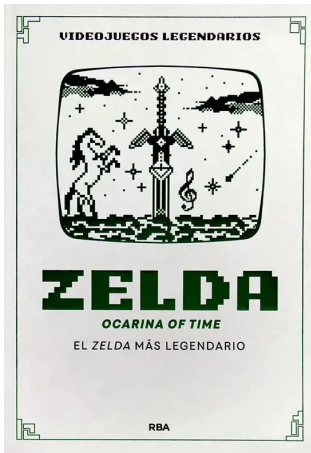


# Más allá del mando en *Zelda. Ocarina of time. El Zelda más legendario*

Pedro Carlos Espinoza Huaroto

Universidad Católica Sede Sapientiae

pedrocespinoza@gmail.com



*Zelda. Ocarina of time. El Zelda más legendario*

Francisco Javier Brenlla Duarte

Colección: Videojuegos Legendarios N. 22

España: Editorial RBA

ISBN: 9788410572546

Año: 2023, 143 pp.

Existe un limitado número de obras que son catalogadas como maestras. Estas pueden encontrarse en diferentes manifestaciones artísticas como la literatura, el cine o la pintura. Pensemos en *Cien años de soledad* de Gabriel García Márquez, *Ciudadano Kane* de Orson Welles o *La monalisa* de Leonardo da Vinci. Asimismo, la mayoría de estas no solo poseen una calidad excepcional; sino que innovaron en algún recurso de su propio lenguaje. Como consecuencia, algunas pasan a ser referentes culturales y fuentes de ideas



para determinadas industrias. Ante esto, se nos presenta una pregunta: ¿un videojuego puede llegar a ser catalogada como obra maestra? Esta interrogante solo se podría responder mediante una profunda investigación. Sin embargo, una aproximada respuesta la puede brindar el libro *Zelda. Ocarina of time. El Zelda más legendario*, que es parte de la colección *Videojuegos Legendarios*. La aparición de este libro está destinado a dos tipos de públicos: los que jugaron este título y los que no lo han hecho. A lo largo de estas líneas, mencionaremos algunos puntos de interés que podrían motivar a ambos públicos en la lectura de este libro. De ese modo, también se podrá evidenciar la importancia no solo de esta publicación sino de toda la colección en general.

Por el año 1998 fue lanzado al mercado el videojuego *Zelda. Ocarina of time*. Los primeros, que lograron disfrutar este título en la consola Nintendo 64, no pudieron ocultar su emoción. Sin embargo, han pasado 26 años y aún sigue sorprendiendo a muchos que se acercan a este videojuego por primera vez. Cualquiera podría suponer que la tecnología desplazó a este por otros títulos más atractivos, pero no es así. Si bien el usuario que ha logrado interactuar con este videojuego quedó convencido que fue un gran título, con el libro de la colección logrará involucrarse aún más en la historia de su producción y el legado de *Zelda. Ocarina of time*. Esto se sostiene, porque el libro tiene una estructura de 5 partes: dos cuentan la producción del juego y sus implicancias dentro de un contexto de innovación en los gráficos 3D; las siguientes dos se centran en narrar la ficción del videojuego en sí; la última proporciona información de su legado. En ese sentido, aquel que ya disfrutó este videojuego, podrá enriquecerse aún más con los detalles del libro que no logró apreciar cuando se encontraba jugando. Incluso, si dispone del tiempo, volverá a jugar para revivir las emociones que tuvo en su primera experiencia de juego.

Cuando hace su aparición *Zelda. Ocarina of time*, logra posicionarse velozmente como un valioso videojuego. En aquella época registró un puntaje de 99 en la conocida página web *Metacritic*. Sin embargo, fueron varios los aspectos de este videojuego que deslumbraron a la crítica, en especial, la mecánica del *Z - Targeting*. Esta fue importante, no solo para el título de Nintendo; sino también para toda la industria del videojuego. Al respecto, Francisco Javier Brenlla Duarte, responsable del texto, menciona el origen de dicha mecánica:

Con ayuda de Iwawaki [el equipo desarrollador] preparó una prueba con dos stalfos, esqueletos armados que se cubrían usando escudos. Ambos picoteaban

alrededor de Link, defendiéndose e impidiendo que les atacara sin desembocar en un impacto inútil. Lo mismo ocurría a la inversa: si el jugador pulsaba el botón Z —situado bajo el *stick* analógico como si fuese un gatillo—, la cámara se centraba en un enemigo y se encargaba de que, al levantar el escudo de Link con el botón R, el héroe lo orientase automáticamente hacia el stalfos elegido. Así que había que fijarlo y esperar una oportunidad. (2023, p. 42)

Gracias a este logro, dicha entrega del videojuego es recordada como la pionera en esta mecánica. Según Marc Rollán, en su libro *Play Historia. Los 50 videojuegos que cambiaron el mundo* (2021), por aquellos años, *Megaman Man Legends* (1997) y *Tomb Raider* (1996) ofrecieron una solución parecida. Sin embargo, la madurez y perfección lograda en el título de nuestro personaje Link generó un gran impacto en la industria (pp. 762 - 763). Por ello, la lectura de este libro, para quienes jugaron *Zelda. Ocarina of time*, enriquece y busca comprender cómo dicha obra fue catalogada como el “manual de los juegos de acción en 3D” por Hidetaka Miyazaki, creador de *Dark Souls* (2011) (p. 130, 2023). Aquella influencia aún se puede apreciar en distintos videojuegos en la actualidad. El *Z - Targeting* llegó para quedarse.

La perspectiva e interés es distinta para quienes nunca jugaron este videojuego. Esto no quiere suponer que a dicho público no le interesan estos medios. Por el contrario, desea introducirse en la saga *Zelda* y prefiere hacerlo con la adquisición de estos títulos. A su vez, se debe recordar que es un título lanzado a finales de los años 90 y que, probablemente, sea difícil jugarlo en su versión original. Para ello, sistemas como Nintendo Switch *Online* permite acceder a este videojuego y otros títulos de la Nintendo 64. En ese sentido, el título en mención podrá proporcionar información relevante, tanto en la producción como en la narrativa, de uno de los videojuegos más importantes de la historia. Esta mención puede generar polémica, pero una lectura abierta del libro de la colección podrá demostrar con argumentos que no se induce al error. Puesto que, *Zelda. Ocarina of time* no es solo un videojuego con mecánicas que revolucionaron la industria; sino también una historia fantástica muy bien construida y coherente. Según Antonio J. Planells, “Hoy, el videojuego ha desarrollado no solo su aspecto jugable y su capacidad gráfico-sonora, sino que también ha conseguido elaborar mundos de ficción similares a los del cine, el teatro o la literatura” (2017, p. 10). Con base a ello, el público que se interese por *Zelda* podrá acercarse a este título para una breve aproximación a su mundo fantástico, de igual manera como se podría

acercar a una película o un libro. En otras palabras, en la actualidad, el videojuego contiene aspectos narrativos similares a los del cine, el teatro o la literatura.

A modo de conclusión, la aparición de la colección *Videojuegos Legendarios* y, en especial, el título *Zelda. Ocarina of time. El Zelda más legendario*, representa un importante aporte al público en general. Esta colección, que se ha distribuido en países como España y México, se publica en Perú no solo para aquellos jugadores o *gamers* introducidos, desde años o décadas, en los mundos de los videojuegos; sino también para quienes desean profundizar sus intereses y encontrar argumentos suficientes ante el conglomerado de opiniones en torno a *Zelda. Ocarina of time*. De esta manera, tanto los aportes en 3D como el *Z - Targeting*, al nivel técnico, ayudan a comprender la importancia de este videojuego en la industria. Por otro lado, la narrativa ficcional o fantástica es resumida, en este título, para equipararse con las narrativas cinematográficas o literarias. Por todo lo mencionado, el título de esta colección enriquece a diversos públicos y no genera dudas sobre la importancia de este videojuego. A su vez, aporta en la discusión sobre si un videojuego puede considerarse una obra maestra. La lectura de este título provocará en el futuro lector una libre elección.

### Referencias

- Planells, A. (2017). *Videojuegos y mundos de ficción. De Super Mario a Portal* (2.<sup>a</sup> ed.). Ediciones Cátedra.
- Rollán, M. (2021). *Play Historia. Los 50 videojuegos que cambiaron el mundo*. STAR-T MAGAZINE BOOKS.