

GAMER GUIDE

DRAGON'S DOGMA
2 EDITION



the need to know you didn't know you needed

¿QUÉ ES?



Dragon's Dogma 2 es un RPG (juego de rol) de acción en tercera persona y la tan esperada secuela del popular Dragon's Dogma de 2012. Desarrollado y publicado por Capcom, los veteranos detrás de títulos como Resident Evil y Devil May Cry, se lanzó en 2024 para PlayStation 5, Windows y Xbox Series X/S.



Este juego de rol de acción con temática de fantasía lanza a los jugadores a un vasto mundo abierto, 4 veces más grande que el original. Los jugadores personalizan a su Arisen, un héroe elegido por un dragón, y se proponen explorar el mundo mientras navegan por un complejo conflicto geopolítico.

DESGLOSE DE LOS BÁSICOS

Mecánica



Creación de Personaje

Dragon's Dogma 2 se basa en el detallado sistema de personalización de personajes de su predecesor, ofreciendo una profundidad aún mayor. Hay 2 fases en este proceso. La creación del Arisen (personaje jugador) y del Main Pawn (compañero de IA). A diferencia del primer juego, la personalidad del peón principal está determinada por su apariencia, y las elecciones realizadas durante la creación del personaje influirán sutilmente en su comportamiento en el juego, añadiendo otra capa de personalización.

Los jugadores pueden elegir entre 2 razas:

- Humano: Volviendo del original, los jugadores pueden crear un humano Arisen con un nivel de detalle sin precedentes. El menú de creación de personajes permite una amplia personalización de los rasgos faciales, ofreciendo una gama más amplia de personajes humanos personalizados.
- Beastren: Una nueva raza jugable, los Beastren se parecen a gatos humanoides. Inspirándose en varias razas de gatos, los desarrolladores ofrecen una rica selección de patrones y colores para atender a los jugadores que buscan una estética única.

Una vez que hayas finalizado la apariencia de tu personaje, puedes regresar al menú principal del Creador de personajes para continuar con más opciones de personalización.



Vocaciones

Las vocaciones son clases especializadas que definen el estilo de lucha. Cada Vocación cuenta con un arsenal único de armas, habilidades y poderosos aumentos para vencer a los enemigos.

El juego fomenta la experimentación y permite a los jugadores desbloquear nuevas vocaciones a lo largo de su viaje. Estas clases avanzadas ofrecen acceso a habilidades aún más potentes. Los jugadores pueden optar por especializarse en una única vocación, dominar sus complejidades, o cambiar entre ellas a voluntad.

Dominar las vocaciones requiere luchar contra enemigos duros y completar misiones para ganar puntos de disciplina (DCP) para desbloquear habilidades con armas, habilidades básicas y poderosos aumentos en Vocation Guilds. Estos aumentos, una vez aprendidos, se pueden utilizar en todas las vocaciones. Las vocaciones básicas están disponibles fácilmente, mientras que otras tienen requisitos específicos para desbloquear. Las vocaciones se pueden cambiar en cualquier momento a través del Vocation Guild por una pequeña tarifa DCP.

Vocaciones Iniciales:

- Luchador: Maestro cuerpo a cuerpo con armas y escudos de una mano, sobresale en combate cuerpo a cuerpo y defensa.
- Arquero: Experto a distancia con un arco, perfecto para derribar enemigos desde lejos.
- Ladrón: Clase cuerpo a cuerpo ágil y veloz con dagas y habilidades de utilidad para sigilo, robo y control de multitudes.
- Mago: Lanzador de magia a distancia con un bastón, ofrece hechizos de apoyo y ataques de daño elemental (requiere tiempo de lanzamiento de hechizos).

Vocaciones Avanzadas:

- Guerrero: Devastador usuario de armas a dos manos que empuña grandes espadas y martillos, ataques lentos pero poderosos.
- Hechicero: Potente lanzador de magia a distancia con un archistave, los hechizos de alto daño requieren resistencia y tiempo de lanzamiento.

Vocaciones Híbridas:

- **Magick Archer:** Distribuidor de daño a distancia con Magick Bows y habilidades para ayudar a los aliados, usa flechas elementales y debilitantes.
- **Mystic Spearhand:** Utiliza Duospears de doble filo para ataques cortantes/empujadores, también utiliza magia para el control y la movilidad del enemigo.
- **Trickster:** Usa Censer para ilusiones y bombas de humo, perturba a los enemigos y crea ventajas tácticas.
- **Warfarer:** El experto en todo, puede cambiar de armas y vocaciones sobre la marcha para diversas combinaciones de habilidades.



Habilidades y Estadísticas

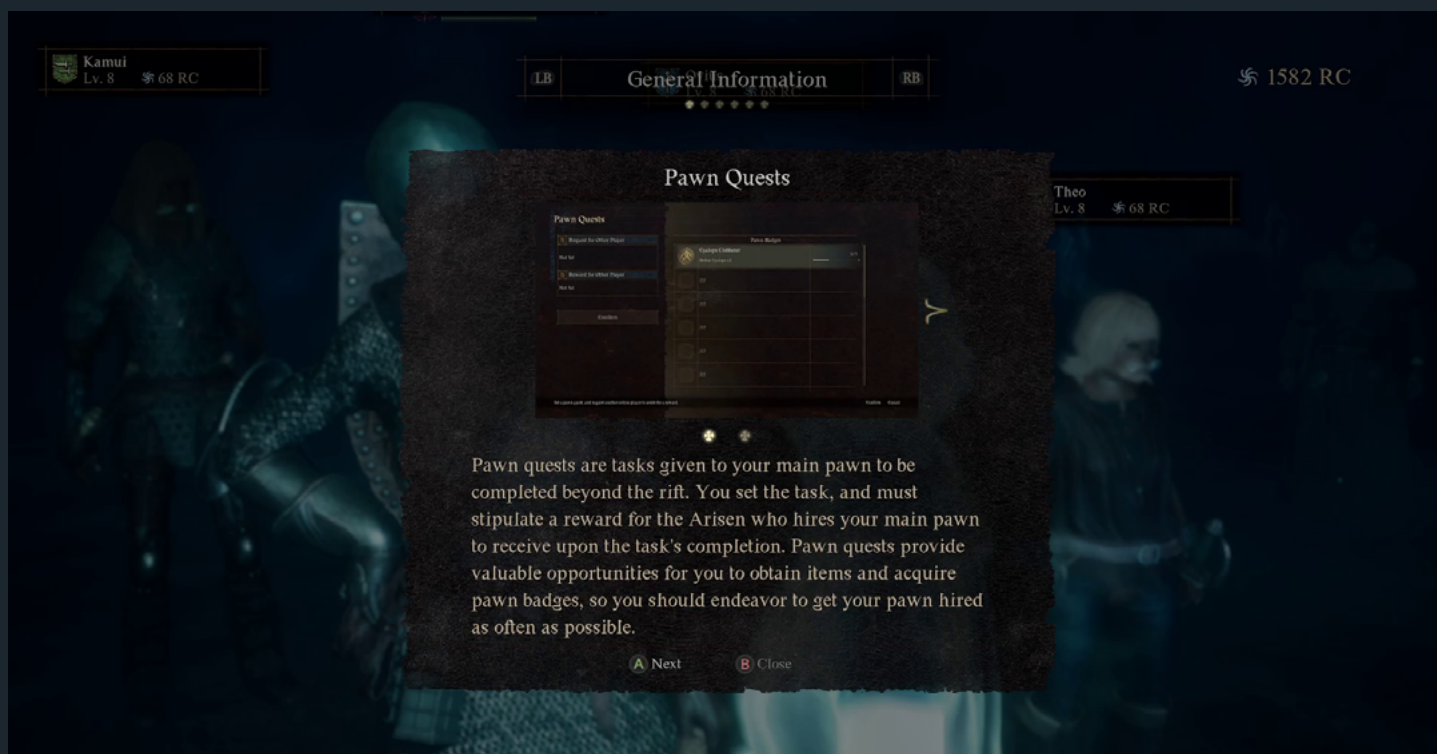
Las habilidades abarcan tanto técnicas activas como bonificaciones pasivas. Learning Skills permite al jugador personalizar su Arisen y adaptarlo a su estilo de juego. Si bien las habilidades específicas varían según las vocaciones, algunas comparten funcionalidades similares. Hay 3 categorías principales de Habilidades:

- **Habilidades con Armas:** Habilidades que dependen de la vocación (incluso con armas compartidas, el acceso puede variar). Se activa mediante el botón de habilidad de arma dedicado.
- **Habilidades Básicas:** Habilidades dependientes de armas utilizables por cualquier vocación que empuñe esa arma. Ejecutado a través de combinaciones específicas de botones de ataque ligero/pesado o incluso controles de movimiento.
- **Aumentos:** Aumentos de rasgos pasivos adquiridos al subir de nivel una vocación específica. Una vez desbloqueados, estos aumentos se pueden utilizar independientemente de la vocación actual.

Los jugadores pueden cambiar de vocación en cualquier momento y sus estadísticas se ajustan en consecuencia, lo que les permite dominar varios estilos de combate. Subir de nivel dentro de una vocación específica afecta qué estadísticas aumentan. Estas estadísticas, combinadas con los valores de armas y armaduras, determinan el poder real de tu equipo.

- Salud: Los puntos de salud totales que tiene un personaje.
- Resistencia: Necesaria para acciones como atacar o lanzar hechizos.
- Fuerza: El daño físico que puede causar un personaje.
- Defensa: El daño físico que puede soportar un personaje.
- Magia: El daño causado por hechizos y poderes mágicos.
- Defensa Mágica: El daño mágico que un personaje puede resistir.
- Fuerza de Corte: El daño causado por armas cortantes.
- Resistencia al Corte: El daño cortante que un personaje puede soportar.
- Fuerza de Ataque: El daño causado por armas de golpe.
- Resistencia al Golpe: El daño que un personaje puede soportar.
- Poder de Derribo: La efectividad de los ataques de derribo.
- Resistencia al Derribo: La capacidad de resistir ataques de derribo.





Peones

Los peones son seres de otros mundos que ayudan a los Resucitados en su aventura. Hay 2 tipos:

- **Peones Principales:** Convocados desde una piedra de grieta al principio del juego, los peones principales son el aliado más confiable del jugador, y ganan niveles y rangos de vocación junto con ellos.
- **Peones de Apoyo:** Estos seres pueden parecerse a humanos o Beastren. Contratados con Rift Crystals, ayudan en el combate, comparten conocimientos y actúan como guías. Se pueden contratar hasta 2 peones de apoyo en cualquier momento dado.

Los peones tienen especializaciones e inclinaciones que mejoran sus habilidades y comportamiento. Las especializaciones son rasgos únicos que permiten a los peones realizar acciones independientemente del Arisen, como usar curativos, marcar materiales en el mapa, mover elementos y más. Cada peón puede tener 1 especialización a la vez, lo que permite hasta 3 especializaciones diferentes en un grupo con el peón principal y 2 peones de apoyo. Las inclinaciones influyen en cómo se comportan, reaccionan y hablan los peones. La inclinación del peón principal se establece durante la creación, mientras que los peones de apoyo vienen con sus propias inclinaciones:

- **Calma:** Los peones con inclinación a la calma priorizan la supervivencia en combate manteniendo sus manadas organizadas y evitando daños, lo que los hace muy adecuados para roles defensivos o a distancia.
- **De Buen Corazón:** Los peones de buen corazón dan prioridad al apoyo a los aliados en combate, utilizando con frecuencia magias curativas y de mejora. Esta Inclinación es particularmente beneficiosa para los Peones de Mago con habilidades de apoyo.
- **Simple:** Los peones simples son exploradores curiosos que disfrutan reuniendo objetos y compartiendo descubrimientos, enriqueciendo la experiencia de exploración del grupo.
- **Franco:** Los peones francos son audaces y se centran en el combate, atacan a los enemigos con toda su fuerza y demuestran ser muy efectivos en roles ofensivos debido a su naturaleza atrevida e impredecible.



Equipo

El juego ofrece una amplia gama de piezas de armadura, cada una de las cuales brinda protección para partes específicas del cuerpo del personaje. Ciertos tipos de armadura están limitados a vocaciones particulares:

- Armadura Pesada: Usada principalmente por vocaciones "rojas" como luchadores, guerreros y lanzadores místicos. La armadura de metal pesado prioriza la defensa sobre la defensa mágica.
- Armadura Media: Diseñada para vocaciones 'amarillas' como arqueros, ladrones y arqueros mágicos. La armadura de cuero media ofrece un equilibrio entre defensa y defensa mágica.
- Armadura Ligera: Adecuada para vocaciones "azules" como magos, hechiceros y arqueros mágicos. La armadura de tela ligera enfatiza la defensa mágica sobre la defensa.

Las piezas de armadura poseen un conjunto de estadísticas que dictan su desempeño, incluidas defensas físicas y mágicas, resistencias, poder de tambaleo y derribo, así como daño elemental o debilitaciones que pueden infligir.

- Defensa
- Defensa Mágica
- Resistencia al Corte
- Resistencia al Golpe
- Resistencia al Tambaleo (Oculta)
- Resistencia al Derribo
- Defensas Elementales
- Resistencias de Debilitación
- Peso

Piezas de Armadura:

- Armadura Para la Cabeza: Incluye yelmos, gorras, capuchas, aros, máscaras y gafas, que alteran la apariencia del personaje y al mismo tiempo brindan protección.
- Armadura Corporal: Incluye petos, camisas, abrigos, túnicas, faldas y cinturones, que alteran la apariencia del personaje a la vez que ofrecen defensa.
- Armadura de Pierna: Consta de botas, grebas, cuisses, faldas escocesas y pantalones, que cambian la apariencia del personaje y al mismo tiempo brindan protección.
- Capas: Las capas se colocan en la espalda o el cuello del personaje, ofreciendo propiedades defensivas y resistencias. Vienen en varias formas, como capas y bufandas, alterando la apariencia del personaje.
- Anillos: Accesorios equipables que confieren bonificaciones y efectos especiales a las estadísticas del Resucitado, que van desde aumentos de fuerza y defensa mágica hasta resistencias elementales y de debilitación. Los anillos son utilizables por cualquier Vocación.





Armas

En Dragon's Dogma 2 te espera una amplia gama de armas, desde formidables espadas y escudos hasta potentes arcos, dagas y bastones. Cada arma mejora las capacidades ofensivas, a menudo imbuidas de daño elemental y debilitaciones.

Las armas poseen un conjunto de estadísticas que dictan su desempeño, que abarcan daño físico y mágico, naturaleza cortante o contundente, poder de tambaleo y derribo, y daño elemental o debilitaciones que pueden infligir. Las diferentes categorías de armas priorizan distintos aspectos de estas estadísticas.

- Fortaleza
- Magia
- Fuerza de Corte
- Fuerza de Ataque
- Poder Tambaleante
- Poder de Derribo
- Elemental
- Fuerza de Debilitación
- Peso



El juego presenta 12 tipos de armas, cada una diseñada para vocaciones específicas y vinculada a las habilidades con armas correspondientes:

- Espadas: Armas cortantes con una sola mano para luchadores, que aumentan la fuerza, la fuerza de corte y el poder de derribo.
- Martillos: Armas de ataque con una sola mano para luchadores, que mejoran estadísticas ofensivas como fuerza, magia, fuerza de ataque y poder de derribo.
- Escudos: Equipo defensivo para luchadores, que brinda protección contra ataques enemigos.
- Arcos: Armas a distancia para arqueros, que refuerzan la fuerza de ataque, la fuerza de ataque y el poder de derribo.
- Dagas: Armas de hoja afilada de doble empuñadura para ladrones, que mejoran la fuerza de ataque, la fuerza de corte y el poder de derribo.
- Bastones: Armas mágicas que permiten hechizos poderosos, mejoran la fuerza, la fuerza de golpe y la magia.
- Grandes Espadas: Poderosas armas de dos manos para guerreros, que aumentan drásticamente la fuerza, la fuerza de corte y el poder de derribo.
- Grandes Martillos: Potentes armas de dos manos para guerreros, que mejoran la fuerza, la magia y la fuerza de ataque y ofrecen mayor poder de derribo.
- Archistaves: Armas lanzadoras de hechizos para hechiceros, que amplifican la potencia de hechizos poderosos.
- Duospears: Armas rápidas de doble filo para Mystic Spearhands, que mejoran estadísticas ofensivas como fuerza, fuerza mágica, poder de derribo, elementos y debilitaciones.
- Arcos Mágicos: Poderosas armas a distancia para arqueros mágicos, que aumentan la fuerza mágica, la fuerza de ataque y la fuerza de derribo.
- Incensarios: Armas que emiten humo para embaucadores, que desatan ilusiones para confundir a los enemigos, con efectividad ligada a la fuerza y la magia.



Elementos

Hay varios elementos que se pueden obtener en todo el mundo del juego. Estos elementos se pueden adquirir mediante caídas de enemigos, descubrimientos de cofres, finalización de misiones, elaboración y más. Los jugadores deben administrar su inventario de manera inteligente, ya que tanto los elementos como el equipo contribuyen a soportar el peso, lo que afecta la velocidad y el consumo de resistencia durante el viaje y el combate.

- **Curativos:** Elementos esenciales que restauran la salud, la resistencia y controlan las debilitaciones, desempeñando un papel crucial en la supervivencia.
- **Implementos:** Equipo especializado que ayuda a los jugadores en roles específicos, facilitando una progresión y recorrido más fácil en el mundo del juego.
- **Materiales:** Elementos utilizados para mejorar y mejorar armas y armaduras, contribuyendo a la efectividad general del combate del jugador.
- **Objetos de Valor:** Elementos de misión con potencial para duplicarse, lo que ayuda a completar las misiones y potencialmente engaña a otros.

Elaboración

La elaboración implica combinar 2 elementos para crear un producto nuevo y beneficioso. Estas creaciones incluyen potentes curativos que restauran la salud, la resistencia y curan la mayoría de las debilitaciones. Se puede acceder a la elaboración en cualquier momento a través del menú principal, utilizando materiales del inventario del grupo, incluidos los que tienen los peones. Hay 2 modos disponibles:

- **Experimento:** Permite a los jugadores combinar 2 materiales cualesquiera para descubrir resultados potenciales. Las combinaciones utilizadas anteriormente muestran el producto terminado como referencia.
- **Usar Receta:** Permite a los jugadores seleccionar un producto previamente elaborado y elegir materiales para consumir para la elaboración. Solo se pueden usar 2 materiales a la vez y se consumen en posesión del jugador al usarlos.



Combate

El combate es sencillo, con 4 habilidades junto con ataques básicos y pesados para la mayoría de las vocaciones. La gestión de la resistencia es fundamental, ya que la mayoría de las habilidades la consumen. Los jugadores pueden dar órdenes a los peones durante el combate, utilizando el comando "Ayuda" para asistencia, curación o recuperación de efectos de estado. El entorno del juego juega un papel importante en el combate, con diversas regiones que ofrecen oportunidades tácticas únicas. Prestar atención al entorno, como escalar terrenos elevados o aprovechar los peligros ambientales, puede cambiar el rumbo de la batalla.

El indicador de pérdida representa la pérdida temporal de salud, que solo puede recuperarse por completo descansando en posadas o campamentos. Morir en combate agota la salud máxima, lo que insta a tener precaución al elegir cuándo avanzar o retirarse. Las Wakestones ofrecen una opción de recuperación total de la salud, pero son raras y es mejor guardarlas para momentos críticos.

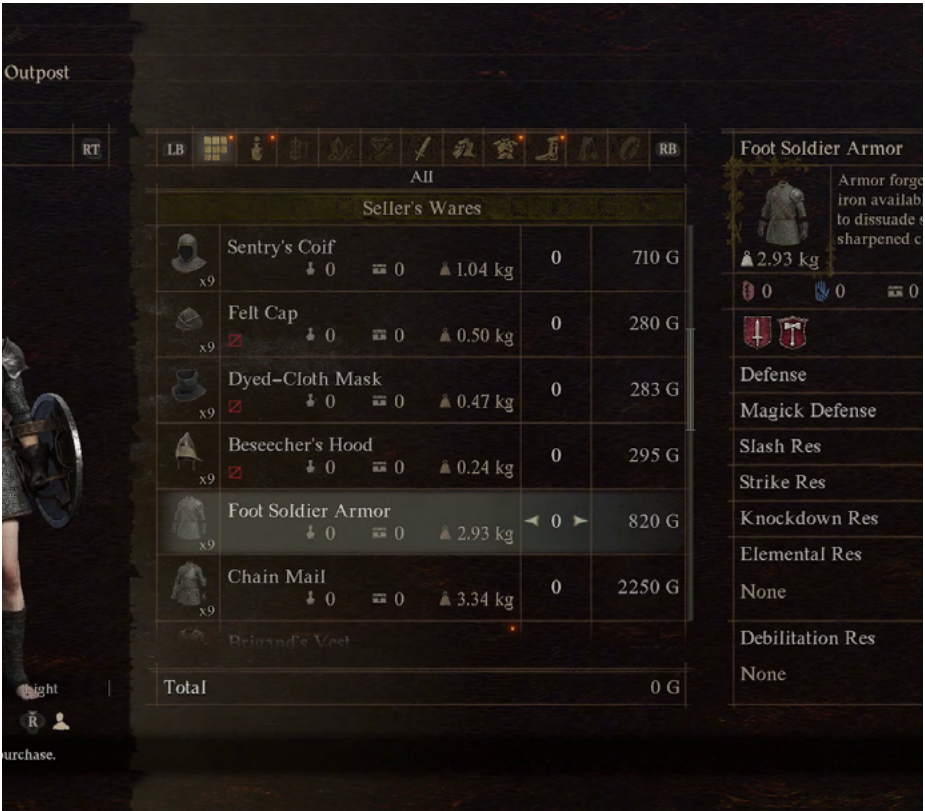
Los daños se clasifican en 2 grupos principales. Varios factores, como el equipo, las habilidades y las ventajas temporales, influyen en el tipo de daño. Tanto los jugadores como los enemigos pueden infligir efectos de estado anormales que pueden alterar o causar daño adicional.

Daño Físico:

- Daño de Fuerza (Físico)
- Daño de Golpe
- Daño Cortante

Daño elemental:

- Daño Mágico
- Daño por Fuego
- Daño por Hielo
- Daños por Rayos
- Daño Santo
- Daño Oscuro



Dragon's Dogma 2 está ambientado en las nuevas regiones de Vermund y Battahl, en lugar de la isla de Gransys del primer juego. El tiempo pasa continuamente hasta la llegada del anochecer, lo que trae oscuridad y mayor peligro. Los campamentos ofrecen refugio durante la noche, brindan oportunidades para aliviar la fatiga y ofrecen misiones únicas e interacciones con NPC (personajes no jugadores).



Regiones

Vermund: Vermund es un reino gobernado por una línea real de humanos, que produce un Sovran en cada generación. El Sovran, siempre un Resucitado que ha matado al Dragón, se convierte en el gobernante de la nación, continuando un ciclo visto a lo largo de la serie Dragon's Dogma. Sin embargo, la verdadera naturaleza de este ciclo puede ser más compleja de lo que parece.

Battahl: Battahl es una nación fundada por los Beastren, una nueva raza introducida en Dragon's Dogma 2. Los Beastren son humanoides con rasgos bestiales, principalmente parecidos a los felinos. Son conocidos por su ferocidad y destreza en combate. El conflicto principal en Battahl involucra a la emperatriz de Beastren, Nadinia, a quien los jugadores probablemente encontrarán mientras profundizan en la narrativa del juego.



Viajar

El juego ofrece a los jugadores 2 métodos de viaje rápido:

- Carretas de Bueyes: Te transportan a lugares lejanos, ahorrando tiempo en viajes largos. Sin embargo, pueden ser atacados y destruidos, lo que los hace poco fiables. También pueden dejarte a mitad de ruta, lo que puede ser beneficioso dependiendo de tu destino.
- Ferrystones: Estos elementos de uso limitado te teletransportan a cualquier ubicación con un Portcrystal. Inicialmente, solo unos pocos lugares tienen Portcrystals, pero puedes encontrarlos y colocarlos a medida que avanzas. Los cristales de puerto se pueden reubicar, lo que proporciona flexibilidad a la hora de establecer puntos de viaje.

CONSEJOS Y TRUCOS



No desperdicies, no quieras

Mantenga los alimentos frescos almacenando artículos perecederos como carne cruda, alimentos y plantas en las posadas. Esto garantiza que no se estropeen y mantengan su utilidad para más adelante, cuando los necesites.

Golpes críticos

Apunte siempre a los puntos débiles para maximizar su daño. Los arqueros deben apuntar a áreas vulnerables desde la distancia. Los ladrones y luchadores, por otro lado, pueden trepar para alcanzar y atacar estos puntos débiles durante el combate cuerpo a cuerpo.

Compañeros de armas

Presta atención a tus peones durante el combate. Recuerdan las debilidades del enemigo de batallas anteriores y los llamarán para que te ayuden. Esta valiosa información puede ayudarle a diseñar estrategias y explotar las vulnerabilidades del enemigo de forma eficaz.



CONCLUSIÓN

Dragon's Dogma 2 es un cautivador juego de rol de acción que revive los mejores aspectos de su predecesor de 2012, presentando un mundo dinámico y un combate magnífico enriquecido por un complejo sistema de físicas. Si bien sufre algunos problemas, el juego sigue siendo muy gratificante para aquellos que estén dispuestos a aceptar sus peculiaridades. Su vasto mundo abierto y su inteligente diseño de misiones, combinados con una confianza inquebrantable en su enfoque único, lo convierten en una experiencia destacada. Dragon's Dogma 2 teje magistralmente su magia, solidificando su lugar como una entrada memorable y audaz en el género.