones, recuperar la espada maestra y liberar las 4 bestias divinas.

Éstas bestias divinas serán las mazmorras de todos los Zeldas pero reinventadas. No será como antiguamente que tendíamos que ir desbloqueando zonas con llaves y buscando el objeto especial de la mazmorra, en éste caso tendremos que desbloquear una serie de terminales que están infectados por la esencia maligna de Ganon y tras ello acabar con el enemigo final. Lo más curioso es que tendremos total libertad a la hora de escoger el orden de los terminales a desbloquear y podremos alterar la mazmorra accediendo al mapa según nos convenga.



Tendremos 120 santuarios repartidos por todo Hyrule en los que se nos presentarán pruebas bastante entretenidas y algunas de ellas serán de combate.

En éstos santuarios conseguiremos [Esencias de héroe] que podremos ir cambiándolas por más corazones o más resistencia para correr o trepar. Por si no fuese suficiente con los 120 santuarios que buscar y completar, también aparecen unas graciosas criaturas llamadas Kolog que tendremos que buscar para que nos den semillas y con ellas aumentar el tamaño de las bolsas donde guardamos las espadas, escudos y arcos. Siendo un total de 900 por lo que si queremos pasarnos el juego al 100% serán bastantes horas de paseo por Hyrule.

Pero por si eso no fuese suficiente también habrá misiones secundarias como encontrar un tesoro escondido, una serie de pruebas heroicas que al completarlas se desbloquearán santuarios escondidos, hacer fotos a determinados enemigos para completar la enciclopedia de la piedra sheikah.

A parte de las misiones secundarias, los santuarios, semillas kolog, conseguir todas las armaduras... una de las cosas que más nos ha llamado la atención es el detalle de las físicas del juego. La gravedad bien lograda, la lluvia que apaga el juego y hace que las flechas explosivas no funcionen, los rayos atraídos por el metal, la electricidad que se propaga por el agua... El hecho de que no tendremos a Epona pero sí podremos domar caballos y guardarlos en establos. Sin olvidar con la inteligencia artificial de los enemigos y cómo irán aumentando de fuerza según vayamos derrotando enemigos.



Salvaje acompañamiento musical

Breath of the Wild contiene una de las bandas sonoras más épicas que hemos visto en los juegos de la saga.

Ya sea por el ambiente en el que se encuentra o por las composiciones posee una banda sonora muy agradable de escuchar.

Mientras jugamos irán sonando canciones dependiendo de las zonas en las que nos encontremos o si estamos en batallas contra enemigos o no. Estas melodías estarán sonando de fondo predominando los sonidos ambientes como el viento, la lluvia, rocas caer... etc.

Aun así estará presente en todo momento.

En las escenas de vídeo se hará más hincapié a las melodías aumentando así la sensación de inmersión al jugador con la historia.

Cabe destacar que el juego ha sido doblado a varios idiomas, incluyendo también el castellano. Al principio se hace un poco raro ver a los personajes hablar y más aún en castellano, sin Link que él continúa haciendo solo sus "grititos". Se agradece el detalle de haberlo doblado aunque tampoco es un doblaje excepcional.

En general nos encontramos una gran banda sonora con más de 200 melodías que siempre podremos disfrutar jugando al juego como de fondo.



Sin duda de lo mejor que Nintendo ha hecho

Éste es el Zelda más extenso y abrumador que ha salido hasta ahora, una gran aventura con muchísimas horas de jugabilidad descubriendo todas las regiones de Hyrule.

Lleno de referencias a entregas anteriores que a los que hayan jugado a los antiguos seguramente les encantará buscar.

Sin olvidad de las misiones secundarias, todo lo que hay por explorar, los santuarios y explotar al máximo todas las posibilidades de acabar con los enemigos y manipular el entorno a nuestro gusto.

Un juego ideal para aquel que no haya jugado nunca o para cualquier jugador que disfrute de una buena aventura y que quiera tener total libertad a la hora de jugar.



Análisis generado en Metalskeith