

GUÍA DEL GAMER

EDICIÓN ELDEN RING



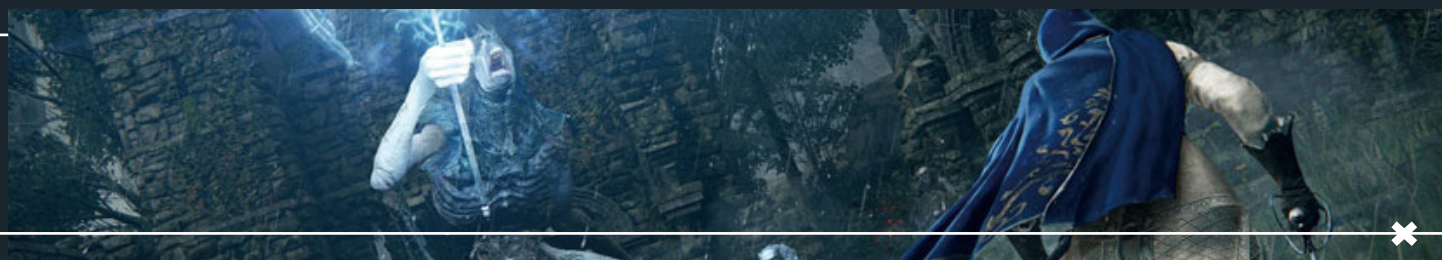
la necesidad de saber lo que no sabías que necesitabas

¿QUÉ ES ESTO?



El *Elden Ring* esto, el *Elden Ring* lo otro, el *Elden Ring* es el mejor juego de todos los tiempos, etc. etc. Si no tienes ni idea de qué habla todo el mundo, ¡estás en el lugar correcto! Este RPG (role-playing game) en tercera persona de FromSoftware se presentó en el E3 en junio de 2019. Sus desarrolladores, conocidos por los juegos llamados *Souls*, trabajaron con el autor de fantasía George R.R. Martin para el lanzamiento. Esto causó mucha expectación entre los fans del gaming y los frikis de los libros, haciendo que fuera el juego más esperado en muchos años.

¿A qué venía tanto alboroto? En FromSoftware son famosos por hacer juegos difíciles. Y no, no nos referimos a un par de jefes duros de pelar. No, sus juegos son difíciles. Lucha con el mismo jefe 30 veces y échate a llorar. Pero, a pesar de ello, son muy gratificantes, por no hablar de lo bonitos que son. Seguro que te suenan títulos como *Dark Souls*, *Bloodborne*, y *Sekiro*. Añade a esta receta un mundo creado por uno de los pesos pesados del género de fantasía, quien ideó *Juego de Tronos* y tienes el éxito asegurado.



El juego es de mundo abierto, lo que significa que los jugadores pueden pasearse a sus anchas por las Tierras Intermedias (para bien o para mal). Te encontrarás con NPCs (personajes no jugables), enemigos y los jefes, que son semidioses y dominan cada una de las áreas principales. Prepárate para morir un montón de veces. ¡UN MONTÓN! El creador de *Elden Ring*, Hidetaka Miyazaki, entiende a los jugadores que tienen problemas con la dificultad del juego. En una entrevista, dijo que entiende que es frustrante, pero que la gracia del juego es encontrarle el sentido a morir una y otra vez. La verdad es que se puede encontrar: hay muertes divertidas, muertes interesantes, muertes horribles que aparecen en tus pesadillas, y todo mientras descubres nuevas historias y superas retos. Venga, Sinluz, ensilla a tu caballo y ¡que dé comienzo tu oscura aventura!

ANALIZAR LOS CONCEPTOS BÁSICOS

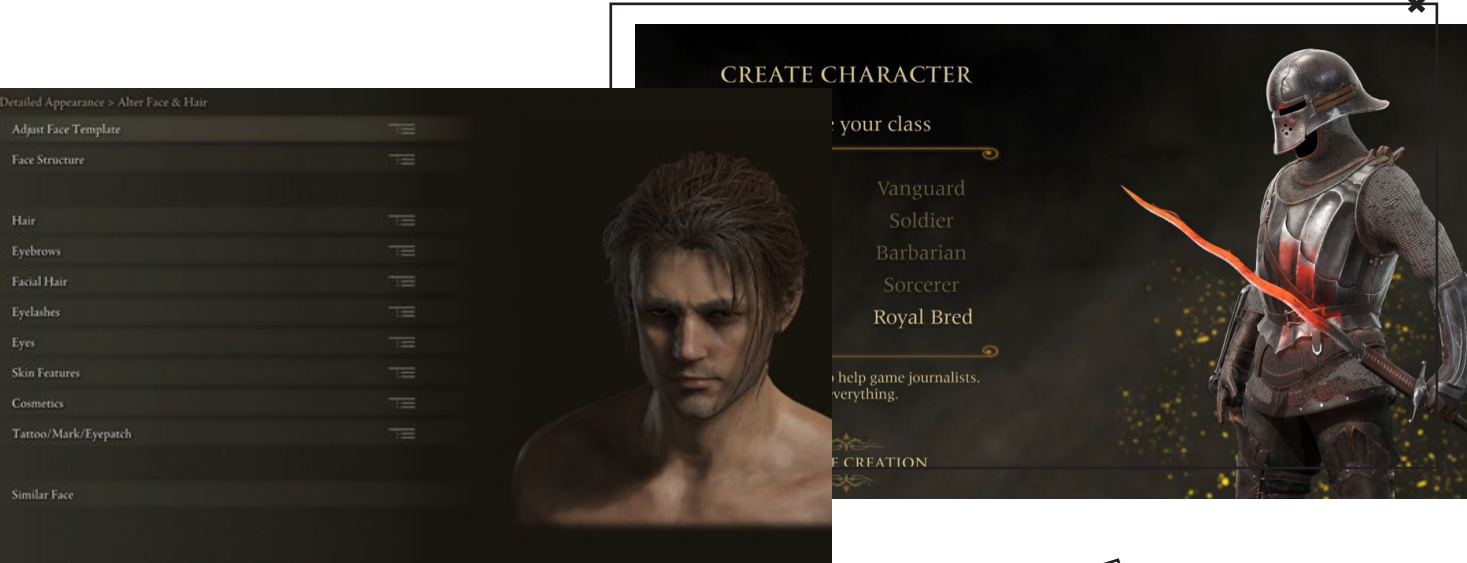
*

Diseño de personajes

+

El protagonista del juego, el Sinluz, es el personaje que creas. Tienes mucho que personalizar para conseguir tu personaje ideal: nombre, género, edad, recuerdos y apariencia física. Si no te apetece pasar por toda esta configuración, puedes usar una de las que hay disponibles.

La clase de personaje determina tu arquetipo de combate, tus estadísticas básicas y tu equipo inicial. Aunque todas las clases empiezan con un festín de 80 puntos de atributo en el nivel 1, las diversas clases empiezan con niveles distintos. Hay 10 clases que resumiremos a continuación, pero antes de elegir una clase, tienes que entender los atributos.



IDENTIFICADOR DE ESTADÍSTICAS

Vigor	Rige el nivel máximo de puntos de salud (PS), la resistencia al fuego y la inmunidad al veneno.
Mente	Rige los puntos máximos de concentración (PC) y la resistencia relacionada con la concentración.
Aguante	Rige la resistencia, afecta al poder de defensa física, a la carga de equipamiento y a la robustez.
Fuerza	Rige el poder de ataque con armas que escalan con fuerza y es necesaria para llevar armadura pesada.
Destreza	Rige el poder de ataque con armas que escalan con fuerza, reduce el tiempo de lanzamiento de hechizos y la posibilidad de que te derriben, suaviza el daño por caída y es necesaria para blandir ciertas armas avanzadas.
Inteligencia	Se requiere para conjurar hechizos de Piedra Refulgente, aumenta el poder de ataque de las armas que escalan con la fuerza y mejora la resistencia mágica.
Fe	Se requiere para realizar encantamientos (incluyendo hechizos de base fuego y sagrados) y aumenta el daño mágico que escala con la fe.
Arcano	Rige el descubrimiento de objetos y afecta a la resistencia a la muerte y a la resistencia a ciertos hechizos, y también es necesario para ciertas armas y hechizos.



HÉROE

Un personaje «melé» (cuerpo a cuerpo) clásico con unas estadísticas de fuerza y vigor tremendas. Ábrete camino a golpes de armas brutales como el Hacha de Guerra, el Escudo de Cuero Grande, la Cinta de Campeón, la Hombrera de Campeón, los Brazales de Campeón y las Polainas de Campeón.

Con unos parámetros de destreza y arcano altos, como corresponde a un pícaro escurridizo que lucha poco y sucio. Empieza con un pequeño arsenal de Cuchillo, Arco Corto, Flecha de Hueso, Broquel, Pañuelo de Bandido, Atuendo de Bandido, Mangas de Bandido y Botas de Bandido para saltar sobre víctimas desprevenidas.



BANDIDO



ASTRÓLOGO

Este personaje cerebritito cuenta con altos parámetros de mente e inteligencia. Empiezas con tanto magia como melé: Guijarro de Piedra Refulgente, Arco de Piedra Refulgente, Espada Corta, Bastón de Astrólogo, Escudo de Madera de las Escrituras, Capucha de Astrólogo, Túnica de Astrólogo y unos bonitos Pantalones de Astrólogo.

El personaje ágil y rápido que confía en la destreza más que en la fuerza. Una clase más ofensiva que defensiva: dobles Cimitarras, Escudo de Madera Remachado, Capucha de Tela Azul, Chaleco de Tela Azul, Guanteletes de Guerrero, Grebas de Guerrero.

GUERRERO



PRISIONERO

Este es curioso, que no te lleve a error. Una clase híbrida que mezcla espadas y hechicería, ¡muy adaptable! Este personaje cuenta con armas únicas: Hoja Refulgente Mágica, Estoque, Bastón con Piedra Refulgente, Escudo de la Grieta, Máscara de Hierro de Prisionero, Ropa de Prisionero y Pantalones de Prisionero.





CONFESOR

Otro personaje muy completo. Esta clase empieza con dos hechizos: Curación Urgente y Estrategia del Asesino. El resto del equipo incluye una Espada Ancha, el Sello de los Dedos, un Escudo Apuntado con Blasón Fosco, una Capucha de Confesor, una Armadura de Confesor, Guantes de Confesor y Botas de Confesor.

¿Eres un masoquista de los que se flagela? Entonces ¡diseñaron el miserable solo para ti! Un loco con un garrote y el culo al aire con la libertad de escoger su propio camino o morir en el intento.

MISERABLE



VAGANTE

La típica clase tanque, con mucha vida, provista de armadura y muy fan del combate físico. Equipa una Espada Larga, Alabarda, Yelmo de Caballero Vagabundo, Armadura de Caballero Vagabundo, Guanteletes de Caballero Vagabundo y Grebas de Caballero Vagabundo.

Esta clase puede parecer débil, pero las estadísticas de fe de locos que se gastan hacen que puedan rodearse de hechizos y encantamientos defensivos y ofensivos. Empiezan con Curación, Chasquido Ardiente, Lanza Corta, Sello de los Dedos, Escudo Desvencijado, Venda de Profeta, Túnica de Profeta y Pantalones de Profeta.

PROFETA



SAMURÁI

Esta clase es genial para el combate a caballo y cuenta con habilidades interesantes basadas en estadísticas altas de aguante y destreza. Desangra a tus enemigos con la incomparable Uchigatana o equípate con el Arco Largo, Flecha de Fuego, Escudo Redondo de Espinas Rojas, Casco del Cañaveral, Armadura del Cañaveral, Guanteletes del Cañaveral y Grebas del Cañaveral.





TRUCO PARA PRINCIPIANTES

El Vagante es la clase perfecta si eres nuevo en los juegos Souls. Son hábiles con casi cualquiera de las armas iniciales.

El *Elden Ring* a final del juego es totalmente brutal, así que empieza a construir tu personaje lo antes posible y trabaja sistemáticamente en ello. Algo a lo que tienes acceso en el diseño del personaje son los Recuerdos: piezas de equipamiento opcionales que te dan bonificación al principio. Puedes elegir entre nueve, e incluso puedes elegir empezar sin ninguno.

RECUERDOS RECOMENDADOS

Runa de las Tierras Intermedias - 3000 runas al instante. Permite subir de nivel pronto o comprar a mercaderes.

Semilla dorada - Aumenta el número de recargas de tus viales sagrados.

Cenizas de diablillo colmilludo - Esta pareja de diablillos colmilludos puede causar un grave daño con ataques que infligen Pérdida de Sangre.



Mecánica



La mecánica es muy parecida a la de muchos RPGS. Tienes combates, monturas y escondrijos secretos. Sin embargo, también hay mecánicas exclusivas, ya que este no es un RPG corriente. ¡Vamos a empantanarnos con ellas!



COMBATE

Esta será tu principal interacción con el mundo de *Elden Ring*. Se trate de una batalla de jefe técnicamente complicada o de abrirse camino entre los distintos enemigos del mundo, tendrás que familiarizarte con los siguientes conceptos:

Atacar - ¡Los ataques cuerpo a cuerpo son el pan de cada día! Solamente las clases de magos más avezadas consiguen evitarlo.

Magia - La magia fluye por la tierra esperando ser canalizada por el próximo señor de Elden. Los más inteligentes lanzan hechicerías, mientras que los píos lanzan encantamientos.

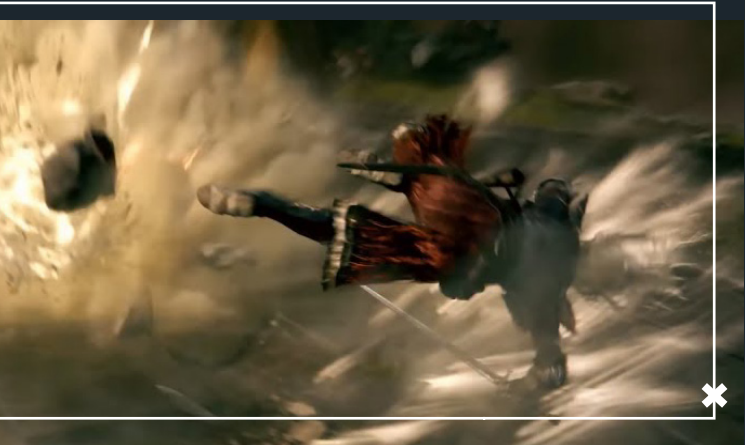
Guardia/Bloqueo - Equipa un escudo y bloquea los ataques. Pero ten en cuenta que cada ataque bloqueado consume resistencia, y que no es bueno quedarse a cero.

Esquiva - Rueda en cualquier dirección para evitar que te alcancen, o esquiva pasando a través de los ataques (mientras ruedas eres invulnerable) y castiga al atacante como se merece.



Paradas - Puedes detener los ataques enemigos y cancelarlos por completo, haciendo a tus enemigos vulnerables a un ataque crítico. Es importante dominar esto, porque algunos jefes lo requieren.

Pasemos a otra mecánica interesante: Todas las armas del *Elden Ring* cuentan con una habilidad especial. Algunas son ataques especiales, otras ayudan a soportar los golpes, permiten hacer una esquiva especial o potencian a tu personaje de distintas maneras. Cenizas de Guerra se puede usar para cambiar alguna habilidad del arma y también para tener controladas otras que te ayudarán a obtener la build perfecta.



La mecánica del sigilo en *Elden Ring* está muy lograda y permite algunas jugadas interesantes. Puedes escabullirte de combates que quieras evitar: agacharse reduce el ruido, la hierba alta o los objetos grandes permiten que te escondas dentro o detrás de ellos y puedes usar distintos hechizos, habilidades y equipo para desaparecer de la vista de tus enemigos. Los ataques a enemigos desprevenidos consiguen una bonificación potente, así que el sigilo se recompensa. Necesitarás toda la ayuda posible en este juego. Por suerte, existe una ayuda en forma de cenizas de espíritus.

Necesitarás un objeto llamado «Campana invocadora de espíritus» y tendrás que estar junto a un monolito al renacimiento para invocar a espíritus a partir de cenizas. Estas Invocaciones de cenizas se pueden mejorar también, así que no las descartes demasiado rápido si no parecen ser lo que esperabas.

Al principio del juego obtendrás la que posiblemente es una de las monturas más chulas de un RPG. Torrent, el corcel espectral, será tu compañero y merece una atención especial:

Movimiento - Torrent puede correr a una velocidad increíble, permitiéndote escapar de enemigos que son demasiado para ti. Su saltos y embestidas son muy útiles en combate, y su doble salto te concede acceso a áreas que serían inalcanzables sin él.

Combate - El combate sobre Torrent suele ser más fácil que enfrentarse a ciertos enemigos desmontado. Tiene su propia barra de vida, lo que significa que puede recibir daño. Se pueden usar objetos como las pasas de Rowa para curarle. PUEDE morir y te caerás y permanecerás aturdido unos segundos. Puedes volver a invocarle, pero hacerlo cuesta una recarga del Vial de Lágrimas Carmesí.

Salto en un manantial espiritual - En las Tierras Intermedias encontrarás grandes columnas con aspecto de tornado que giran en el sitio. Son los manantiales espirituales. Salta hacia un manantial espiritual a caballo y podrás cabalgar las corrientes hacia nuevas alturas y destinos. Para evitar el daño de caída, aterrizas cerca de un manantial.

Objetos

Un elemento clave para tener éxito en *Elden Ring* es tu equipamiento. Si no eres de los que toman nota y hacen cálculos, tienes unos generadores de build brutales por ahí, pero no los necesitas para jugar. ¡Solo te llevará más tiempo y unas cuantas muertes de más! Hay montones de objetos en el juego y no podemos cubrirlos todos, pero aquí está lo básico que necesitas saber:

ARMAS

Existen más de 300 armas en el juego, que van desde espadas a látigos o ballestas. Todas las armas tienen requisitos de estadísticas que permiten usarlas de forma efectiva, así que mira bien qué armas funcionan con tus atributos.

✕	TIPOS DE ARMAS Dagas ♦ Espadas rectas ♦ Espadones ♦ Espadas colosales ♦ Espadas de embestida ♦ Espadas de embestida pesadas ♦ Espadas curvas ♦ Espadones curvos ♦ Katanas ♦ Hojas dobles ♦ Hachas ♦ Grandes hachas ♦ Martillos ♦ Mayales ♦ Grandes martillos ♦ Armas colosales ♦ Lanzas ♦ Lanzas largas ♦ Alabardas ♦ Guadañas ♦ Látigos ♦ Puños ♦ Garras ♦ Arcos ligeros ♦ Arcos ♦ Arcos grandes ♦ Ballestas ♦ Ballistas ♦ Bastones de piedra refulgente ♦ Sellos sagrados ♦ Antorchas
---	---

Las armas también tienen tipos de daño, lo que es importante recordar porque muchos enemigos tienen resistencia o debilidad a ciertos tipos de daño. Hay 8 tipos distintos de daño: Estándar, de Golpe, de Tajo, Perforante, Mágico, de Fuego, de Rayo y Sagrado. Los cuatro primeros son daño físico, y los cuatro últimos, daño elemental.

Las Armas Legendarias (de jefe) son armas especiales que los semidioses y los jefes utilizan y abandonan.

Son recompensas de un valor incalculable y normalmente tienen unas estadísticas mucho mejores y habilidades especiales incorporadas. Tendrás que obtenerlas de un NPC especial, no puedes recogerlas sin más y usarlas. ¿Qué te creías? Esto es *Elden Ring*. No hay atajos.

ESCUDOS

Los escudos proporcionan defensa contra enemigos y jefes por todas las Tierras Intermedias. Normalmente se llevan en la mano no dominante y se usan para ponerse en guardia, hacer paradas, atacar o incluso para habilidades únicas. A diferencia de la mayoría de RPGS, *Elden Ring* recompensa incluso el uso poco frecuente del escudo, y la mayoría de builds se benefician de tener un escudo equipado.

ESCUDOS PEQUEÑOS



ESCUDOS MEDIANOS



GRANDESESCUDOS



x



TRUCO PARA PRINCIPIANTES

Al principio, búscate un escudo con lo siguiente: Requisitos de estadísticas modestos, una bonificación de guardia interesante (cuánta resistencia se usa por bloqueo) y 100 puntos de reducción de daño físico



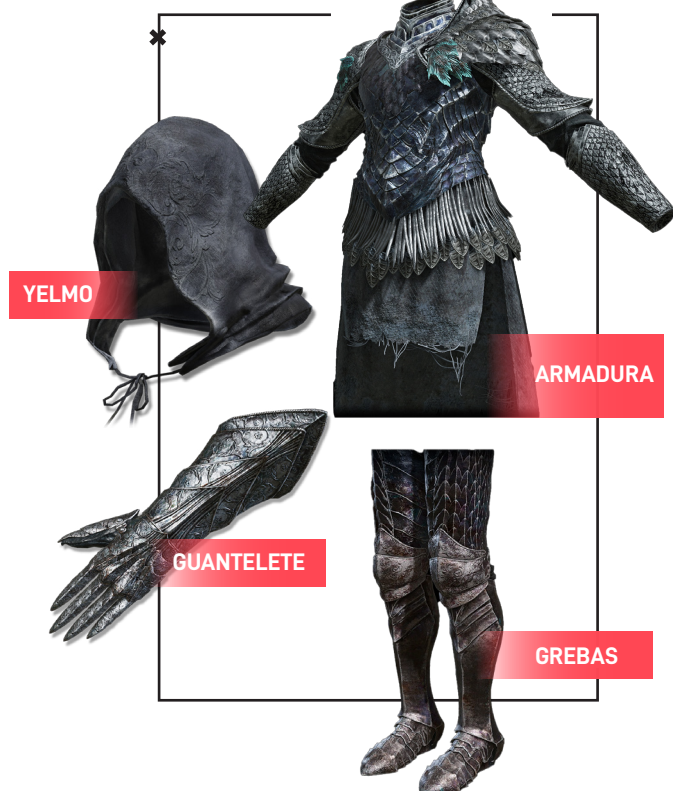
ARMADURA

Los objetos de protección son básicos en un mundo que intenta matarte (blanco y en botella), y la armadura de *Elden Ring* te ofrece protecciones básicas, resistencias, efectos de bonificación contra daño y alteraciones de estado y afecta a estadísticas como el volumen de carga y el aplomo. Puedes llevar un conjunto completo del mismo tipo o distintas piezas de varios conjuntos. No hay bonificaciones por conjunto en este juego, así que ¡usa la imaginación!

TALISMANES

Estos pequeños objetos tienen el potencial de hacer que una gran build pase a ser épica. Los dejan enemigos o jefes, se pueden saquear de cofres o cadáveres o se pueden comprar a mercaderes. Empiezas con una sola ranura de talismán, pero puedes adquirir tres más por distintas vías. Hay más de 100 talismanes que hacen de todo, desde recuperar la vida (PV) lentamente a atraer constantemente los ataques del enemigo.

CONJUNTO CUCHILLO NEGRO



RUNAS

Aunque no son objetos en el sentido literal, son una parte importante de *Elden Ring*. Sirven tanto como experiencia del jugador como de moneda con los mercaderes y (esto es lo que duele) perderás todas las runas que tengas al morir. Si vuelves a morir antes de reclamarlas, las perderás para siempre. Aunque no todo está perdido: hay una brújula en la parte superior de la pantalla que te indica la dirección de las runas que se te han caído.

