

E3 2019: 10 cosas que queremos para The Legend of Zelda: Breath of the Wild 2

¿Cómo mejorar la secuela de una obra maestra y un juego tan influyente y legendario como el que estrenó Switch? Hemos preparado una lista de 10 puntos que Nintendo debe trabajar para volver a hacer su magia.

Esto sí que no se lo esperaba nadie ni se había filtrado - ¡bien!-. El **Nintendo Direct del E3 2019** de hace solo unas horas prometía un cierre con algo muy esperado pero sorprendente, pero más allá de primer tráiler de **Bayonetta 3** o **Metroid Prime 4**, lo que Nintendo se ha atrevido a confirmar es que la secuela del impecable **The Legend of Zelda: Breath of the Wild**, con un primer vistazo donde apreciamos su **espíritu más oscuro**, que será una historia a continuación con **Link y Zelda juntos**, y que algo muy grave y tormentoso está a punto de pasar en esta nueva **Hyrule** que nos maravilló en 2017, nada tiene que ver con la que veremos en el muy próximo **Link's Awakening Remake**, y conforma, a día de hoy, el mapa de **uno de los mejores juegos de la generación**.

En **IGN España**, sin **spoilear el final del original**, queremos empezar a poner deseos sobre la mesa para esa segunda parte, que **no saldrá hasta 2020 o 2021**, pero que ya da para listar con qué soñamos para que vuelva a ser, dentro de la continuidad lógica e inevitable, una revolución y un juego con carisma propio. Y ya tenemos claras las **10 peticiones que tenemos para el equipo de Nintendo que está encargándose del proyecto**, capitaneado, cómo no, por **Eiji Aonuma**.

Jugar con la Princesa Zelda

Sí, en The Legend of Zelda Link y solo Link ha protagonizado los juegos, dotándolos así de carisma, y solo cediendo su control de otro personaje a momentos puntuales. Pues **ha llegado la hora del cambio**, y nos gustaría **que ella fuera esta vez la que lo rescata a él y al reino**. Y el tráiler que veis arriba da pistas de que así podría ser, pues parece que el entrañable héroe rubio de Hyrule cae en una especie de vórtice o portal que lo absorbe y del que, o nos va a costar salir con él, o será Zelda y su pelo corto esta vez quien dejará de ser la “doncella en apuros” y pasará a ser la absoluta protagonista y personaje controlable en este viaje. Ya **en Breath of the Wild vimos a una princesa luchadora, con carácter, empoderada, que dejaba recuerdos de lideresa, y que no esperaba**, sino que iba por su cuenta hasta el cruce final. ¿Por qué no **cambiarlo todo esta vez** con este planteamiento novedoso en la marca? Es un gran momento.

Mejores narrativa e historia

Uno de los puntos criticados unánimemente por reviewers y usuarios fue el **guión difuso**, a base de **recuerdos recopilados en orden cambiante según cada jugador**, que presentó Breath of the Wild. Fue un experimento y no estaba del todo mal, pero el poder de las **cinemáticas** y lo inolvidable de algunas de éstas nos hizo a muchos desear algo mejor contado y con más esmero en giros, sorpresas, explicaciones claras, consecuencias... Si en Breath of the Wild apuestan por una historia mejor hilada y narrada, de nuevo con **doblaje al castellano** y a otros muchos idiomas y con ese acabado exquisito, puede que hablemos de un agradecido paso adelante en esta segunda entrega. Al parecer, según el tráiler, Ganon podría estar de vuelta en otra forma no carnal...

Nuevas habilidades y artilugios



No puede haber The Legend of Zelda que se precie sin nuevas fórmulas de puzle a base de **artilugios inéditos** que no hayamos visto antes. Sí, tendremos bombas, imán, arco y todas esas reliquias divertidas y útiles que nos han acompañado a lo largo de montones de entregas, pero queremos aparatos nuevos en este mundo semi-tecnológico **Sheikah**, quizá a partir de las **piezas ancestrales** y que nos permita resolver todos los rompecabezas, una vez más, de varias maneras distintas, jugando con las físicas, con los engaños ópticos, con la habilidad y todo eso que nos fascinó de los **más de 100 santuarios que tiene el primer BotW**, y que estamos seguros que aquí funcionarán de otra forma.

Armas y escudos duraderos

Punto este que alguien discutirá, estamos seguros, pero honestamente las primeras 10 o 15 horas de Breath of the Wild eran algo más tediosas de lo necesario solo por el hecho de que **prácticamente todo se rompe rápido**. Era fácil quemar esa porra de madera o que una espada de acero durara dos asaltos. Y aunque eso **generaba una jugabilidad que obligaba a estar en**

continua caza de mejor equipo e intento de robo de objetos más robustos, no estaría de más que en este Zelda nuevo, puesto que Link ya poseyó **equipo imperecedero**, se optara por algo un poco más equilibrado desde los primeros compases, cambiando así un poco las normas y obligaciones hacia el jugador, claro, pero con, seguramente, otra idea ingeniosa a cambio para **mantener el ritmo y el reto**.

Más condiciones climáticas interactivas

Una de las maravillas del primer BotW fue **cómo interactúan los elementos entre sí**. En este juego el viento te puede apagar una antorcha, el agua de lluvia hace resbaladiza y difícil la escalada, los rayos electrifican todo lo que sea de acero y el fuego se propaga fácil y genera corrientes ascendentes con el humo. Esto genera **un mundo que se siente vivo y realista en físicas**, y queremos más de eso, con nuevos elementos en juego además del frío y el calor, con, por ejemplo **nevadas** que vayan llenando de más y más nieve las superficies, o **tsunamis** repentinos que desborden un río o generen fuerte oleaje en los mares hasta inundar costas. No hablamos ya de ese **terremoto** que se ve al final del tráiler y que puede que fracture todo este precioso y vasto mundo, elevando **el castillo por los aires** como se aprecia al final del vídeo.

Más mazmorras tradicionales

En BotW teníamos muchas minimazmorras con las **torres**, los 120 santuarios, determinados puzzles en los pueblos y campamentos, y hasta algún que otro jefe con truco. Pero mazmorras tradicionales, de esas de mapa y pasar un par de horas o tres abriendo puertas y caminos, se puede decir que solo había cinco, **las cuatro bestias divinas y el castillo final**, Eran tan buenas estas cinco ubicaciones, tan ingenioso su diseño de niveles y que recordaba tanto a esos laberintos de varias plantas del pasado, que queremos más de eso, mucho más a poder ser, aunque ello conlleve sacrificar unos cuantos **santuarios**

por el camino. Veremos cómo se plantea todo esta vez.

Eventos aleatorios intensificados



Red Dead Redemption 2, Spider-Man o Assassin's Creed Odyssey han demostrado este pasado 2018 que la dispersión de eventos aleatorios en los caminos entre un punto y otro puede ser un arte, si los diseña el equipo oportuno. En el juego de Rockstar es quizá donde de manera más natural y mejor están integrados, **con líneas de diálogo propias para los protagonistas cuando se topan con ellos y siempre sensación de que hay que intervenir y ayudar.** Ciertamente en Breath of the Wild la llamada **"jugabilidad emergente"** a base de imprevistos en el camino estaba súper bien implementada, y en cada paseo de un punto a otro te podían ocurrir mil cosas que distraían la atención y alargaban la ruta, a veces durante horas. Pero a Aonuma y su gente les toca ir de nuevo un paso más allá, no necesariamente fijándose en los otros pero sí haciendo que el jugador sienta un mundo más vivo donde hay una gran cantidad de **eventos programados y diseñados de propio** para distraerlo, más allá de las casualidades de todos los elementos interactuando entre sí.

Mejor rendimiento

Tanto en Wii U como en Switch, **Breath of the Wild** salió con **ciertos tirones de framerate** en áreas densas en polígonos o vegetación, y **distancias de dibujado que podrían haber sido un poco más nítidas** y no aplanar tanto las texturas a la hora de coger el visor para la lejanía y buscar puntos de interés. Ahora, con este tiempo que están teniendo, la base ya establecida, el **hardware dominado**, y **lanzamiento en una única plataforma**, el equipo de desarrollo debe esforzarse porque el juego se mueva de manera impecable y no haya molestias técnicas de este tipo.

Conexiones con otros Zelda

Otro punto que sembró dudas sobre el magistral primer BotW fue que no conectaba tanto como anteriores con los demás, aún teniendo montones de referencias, zonas y aldeas rehechas, etc. Pero, quizá por no tirar de todas las melodías clásicas, por arriesgar en aspectos como el caballo cambiante y que poder nombrar, o en reinterpretar personajes y la historia del reino y sus antepasados, fue tachado de no demasiado referencial a otros viajes de Link. En **Breath of the Wild 2** -o como se acabe llamando- esperamos **más easter eggs y guiños explícitos** para terminar de redondear la experiencia del fan incondicional y que se sienta totalmente dentro de su universo, que eso siempre gusta. En el tráiler podemos apreciar formas de alfabeto Gerudo, algunos símbolos y momentos de *Skyward Sword* y *Twilight Princess*, y claras referencias a *Ocarina of Time* y *Majora's Mask*. Todo apunta a que, en este sentido, se van a hacer y bien los deberes.

Que repita todo lo fantástico de BotW

Y cerramos con el punto más obvio pero, al mismo tiempo, el más necesario. **Queremos que todo lo que hizo grandísimo a *Breath of the Wild* de 2017 esté en la secuela**. Que siga

sintiéndose único y perfectamente conector de todas sus piezas, que vuelva a volarnos la cabeza con sus mecánicas e interacciones entre elementos, que siga siendo **absoluta libertad, sensación de aventura, de progresión** y de todos los géneros integrados en un mismo cartucho o descarga. Y, claro está, que sea un juego **que vuelva a hacer historia**. ¿Es mucho pedir? Seguramente sí, pero tenemos confianza en esta gente...

Fuente: ign.