



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



FACULTAT DE BELLES
ARTS DE SANT CARLES

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Facultad de Bellas Artes

The Legend of Zelda: Ocarina of Time Propuesta de
'Remake' y Estudio de Diseño

Trabajo Fin de Grado

Grado en Bellas Artes

AUTOR/A: Gómez Ortega, Alejandro

Tutor/a: Sanz Mariscal, Alberto

CURSO ACADÉMICO: 2023/2024

RESUMEN Y PALABRAS CLAVE

En este proyecto se llevará a cabo un análisis riguroso de *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*, lanzado en 1998 para la consola Nintendo 64, estudiando su jugabilidad, narrativa, historia de desarrollo e impacto en la industria del videojuego, para así formular un documento de diseño y arte conceptual que ilustre una hipotética versión modernizada y expandida del título original que marcó a una generación.

Palabras clave: Videojuego; The Legend of Zelda; Nintendo; Remake; Versión; Remasterización; Renovación; Reimaginación; Desarrollo de videojuegos; Diseño de videojuegos; Diseño de niveles; Diseño de entornos; Diseño de personajes; Arte conceptual; Animación; Storyboard; Historia del Videojuego; Game pitch; Estudio de diseño; Eiji Aonuma; Shigeru Miyamoto; Yoshiaki Koizumi; Toru Osawa; Koji Kondo; Yusuke Nakano

SUMMARY

This project will closely analyze *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*, released for the Nintendo 64 console in 1998, studying its gameplay, story and development history, as well as its impact on the video game industry, which will allow for the creation of a design and concept art document illustrating a hypothetical remake that expands and modernizes the groundbreaking, genre-defining original title.

Keywords: Videogame; The Legend of Zelda; Nintendo; Remake; Version; Remaster; Reimagining; Development; Game design; Level design; Environment design; Character design; Concept art; Animation; Storyboard; Videogame history; Game pitch; Design study; Eiji Aonuma Shigeru Miyamoto Yoshiaki Koizumi Toru Osawa; Koji Kondo; Yusuke Nakano

AGRADECIMIENTOS

A mis padres, por tener fe en mis capacidades y apoyarme.

A mi tutor, por interesarse y validar mis pasiones.

A Raúl, por inspirarme a superar mis límites.

A Andrea, por aconsejarme y ayudarme a trabajar lo mejor posible.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	4
2. OBJETIVOS	4
2.1. OBJETIVOS GENERALES	4
2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS	4
3. METODOLOGÍA	5
4. MARCO TEÓRICO	5
4.1. PREÁMBULO - El Remake: ¿Preservación o Sustitución?	5
4.1.1. <i>Port</i>	7
4.1.2. <i>Remaster</i>	7
4.1.3. <i>Remake</i>	7
4.1.4. <i>Reinvención</i>	8
4.2. INTRODUCCIÓN Y EVOLUCIÓN DE 'THE LEGEND OF ZELDA'	10
4.3. 'OCARINA OF TIME' (1998) - ANÁLISIS	14
4.3.1. <i>Historia de Desarrollo</i>	14
4.3.2. <i>Reseña</i>	20
4.3.2.1. <i>Mecánicas y Diseño de Niveles</i>	20
4.3.2.2. <i>Historia</i>	22
4.3.2.3. <i>Sonido/Gráficos/Apartado Técnico</i>	23
4.3.2.4. <i>Conclusión/Valoración Final</i>	25
4.3.3. <i>Legado</i>	25
4.4. ¿POR QUÉ HACER UN REMAKE?	26
4.5. LAS BASES DE UN REMAKE DE ZELDA: OCARINA OF TIME	26
4.5.1. <i>Viajes Temporales</i>	33
4.5.2. <i>Referentes</i>	35
5. DESARROLLO Y RESULTADOS	36
6. CONCLUSIONES	42
7. BIBLIOGRAFÍA	43
8. ÍNDICE DE FIGURAS	46
9. ANEXOS	50

1. INTRODUCCIÓN

En este Trabajo de Fin de Grado se examina el desarrollo, elementos de diseño, historia e impacto cultural del videojuego *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*, originalmente lanzado en exclusiva para la consola Nintendo 64 en 1998, con el fin de conceptualizar una hipotética versión moderna del mismo, adaptada a los estándares actuales de la Industria.

Pese a tratarse de uno de los títulos más influyentes de la Historia, laureado universalmente por la crítica y con un número astronómico de aficionados, la primera entrega en tres dimensiones de la saga *Zelda* sigue siendo, naturalmente, un producto de su época, habiéndose visto superado en diversos aspectos por sus sucesores, tanto de la misma serie como del género de acción y aventuras en general.

Por otra parte, la poca información que se conoce del largo período de desarrollo, y sus distintas etapas revela una gran cantidad de ideas y contenido que, por limitaciones técnicas y/o de tiempo, bien fue descartado o sufrió transformaciones drásticas, lo que da a entender que, aún con la grandeza del producto final, éste albergaba un potencial incluso mayor, al menos en las mentes de aquellos que le dieron forma.

Estos factores, junto con la reciente tendencia o moda de las compañías de videojuegos de visitar sus títulos más exitosos, famosos y queridos, ya sea en forma de *remakes*, *reboots* o secuelas, ha inspirado la realización del presente proyecto, que abarca diseño de jugabilidad, adiciones a las mecánicas de juego y a la narrativa, storyboard y arte conceptual.

2. OBJETIVOS

2.1. OBJETIVOS GENERALES

- Ofrecer una mirada retrospectiva al primer *The Legend of Zelda* en 3D; la historia de su desarrollo, su diseño, su recepción y el impacto que tuvo en la Industria del Videojuego
- Elaborar un documento de diseño y arte conceptual reimaginando el título original como un juego moderno

2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Estudiar el proceso general del desarrollo de videojuegos, tanto en la época de la Quinta Generación de consolas como en la actualidad
- Examinar la evolución de la saga *Zelda* y del género de Acción y Aventura a través de los años, observando la influencia de *Ocarina of Time* en entregas posteriores

- Exponer el panorama actual de la Industria del Videojuego y la del Entretenimiento en general
- Explicar la naturaleza del *remake* como concepto y explorar las formas en las que transforma, para bien o para mal, una obra original, así como lo que conlleva esta práctica en el mundo del arte audiovisual

3. METODOLOGÍA

El origen de este proyecto se debe a una variedad de factores, pero los más relevantes son los siguientes:

- Mi propia afición al medio y a *The Legend of Zelda*
- El panorama actual y tendencia a relanzar clásicos de distintas formas
- El deseo de probarme a mí mismo, realizando un trabajo sobre un tema con el que estoy sumamente familiarizado, y que considero conocer muy bien

Comencé por completar el juego desde el principio múltiples veces, prestando especial atención en distintos aspectos cada vez; diseño de niveles, escenarios, personajes, objetos clave, interacciones especiales, personajes, narrativa, etc. Acto seguido, me dispuse a investigar sobre su desarrollo, las circunstancias de éste y las intenciones del equipo de Nintendo.

Una vez consideré haber recabado suficiente información, entré en la fase “*brainstorming*”, en la que pasé entre uno y dos meses ideando diferentes cambios y adiciones a la base del juego original, anotándolo todo en un documento virtual.

La mayor parte del trabajo práctico fue la realización de varios bocetos y algunos dibujos y diseños de personajes, enemigos, objetos, mapas y escenarios, visualizando el posible aspecto y función que tendrían en un remake.

La última parte del proyecto fue la redacción de esta memoria escrita, relatando e incorporando todo el trabajo previamente realizado.

4. MARCO TEÓRICO

4.1. PREÁMBULO - EL *REMAKE*: ¿PRESERVACIÓN O SUSTITUCIÓN?

Tras haber liquidado al minotauro y rescatado a los atenienses del rey Minos, el héroe Teseo escapó con ellos en un barco con rumbo a la isla de Delos. Para conmemorar la hazaña de su salvador, los residentes de la capital griega guardaron y preservaron el navío de dicho escape durante



Fig. 1. Comparativa *King Kong* (1933/2005), fuente: <https://screenrant.com/king-kong-original-vs-peter-jackson-remake-comparison/>



Fig. 2. Comparativa *Psicosis* (1960/1998), fuente: https://offscreen.com/view/psycho_redux



Fig. 3. Comparativa *It* (1990/2017), fuente: <http://www.cinemacion.es/2017/10/cinco-diferencias-entre-it-1990-vs-it.html>



Fig. 4. Comparativa *Mulan* (1997/2020), fuente: <https://www.fotogramas.es/noticias-cine/a33942581/mulan-pelicula-remake-diferencia-feminismo/>

varias generaciones, reparando y cambiando poco a poco gran parte de su estructura de madera por piezas nuevas.

La llamada “Paradoja del Barco de Teseo”, entonces, presenta una pregunta interesante: ¿Cuándo un objeto deja de ser el mismo, a medida que se reemplaza el material que lo constituía originalmente, y pasa a ser un objeto nuevo? Este dilema puede aparecer en un sinfín de situaciones en la vida. Sin ir más lejos, el propio cuerpo humano experimenta múltiples cambios drásticos a lo largo de su existencia, y a nivel celular una persona es casi completamente diferente a la edad de treinta años que a la de diez.

Ésta es una cuestión que plantea el tema de este trabajo: el *remake*. Por definición, un remake es cuando se toma una cosa, como un libro, una película, una serie, una canción o un juego, y se vuelve a hacer, ya sea usando la obra original como base o partiendo de cero. Esto, junto con la creación de secuelas, *spin-offs* y otros proyectos adyacentes a una obra anterior, se ha convertido en una práctica generalizada por parte de las productoras, aprovechando su popularidad y el cariño nostálgico del público por ella.

Entonces vuelve a surgir la misma pregunta de antes: si se hace una nueva versión de una obra existente, ¿puede ésta considerarse equivalente a la original? ¿O ha sido alterada tanto que constituye una obra completamente nueva, independientemente de tener su origen en otra?

Por ejemplo, la versión de *King Kong* de 2005 dirigida por Peter Jackson está basada en la película original de 1933 de Merian C. Cooper y Ernest B. Schoedsack, pero nadie diría honestamente que es la misma película, pero mejor o “alterada” de alguna manera. Es objetivamente otra película distinta, hecha por personas completamente diferentes en una época muy diferente. Por el contrario, el *remake* de 1998 de *Psicosis* (1960) de Alfred Hitchcock es casi una recreación plano por plano, por lo que técnicamente podría decirse que es igual que la original, pero aun así el resultado sigue siendo dramáticamente diferente y, según la recepción de la crítica, no para mejor, ya que la mayoría la considera una pálida imitación que nunca podría igualar la brillantez de Hitchcock como director.

Hay bastantes más ejemplos en el cine, como *It* (Muschiatti, A. 2017) o las nuevas películas de acción real de Disney basadas en sus clásicos animados. De nuevo se repite lo mismo: que en 2020 se estrenase una película llamada *Mulan* (Caro, N.) no quiere decir que la cinta aparecida veintidós años antes hubiera regresado a los cines; se trata de otra cosa que poco o nada tiene que ver en cuanto a presentación narrativa o audiovisual.



Fig. 5. *Crash Bandicoot: N.Sane Trilogy* (PS4, 2017), fuente: <https://www.amazon.es/Crash-Bandicoot-N-Sane-Trilogy-PlayStation/dp/B01N6IVS8F>



Fig. 6. *Tomb Raider* (Saturn, 1996), fuente: <https://www.firstversions.com/2017/01/tomb-raider.html>
Tomb Raider (PS1, 1996), fuente: <https://www.thegamer.com/rebooting-lara-a-post-mortem-of-square-enixs-tomb-raider-reboots-part-one/>



Fig. 7. Comparativa *Metroid Prime Remastered* (2002/2023), fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=Jaypbay8rt4>

En videojuegos esto se repite mucho también. *Resident Evil 2 Remake* (Ampo, Y., Kadoi, K. 2019) no es *Resident Evil 2* (Kamiya, H. 1998), sino un juego nuevo basado en éste último. El concepto es similar, pero ambos difieren mucho en casi todas las áreas posibles, ya sea los gráficos, la música, la ambientación, la caracterización de los personajes, la jugabilidad, etc. No obstante, el concepto de *remake* en el mundo de los videojuegos es algo más amplio, dado que tiene un significado algo distinto según el contexto de cada producción y la intención de los responsables. Destacan *Crash Bandicoot N.Sane Trilogy* (Tanguay, D. 2017), *Resident Evil 4* (Ampo, Y., Kadoi, K. 2023) o *The Legend of Zelda: Link's Awakening* (Oiwa, M. 2019). Dada la complejidad y amplitud que abarca el término, he decidido dividir la definición de *remake* en distintos tipos de producto según el tipo de desarrollo.

4.1.1. Port

El “*port*” es el método más común y menos ambicioso de redistribuir un videojuego, y normalmente implica el simple acto de llevar el software de una plataforma a otra, resultando más o menos complicado dependiendo de cuán diferente sea la arquitectura y capacidades técnicas de la máquina en la que se pretende poner disponible el título, en comparación con su plataforma de origen. Por esto, aunque la gran mayoría de *ports* ven la luz en buen estado, frecuentemente hay casos en los que los juegos presentan problemas técnicos en mayor o menor medida. Los *ports* pueden incluir añadidos de diverso tipo y volumen, pero el producto base no sufre cambios drásticos. La mayoría se lanzan simultáneamente o poco después de la versión original.

4.1.2. Remaster

Es una especie de *port* actualizado. Como el nombre indica, se trata del mismo juego, pero con mejoras notables en la calidad audiovisual, como texturas y/o modelos en alta definición y música y efectos regrabados, así como posibles cambios en diversos aspectos de jugabilidad o accesibilidad.

4.1.3. Remake

El “*remake*”, propiamente dicho, es la categoría más compleja de explicar, ya que existen distintos tipos. A grandes rasgos, se trata de rehacer un videojuego desde cero, en todos sus aspectos, usando el trabajo original como base o punto de referencia. No obstante, dependiendo de la intención del desarrollador, el *remake* puede diferir en menor o mayor medida de la primera versión. Hay algunos que, aún habiéndose hecho sin utilizar ninguna parte del original, replican de forma casi exacta el diseño del



Fig. 8. Comparativa *The Legend of Zelda: Link's Awakening* (1993/2019), fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=nAcSTxjOO28>



Fig. 9. Comparativa *Tomb Raider Anniversary* (1996/2007), fuente: <https://tombraderuniverse.weebly.com/tomb-raider-anniversary.html>

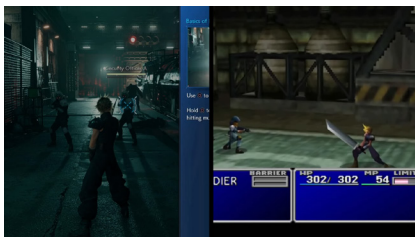


Fig. 10. Comparativa *Final Fantasy VII Remake* (1997/2020), fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=-AHY0q6fk4I&t=121s>

mismo; es decir, son en esencia una copia perfecta del mismo juego, pero con mejores gráficos, sonido, controles, etc. Esto hace que tengan más en común con un *remaster*. *The Legend of Zelda: Link's Awakening* (Tezuka, T. 1993) era un juego de la primera Game Boy, una consola portátil de 8 bits con pantalla monocroma. El *remake* para Nintendo Switch, pese a utilizar modelos 3D, es totalmente fiel al diseño original.

Otros *remakes* optan por tomar el concepto del original y lo adaptan a los tiempos modernos, realizando un juego nuevo que mantiene la misma esencia, pero rediseñado de forma más acorde con títulos actuales de su misma saga o género. *Tomb Raider Anniversary* (Botta, J. 2007) para PlayStation 2 adaptó la trama, personajes y escenarios del juego de 1996 a la historia, estilo artístico, jugabilidad y diseño de niveles de *Tomb Raider Legend* (Crystal Dynamics, 2006), que por aquel entonces era la entrega más reciente y se había convertido en el nuevo estándar de la serie.

4.1.4. Reinención

Quizá el tipo más drástico y menos común es este. Aunque se basan en una obra original, estos juegos introducen tantos cambios que logran trascender la misma y adquieren una identidad propia. En concepto es parecido a la adaptación, pero va mucho más allá, transformando la experiencia de juego en varios niveles. El ejemplo más famoso e importante de estos casos es, sin lugar a dudas, el proyecto de *FINAL FANTASY VII REMAKE* (Nomura, T., Hamaguchi, N., Toriyama, M. 2020-2023), que reimagina el clásico de rol por turnos de PS1 como una trilogía que abarca distintas partes del original, cada una expandiendo y alterando la historia, dando mucho más desarrollo y profundidad a los personajes y las escenas, con un sistema de combate que mezcla la selección de comandos de ataque típica de un JRPG ("Japanese Role-Playing Game") tradicional con acción en tiempo real, manejando a cada personaje directamente.

En un mundo cada vez más digital e interconectado, en el que la tecnología avanza de forma constante, los juegos, las películas, la música, todo el entretenimiento audiovisual debería poder perdurar muy fácilmente; todo está en Internet, todo está archivado en alguna parte. Pero no es tan sencillo. Las compañías dueñas de los derechos del contenido multimedia ponen todas las trabas que pueden a su distribución no autorizada, y al mismo tiempo no hacen ningún esfuerzo para que la mayoría de ese contenido esté disponible oficialmente. Se podría argumentar que, debido a problemas de licencia o simplemente a la gran cantidad del mismo, tal cosa sería casi imposible para ellos. Sin embargo, es indiscutible que existe un problema generalizado con respecto a su disponibilidad.

De esta forma, en los *remakes*, *remasters*, *ports* y demás, recae a menudo la función de preservar el material en el que se basan, a falta de estar ese material disponible en su forma original. Pero claro, esto entra en conflicto con su cualidad de ofrecer algo nuevo más allá de la adaptación, y como tal, siempre va a tener lugar una pérdida de la identidad del trabajo original en mayor o menor medida; es imposible perpetuar la existencia de un juego si la única versión que puede obtenerse actualmente está muy cambiada o ni siquiera se le parece.

Cabría entonces preguntarse ¿cuál es la función de un *remake*? ¿por qué hacerlos? ¿Sólo por dinero fácil? Si no pueden verse como una forma de preservar la obra fuente, ¿tiene realmente algún valor tomar algo y hacerlo de nuevo?

Bueno, las ganancias son sin duda un factor. Por un lado, es más sencillo desarrollar una nueva versión de un título antiguo que crear algo totalmente nuevo y único. Por otro, es una apuesta mucho más segura comercialmente; La gente quiere ver sus juegos y películas favoritas regresando por todo lo alto. Para un ejecutivo es mucho más fácil dar luz verde a un proyecto que sabe que va a vender.

Además, debido a la rápida evolución de la tecnología, particularmente entre mediados y finales de los noventa, los videojuegos tienden a “envejecer” de una manera diferente a las películas, dada su naturaleza interactiva. Muchos juegos aclamados se quedan atrás con el paso de los años al verse superados no sólo visualmente, sino en cuestiones como el manejo del personaje, el movimiento de la cámara, el diseño de sus niveles, o algo tan específico como el tamaño y forma de la pantalla influyendo en el campo de visión del jugador.

Es por esto que un *remake*, o cualquier tipo de reedición, tiene la oportunidad única de tomar los peores aspectos de un juego y mejorarlos, incluso si no es completamente fiel en todo sentido. Un *remake* a gran escala no puede verse como una forma de experimentar la obra original directamente, sino más bien como una forma de revisar y llevar a cabo sus conceptos e ideas de maneras nuevas, o de formas que no eran viables cuando se desarrolló la primera versión.

Es cierto que esto puede salir muy bien o terriblemente mal dependiendo de las circunstancias y de una variedad de factores diferentes, pero las veces que sale bien han dado lugar a algunos títulos verdaderamente excepcionales que hacen que esta clase de proyecto sea algo por lo que valga la pena apostar.



Fig. 11. *The Legend of Zelda* (NES, 1986), fuente: <https://www.mobygames.com/game/3393/the-legend-of-zelda/screenshots/nes/312925/>



Fig. 12. *The Legend of Zelda: A Link to the Past* (SNES, 1991), fuente: <https://www.mobygames.com/game/6608/the-legend-of-zelda-a-link-to-the-past/screenshots/snes/396327/>

4.2. INTRODUCCIÓN Y EVOLUCIÓN DE 'THE LEGEND OF ZELDA'

The Legend of Zelda es una serie de videojuegos del género de acción y aventura, que debutó con su primera entrega homónima en 1986 para la consola Nintendo Famicom (Nintendo Entertainment System o NES fuera de Japón). Su creador es Shigeru Miyamoto, padre de varias otras sagas de videojuegos importantísimas como *Super Mario*, *Donkey Kong* o *Star Fox*. Según ha contado en varias ocasiones, la idea de hacer un juego de aventuras no lineal se le ocurrió mientras exploraba los bosques cerca de su hogar de la infancia, en Kyoto.

Se trata de una antología; cada juego comparte un mismo universo, personajes, objetos, mitología y conceptos recurrentes, pero no están estrictamente conectados narrativamente. Cada entrega es protagonizada por una encarnación de Link, héroe elegido por los dioses, y con la ayuda de la princesa Zelda, debe defender el reino de Hyrule del malvado mago oscuro Ganon (o Ganondorf, su forma "humana"), que desea hacerse con la Trifuerza, un artefacto divino con el poder de conceder deseos, entre otras cosas.

La jugabilidad, a grandes rasgos, consiste en explorar un vasto mundo, conocer personajes pintorescos, combatir enemigos y descubrir secretos. Para avanzar, el jugador debe buscar y completar una serie de templos o mazmorras, que son enormes edificios laberínticos, compuestos por puzzles que deben resolverse investigando el entorno y usando una herramienta o arma especial, normalmente encontrada dentro de la propia mazmorra. Cada mazmorra tiene distintas estéticas y se centran en algún elemento natural. Una vez completadas todas, hay que dirigirse a un punto determinado del mapa para enfrentarse a una última prueba y derrotar a Ganon o el antagonista de turno.

Salvo la experimental segunda entrega, *Zelda* empezó con juegos en 2D de perspectiva cenital. El original de NES colocaba al jugador en mitad del mapa abruptamente, casi sin contexto alguno, con todo el trasfondo necesario explicado en el manual de instrucciones. Era un juego deliberadamente críptico; apenas se explicaba nada, hasta el punto de requerir una guía para ser completado.

The Legend of Zelda: A Link to the Past (Tezuka, T. 1991), para Super Nintendo, partía de la base del primero, pero añadiendo una estructura mucho más clara y definida, una jugabilidad más rica y avanzada y una narrativa más integrada dentro del propio juego. Fue el que estableció la forma básica de todas las entregas posteriores.



Fig. 13. Cubierta de *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* (N64, 1998), fuente: https://www.nintendolife.com/news/2020/01/poll_box_art_brawl_27_-_the_legend_of_zelda_ocarina_of_time



Fig. 14. *The Legend of Zelda: Majora's Mask* (N64, 2000), fuente: <https://twitter.com/eluniversozelda/status/1497034975044333568>

The Legend of Zelda: Ocarina of Time (Aonuma, E., Koizumi, Y., Ôsawa, T., Yamada, Y. 1998), dirigido por Eiji Aonuma, ahora el principal responsable de la saga, fue la primera entrega desarrollada totalmente en tres dimensiones, y sentó las bases no sólo para el futuro de la franquicia, sino para la mayoría de los juegos de aventuras en 3D desde ese punto en adelante. Para este juego se inventó un revolucionario sistema de cámara, que permitía fijar el blanco en cualquier personaje o enemigo y ciertos objetos, y moverse en torno a él sin desorientarse o entorpecer la acción, todo pulsando un solo botón. También presentaba una historia simple pero efectiva, un diseño de niveles exquisito, una banda sonora inolvidable y un control perfecto para la época.

Ocarina of Time fue capaz de tomar la fórmula de juego y estructura de *A Link to the Past*, hasta entonces el pináculo de *Zelda* en 2D, y adaptarla a la perfección a las tres dimensiones, en una época en la que los juegos de ese tipo estaban aún dando sus primeros pasos. Es por estas razones que, aún hoy, se considera como uno de los mejores juegos de toda la Historia y, junto con *Super Mario 64* y otros de los más importantes, responsable de dar forma a los videojuegos tal como los conocemos a día de hoy.

Si bien *Ocarina of Time* serviría como base para cada entrega de la serie durante los siguientes diecinueve años, cada juego tendría una nueva característica única que marcaría su propia identidad y los diferenciaría entre sí:

- *The Legend of Zelda: Majora's Mask* (Aonuma, E., Koizumi, Y. 2000) vería al mismo Link de *Ocarina* atrapado en Termina, un mundo amenazado por la caída de la luna en tres días, y contaría con el uso de máscaras para transformarse en diferentes criaturas con habilidades únicas, así como un sistema de viajes temporales más elaborado.
- *The Legend of Zelda: The Wind Waker* (Aonuma, E. 2002) cambió el reino de Hyrule por múltiples islas separadas por un vasto océano que recorrer a bordo de una pequeña embarcación, pudiendo controlar la dirección del viento a placer con una batuta mágica. También introdujo el cambio de estilo artístico más drástico que se había visto hasta el momento, apostando por un *cell shading* que no convenció a los fans entonces, pero que casi todo el mundo adora hoy.
- *The Legend of Zelda: Twilight Princess* (Aonuma, E. 2006), en respuesta directa al caricaturesco aspecto del anterior, fue la entrega más lúgubre y visualmente realista de la saga, inspirada por la trilo-



Fig. 15. *The Legend of Zelda: The Wind Waker* (GC, 2002), fuente: <https://www.mobygames.com/game/8725/the-legend-of-zelda-the-wind-waker/screenshots/gamecube/606129/>



Fig. 16. *The Legend of Zelda: Twilight Princess* (GC/Wii, 2006), fuente: https://www.nintendolife.com/games/gamecube/legend_of_zelda_twilight_princess/screenshots



Fig. 17. *The Legend of Zelda: Skyward Sword* (Wii, 2011), fuente: <http://www.gamingexcellence.com/wii/games/the-legend-of-zelda-skyward-sword/screenshots>

gía de *El Señor de los Anillos* (Jackson, P. 2001-2003). En esta aventura, que regresaba a Hyrule por primera vez desde *Ocarina of Time*, Link podría convertirse en lobo.

- *The Legend of Zelda: Skyward Sword* (Fujibayashi, H. 2011) fue el *Zelda* menos convencional hasta la fecha, con el jugador controlando el movimiento de la espada y todos los artilugios de Link moviendo directamente el mando de Wii, y presentando un mundo dividido en múltiples zonas. Contaba la primera historia de la saga cronológicamente.

En 2017, como título de lanzamiento para Nintendo Switch, salió a la venta *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* (Fujibayashi, H.), una propuesta completamente nueva para la saga, que se deshacía de la fórmula clásica y apostaba por un inmenso mundo abierto completamente libre y lleno de posibilidades. En 2023 se estrenó su secuela directa, *Tears of the Kingdom* (Fujibayashi, H), que utilizaba una versión alterada y expandida del escenario visto en su predecesor, introduciendo nuevas habilidades y una nueva historia.

En ambas entregas el jugador tiene casi completa libertad para ir a cualquier parte del mapa y explorarlo a sus anchas desde el inicio de la aventura, puede completar las mazmorras en cualquier orden e incluso enfrentarse a Ganon, el enemigo final, en las primeras horas de juego. El mundo del juego es mucho más detallado e interactivo que cualquiera visto antes, con una impresionante simulación de físicas realistas, armas que se acaban rompiendo con el uso, mayor presencia de elementos de los géneros de rol y supervivencia, y enemigos con una inteligencia artificial sumamente avanzada.

Debido a esto, la mayoría de problemas que el juego presenta tienen un muy amplio, quizá infinito número de soluciones, y el avance en la aventura, completamente no lineal, depende del propio ingenio, curiosidad y creatividad del jugador. También conlleva que, debido a la falta de una estructura narrativa convencional, la mayor parte de la historia se cuenta a través de “recuerdos”; escenas retrospectivas que muestran sucesos del pasado distante que dan sentido al estado del mundo que Link explora en el presente.

Fig. 18. *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* (Wii U, Switch, 2017),
fuente: <https://www.mobygames.com/game/84595/the-legend-of-zelda-breath-of-the-wild/screenshots/wii-u/1032212/>



Fig. 19. *The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom* (Switch, 2023),
fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=PltrSuUIGFY>



Este nuevo estilo es muy distinto al diseño tradicional. Aunque existía un mundo medianamente amplio, tenía barreras claras y estaba bastante más limitado en cuanto a lo que se podía hacer en él. Había una secuencia clara de objetivos que había que realizar en un orden determinado y la historia estaba mucho más presente. El foco del juego estaba más en completar los templos y menos en explorar el mapa, a diferencia de las últimas dos entregas, y los puzzles dentro y fuera de los mismos tenían una única solución, habitualmente ligada al uso de un objeto o herramienta clave.

Fig. 20. *The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom* (Switch, 2023),
fuente: <https://www.mobygames.com/game/203119/the-legend-of-zelda-tears-of-the-kingdom/promo/group-126423/image-976017/>





Fig. 21. *Super Mario 64* (N64, 1996),
fuente: <https://www.mobygames.com/game/3533/super-mario-64/screenshots/n64/246941/>



Fig. 22. *Nintendo 64 Disk Drive*
(1999), fuente: <https://maru-chang.com/hard/nus/english.htm>

4.3 'OCARINA OF TIME' (1998) - ANÁLISIS

4.3.1. Historia de Desarrollo

El desarrollo del juego debió empezar en torno a finales de 1994, coincidiendo con el de *Super Mario 64* (Miyamoto, S. 1996), que sería el título de lanzamiento clave de Nintendo 64 (entonces conocida por el nombre en clave "*Project Reality*" y Ultra 64 más tarde). De hecho, ambos juegos suelen considerarse "hermanos" por lo intrínsecamente conectados que estuvieron durante su desarrollo, compartiendo el mismo motor básico e incluso algunas texturas (ésto último no se ve reflejado en la versión comercial). Podría decirse que el debut en 3D del fontanero funcionó como la base sobre la que se cimentó *Ocarina*.

Desde un primer momento se planteó como el "buque insignia" de un periférico llamado Nintendo 64DD (Disk Drive), que usaría discos magnéticos como formato en lugar de cartuchos. Este accesorio se ideó como una respuesta —francamente poco ortodoxa— ante el entonces novedoso CD ROM utilizado por consolas de la competencia como Sony PlayStation y Sega Saturn. Éste, debido a su superior capacidad de almacenamiento, ofrecía a las compañías de software la posibilidad de crear videojuegos mucho más largos y complejos de lo que se había visto antes, además de poder usar sonido de alta calidad e incluso secuencias de vídeo de movimiento completo (*Full Motion Video/FMV*), permitiendo que la calidad audiovisual de los juegos rivalizara por primera vez al cine.

El Disk Drive resultaba perfecto para *Zelda* debido al enorme tamaño del proyecto, especialmente en su etapa más temprana, pero tras los numerosos retrasos y posterior fracaso en ventas del aparato, Nintendo consideró que lanzar el título como exclusivo del mismo resultaría inviable y su desarrollo fue trasladado al cartucho estándar, cuya sustancialmente menor memoria resultó en una gran cantidad de contenido descartado o reestructurado.

Este juego marcaría la primera vez que Miyamoto no dirigiera un juego de *Zelda*, asumiendo el papel de productor. En su lugar, este sería el debut como director de Eiji Aonuma en la serie, junto con otros cuatro directores, cada uno a cargo de una faceta diferente del juego. Aonuma, quien más tarde estaría a cargo de todos los títulos principales de *Zelda*, se ocupó de diseñar las mazmorras de *Ocarina of Time* y de la resolución de puzzles en general. Otro director, Yoshiaki Koizumi, que estuvo a cargo de varios sistemas de juego y escribió parte del escenario principal, es ahora el productor jefe de la serie *Super Mario*. El equipo encargado de su desarrollo fue la división EAD (*Entertainment Analysis & Development*) que ya había trabajado en los cuatro *Zelda* anteriores y otros títulos notables de N64, como *Pilotwings 64* (Oyagi, Y. 1996), *Star Fox 64*



Fig. 23. Demo técnica *Zelda 64*, Nintendo SpaceWorld 1995, fuente: <https://www.videogameschronicle.com/files/2021/05/zelda-64-tech-demo.jpg>

(Imamura, T. 1997, *Lylat Wars* en Europa) y *F-Zero X* (Sugiyama, T. 1998). El plantel estaba compuesto por más de doscientas personas, con un presupuesto de aproximadamente doce millones de dólares.

Una de las primeras ideas propuestas para el juego fue que se desarrollara por completo dentro del Castillo de Ganon, y se accedería a las áreas particulares del mapa saltando a través de pinturas, de manera muy similar a *Super Mario 64*. Pero al darse cuenta de que habían subestimado las capacidades técnicas de la consola, pasaron al modelo más grande y convencional de Hyrule que acabó por verse.

Shigeru Miyamoto luego quiso que estuviera completamente en primera persona, creyendo que así sería más inmersivo, pero Koizumi rechazó la idea, ya que había diseñado la apariencia de Link en el juego, protestando que los jugadores no podrían apreciar su aspecto tan “chulo”.

El juego fue anunciado oficialmente por primera vez durante el SpaceWorld del año 1995, un evento que Nintendo organizaba anualmente para revelar sus principales novedades desde 1989. Éste representa la primera encarnación de lo que hoy conocemos como Nintendo Direct, un programa en directo emitido al principio, mitad y final de cada año fiscal en el que la compañía da a conocer los juegos que llegarán a la consola actual próximamente. El entonces titulado simplemente *Zelda 64* no se parecía prácticamente en nada al juego que terminó llegando a las tiendas; se mostró un breve vídeo de una versión muy básica de Link en duelo contra un caballero formado por polígonos reflectantes, un efecto muy impresionante para la época. La demostración cautivó a la audiencia, y la noticia de que la primera aventura de Link en tres dimensiones estaba en camino no tardó en llegar a las páginas de la prensa especializada.

Por desgracia para miles de niños y fans impacientes por descubrir el nuevo reino de Hyrule, éste sería sólo el comienzo de un largo y tumultuoso desarrollo que aún tardaría más de tres años en concluir.

El proceso creativo de *Zelda 64* demostró ser muchísimo más complicado y experimental que el debut de Mario en 3D. El diseño de los juegos del fontanero es más abierto y flexible, al pertenecer al género de plataformas, pero *Zelda* es distinto. Siendo un juego de acción-aventura y puzzles, y estar ambientado en un vasto mundo en el que cada lugar existe simultáneamente, posee un equilibrio de muchas particularidades y complejidades conectadas que hay que cuidar de no perturbar.



Fig. 24-26. Fases de desarrollo de *Ocarina of Time*: “A+B”, “A+C”, “Early Sword on A”, fuente: https://tcrf.net/Prerelease:The_Legend_of_Zelda:_Ocarina_of_Time

Los primeros prototipos que presentaron metraje real mostraban a Link recorriendo toscos mapas de prueba, los cuales eran notablemente más amplios y vacíos de lo que serían sus versiones finales. Contenían enemigos y personajes secundarios muy distintos de los conocidos —e incluso algunos inéditos— y algunas de las acciones disponibles se asemejaban a *Super Mario 64*, como controlar y cambiar el modo de la cámara con los botones C. También se cree que existía un botón de salto, el cual se acabó descartando en favor de un salto automático en el juego terminado.

Durante el desarrollo se experimentó con varios esquemas de control, concretamente en lo que respecta al sistema de combate y al uso de objetos, antes de llegar a los botones C con ranuras equipables y el botón A contextual de la versión definitiva. En uno de los prototipos, los objetos se asignaban a los botones A y B, y éstos podían combinar sus efectos pulsándolos a la vez. En otro más avanzado, tres de los botones C se usaban para objetos, y el botón A servía para atacar, sin rastro de B. Aunque el juego mantuviese los mismos sistemas a grandes rasgos durante su evolución, el funcionamiento de las mecánicas en detalle cambiaba bastante y muy a menudo.

El “Fijado Z” fue sin duda la innovación más grande y la mecánica de juego que menos cambió durante el desarrollo del juego. Los diseñadores encontraron que, al tratar de trasladar los movimientos de la espada de *A Link to the Past* a un entorno 3D, era difícil asestar golpes a los enemigos de forma precisa dado lo primitivo que era el sistema de cámara; lo normal en un juego de ese tipo en esa época. Los monstruos se movían rápidamente y se les perdía de vista con facilidad, lo cual desorientaba y resultaba frustrante.



NINTENDO⁶⁴

Fig. 27. Gómez Ortega, A. 2024 diagrama controles *Zelda 64*

1. **Stick Analógico** - Mover al personaje
2. **Botón A** - Interactuar, Confirmar, Agarrar, Rodar, Etc.
3. **Botón B** - Atacar, Cancelar
4. **Botones C** - Equipar/Usar objetos, Vista en primera persona
5. **Botón START** - Abrir menú
6. **Botón L** - Mostrar/Ocultar minimapa
7. **Botón R** - Usar escudo
8. **Botón Z** - Fijar blanco, Reiniciar posición de la cámara

Fig. 28. "Fijado Z" en *Ocarina of Time*, fuente: <https://zelda-archive.fandom.com/wiki/Z-targeting>



La solución a este problema se le ocurrió al diseñador Yoshiaki Koizumi cuando acudió a nada menos que un espectáculo *ninja* en Kyoto: en él, un *ninja* se encontraba rodeado de oponentes, y éste los enfrentaba uno a uno enrollando su *kusarigama* (guadaña con cadena) alrededor de la espada del contrincante, atrapando a ambos en un uno contra uno en el que los dos andaban en círculos en torno al otro, sin perderse de vista nunca. Del mismo modo, en *Zelda*, el jugador puede fijar el blanco en cualquier enemigo, personaje u objeto pulsando el botón Z, haciendo que la cámara se "acople" a ese punto. Éste entonces se mueve alrededor del blanco sin perderlo de vista, pudiendo incluso realizar maniobras evasivas y otras acrobacias, mejorando por mucho la fluidez del combate. De forma complementaria a este sistema, la mayoría de enemigos siempre atacará a Link de uno en uno, para no abrumar al jugador.



Fig. 29. Lakitu en *Super Mario 64*, fuente: <https://super-mario-64-official.fandom.com/wiki/Lakitu>

Como los diseñadores temían que el sistema de cámara y fijado resultase demasiado complejo y difícil de entender, al no haber nada muy parecido en otros juegos contemporáneos, decidieron personificar el cursor en la forma de una pequeña hada a la que llamaron Navi, una abreviación de "*navigate*" en inglés, debido a su función de guiar a Link y aportar información y pistas sobre personajes y enemigos. Introducir una mecánica novedosa diegéticamente, en la guisa de un personaje, es algo que ya habían hecho en *Super Mario 64* con Lakitu, quien representa la cámara cuyo ángulo puede controlar el jugador.



Fig. 30. Cambios en el símbolo Gerudo, fuente: <https://www.zeldaspeedruns.com/ooot/generalknowledge/version-differences>

Otra gran adición que planteó un desafío igualmente grande fue el poder montar a caballo. Epona fue incluido como el corcel de Link principalmente por la afición de Miyamoto a la equitación, y tiene la costumbre de intentar incluir sus hobbies en los juegos que hace, pero también se incluyó por necesidad, dado lo extenso del campo de Hyrule. En un momento dado consideraron rescatar las Botas de Pegaso de *A Link to the Past*, pero finalmente se decidieron por un caballo al ser más apropiado dado el realismo del juego comparado a las entregas 2D, y también resultaba más vistoso. Los animadores se esforzaron por hacer el movimiento del galope lo más real posible.

Después de cinco años de espera desde el lanzamiento de *Link's Awakening* para Game Boy en 1993, y siete desde el último *Zelda* de sobremesa, *A Link to the Past* para SNES en 1991, *Ocarina of Time* vio finalmente la luz en Japón el 21 de noviembre de 1998, el 23 en EE.UU., y el día 11 del mes siguiente en Europa. Australia tuvo que esperar al 18 de diciembre para tenerlo en las tiendas. El juego recibió puntuaciones perfectas de prácticamente toda la prensa especializada y continúa siendo de los títulos más aclamados e influyentes de todos los tiempos, manteniendo un 99/100 en el famoso portal Metacritic.

El juego se ha relanzado varias veces a lo largo de los años. Poco después de su lanzamiento inicial, se realizaron algunas revisiones a la versión de N64. Después del cartucho dorado original, las versiones posteriores corrigieron varios fallos y errores tipográficos y, más notablemente, alteraron algunos aspectos visuales y de audio:

- Se eliminaron cantos islámicos de la mezcla de la melodía que suena en el Templo del Fuego. Koji Kondo los incluyó inicialmente porque le gustó cómo sonaba, ignorando su origen e importancia cultural. Por aquel entonces Nintendo aún mantenía una política de censura de contenido religioso en sus juegos, de modo que es probable que los quitaran por eso.
- Se cambió la cresta lunar de la tribu Gerudo por un símbolo más original, posiblemente por la misma razón que el punto anterior.
- Se retiró todo charco, mancha o rastro de sangre del juego, y la sangre roja que Ganondorf escupe en una escena se cambió a un tono verde.



Fig. 31,32. Cambio en la sangre de Ganondorf, fuente: https://tcrf.net/The_Legend_of_Zelda:_Ocarina_of_Time/Version_Differences

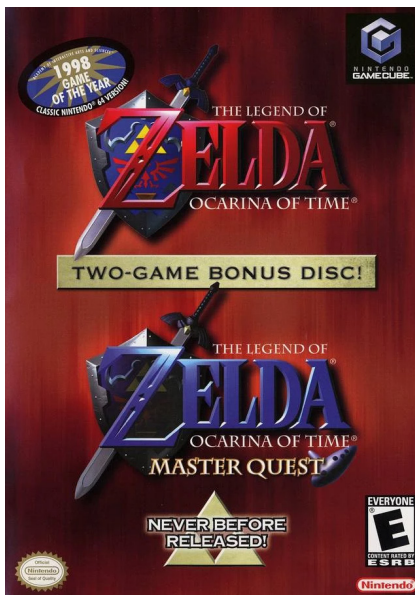


Fig. 33. *The Legend of Zelda: Ocarina of Time Master Quest* (GC, 2002),
fuente: https://zelda.fandom.com/wiki/The_Legend_of_Zelda:_Ocarina_of_Time_Master_Quest

Ocarina of Time también ha aparecido en casi todas las consolas de sobremesa de Nintendo desde la N64, pero las versiones más notables son:

- Incluido en *The Legend of Zelda: Collector's Edition* (2003) y como bonus por la reserva de *The Wind Waker* para GameCube, junto con la inédita versión *Master Quest*, que cambiaba los puzzles dentro de las mazmorras.
- Disponible para compra digital en la Consola Virtual de Wii y Wii U.
- Completamente remasterizado para Nintendo 3DS por Grezzo en 2011, con mejoras en los gráficos, ajustes en la jugabilidad y nuevo sistema de apuntado giroscópico.

Actualmente se encuentra disponible mediante la suscripción al servicio Nintendo Switch Online.



Fig. 34. Gómez Ortega, A. 2023
Comparativa *The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D*
(1997-2011)



Fig. 35. Torre de Hera en *A Link to the Past*, fuente: <https://zeldauniverse.net/guides/a-link-to-the-past/walkthrough/chapter-4-tower-of-hera/>



Fig. 36. Torre del Águila en *Link's Awakening*, fuente: <https://zeldauuniverse.net/guides/links-awakening/walkthrough/chapter-14-eagles-tower/>

Fig. 37. Templo del Agua en *Ocarina of Time*, fuente: [https://nintendo.fandom.com/wiki/Water_Temple_\(Ocarina_of_Time\)](https://nintendo.fandom.com/wiki/Water_Temple_(Ocarina_of_Time))

4.3.2. Reseña

4.3.2.1. Mecánicas y Diseño de Niveles

Como el primer *Zelda* en 3D, *Ocarina* es muy diferente a sus predecesores de NES y SNES a nivel técnico, aunque su diseño aún sigue su ejemplo. Aún tenemos lo básico, como pueblos/aldeas, objetos y armas especiales para distintas situaciones, puzzles y templos/mazmorras y todos los elementos que hacían a *Zelda* ser *Zelda*, pero la tercera dimensión plantea una serie de cuestiones que simplemente no podían existir antes. En los juegos anteriores, uno podía moverse entre cuatro y ocho direcciones, fundamentalmente. Aquí, al estar en 3D, hay que pensar en el entorno del juego no como un nivel en un juego en el sentido tradicional, sino como un espacio real, teniendo en cuenta todos los ejes. Esto quiere decir que, a lo largo de la aventura, el jugador se moverá en todas las direcciones posibles, con menos limitaciones que nunca. Por ejemplo, la verticalidad; *A Link to the Past* y *Link's Awakening* tenían momentos similares, como una mazmorra de varios pisos en la que puedes caer a niveles inferiores por un agujero en el suelo, o una torre que, en vez de subir, derrumbas poco a poco destruyendo ciertos pilares en salas diferentes, pero nunca nada tan complejo como el Templo del Agua, en el que hay que manipular el nivel del agua desde distintos puntos para poder llegar a cada rincón, el Templo del Fuego, en el que puedes caer hasta la primera planta directamente desde el punto más alto, o en el Interior de Jabu-Jabu, un laberíntico sistema digestivo lleno de agujeros y pasadizos.





Fig. 38. Link usando el Escudo Espejo en *Ocarina of Time*, fuente: <https://jagged.com/Games/Legend-of-Zelda-Ocarina-of-Time/Walkthrough/31-Spirit-Temple.html>

En las entregas 2D, no hay ningún momento en el que tengas que mirar alrededor para buscar el interruptor que se debe alcanzar con el tirachinas o el arco para abrir una puerta, lo verías directamente dada la perspectiva cenital continua. Tampoco sería posible un objeto como el Escudo Espejo, clave en el Templo del Espíritu, que tiene puzzles tan ingeniosos y creativos como usarlo para desviar la luz del sol, filtrada a través de una grieta en la pared, hacia otro punto para activar un mecanismo. Y qué decir del Fijado Z— prácticamente todos los juegos de acción lo tienen, pero antes de *Zelda 64* no existía, y los problemas de cámara eran de los más comunes en títulos de aquella época. No es que *Ocarina of Time* inventase los videojuegos en 3D, pero ciertamente no se podían comparar a nivel mecánico; fue verdaderamente un punto de inflexión, marcó un antes y un después en la forma de diseñar.

Otra genialidad fue el uso de la música como elemento clave de la propia jugabilidad; según me consta, no hubo otro juego que permitiese tocar un instrumento de forma tan realista, con cada una de sus notas y sus modulaciones, tanto libremente como para progresar en el juego. Es cierto que tiene sus limitaciones, sólo son cinco notas esencialmente, pero eso sólo hace que las composiciones sean más impresionantes en su memorabilidad y emotividad. A lo largo del juego, el jugador tendrá que memorizar diversas melodías y tocarlas en la ocarina de Link mediante distintas combinaciones de botones, cada uno correspondiente a una nota, y estas canciones tienen varias funciones y efectos mágicos, como abrir un camino, mover un objeto de un sitio a otro o transportarte a otra zona del mapa. La mayoría de las acciones especiales se realizan tocando música, y eso es algo muy especial. Se sabe que en 1998, allá por el estreno del juego, las ventas de ocarinas en EE.UU. y Europa se dispararon, cuando el instrumento había sido bastante desconocido o no muy popular hasta entonces.



Fig. 39. Link tocando la ocarina en *Ocarina of Time*, fuente: <https://screenrant.com/the-legend-of-zelda-how-ocarina-of-time-changed-the-gaming-industry-forever/>



Fig. 40-43. Momentos clave de *Ocarina of Time*, fuente: <https://www.youtube.com/playlist?list=PL8C7A9D9AD3CC39F8>

4.3.2.2. Historia

De forma parecida a *A Link to the Past*, la historia se presenta como una precuela de todos los juegos anteriores, contando el origen de Ganon y entrando en más detalle sobre el lore de la Trifuerza y la mitología del mundo de la saga. Link, esta vez un miembro de la tribu Kokiri, recibe la tarea del guardián de su aldea, el Gran Árbol Deku, de asumir su destino como héroe y, con la ayuda de la princesa Zelda, detener los planes del malvado Ganondorf de obtener la sagrada Trifuerza y dominar del mundo. Él busca las tres piedras espirituales, que son las llaves del Reino Sagrado donde reside la Trifuerza, por lo que Link se propone encontrarlas antes que él. Pero una vez que regresa al Castillo de Hyrule después de conseguirlos, observa cómo la princesa escapa de Ganondorf, y ésta logra lanzarle a Link la Ocarina del Tiempo. Link va entonces al Templo del Tiempo, donde encuentra la Espada Maestra.

Después de retirar la espada de su pedestal, Link cae en un sueño profundo durante siete años, custodiado por Rauru, sabio de la Luz. Cuando despierta, Rauru explica que Ganondorf lo había seguido hasta el templo y logró obtener la Trifuerza, hundiendo a Hyrule en una era de oscuridad y ruina. Con la ayuda del misterioso Sheik, se adentra en peligrosas mazmorras y libera a los otros Sabios. Al regresar al Templo del Tiempo, descubre que Sheik es en realidad Zelda, pero Ganondorf se aparece y la rapta, llevándola a su castillo. Allí Link se enfrenta a él en un duelo final del que sale victorioso, pero antes de que él y la princesa puedan escapar, el villano usa el poder que le queda para transformarse en Ganon, la Bestia de las Tinieblas. El héroe lo derrota una vez más, y Zelda y los sabios lo confinan a una prisión dentro del Reino Sagrado. La Princesa agradece al héroe y usa la ocarina para enviar a Link al pasado, con el fin de que pueda recuperar los años perdidos de su infancia. Link aprovecha para avisar al legítimo rey de los planes de Ganondorf, evitando que el oscuro futuro que ha vivido llegue a acontecer.

A primera vista, esta historia puede parecer muy simple y directa, ya que sigue claramente el modelo clásico del Viaje del Héroe, pero tiene mucho más que decir de lo que parece. Más allá de su presentación desenfadada, presenta temas más serios como la madurez, el paso del tiempo en la vida de las personas, la corrupción, etc., y el tono de la aventura se torna más oscuro y melancólico después del salto de tiempo. Y aparte de eso y el mensaje de la historia, los personajes en sí son tremendamente entrañables, y la inigualablemente mágica atmósfera resulta tan inmersiva que hace que jamás quieras dejar ese mundo atrás, y nunca puedas olvidarlo.



Fig. 44. Nakano, Y. 1998
Link adulto, *Ocarina of Time*, fuente: <https://www.flickr.com/photos/historyofhyrule/51126082643/in/album-72157629221382071/>

4.3.2.3. Sonido/Gráficos/Apartado Técnico

Los gráficos son, sin duda, la parte del juego que peor aguanta el tipo. Por supuesto, hay que tener en cuenta que salió hace veintiséis años y en 1998 era un auténtico portento, pero la tecnología ha avanzado a pasos agigantados desde entonces, y muy velozmente; incluso comparado a su sucesor inmediato en la siguiente generación de consolas (Nintendo GameCube), *The Wind Waker*, el apartado técnico de *Ocarina* se queda muy atrás, y es que cuatro años en esta industria, especialmente en la infancia y adolescencia temprana del 3D, es una eternidad.

Los modelos de los personajes tienen un aspecto tosco, el del propio Link siendo especialmente básico. Esto se debe a que fue naturalmente de los primeros en ser creados durante las primeras fases del desarrollo y, a diferencia de la gran mayoría, su apariencia dentro del juego informo su diseño en el arte conceptual y las piezas promocionales finales, no al revés como suele ser la norma. El modelo no fue actualizado para reflejar algunos de los cambios y ajustes que el diseño oficial introdujo, como los detalles de los guantes o el cinto del torso del que cuelgan el escudo y la vaina de la espada.



Fig. 45. Koizumi, Y. 1996-1998
Link (modelo 3D), *Ocarina of Time*, fuente: https://www.models-resource.com/nintendo_64/legendofzeldaocarinaoftime/model/42342/



Fig. 46. Fondo interior de casa Kokiri, *Ocarina of Time*, fuente: https://zelda.fandom.com/wiki/Know-It-All_Brother?file=KnowitallbrotherHouse.jpg

Las texturas en los entornos tienen muy baja resolución, cosa que contribuye a que el juego se vea borroso en resoluciones más altas, sobre todo en las áreas en las que se usan fondos prerenderizados. Es una técnica muy común en la época temprana del 3D: se creaba un entorno de alta fidelidad por ordenador, se le hacía una “captura” y se colocaba dicha imagen sobre una escena 3D muy simple en tiempo real. Así se lograban escenas mucho más logradas y gráficamente impresionantes de lo que las consolas de la época permitían, de forma muy eficiente. Aunque muchos juegos de PlayStation, como la saga Final Fantasy, usaron este método casi exclusivamente, *Ocarina of Time* sigue siendo casi exclusivamente tridimensional, con este tipo de fondos apareciendo sólo en escenas más grandes y elaboradas, más notablemente el Mercado de Hyrule y algunos interiores de casas. El efecto se pierde en las resoluciones más altas que hoy son estándar, pero en un monitor o televisor CRT (de tubo), en la resolución y relación de aspecto para la que fue diseñado, resulta convincente aún hoy.



Fig. 47. Fondo mercado de Hyrule, *Ocarina of Time*, fuente: https://zelda-archive.fandom.com/wiki/Hyrule_Castle_Town

La música, a pesar de ser MIDI y no una orquesta real, resulta variada, pegadiza y muy memorable, y los efectos de sonido son acertados y cumplen su función en cada caso. Las limitaciones del cartucho frente al CD ROM de la competencia se hacen patentes en este apartado más que en cualquier otro, pero con todo, la banda sonora sigue siendo de los aspectos más aclamados del juego, lo cual es encomiable. También cabe decir que, siendo ésta una parte íntegra de la jugabilidad a través de la ocarina, sería difícil imaginar cómo podría funcionar en tándem con grabaciones de instrumentos reales en lugar de un sonido digital y por ende, modulable.

4.3.2.4. Conclusión/Valoración Final

Es claro el por qué el juego ha aguantado el paso de los años y mantiene su posición como “mejor juego jamás hecho” por mucha gente. Obviando que los aspectos técnicos superficiales, como el apartado visual y sonoro, y algunos detalles del esquema de control no han “envejecido bien” como se suele decir, su jugabilidad rica, atmósfera inmersiva, historia simple pero efectiva e increíble banda sonora hablan por sí solas. Quizá no es indiscutiblemente perfecto, pero es innegable que estaba enormemente adelantado a su tiempo, y que hoy en día cualquiera pueda empezar a jugar y disfrutarlo de principio a fin sin muchos problemas demuestra que conserva la misma magia y calidad objetiva por la que se aclamó desde un primer momento, algo que no se puede decir de muchos otros juegos de la época que se consideran de importancia e impacto similar, como el primer *Tomb Raider* (CORE Design, 1996), cualquier *Resident Evil* antes del cuarto, *Silent Hill* (Toyama, K. 1999), *Final Fantasy VII* (Kitase, Y. 1997) o *GoldenEye 007* (Hollis, M. 1997).



Fig. 48. *Goldeneye 007* (N64, 1997), fuente: <https://www.mobygames.com/game/3528/goldeneye-007/screenshots/n64/193242/>

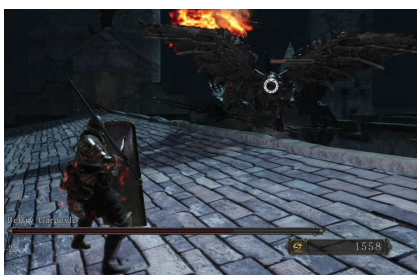


Fig. 49. Sistema de fijado en *Dark Souls II* (PC/PS3/XBOX360, 2014), fuente: <https://www.gamspot.com/reviews/dark-souls-2-review-a-newcomer-in-dran-gleic/1900-6415748/>

4.3.3. Legado

El impacto que tuvo *Ocarina of Time* en la industria es demasiado grande para comprenderlo por completo. Fue el primero en hacer tantas cosas que hoy en día se dan por sentado en cualquier juego, que no creo poder mencionarlas todas. Allaná el camino para todos los juegos 3D posteriores de *Zelda* hasta *Breath of the Wild* e inspiró muchos otros títulos en el género de acción y aventuras, como probablemente seguirá haciéndolo en el futuro previsible. Sin ir muy lejos, la saga *Dark Souls*, de la mente de Hidetaka Miyazaki, probablemente no sería lo que es hoy si *Zelda* no hubiera inventado muchas de las mecánicas de juego que aparecen en ella, como el ya mencionado “Fijado Z”. Pero es que incluso cosas tan simples como subir y bajar escaleras, rodar por el suelo para evadir ataques, poder usar varias armas y herramientas y un botón de acción contextual aparecen en tantos juegos que podría llegar a decirse, casi sin exagerar, que creó por sí solo el canon moderno de videojuegos de acción en tercera persona.

4.4 ¿POR QUÉ HACER UN REMAKE?

Ocarina of Time es uno de los juegos más aclamados por la crítica en la Historia, y desde luego es el más querido de muchos fans de la franquicia, hasta el punto de ser considerado perfecto en su diseño. Incluso se estudia como parte integral del temario en universidades y másteres enfocados en el medio. Entonces, ¿por qué cambiarlo? ¿acaso no sería profanar algo sagrado en las mentes y corazones de mucha gente?

Nada es perfecto. Existen obras que rozan la perfección, pero siempre hay defectos que, con el tiempo, se perciben más acusadamente, evidenciados por el progreso. Que molesten a cada uno en mayor o menor medida es cuestión de subjetividad. Tal es este caso.

Los juegos de *Zelda* posteriores a éste —y muchos juegos de aventuras en general— mejoraron muchos de sus aspectos individualmente, si bien no lograban alcanzar su misma grandeza al completo. Y es que hay aspectos del mismo que, se miren por donde sea, no han envejecido bien y objetivamente se revisaron en entregas posteriores. Al fin y al cabo, estamos hablando de uno de los primeros juegos de acción-aventura en tres dimensiones, estrenado hace más de veinticinco años, que sentó las bases de todo un género; es obvio que tiene imperfecciones bajo estándares modernos.

Por otro lado y como ya se menciona más atrás, si se cambian los aspectos fundamentales del juego, las razones por las que es tan popular, quedaría irreconocible. Esto es algo de lo que pecan bastantes revisiones y adaptaciones de toda clase, perdiendo la esencia del original y disgustando al público. En este proyecto sólo se harán cambios donde tenga sentido hacerlos, cambios que mejoren la experiencia de manera indiscutible. El objetivo es tanto preservar todo lo bueno del original como elevarlo al mismo nivel que sus sucesores.

4.5 LAS BASES DE UN REMAKE DE ZELDA: OCARINA OF TIME

El *Ocarina of Time* original realmente no tiene muchos fallos importantes, pero hay una serie de imperfecciones menores que, en mi opinión, deberían recibir la mayor atención al preparar una posible nueva versión.

En primer lugar, el control puede resultar bastante limitado por culpa del mando original de Nintendo 64. Carecía de un segundo joystick analógico (un concepto inventado y estandarizado más tarde por el mando *Dual Analog* de PS1) y los botones C se usaban para equipar y utilizar objetos, por lo que no había forma de controlar libremente la cámara, aparte de centrarla pulsando el botón Z. Sí se llegó a implementar un sistema de cámara libre en versiones



Fig. 50. Link aprendiendo una técnica nueva en *Twilight Princess*, fuente: <https://www.almarsguides.com/retro/walkthroughs/Gamecube/games/zeldatwilightprincess/quests/HowlingStones/>



Fig. 51. Entrada a una gruta secreta, *Ocarina of Time 3D* (3DS, 2011), fuente: <https://www.zeldadungeon.net/wiki/File:Ocarina-of-Time-Secret-Grotto-03.jpg>

Fig. 52. Arte promocional, *Ocarina of Time 3D*, fuente: <https://www.flickr.com/photos/historyofhyrule/51125594462/in/album-72157629221382071/>

tempranas del juego, similar, de nuevo, al de *Super Mario 64*, pero se descartó durante el desarrollo en favor del uso de objetos. El mismo acto de utilizarlos puede ser algo lento y torpe, sobre todo el apuntado con el Tirachinas, el Bumerán, el Arco y el Gancho. Los movimientos con la espada son igualmente escuetos, sin técnicas adicionales que poder desbloquear más adelante, y el combate a caballo es la omisión más notable. Ambas características estaban planeadas para *Ocarina*, pero por cuestiones técnicas no se pudieron implementar hasta *The Wind Waker* en 2002 y *Twilight Princess* en 2006.

Segundo, el mapa en su totalidad es muy pequeño y no muy interesante de recorrer. Un mundo así, tan coherente y con zonas tan bien conectadas fue ciertamente muy impresionante en 1998, pero aún así algunas áreas terminan por quedarse bastante simples y algo vacías comparadas con los mapas de juegos que se inspiraron en éste y salieron no tanto tiempo después, y ni qué decir del estándar actual. Como la Llanura de Hyrule, que sirve de poco más que una extensión de tierra que conecta una ubicación importante a otra, y que se torna aún más redundante cuando los viajes rápidos pasan a estar disponibles. Todo lo que hay son árboles, rocas, algunos enemigos 'Poe' y grutas secretas, que son lo más destacado, pero incluso éstas suelen consistir en una sola habitación con muy pocas cosas destacables.

Los gráficos obviamente se ven bastante mal hoy en día. El consenso popular es que es la parte del juego que peor ha aguantado el paso de los años. Naturalmente, esta sería la parte más diferente y que saltaría más a la vista en un *remake*. Así, la dirección de arte original, los entornos y los diseños de personajes podrían brillar como nunca antes. Esto, claro, suponiendo que el estilo artístico original no se altere drásticamente, lo cual no es parte de los objetivos de este proyecto. No obstante, el nuevo arte conceptual incluirá algunos cambios menores, y algunas piezas serán más experimentales y abstractas que otras.



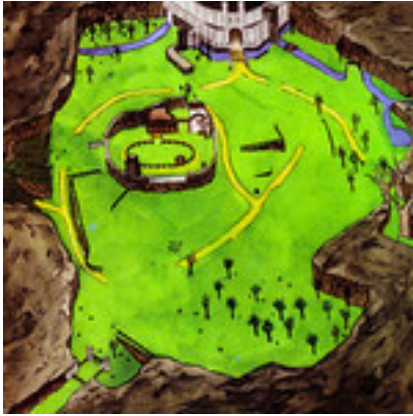


Fig. 53. Mapa del campo de Hyrule, *Ocarina of Time*, fuente: <https://www.flickr.com/photos/historyofhyrule/51126075253/in/album-72157629221382071/>



Fig. 54. Link despierta tras siete años, *Ocarina of Time*, fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=YCCdScr0CR0&list=PL8C7A9D9AD3C39F8&index=32>



Fig. 55. Navi enseña a Link a abrir una puerta, *Ocarina of Time*, fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=8H7CPwraXrs&list=PL8C7A9D9AD3C39F8&index=4>

Personalmente creo que lo que más necesita un lavado de cara al completo es el aspecto cinematográfico. Cada escena se reduce a un personaje soltando líneas de diálogo a Link —quien ni siquiera dice una palabra en todo el juego— mientras éste se queda allí, mirándole fijamente. De vez en cuando asiente, pone una cara diferente o hace un ruido, pero incluso comparado con *Majora's Mask*, que canónicamente presenta la misma encarnación del personaje, en este juego es tan expresivo como una tabla de madera.

En esta historia, Link vive cosas que serían verdaderamente traumáticas para cualquiera. En sólo unos pocos días, pierde a su figura paterna, debe dejar atrás a su única amiga y el único hogar que ha conocido, se pierde siete años enteros de su vida y despierta en un mundo completamente devastado por el mal. Le dicen que tiene un gran destino que cumplir, destruyendo para siempre su oportunidad de tener una vida normal, y cuando finalmente se convierte en el héroe que debía ser y salva al mundo, después de haber sido obligado a crecer en un instante, nadie siquiera recordará nada de eso, porque fue devuelto a su propio tiempo, a ser el chico sin un hada.

Los juegos posteriores de la serie retratan mucho mejor la personalidad de Link, y esto es algo que considero fundamental para que su historia tenga el impacto emocional que debería. Sus expresiones faciales y lenguaje corporal deben reflejar con precisión sus reacciones ante momentos clave a lo largo de la trama.

Por último, pero no menos importante, creo que la forma en que Navi “ayuda” al jugador durante la aventura podría reducirse un poco. Interviene con demasiada frecuencia, normalmente para dar instrucciones directas o pistas demasiado obvias sobre qué hacer, dónde ir o cómo progresar, y muchas veces incluso cuando Link ya se encuentra en dicho lugar, haciendo lo que toca. Esto no sólo frustra el propósito de muchos problemas, revelando la solución e impidiendo que los jugadores piensen por sí mismos, sino que la forma en que el hada se comunica contigo interrumpe el juego, deteniendo por completo su flujo. El jugador debería poder moverse por el entorno con normalidad mientras Navi le habla, y ciertamente no tendría que tener que pararse todo para saber algo tan evidente como qué botón se pulsa para abrir una puerta, entre otras cosas.

Teniendo en cuenta los puntos anteriores, los objetivos serán modernizar los controles, habilidades y sistemas de juego, expandir el tamaño y contenido del mapa abierto, actualizar los gráficos y la calidad de la música y efectos sonoros, y reducir las ayudas e indicaciones superfluas para respetar la inteligencia del jugador. Se añadirán más técnicas y movimientos de ataque, mayor y más variada cantidad de enemigos, y algunas zonas nuevas, además de agilizar algunos procesos, transiciones y mensajes.



Fig. 56. Escena de persecución, *Twilight Princess HD* (Wii U, 2016), fuente: <https://howto-drawyourdragon.tumblr.com/post/620847581382295552/there-is-a-whole-other-story-beneath-twilight>



Fig. 57. Escena dramática, *Skyward Sword HD* (Switch, 2021), fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=7hpFJOkFcXM>



Fig. 58. Arte de *Skulltula Dorada*, *Ocarina of Time*, fuente: <https://www.flickr.com/photos/histor-yofhyrule/51125917219/in/album-72157629221382071/>

Por el contrario, hay cosas que, a mi juicio, constituyen los mejores aspectos del juego y, como tales, no deberían modificarse mucho al desarrollar un *remake*. Éstas son las cualidades que creo que hacen que el juego sea tan excelente a pesar de su antigüedad:

- Las mazmorras son la mejor parte del juego y el único aspecto que inequívocamente sigue siendo de primera calidad. Los templos de juegos posteriores pueden ser más complejos e interesantes, pero sorprende lo bien que lo hicieron en este primer intento.
- La historia es simple a nivel superficial, pero efectiva. Te atrae con personajes simpáticos, un colorido mundo de fantasía y una historia épica y tradicional de buenos contra malos, pero también esconde temas más profundos y maduros a través del subtexto, resultando en una experiencia inolvidable, si bien su presentación resulta arcaica.
- La música es magistral, variada y de lo más memorable del título; no debería alterarse drásticamente. La única pega es que las limitaciones técnicas del medio —la falta de memoria del cartucho— obligaron a implementarla mediante muestras digitales MIDI de baja calidad.
- El juego tiene un ritmo sólido y uniforme, es decir, que en ningún momento de la campaña principal se hace lento o aburrido.

De este modo, los ajustes a los mejores elementos del juego se centrarán en tomar la historia original y darle un toque más cinematográfico, cambiando y añadiendo muy poco, y reemplazar las pistas MIDI por una banda sonora completamente orquestada y efectos de sonido más completos y realistas. Se buscará que la presentación esté al nivel de *Twilight Princess* o *Skyward Sword*.

El mundo se ampliará sustancialmente tanto en tamaño como en contenido, incluidas nuevas zonas y zonas antiguas ampliadas, nuevos enemigos, coleccionables, trajes y objetos, misiones secundarias nuevas y más elaboradas y un mayor énfasis en los viajes en el tiempo. Las grutas secretas del original se convertirán en cavernas subterráneas más grandes, que pueden contener enemigos, puzles y tesoros.

En la versión original, el principal objeto coleccionable eran las 100 *Skulltulas* Doradas, escondidas en lugares discretos a lo largo de todo el mapa. Cada vez que se obtenía una determinada cantidad, el jugador podía conseguir diferentes recompensas, como una cartera de mayor volumen, permitiendo llevar más rupias, o un artilugio para detectar entradas ocultas. Debido al tamaño incrementado del mundo, en el remake se aumentaría su número a

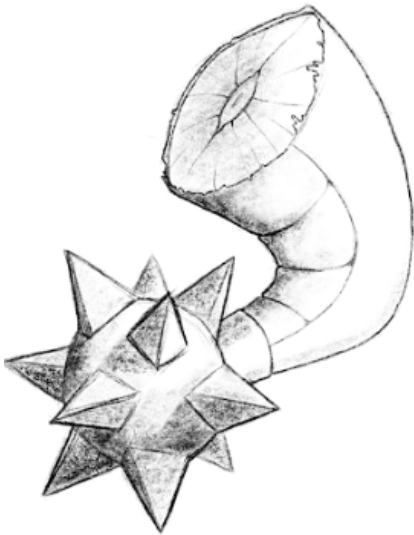


Fig. 59. Gómez Ortega, A. 2024
Parte de monstruo: Cola de *Lizalfos*
Oscuro



Fig. 60. Gómez Ortega, A. 2024
Ruptura de escudo

aproximadamente 250 *Skulltulas*.

Los enemigos comunes serán más agresivos y no se “turnarán” para atacar a Link; contarán con patrones de ataque más complejos, haciendo que combatirlos sea más intenso e interesante. Además de modificar la jugabilidad existente, se agregará una serie de nuevas mecánicas, muchas de ellas directamente inspiradas por otros juegos de *Zelda* y algunos títulos modernos que beben de la misma fórmula:

- La capacidad de correr presionando un botón.
- Poder saltar manualmente, en lugar de ser una acción que el personaje realiza automáticamente en situaciones específicas.
- Con cada golpe no bloqueado en el momento perfecto, la durabilidad del escudo disminuirá hasta que finalmente se rompa.
- Se utilizarán partes de monstruo y otros tipos de materiales para mejorar permanentemente el equipo de Link.
- El jugador podrá hacer que los enemigos suelten sus armas momentáneamente, lo que abrirá la posibilidad de recogerlas y usarlas contra ellos, como en *The Wind Waker*. Aunque no puedes quedártelas.
- Las bombas y las flechas se pueden combinar para formar flechas bomba, como en *Twilight Princess*.
- La Túnica Zora no sólo permite respirar bajo el agua, sino también nadar libremente. También se añaden dos túnicas más: la Túnica de Escarcha, que evita que Link se congele, y la Armadura Mágica, que hace que el daño recibido drene magia en lugar de salud.
- Será posible blandir la espada y sostener el escudo bajo el agua llevando las Botas de Hierro puestas.
- El clima cambiará dinámicamente y en tiempo real, dependiendo de la hora del día y la zona en la que se encuentre el jugador.
- Habrá nuevas bridas y sillas de montar que aumentarán la velocidad de Epona y otros atributos, de forma similar a *Breath of the Wild*.
- Se implementará un modo Héroe opcional que estará disponible desde el principio.
- Se añadirá el Escudo de Hierro, un nuevo escudo ignífugo para Link niño.
- El jugador podrá obtener el mapa de cada zona de Tingle, un personaje excéntrico que apareció por primera vez en *Majora's Mask* y cumplía una función similar.
- La pantalla del mapa en el menú de pausa estará más cuidada y será mucho más interactiva, pudiendo acercar y alejar la vista y colocar balizas.

Fig. 61. Gómez Ortega, A. 2024
Tingle en su globo aerostático

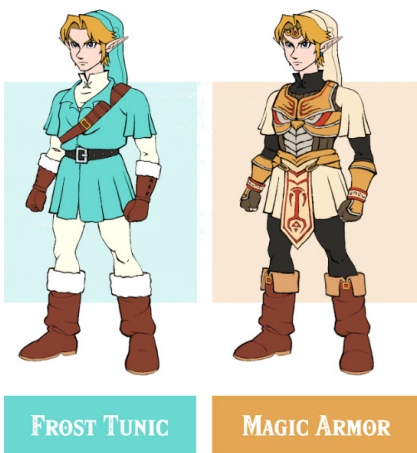
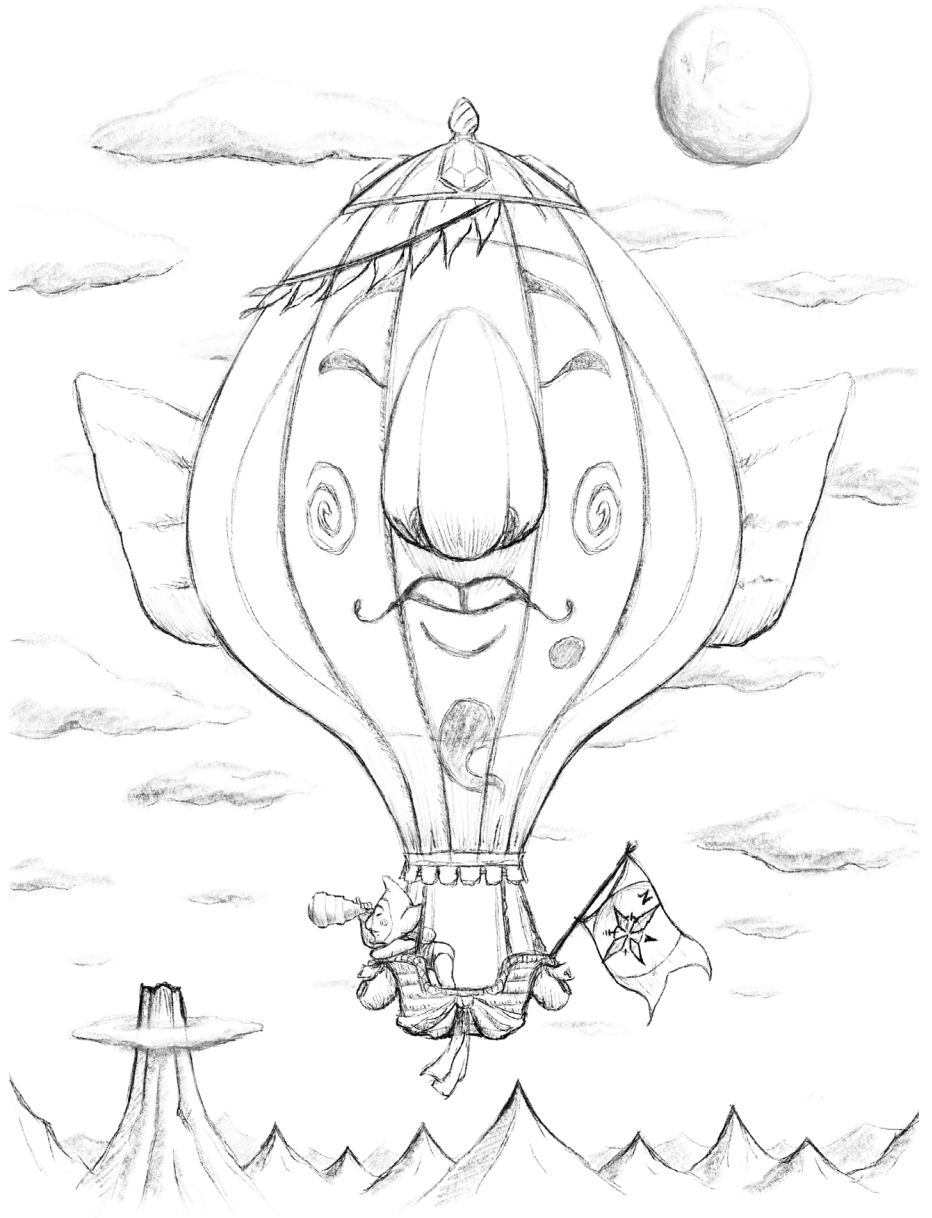


Fig. 62. Gómez Ortega, A. 2024
Túnica de Escarcha y Armadura Mágica



Fig. 63. Gómez Ortega, A. 2024
Escudo de Hierro



Aparte de las características que son totalmente nuevas o tomadas de otros juegos, hay algunas que existieron en el juego en varios puntos de su desarrollo, pero que por una razón u otra fueron eliminadas antes del lanzamiento. Algunas de esas funciones inéditas serán restauradas en el remake:

- **Magia de los Sabios:** Link puede usar los 6 medallones, otorgados por los sabios al completar cada mazmorra, para lanzar poderosos hechizos. Tres de ellos aparecieron en la versión completa del juego como el Fuego de Din, el Amor de Nayru y el Viento de Farore, que se obtenían de la Gran Hada de cada región, pero los otros son invenciones propias:
 - **Poder del Fuego (Fuego de Din)** - Emite una gran onda de fuego que daña a todos los enemigos en un radio cercano
 - **Poder del Viento (Viento de Farore)** - Crea un punto de teletransporte en la posición actual de Link, tanto dentro como fuera de mazmorras
 - **Poder del Hielo** - Igual que el Poder del Fuego, pero con un efecto de congelación
 - **Poder de Las Sombras** - Hace a Link invisible a los enemigos durante unos segundos
 - **Poder del Espíritu (Amor de Nayru)** - Crea una barrera alrededor de Link cuando usa el escudo; ésta se rompe tras 3 golpes
 - **Poder de La Luz** - Otorga temporalmente a la Espada Maestra las propiedades de la Espada Dorada (mejora nivel 3); es mucho más poderosa y lanza ondas mágicas al fijar el blanco

El jugador puede cambiar de medallón y usarlo pulsando el botón L.

- El Silbato de Hierba era un instrumento que permitía llamar a Epona de forma instantánea pulsando un solo botón, sin tener que tocar la melodía entera correspondiente en la ocarina. El objeto aparecía en la demo del juego que podía probarse en el Spaceworld de 1997, y aunque se eliminó de este juego, fue reinstituído en *Twilight Princess*.

Los acontecimientos y estructura general de la historia se mantendrán fieles al material original, pero el estilo narrativo seguirá un modelo más cinematográfico, con animaciones más elaboradas y mayor expresividad en los personajes, al igual que *Skyward Sword*. Hay algunas escenas adicionales basadas en la adaptación manga del juego. Otras secuencias nuevas incluyen un combate contra Sheik en el Templo del Tiempo, y una nueva fase al comienzo del enfrentamiento con Ganondorf. Adicionalmente, algunas de las barreras bloqueando la progresión de ciertas partes del juego han sido eliminadas para facilitar mayor libertad en el orden en el que se completan las mazmorras.

Fig. 64. Gómez Ortega, A. 2024
Storyboard 1



4.5.1. Viajes Temporales

En el juego original, el viaje en el tiempo funciona así: después de llegar a cierto punto de la historia, Link puede viajar entre los dos períodos de tiempo separados por el lapso de siete años en el que estuvo sellado dentro del Templo del Tiempo. Esto se hace devolviendo la Espada Maestra a su pedestal en el futuro, y extrayéndose nuevamente en el pasado. El mundo cambia de manera sutil dependiendo de la era en la que te encuentres, por lo que ciertas cosas sólo serán posibles en una u otra.

Esto puede dar lugar a algunos acertijos muy creativos. Por ejemplo, para poder completar el Templo de las Sombras, el jugador deberá obtener primero la Lente de la Verdad. Este objeto se encuentra en una de las mazmorras más pequeñas del juego, el Fondo del Pozo, aunque la mayoría de las habitaciones son opcionales. Pero hay un problema: la entrada al pozo está bloqueada por una roca y en el pueblo en el que se encuentra no para de llover. Esto lleva a toda una serie de misiones que involucran a un personaje peculiar que vive en la cabaña del molino de viento de la ciudad. Al entrar a la cabaña, el jugador encontrará el mecanismo del molino girando incontrolablemente, con el hombre parado en la esquina, mirándolo con enojo. Le dirá a Link que todo esto es culpa de un mocoso con una ocarina que llegó años antes. Luego te enseña la Canción de las Tormentas, que necesitarás más adelante.

Esta parte del juego ocurre mucho después del salto temporal y estás jugando como Link adulto, por lo que debes regresar al pasado y visitar al mismo sujeto. Aquí, el pozo no tiene esa roca que bloquea la entrada, sino que está lleno de agua y Link niño no puede sumergirse lo suficientemente hondo



Fig. 65. Link en la cabaña del molino, Ocarina of Time, fuente: https://en.wikibooks.org/wiki/File:LOZ_OOT_Guru-Guru_Angry.png



Fig. 66. La Lente de la Verdad en el Fondo del Pozo, *Ocarina of Time*, fuente: https://www.ign.com/wikis/the-legend-of-zelda-ocarina-of-time-3d/Bottom_of_the_Well



Fig. 67. Link y Nabooru en el Templo del Espíritu, *Ocarina of Time*, fuente: <https://jagged.com/Games/Legend-of-Zelda-Ocarina-of-Time/Walkthrough/31-Spirit-Temple.html>

para entrar. Tienes que tocar la Canción de las Tormentas dentro del molino de viento, que invocará la lluvia, lo que a su vez hará que el mecanismo gire fuera de control, replicando la situación vista en el futuro. Por alguna razón, esto drena el pozo de agua, permitiéndote entrar a la mazmorra.

Todo esto crea una paradoja temporal en la que no está claro cómo surgió la Canción de las Tormentas en primer lugar: ya existe en el mundo futuro porque el hombre del molino te la enseña, pero afirma que la aprendió de ti en el pasado, lo que nunca sucedió durante las primeras horas de juego, antes de sacar la Espada Maestra; sólo una vez que la hayas aprendido en el futuro podrás retroceder en el tiempo y tocar la canción para él, para que siete años después pueda ser él quien te la muestre a ti.

Otro uso interesante de esta mecánica es en el Templo del Espíritu, dentro del Coloso del Desierto, la última gran mazmorra antes de enfrentarse a Ganondorf. Se llega al templo cruzando el Páramo Embrujado como Link adulto, pero una vez allí, el jugador descubre que es imposible avanzar nada. Lo que se debe hacer es retroceder en el tiempo y completar la mitad de la mazmorra como Link niño, consiguiendo los guanteletes de plata al final de la sección. Luego, regresas como Link adulto y usas los guanteletes para despejar el camino que estaba bloqueado antes y completar la segunda mitad del templo.

Desafortunadamente, por muy geniales que sean estos casos, eso es todo, al menos para la misión principal. Salvo en contadas ocasiones, los viajes en el tiempo no son esenciales y no surgen con mucha frecuencia. A veces, encontrarás un trozo de tierra blanda en el suelo, y si le viertes agua en el pasado y luego vas al futuro, se habrá convertido en una planta flotante que podrás usar para llegar a lugares que de otro modo serían inaccesibles. Pero aparte de esto, es una parte sorprendentemente infrutilizada del juego, considerando que su propio título tiene la palabra "tiempo". No hay muchas razones para volver al pasado después de obtener la Espada Maestra. Es por esto que, entre otras nuevas adiciones al contenido del juego, quise idear nuevos personajes, diseños de rompecabezas y aventuras secundarias que hicieran un uso mayor y más creativo del componente temporal.

Una de estas ideas gira en torno a un padre y su hijo. Primero te encuentras con el padre, un herrero, como Link adulto, y descubres que está deprimido y lamentando la muerte de su hijo soldado a manos de los lacayos de Ganondorf. Debido a su lamentable estado, no puede trabajar en la fragua. El jugador puede entonces regresar al pasado y encontrarse con el hijo del herrero como Link niño durante la batalla que le quitaría la vida y ayudarlo, evitando su muerte. Cuando Link vuelve a visitar al herrero en el futuro, está feliz, martillando el acero, y le dice que su hijo se casó y abandonó el rei-



Fig. 68. Gómez Ortega, A. 2024
Link y el herrero deprimido

no hace un par de años, lejos del territorio de Ganondorf. Esto permite que el personaje pueda fabricar y mejorar ciertas armas y elementos para Link, siempre que tenga suficientes rupias y los materiales adecuados.

En otra idea, el jugador encuentra un puente roto. Cerca de allí, la jefa de la compañía de constructores a su cargo explica que unos años antes, mientras lo estaban construyendo, unos misteriosos individuos encapuchados secuestraron a todos sus hombres y la dejaron con un brazo herido. Si retrocedes siete años en el tiempo y vas al lugar de la construcción, podrás combatir a las figuras vestidas con túnicas y salvar a los trabajadores. Resulta que los villanos eran bandidas de la tribu Gerudo que buscaban hombres hylianos para hacerlos prisioneros y aparearse con ellos a la fuerza, ya que solo nace un hombre gerudo cada siglo, y ese sería su rey, Ganondorf. La razón por la que no se llevaron también a la jefa es porque era la única mujer de la compañía. Después de ayudar a los constructores en el pasado, el puente es completado en el futuro y Link puede usarlo para acceder a un área completamente nueva del mapa.

4.5.2. Referentes

Mis referentes para un remake de *Ocarina of Time* son muy directos. Ya tengo muy claro de dónde viene mi inspiración: mayormente, se trata de tomar algo concreto de cada juego de la saga *Zelda* posterior al clásico de 1998, junto con algunas notas tomadas de otros juegos o medios, como el cine de animación, además de hacer referencia directa a los artistas responsables de dar forma a cada uno de ellos.

Propongo a *Twilight Princess* como principal referente jugable. Es el que tiene más en común con *Ocarina* en jugabilidad, pero introduce ciertas mejoras y ajustes como nuevos movimientos y técnicas de combate, poder mover la cámara mediante el *joystick* analógico derecho y combatir a caballo contra enemigos en un mapa mucho más extenso y con más secretos que descubrir, como sistemas de cuevas llenos de tesoros, y rompecabezas fuera de las mazmorras, su entorno habitual.

El diseño de entornos se mantendría fiel, pero la escala sería mayor y contaría con más detalles ocultos y nuevas zonas explorables.

Para los gráficos, el primer y más importante referente es el arte de Yusuke Nakano, el ilustrador detrás del propio juego original y casi toda la franquicia, que sigue trabajando para Nintendo en juegos modernos. Tengo la intención de inspirarme en piezas promocionales de *Ocarina*, así como el del *remaster* de 3DS y otros juegos de la saga de un estilo visual similar. Es necesario conservar la identidad visual y atmósfera que se ideó para este título,



Fig. 69. Nakano, Y. 1998
Link extrayendo la Espada Maestra, *Ocarina of Time*, fuente: <https://www.flickr.com/photos/historyofhyrule/51126976210/in/album-72157629221382071/>



Fig. 70. Reino Arbolado, *Super Mario Odyssey*, fuente: https://www.ign.com/wikis/super-mario-odyssey/Woody_Kingdom



Fig. 71. Norma Editorial, 2009 *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* (Vol.2), fuente: [https://zelda.fandom.com/wiki/The_Legend_of_Zelda:_Ocarina_of_Time_\(Himekawa\)?file=OoT_ES_Manga_Volume_2.jpg](https://zelda.fandom.com/wiki/The_Legend_of_Zelda:_Ocarina_of_Time_(Himekawa)?file=OoT_ES_Manga_Volume_2.jpg)

mientras a su vez se le da un toque más en sintonía con títulos posteriores de *Zelda*. Otro referente reciente fuera de la saga es *Super Mario Odyssey* (Motokura, K. 2017), que mezcla personajes caricaturescos o anime con texturas e iluminación más realistas, de forma similar al juego protagonizado por Link. Este, a su vez, recuerda al estilo de las producciones de Pixar y otros estudios de animación CGI.

En cuanto a la banda sonora, esencialmente sería igual que la original, pero grabada con una orquesta en vivo en vez de un programa digital, al igual que en *Skyward Sword*. También habría algunas remezclas o arreglos alternativos/expandidos de temas clásicos.

En el juego original, la forma de contar la historia es pobre comparada con juegos posteriores, debido a las limitaciones técnicas de Nintendo 64, de modo que la mayoría de interacciones en la narrativa se reducían a dos personajes intercambiando burbujas de diálogo, parados rígidamente delante del otro. En el *remake*, pese a que la historia será la misma, cada una de las escenas serán totalmente reimaginadas con un toque mucho más cinematográfico, con personajes más expresivos y móviles, y una animación más dinámica y fluida, imitando el estilo de *Skyward Sword*. Algunos pasajes del guión serán revisados o totalmente reescritos para lograr diálogos más naturales y con más personalidad. Se pondrá especial atención en hacer que Link muestre más claramente sus emociones en su reacción a los acontecimientos de la trama.

También cabe la posibilidad de expandir escenas existentes y/o añadir nuevas basadas en la adaptación *manga* escrita y dibujada por Akira Himekawa, seudónimo artístico del dúo femenino de mangakas A. Honda y S. Nagan (se desconocen sus nombres reales completos).

5. DESARROLLO Y RESULTADOS

Los orígenes de este proyecto se remontan a hace algunos años, creo que en mi tercer año de universidad, y fue el tema de mi trabajo del anteproyecto del TFG en Metodología de Proyectos. No podría decir con exactitud cuándo comencé a tener estas ideas, pero ya hace tiempo que tengo en mente un *remake* de *Ocarina of Time*. Me preguntaba continuamente cómo funcionaría el juego y cómo podría ser lo suficientemente diferente del original como para ser algo único, pero al mismo tiempo no tan diferente como para volverse irreconocible. No soy ningún diseñador de videojuegos, así que no pretenderé saber manejar las complejidades de un proyecto moderno, ni mucho menos algo como un *Zelda*, pero sí creo estar bastante familiarizado con el juego y el por qué de su estelar reputación como para ofrecer mi perspectiva



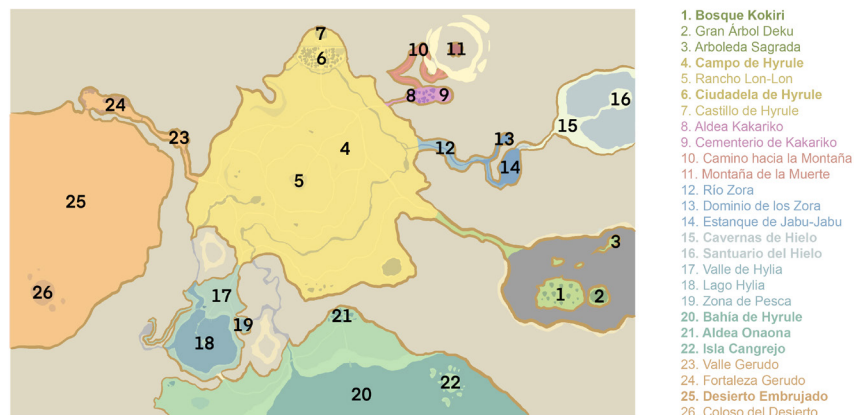
Fig. 72. MrJmZack, *Lost Kingdom*,
fuente: <https://www.deviantart.com/mrjnzack/art/Lost-Kingdom-351748803>

sobre él, y cómo pienso que debería tratarse en caso de que el sueño de un *remake* se hiciese realidad.

No comencé a trabajar en ello plenamente hasta mediados o finales de octubre de 2023. Después de la fase inicial de lluvia de ideas o brainstorming, comencé a hacer listas de todo lo que quería incluir en el juego, desde nuevas funciones hasta enemigos, elementos y mejoras en la jugabilidad. Una vez que terminé de escribir todo eso, comencé a dibujar diseños de monstruos y múltiples iteraciones del mapa completo, esta última resultando ser una de las partes de todo el proceso creativo que más complicadas me resultaron.

Estuve cambiando constantemente la disposición general de cada lugar hasta encontrar un diseño con el que estaba más o menos satisfecho. Aunque los primeros fueron bastante experimentales, terminé conformándome con uno que recuerda mucho a la versión original, sólo que ampliado en ciertos aspectos, inspirándome en el diseño del mapa del océano en *The Wind Waker*, así como en algunas interpretaciones hechas por fans del aspecto que el Hyrule debajo de él podría tener.

Fig. 73. Gómez Ortega, A. 2024
Mapa de Hyrule (V4)



También se me resistieron bastante los diseños de enemigos, aunque creo que los resultados han acabado estando entre los mejores de todo el repertorio. Al principio me empeñaba en que encajasen con el lenguaje de diseño de los otros monstruos que ya estaban en el juego original, pero comencé a ponerles cada vez más de mi propio estilo, ya que encontré que me sentía más cómodo y trabajaba más rápido de esa manera. Me enfoqué en dibujar enemigos que provenían de otros títulos de la saga, pero por una razón u otra no habían aparecido en la entrega de 64 bits, como *Helmasaur*, *Chu* o *Darknut*, los dos últimos siendo parte del contenido eliminado del juego.

Fig. 74. Gómez Ortega, A. 2024
Arte final de Link Adulto



Fig. 75. Gómez Ortega, A. 2024
Boceto *Darknut*



Fig. 76. Gómez Ortega, A. 2024
Boceto *Lizalfos Oscuro*



Fig. 77. Gómez Ortega, A. 2024
Boceto Link adulto



Fig. 78. Gómez Ortega, A. 2024
Bocetos Espada Maestra y mejora

Luego pasé a diseñar la nueva apariencia de Link y algunas de sus armas y equipo, así como el resto del elenco de personajes. Desde el principio, supe que quería una mezcla entre el estilo colorido, fantástico y más parecido a Disney de *Ocarina*, y el enfoque más oscuro, detallado y algo más realista de *Twilight Princess*. Estuve mirando mucho arte conceptual oficial perteneciente a varios juegos de la saga, tanto en libros como en sitios web, en preparación de cara a realizar mis propios diseños, tal vez tratando de meterme en los zapatos de Yusuke Nakano y los otros artistas de Nintendo.

El diseño resultante es muy similar al original, con pequeños toques modernos y ajustes que lo sitúan más en la línea de las apariciones más recientes de Link. Estos cambios están destinados a hacer que su ropa parezca más real y práctica de usar, como los cortes agregados en los lados inferiores de su túnica, las botas más ajustadas, el pasador en la correa del cinto o la nueva bolsa en la cintura. También he incluido una costura blanca en los lados del gorro, un detalle proveniente de la versión de Link de *Hyrule Warriors*. Más tarde probé a hacer un boceto de un diseño mucho más distinto, pero lo abandoné al concluir que se alejaba demasiado del aspecto de base.

Luego me puse a hacer la Espada Maestra, una variedad de escudos y el primer fondo: una toma de Link y Navi mirando el Castillo de Hyrule en campo abierto. A decir verdad dediqué más de un mes a esto, ya que era la primera vez que dibujaba un escenario tan grande como este, pero diría que valió la pena el esfuerzo, aún siendo sólo un boceto en grisalla. Quería transmitir cuánto ha aumentado el tamaño de cada ubicación, en comparación con sus contrapartes originales.

Fig. 79. Gómez Ortega, A. 2024
Grisalla campo de Hyrule

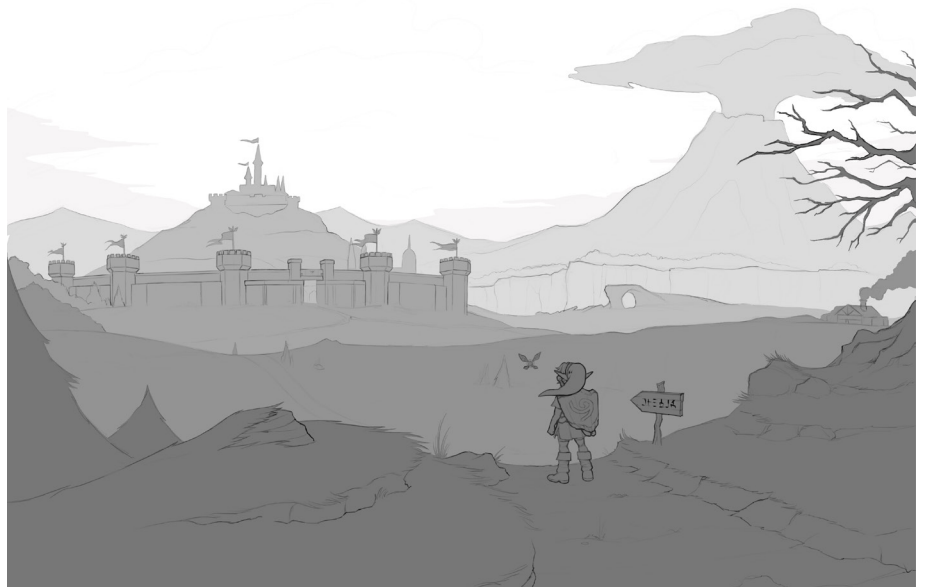
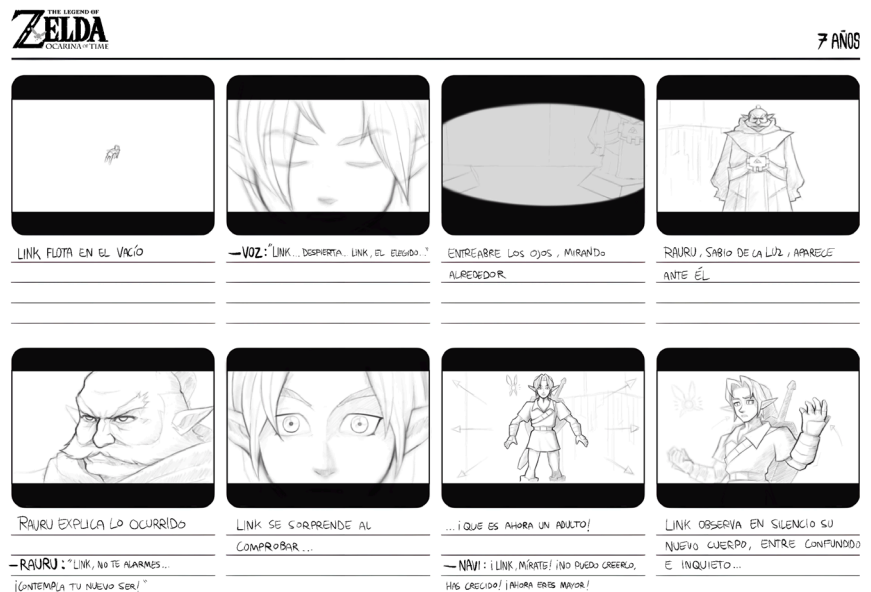




Fig. 80. Gómez Ortega, A. 2024
Retrato de Ganondorf

Pasé los siguientes dos o tres meses dibujando retratos de personajes para la joven princesa Zelda, Ganondorf y la mayoría de los sabios, así como nuevas túnicas para Link y un nuevo logotipo al estilo de *Breath of the Wild* que improvisé usando Photoshop. Después de eso, hice dos storyboard que presentan nuevas versiones de escenas de la historia principal del juego original: el despertar de Link en el Templo de la Luz tras su letargo de siete años, y su primer encuentro con Sheik justo después. En la primera, mi objetivo es mostrar la sorpresa y conmoción en Link al descubrir su situación, mientras que en la segunda he añadido el inicio del nuevo combate contra Sheik que antes no formaba parte de la secuencia.

Fig. 81. Gómez Ortega, A. 2024
Storyboard 2



Dibujé tres fondos más que representan algunas mazmorras y áreas que las rodean, algunos objetos más, una imagen del personaje Tingle en su globo aerostático y algunas ilustraciones simples que muestran diferentes conceptos de juego, como saltar, correr, recoger cosas, usar los medallones mágicos, colgarse de enredaderas o cuerdas y dejar que el escudo se rompa. Terminé la redacción de la memoria poco después.

Fig. 82. Gómez Ortega, A. 2024
Cráter de la Montaña de la Muerte, color



Fig. 83. Gómez Ortega, A. 2024
Bajo el Lago Hylia, boceto

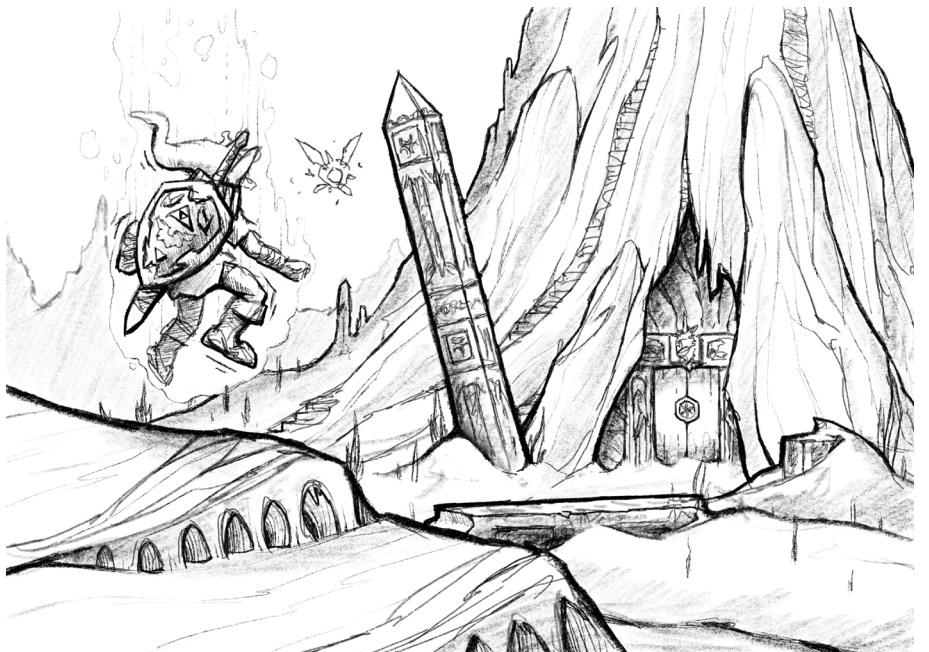


Fig. 84. Gómez Ortega, A. 2024
Acciones varias del botón A



6. CONCLUSIONES

Siento que este proyecto realmente me ha hecho salir de una zona de confort muy pequeña que me había autoimpuesto. Cuando aún estaba estudiando en la carrera, me limitaba a realizar un pequeño número de cosas según lo poco que sabía y me atrevía a hacer, pero también a causa del relativamente poco tiempo que tenía para realizar una tarea determinada (tengo un ritmo de trabajo bastante lento debido a mi indecisividad). Al hacer este trabajo, desde el primer momento quise probarme a mí mismo y proponerme hacer cosas nuevas; expandir mis habilidades como artista y mi capacidad de análisis y pensamiento creativo.

A decir verdad, esto llevó a que muchas veces me bloquease al decidir qué quería hacer con un aspecto determinado del proyecto, como el alcance del juego hipotético, cómo de grande sería el mapa en comparación con el original, el aspecto del estilo artístico, o qué nuevas escenas agregaría a la historia existente. Pasé mucho tiempo dibujando diferentes versiones de los mismos personajes y entornos, e incluso ahora no estoy seguro de estar completamente satisfecho con algunos de los resultados. Originalmente tenía objetivos más ambiciosos, pero tuve que ajustar la carga de trabajo a mi nivel y al tiempo del que podía disponer. Es cierto que éste siempre fue un proyecto puramente conceptual; no he llegado a plantearme seriamente llevarlo a cabo yo mismo como un videojuego real, no sólo por lo arduo que sería o por mi falta de experiencia, sino también por la aversión de Nintendo frente a proyectos de aficionados usando su propiedad intelectual. Sin embargo, sí tenía pensado que el apartado de arte conceptual tuviese un volumen algo mayor y estuviese más elaborado.

Creo que esto se debe a que me empujé a hacer demasiadas cosas nuevas y diferentes a la vez; nunca había tenido que analizar a fondo una obra, a la vez conceptualizando varios de los distintos aspectos de una nueva y realizando el arte. probablemente el proceso creativo habría sido más fluido y ameno si hubiera trabajado con otra persona o en un grupo. No obstante y con todo, creo sinceramente que el impacto positivo que llevarlo a cabo ha tenido en mí supera con creces cualquier pequeño contratiempo u obstáculo que haya encontrado durante el tiempo invertido en él. He aprendido mucho trabajando en ello y me siento más preparado para pronto crear un portafolio y entrar como artista en el mundo laboral, con la voluntad de llegar a dedicarme al arte conceptual o algo relacionado en el campo de los videojuegos y/o el entretenimiento audiovisual en general.

7. BIBLIOGRAFÍA

CARRILLO, A. (2019, 10 de abril) *La paradoja del barco de Teseo: ¿qué es y qué explica?* en *Psicología y Mente*

<https://psicologiymente.com/cultura/paradoja-barco-teseo>

Crystal Dynamics. (2006). *Lara Croft Tomb Raider: Legend* (PlayStation 2)
[Videojuego]

Crystal Dynamics. (2007). *Lara Croft Tomb Raider: Anniversary* (PlayStation 2)
[Videojuego]

Development of The Legend of Zelda: Ocarina of Time. (s.f.). En *Nintendo Wiki*.

https://nintendo.fandom.com/wiki/Development_of_The_Legend_of_Zelda:_Ocarina_of_Time#Public_appearances

[Consulta: 7 de abril de 2024]

Dungeons in Ocarina of Time. (s.f.). En *Zelda Wiki*.

https://zelda.fandom.com/wiki/Dungeons_in_Ocarina_of_Time

[Consulta: 30 de mayo de 2024]

Enemies in Ocarina of Time. (s.f.). En *Zelda Wiki*.

https://zelda.fandom.com/wiki/Enemies_in_Ocarina_of_Time

[Consulta: 11 de octubre de 2023]

Grezzo. (2011). *The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D* (Nintendo 3DS)
[Videojuego]. Nintendo.

Grezzo. (2019). *The Legend of Zelda: Link's Awakening* (Nintendo Switch)
[Videojuego]. Nintendo.

HART, M. (s.f.) *History of Hyrule* (álbumes). Flickr.

<https://www.flickr.com/photos/historyofhyrule/albums/>

[Consulta: 16 de octubre de 2023]

HIMEKAWA, A. (2009). *The Legend of Zelda: Ocarina of Time 01.*

España: Norma Editorial, S.A. (original publicado en 2000).

HIMEKAWA, A. (2009). *The Legend of Zelda: Ocarina of Time 02*.

España: Norma Editorial, S.A. (original publicado en 2000).

Inside Jabu-Jabu's Belly. (s.f.). En *Zelda Wiki*.

https://zelda.fandom.com/wiki/Inside_Jabu-Jabu%27s_Belly#cite_note-2

[Consulta: 30 de mayo de 2024]

Instruction Manual Nintendo 64 The Legend Of Zelda

Ocarina Of Time EN. (s.f.). Internet Archive.

<https://archive.org/details/manual-nintendo-64-the-legend-of-zelda-ocarina-of-time-en> [Consulta: 17 de junio de 2024]

Iwata Asks - The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D Original Development Staff - Part 1 - page 3. (s.f.). Iwata Asks.

<https://iwataasks.nintendo.com/interviews/3ds/zelda-ocarina-of-time/1/2/> [Consulta: 20 de mayo de 2024]

JANSSON, N. (2023) *Zelda 2*. *Androidarts*.

<https://androidarts.com/zelda/Zelda.htm>

List of Enemies. (s.f.). En *Zelda Dungeon Wiki*.

https://www.zeldadungeon.net/wiki/List_of_Enemies

[Consulta: 11 de octubre de 2023]

Nintendo EAD Group No. 3, Monolith Soft. (2013). *The Legend of Zelda:*

A Link Between Worlds (Nintendo 3DS) [Videojuego]. Nintendo.

Nintendo EAD, HexaDrive. (2013). *The Legend of Zelda: The Wind Waker HD*

(Nintendo Wii U) [Videojuego]. Nintendo.

Nintendo EAD, Monolith Soft. (2011). *The Legend of Zelda: Skyward Sword*

(Nintendo Wii) [Videojuego]. Nintendo.

Nintendo EPD, Monolith Soft. (2017). *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*

(Nintendo Wii U, Nintendo Switch) [Videojuego]. Nintendo.

Nintendo EPD, Monolith Soft. (2023). *The Legend of Zelda:*

Tears of the Kingdom (Nintendo Switch) [Videojuego]. Nintendo.

Nintendo. (1998). *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* (Nintendo 64)

[Videojuego].

Nintendo. (2000). *The Legend of Zelda: Majora's Mask* (Nintendo 64)

[Videojuego].

Nintendo. (2002). *The Legend of Zelda: The Wind Waker* (Nintendo GameCube) [Videojuego].

Nintendo. (2006). *The Legend of Zelda: Twilight Princess* (Nintendo GameCube, Nintendo Wii) [Videojuego].

Nintendo. (2014). *The Legend of Zelda: Hyrule Historia*. Barcelona: Norma Editorial, S.A. (original publicado en 2011).

Paradoja de Teseo (7 de junio de 2024). En *Wikipedia*.
https://es.wikipedia.org/wiki/Paradoja_de_Teseo
[Consulta: 3 de abril de 2024]

Prerelease: The Legend of Zelda: Ocarina of Time. (s.f.).
En *The Cutting Room Floor*.
https://tcrf.net/Prerelease:The_Legend_of_Zelda:_Ocarina_of_Time
[Consulta: 6 de junio de 2024]

Retro Studios (2023). *Metroid Prime Remastered* (Nintendo Switch) [Videojuego]. Nintendo.

SHNEIDER,P., LEE, S. (2024, 16 de mayo). *The Legend of Zelda: Ocarina of Time Guide - Bottom of the Well*. IGN.
https://www.ign.com/wikis/the-legend-of-zelda-ocarina-of-time-3d/Bottom_of_the_Well

Skyward Sword Treasure. (s.f.). En *Zelda Dungeon Wiki*.
https://www.zeldadungeon.net/wiki/Skyward_Sword_Treasure
[Consulta: 29 de abril de 2024]

Square Enix. (2020). *Final Fantasy VII Remake* (PlayStation 4) [Videojuego].

Square Enix. (2024). *Final Fantasy VII Rebirth* (PlayStation 5) [Videojuego].

The Legend of Zelda: Ocarina of Time. (s.f.). En *Zelda Dungeon Wiki*.
https://www.zeldadungeon.net/wiki/The_Legend_of_Zelda:_Ocarina_of_Time#Story [Consulta: 5 de febrero de 2024]

The Legend of Zelda: Ocarina of Time Master Quest. *The Legend of Zelda: Ocarina of Time Master Quest*. (s.f.). En *Zelda Wiki*.
https://zelda.fandom.com/wiki/The_Legend_of_Zelda:_Ocarina_of_Time_Master_Quest [Consulta: 9 de junio de 2024]

Unused Content. (s.f.). En *Zelda Wiki*.

https://zelda.fandom.com/wiki/Unused_Content

[Consulta: 7 de diciembre de 2023]

Version Differences. (s.f.). En *ZeldaSpeedRuns*.

<https://www.zeldaspeedruns.com/oot/generalknowledge/version-differences> [Consulta: 17 de junio de 2024]

8. ÍNDICE DE FIGURAS

- Fig. 1. Comparativa *King Kong* (1933/2005), fuente: <https://screenrant.com/king-kong-original-vs-peter-jackson-remake-comparison/>
- Fig. 2. Comparativa *Psicosis* (1960/1998), fuente: https://offscreen.com/view/psycho_redux
- Fig. 3. Comparativa *It* (1990/2017), fuente: <http://www.cinemocion.es/2017/10/cinco-diferencias-entre-it-1990-vs-it.html>
- Fig. 4. Comparativa *Mulan* (1997/2020), fuente: <https://www.fotogramas.es/noticias-cine/a33942581/mulan-pelicula-remake-diferencia-feminismo/>
- Fig. 5. *Crash Bandicoot: N.Sane Trilogy* (PS4, 2017), fuente: <https://www.amazon.es/Crash-Bandicoot-N-Sane-Trilogy-PlayStation/dp/B01N6IVS8F>
- Fig. 6. *Tomb Raider* (Saturn, 1996), fuente: <https://www.firstversions.com/2017/01/tomb-raider.html> *Tomb Raider* (PS1, 1996), fuente: <https://www.thegamer.com/rebooting-lara-a-post-mortem-of-square-enixs-tomb-raider-reboots-part-one/>
- Fig. 7. Comparativa *Metroid Prime Remastered* (2002/2023), fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=Jaypbay8rt4>
- Fig. 8. Comparativa *The Legend of Zelda: Link's Awakening* (1993/2019), fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=nAcSTxjOO28>
- Fig. 9. Comparativa *Tomb Raider Anniversary* (1996/2007), fuente: <https://tombraderuniverse.weebly.com/tomb-raider-anniversary.html>
- Fig. 10. Comparativa *Final Fantasy VII Remake* (1997/2020), fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=-AHY0q6fk4I&t=121s>
- Fig. 11. *The Legend of Zelda* (NES, 1986), fuente: <https://www.mobygames.com/game/3393/the-legend-of-zelda/screenshots/nas/312925/>
- Fig. 12. *The Legend of Zelda: A Link to the Past* (SNES, 1991), fuente: <https://www.mobygames.com/game/6608/the-legend-of-zelda-a-link-to-the-past/screenshots/snes/396327/>
- Fig. 13. Cubierta de *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* (N64, 1998), fuente: https://www.nintendolife.com/news/2020/01/poll_box_art_brawl_27_-_the_legend_of_zelda_ocarina_of_time

- Fig. 14. *The Legend of Zelda: Majora's Mask* (N64, 2000), fuente: <https://twitter.com/eluniversozelda/status/1497034975044333568>
- Fig. 15. *The Legend of Zelda: The Wind Waker* (GC, 2002), fuente: <https://www.mobygames.com/game/8725/the-legend-of-zelda-the-wind-waker/screenshots/gamecube/606129/>
- Fig. 16. *The Legend of Zelda: Twilight Princess* (GC/Wii, 2006), fuente: https://www.nintendolife.com/games/gamecube/legend_of_zelda_twilight_princess/screenshots
- Fig. 17. *The Legend of Zelda: Skyward Sword* (Wii, 2011), fuente: <http://www.gamingexcellence.com/wii/games/the-legend-of-zelda-skyward-sword/screenshots>
- Fig. 18. *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* (Wii U, Switch, 2017), fuente: <https://www.mobygames.com/game/84595/the-legend-of-zelda-breath-of-the-wild/screenshots/wii-u/1032212/>
- Fig. 19. *The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom* (Switch, 2023), fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=PltrSuUIGFY>
- Fig. 20. *The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom* (Switch, 2023), fuente: <https://www.mobygames.com/game/203119/the-legend-of-zelda-tears-of-the-kingdom/promo/group-126423/image-976017/>
- Fig. 21. *Super Mario 64* (N64, 1996), fuente: <https://www.mobygames.com/game/3533/super-mario-64/screenshots/n64/246941/>
- Fig. 22. *Nintendo 64 Disk Drive* (1999), fuente: <https://maru-chang.com/hard/nus/english.htm>
- Fig. 23. Demo técnica *Zelda 64*, Nintendo SpaceWorld 1995, fuente: <https://www.videogameschronicle.com/files/2021/05/zelda-64-tech-demo.jpg>
- Fig. 24-26. Fases de desarrollo de *Ocarina of Time*: "A+B", "A+C", "Early Sword on A", fuente: https://tcrf.net/Prerelease:The_Legend_of_Zelda:_Ocarina_of_Time
- Fig. 27. Gómez Ortega, A. 2024 diagrama controles *Zelda 64*
- Fig. 28. "Fijado Z" en *Ocarina of Time*, fuente: <https://zelda-archive.fandom.com/wiki/Z-targeting>
- Fig. 29. Lakitu en *Super Mario 64*, fuente: <https://super-mario-64-official.fandom.com/wiki/Lakitu>
- Fig. 30. Cambios en el símbolo Gerudo, fuente: <https://www.zeldaspeedruns.com/oot/generalknowledge/version-differences>
- Fig. 31,32. Cambio en la sangre de Ganondorf, fuente: https://tcrf.net/The_Legend_of_Zelda:_Ocarina_of_Time/Version_Differences
- Fig. 33. *The Legend of Zelda: Ocarina of Time Master Quest* (GC, 2002), fuente: https://zelda.fandom.com/wiki/The_Legend_of_Zelda:_Ocarina_of_Time_Master_Quest
- Fig. 34. Gómez Ortega, A. 2023 Comparativa *The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D* (1997-2011)

- Fig. 35. Torre de Hera en *A Link to the Past*, fuente: <https://zeldau-niverse.net/guides/a-link-to-the-past/walkthrough/chapter-4-tower-of-hera/>
- Fig. 36. Torre del Águila en *Link's Awakening*, fuente: <https://zeldau-niverse.net/guides/links-awakening/walkthrough/chapter-14-eagles-tower/>
- Fig. 37. Templo del Agua en *Ocarina of Time*, fuente: [https://nintendo.fandom.com/wiki/Water_Temple_\(Ocarina_of_Time\)](https://nintendo.fandom.com/wiki/Water_Temple_(Ocarina_of_Time))
- Fig. 38. Link usando el Escudo Espejo en *Ocarina of Time*, fuente: <https://jegged.com/Games/Legend-of-Zelda-Ocarina-of-Time/Walkthrough/31-Spirit-Temple.html>
- Fig. 39. Link tocando la ocarina en *Ocarina of Time*, fuente: <https://screenrant.com/the-legend-of-zelda-how-ocarina-of-time-changed-the-gaming-industry-forever/>
- Fig. 40-43. Momentos clave de *Ocarina of Time*, fuente: <https://www.youtube.com/playlist?list=PL8C7A9D9AD3CC39F8>
- Fig. 44. Nakano, Y. 1998 Link adulto, *Ocarina of Time*, fuente: <https://www.flickr.com/photos/historyofhyrule/51126082643/in/album-72157629221382071/>
- Fig. 45. Koizumi, Y. 1996-1998 Link (modelo 3D), *Ocarina of Time*, fuente: https://www.models-resource.com/nintendo_64/legendof-zeldaocarinaoftime/model/42342/
- Fig. 46. Fondo interior de casa Kokiri, *Ocarina of Time*, fuente: https://zelda.fandom.com/wiki/Know-It-All_Brother?file=KnowitallbrotherHouse.jpg
- Fig. 47. Fondo mercado de Hyrule, *Ocarina of Time*, fuente: https://zelda-archive.fandom.com/wiki/Hyrule_Castle_Town
- Fig. 48. *Goldeneye 007* (N64, 1997), fuente: <https://www.mobygames.com/game/3528/goldeneye-007/screenshots/n64/193242/>
- Fig. 49. Sistema de fijado en *Dark Souls II* (PC/PS3/XBOX360, 2014), fuente: <https://www.gamespot.com/reviews/dark-souls-2-review-a-newcomer-in-drangleic/1900-6415748/>
- Fig. 50. Link aprendiendo una técnica nueva en *Twilight Princess*, fuente: <https://www.almarsguides.com/retro/walkthroughs/Gamecube/games/zeldatwilightprincess/quests/HowlingStones/>
- Fig. 51. Entrada a una gruta secreta, *Ocarina of Time 3D* (3DS, 2011), fuente: <https://www.zeldadungeon.net/wiki/File:Ocarina-of-Time-Secret-Grotto-03.jpg>
- Fig. 52. Arte promocional, *Ocarina of Time 3D*, fuente: <https://www.flickr.com/photos/historyofhyrule/51125594462/in/album-72157629221382071/>
- Fig. 53. Mapa del campo de Hyrule, *Ocarina of Time*, fuente: <https://www.flickr.com/photos/historyofhyrule/51126075253/in/album-72157629221382071/>

- Fig. 54. Link despierta tras siete años, *Ocarina of Time*, fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=YCCdScr0CR0&list=PL8C7A9D9AD3CC39F8&index=32>
- Fig. 55. Navi enseña a Link a abrir una puerta, *Ocarina of Time*, fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=8H7CPwraXrs&list=PL8C7A9D9AD3CC39F8&index=4>
- Fig. 56. Escena de persecución, *Twilight Princess HD* (Wii U, 2016), fuente: <https://howtodrawyourdragon.tumblr.com/post/620847581382295552/there-is-a-whole-other-story-beneath-twilight>
- Fig. 57. Escena dramática, *Skyward Sword HD* (Switch, 2021), fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=7hpFJOkFcXM>
- Fig. 58. Arte de *Skulltula* Dorada, *Ocarina of Time*, fuente: <https://www.flickr.com/photos/historyofhyrule/51125917219/in/album-72157629221382071/>
- Fig. 59. Gómez Ortega, A. 2024 Parte de monstruo: Cola de *Lizalfos* Oscuro
- Fig. 60. Gómez Ortega, A. 2024 Ruptura de escudo
- Fig. 61. Gómez Ortega, A. 2024 Tingle en su globo aerostático
- Fig. 62. Gómez Ortega, A. 2024 Túnica de Escarcha y Armadura Mágica
- Fig. 63. Gómez Ortega, A. 2024 Escudo de Hierro
- Fig. 64. Gómez Ortega, A. 2024 *Storyboard 1*
- Fig. 65. Link en la cabaña del molino, *Ocarina of Time*, fuente: https://en.wikibooks.org/wiki/File:LOZ_OOT_Guru-Guru_Angry.png
- Fig. 66. La Lente de la Verdad en el Fondo del Pozo, *Ocarina of Time*, fuente: https://www.ign.com/wikis/the-legend-of-zelda-ocarina-of-time-3d/Bottom_of_the_Well
- Fig. 67. Link y Naboru en el Templo del Espíritu, *Ocarina of Time*, fuente: <https://jegged.com/Games/Legend-of-Zelda-Ocarina-of-Time/Walkthrough/31-Spirit-Temple.html>
- Fig. 68. Gómez Ortega, A. 2024 Link y el herrero deprimido
- Fig. 69. Nakano, Y. 1998 Link extrayendo la Espada Maestra, *Ocarina of Time*, fuente: <https://www.flickr.com/photos/historyofhyrule/51126976210/in/album-72157629221382071/>
- Fig. 70. Reino Arbolado, *Super Mario Odyssey*, fuente: https://www.ign.com/wikis/super-mario-odyssey/Wooded_Kingdom
- Fig. 71. Norma Editorial, 2009 *The Legend of Zelda: Ocarina of Time (Vol.2)*, fuente: [https://zelda.fandom.com/wiki/The_Legend_of_Zelda:_Ocarina_of_Time_\(Himekawa\)?file=OoT_ES_Manga_Volume_2.jpg](https://zelda.fandom.com/wiki/The_Legend_of_Zelda:_Ocarina_of_Time_(Himekawa)?file=OoT_ES_Manga_Volume_2.jpg)
- Fig. 72. MrJmZack, *Lost Kingdom*, fuente: <https://www.deviantart.com/mrjmzack/art/Lost-Kingdom-351748803>
- Fig. 73. Gómez Ortega, A. 2024 Mapa de Hyrule (V4)

- Fig. 74. Gómez Ortega, A. 2024 Arte final de Link Adulto
- Fig. 75. Gómez Ortega, A. 2024 Boceto *Darknut*
- Fig. 76. Gómez Ortega, A. 2024 Boceto *Lizalfos Oscuro*
- Fig. 77. Gómez Ortega, A. 2024 Boceto Link adulto
- Fig. 78. Gómez Ortega, A. 2024 Bocetos Espada Maestra y mejora
- Fig. 79. Gómez Ortega, A. 2024 Grisalla campo de Hyrule
- Fig. 80. Gómez Ortega, A. 2024 Retrato de Ganondorf
- Fig. 81. Gómez Ortega, A. 2024 *Storyboard 2*
- Fig. 82. Gómez Ortega, A. 2024 Cráter de la Montaña de la Muerte, color
- Fig. 83. Gómez Ortega, A. 2024 Bajo el Lago Hylia, boceto
- Fig. 84. Gómez Ortega, A. 2024 Acciones varias del botón A

9. ANEXOS

Los anexos de las imágenes corresponden al gráfico con los ODS y a la biblia o libro de arte que incluye toda la producción artística del proyecto más sus correspondientes descripciones.

9.1. ANEXO 1

Los ODS, incluidos en la memoria.

9.2. ANEXO 2

La biblia/libro del artista, archivo adjunto al TFG.



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

**ANEXO I.
RELACIÓN DEL TRABAJO CON LOS OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE
DE LA AGENDA 2030**

Anexo al Trabajo de Fin de Grado y Trabajo de Fin de Máster: Relación del trabajo con los
Objetivos de Desarrollo Sostenible de la agenda 2030.

Grado de relación del trabajo con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS).

Objetivos de Desarrollo Sostenible	Alto	Medio	Bajo	No procede
ODS 1. Fin de la pobreza.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 2. Hambre cero.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 3. Salud y bienestar.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 4. Educación de calidad.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 5. Igualdad de género.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 6. Agua limpia y saneamiento.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 7. Energía asequible y no contaminante.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 8. Trabajo decente y crecimiento económico.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 9. Industria, innovación e infraestructuras.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ODS 10. Reducción de las desigualdades.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 11. Ciudades y comunidades sostenibles.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 12. Producción y consumo responsables.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 13. Acción por el clima.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 14. Vida submarina.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 15. Vida de ecosistemas terrestres.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 16. Paz, justicia e instituciones sólidas.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 17. Alianzas para lograr objetivos.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

Descripción de la alineación del TFG/TFM con los ODS con un grado de relación más alto.



**Anexo al Trabajo de Fin de Grado y Trabajo de Fin de Máster:
Relación del trabajo con los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la agenda 2030.**

Considero que los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la agenda 2030 se corresponden con pocos o ninguno de los puntos tratados en mi TFG. El trabajo trata de temas relacionados con el ocio y el entretenimiento multimedia, por lo que me resulta difícil ver algo en mis objetivos con él que coincida con los 17 ODS. No obstante, la Industria del Videojuego está en auge y ofrece gran variedad de puestos de trabajo, al reunir diferentes disciplinas como el arte, la animación, la música, la narrativa, la programación, la física y las matemáticas, el marketing y otras, de modo que podría valorar que, en ese sentido, mi trabajo se alinea en cierta medida con el ODS 9.