

# GUÍA DEL GAMER

EDICIÓN  
GOD OF WAR  
RAGNARÖK8 DELUXE

la necesidad de saber lo que no sabías que necesitabas

# ¿QUÉ ES?

## INTRODUCCIÓN



*God of War Ragnarök* es un juego de acción y aventuras desarrollado por Santa Monica Studio y publicado por Sony Interactive Entertainment. Se lanzó a nivel mundial el 9 de noviembre de 2022, para PlayStation 4 y PlayStation 5, cosa que marcó el primer lanzamiento bigeneracional de la saga *God of War*.



Es la novena entrega de la saga, la novena en orden cronológico y la secuela de *God of War* de 2018. Basado libremente en la mitología escandinava, tiene como escenario la antigua Escandinavia y, como protagonistas, a Kratos y a su hijo adolescente, Atreus.

La historia sigue a Kratos y a su hijo Atreus mientras viajan por un reino hostil lleno de dioses mezquinos. Atreus lucha con su destino, mientras Kratos intenta prepararlo para enfrentarse a él.

# ANALIZAR LOS CONCEPTOS BÁSICOS

## Mecánica

Al igual que su predecesor de 2018, *Ragnarök* hace énfasis en la aventura y en la exploración mezcladas con duros combates contra enemigos sobrenaturales y criaturas de tamaños imposibles. Controlando a Kratos y a Atreus, podrás explorar los reinos derrotando a enemigos y descubriendo botines y equipo bien saqueando cadáveres o bien abriendo cofres. Hay también muchos coleccionables y actividades que hacer en cada reino y región, que podrás ver en un listado cuando mires el mapa.



## Combate

El combate en *Ragnarök* se basa en tres elementos clave: Tus armas y las habilidades que tienen asociadas, tus habilidades activadas (por ejemplo, ataques rúnicos o ira espartana) y tu compañero. Dominar el uso de estos tres te ayudará a salir airoso en encuentros cada vez más difíciles.

Kratos hará uso de su Hacha Leviatán para infligir daño concentrado y con poder de hielo, y de sus Hojas del Caos para un daño rápido, de barrido y con poder de fuego, y ambas tienen usos, estrategias y combos únicos.



## Establecimiento de objetivos

Al atacar, Kratos atacará automáticamente al enemigo que tengas más cerca, y también puedes pulsar un botón definido para concentrarte en un enemigo. Sin embargo, una vez fijado, es complicado cambiar de objetivo, así que es mejor reservar esta función para combates de jefe o cuando te quieras concentrar en un enemigo concreto especialmente duro.

## Tipos de ataques

Hay cuatro tipos de ataque generales que los jugadores reconocerán en los combates de jefe y de mini-jefe. Estos tipos de ataques vendrán indicados por su marcado específico justo antes de acertar, lo que te permitirá anticiparlos y contraatacar en consecuencia.

- **El primer tipo de ataque** es el básico, que no aparece marcado en el juego y se puede bloquear, parar o incluso esquivar. Este tipo de ataque es muy básico y te da muchas opciones para evitar el alcance mediante la defensa de tu elección, dejando opción a tu propio contrataque.
- **El segundo tipo de ataque** viene indicado por un anillo amarillo. Este tipo de ataque no se puede bloquear. Esto significa que si ves un indicador amarillo e intentas bloquear el ataque, no lo conseguirás y el ataque romperá tu bloqueo. Sin embargo, este tipo de ataque se puede parar o esquivar.
- **El tercer tipo general de ataque** no solamente inutiliza el bloqueo, sino que tampoco podrás pararlo. Así, cuando veas un ataque con un anillo rojo, tu mejor opción es esquivarlo.
- **El último tipo de ataque** viene indicado por dos anillos azules y se puede bloquear contraatacando con un golpe de escudo. Los ataques de anillos azules tienen un tiempo de carga, lo que te da tiempo para pulsar rápidamente un botón definido para el ataque de escudo cuando se lance.

## Armas

Kratos dispone de tres armas principales que usará en el juego, y cada una de ellas puede mejorarse con habilidades especiales que las hacen más poderosas que en su estado base. Las tres armas principales que Kratos tiene en *God of War Ragnarök* son:

- Hacha Leviatán
- Hojas del Caos
- Lanza de Draupnir

Cada una tiene sus ventajas e inconvenientes, pero, según el tipo de combate que prefieras, tendrás una favorita entre las tres que usarás prioritariamente durante la mayor parte del juego. Dicho esto, todas ofrecen habilidades especiales de combate que animan a los jugadores a cambiar de arma, mejorándolas mediante habilidades mejoradas.



## Ataques rúnicos

A medida que sigues con tu aventura, verás que cada arma cuenta con dos ataques rúnicos distintos que se pueden equipar para movimientos activados ligeros y pesados potentes. A menudo causan grandes daños a uno o varios enemigos de tu camino, y su daño, aturdimiento y poder rúnico se pueden aumentar incrementando su potencia a cambio de experiencia. Suelen necesitar unos minutos para recargarse, pero llevar equipo con enfriamiento puede reducir este tiempo, al igual que ciertos accesorios para el equipo.

## Reliquias

Una nueva habilidad que encontrarás pronto son las reliquias: objetos que se pueden activar, como los ataques rúnicos, presionando determinados botones. Tienen distintas formas y te encontrarás muchas a medida que avanzas en tu aventura. Cada una tiene su propio uso en combate: desde aumentar tu propio poder a debilitar a tus oponentes. Al igual que los ataques rúnicos, se pueden mejorar a cambio de experiencia.

## Ira espartana

Kratos también puede invocar su ira espartana, representada en la barra de debajo de la salud, que se llena a medida que infliges y recibes daño. Hacerlo te pondrá en un estado temporal de invulnerabilidad, y te permitirá causar grandes daños durante un periodo de tiempo corto, e incluso recuperar algo de salud mientras tanto. Se puede activar pulsando los botones definidos y desactivar de forma temprana de igual forma, por si quieres conservar la ira restante al final de un combate.



## Compañero

Tu compañero estará ayudándote en la mayoría de situaciones de combate. Atreus ha aprendido mucho en los últimos años y atacará tanto a distancia con flechas como cuerpo a cuerpo, con estocadas. Sin embargo, también puedes ordenarle que ataque de forma más potente pulsando un botón determinado mirando al enemigo al que quieras que dirija sus ataques.

Estos ataques se pueden hacer un cierto número de veces hasta que necesiten recargarse, cosa que puedes ver en la esquina inferior derecha, y deberían reservarse para complementar tus propios combos o golpear a un enemigo que ataca para entorpecerle.

Al igual que los ataques rúnicos de Kratos, acabarás por encontrar invocaciones rúnicas que se pueden activar manteniendo presionado un determinado botón para liberar una habilidad poderosa de tu compañero, que tendrá como objetivo a quien quiera que mires.



## Accesorios para equipo y armas

Como en el título anterior, el equipo juega un papel primordial en la aventura del dúo, porque será un factor principal en tu manera de subir de nivel. Mantener el equipo al máximo nivel mejorando piezas a medida que encuentras los recursos adecuados será la clave para ser más poderoso.

Kratos podrá equipar tres piezas de armadura (pecho, manos y cintura), así como accesorios para cada una de las armas, que pueden potenciar sus efectos de distintas maneras. Algunos te ofrecerán beneficios pasivos, otras añaden probabilidades basadas en la suerte para activar poderes, o te dan más opciones en combate. Todas pueden mejorarse con distintos recursos que encontrarás matando a enemigos poderosos, saqueando cofres y ataúdes y completando varias misiones secundarias.

Además, las propias armas pueden mejorarse con recursos especiales (Llama del Caos, Llamas Congeladas), u obteniendo fragmentos suficientes (Chispa del Caos, Chispa Congelada) en distintos encuentros opcionales. Las armas, el equipo y lo demás cuentan con distintos parámetros asociados, y estará en tus manos decidir qué parámetros priorizar:

- **Fuerza:** Uno de los parámetros más claros. Aumenta el daño infligido con todos los ataques y habilidades
- **Defensa:** Se encuentra en la mayoría de escudos y la armadura más aparatoso, y reduce el daño recibido
- **Rúnico:** Este parámetro aumenta la potencia de los ataques rúnicos de Kratos, así como el daño elemental que viene de sus armas y sus habilidades asociadas y ciertos ataques de reliquias.
- **Vitalidad:** Este parámetro, necesario para sobrevivir a los encuentros más duros donde acabas recibiendo mucho, aumenta tu salud máxima y tu resistencia a tambalearte en combate.
- **Suerte:** Esta estadística multiusos te puede ayudar a conseguir recursos y recompensas adicionales, y también es vital cuando dependes de habilidades de equipo o de accesorio de armas activadas por la suerte.
- **Enfriamiento:** Especialmente necesaria para quienes valoran los ataques rúnicos. Este parámetro reduce el tiempo que debes esperar para que se recargue un ataque rúnico, una reliquia o una habilidad.



Cada región tiende a tener su mismo rango de nivel, y normalmente encontrarás recursos parecidos en una región concreta. Por eso, en ocasiones verás que tienes que avanzar en la historia para poder alcanzar áreas nuevas con recursos menos comunes, pero eso también significa que puedes mejorar rápidamente el equipo que te encuentres para ponerlo al nivel del que lleves equipado, si así lo necesitas.

Incluso tu equipo de inicio se puede mejorar al máximo durante el curso del juego, y verás que hay equipo con ventajas escondidas que solamente aparecerán en los niveles más altos, cosa que descubrirás pulsando un botón determinado cuando selecciones equipo a mejorar en la tienda.

Además de tus armas principales, Kratos también podrá cambiar su Escudo del Guardián por otro tipo de escudos que se pueden usar de otra forma: algunos tienen mayor poder de bloqueo y otros pueden usarse de forma ofensiva o defensiva y recompensar las paradas en el último momento. Al igual que las armas, el escudo se puede equipar con un accesorio que cambie los efectos que produce al bloquear, parar o golpear.

Más adelante, obtendrás acceso a un amuleto que se puede mejorar para alojar distintos encantamientos que encontrarás por todos los reinos. Esta función adicional te permite mejorar aún más tu estilo de juego encontrando una gran cantidad de beneficios pasivos aunque con alojamientos limitados, pero que se pueden expandir con el tiempo.

## Entorno

Los reinos de *Ragnarök* están basados en la mitología escandinava: ubicaciones habitadas por seres humanos, dioses, enanos y criaturas bondadosas y malvadas que quieren ayudarte u obstaculizarte. Los reinos son los siguientes:

- Midgard
- Alfheim
- Helheim
- Jotunheim
- Muspelheim
- Niflheim
- Vanaheim
- Svartalfheim
- Asgard



Midgard

Midgard es la versión de la mitología escandinava de una tierra habitada por seres humanos. Es el mayor de los reinos, y el que Kratos y Atreus consideran su hogar. Por desgracia, Midgard se encuentra en el mismo centro de *Ragnarök* y de los distintos planes de los dioses para luchar entre sí. Súmale los enemigos draugr que te encuentras y al resto de criaturas que aparecerán en tus pesadillas y tendrás como resultado que la mayor parte de la población humana ha sido asesinada o ha salido huyendo hace mucho.

Alfheim

Alfheim es un mundo ocupado por elfos, que se dividen en dos categorías: elfos de la luz y elfos oscuros. Estos elfos andaban a la greña en el primer juego, con Kratos y Atreus atrapados en el medio. Alberga el templo de Freyr, así como un enorme lago en su centro, y esta decorado con vegetación exuberante por explorar.





## Helheim

La ubicación del infame Más Allá escandinavo, un lugar crudo y peligroso. Este reino está controlado por los Hel-Walkers, que atormentan a los individuos atrapados en el reino. Helheim juega con todos los que entran en él, haciéndoles ver visiones, pesadillas y burlándose de todo aquel desgraciado que se vea atrapado allí.

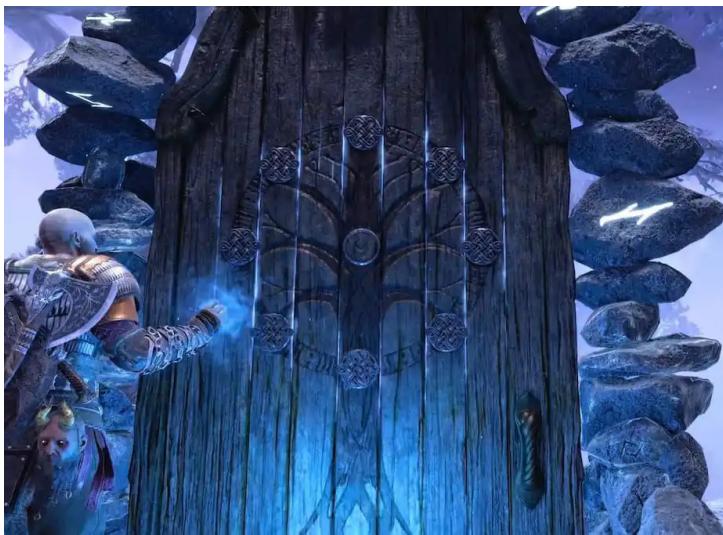
## Jotunheim

Jotunheim es el hogar de los gigantes, y está cubierto de montañas nevadas que sobresalen incluso por encima de los gigantes que habitan estas tierras. Los gigantes de Jotunheim fueron asesinados por los Aesir, que sospechaban que los gigantes podrían provocar el *Ragnarök*. Viendo el nombre de la secuela del *God of War*, dudamos que tuvieran mucho éxito.



## Muspelheim

Al igual que Jotunheim, Muspelheim es el hogar de los gigantes, pero esta vez de la variedad de fuego. Muspelheim está gobernado por Surtr, líder de los gigantes de fuego. Surtr y sus compatriotas se dedican a afinar sus habilidades de combate y a esperar el *Ragnarök*, momento en el cual esperan desafiar a los Aesir, marchar sobre Asgard y vengar a sus hermanos de Jotunheim.



## Niflheim

Niflheim es el hogar de seres primitivos que recuerdan el principio de los tiempos. El reino se encuentra sobre una llanura helada con una nube de humo tóxico que impregna su atmósfera y envenena todo y a cualquiera que la toque. Por sus condiciones adversas, es un reino al que van los guerreros para poner a prueba sus habilidades. Niflheim también es el lugar de origen del alquimista enano Ivaldi.

## Vanaheim

Vanaheim, un reino nuevo de *God of War* *Ragnarök*, es el hogar de dioses Vanir como Freya, a quien Kratos conoce en el primer juego. La magia flota en el ambiente de este reino y esto se traduce en multitud de bosques oscuros en sus alrededores. Los dioses Vanir son rivales de los Aesir, y seguramente Kratos y Atreus lleguen aquí buscando nuevos aliados o persiguiendo a enemigos.



## Svartalfheim

A diferencia de muchos otros reinos, que contienen todo tipo de dioses y monstruos, Svartalfheim es el hogar de los enanos. Son ávidos inventores y han creado tecnologías imposibles de comprender incluso para los dioses. Los enanos guardan celosamente la información sobre Svartalfheim, pero sabemos que solamente se permite la entrada a los enanos, así que todavía está por resolver cómo van a entrar Kratos y Atreus.



## Asgard

Ahora ya todo el mundo conoce Asgard. Es el hogar de los dioses Aesir, como Loki y Thor y está en el centro de toda la mitología escandinava. También alberga el Valhalla, que es donde van los guerreros cuando mueren. Al igual que Svartalfheim, Asgard es un reino reservado únicamente a los dioses Aesir y no se permite la entrada a otras razas. Sin embargo, según la leyenda el reino será destruido cuando llegue el *Ragnarök*.

# CONSEJOS Y TRUCOS

# CONSEJOS Y TRUCOS

# CONSEJOS Y TRUCOS

# CONSEJOS Y TRUCOS

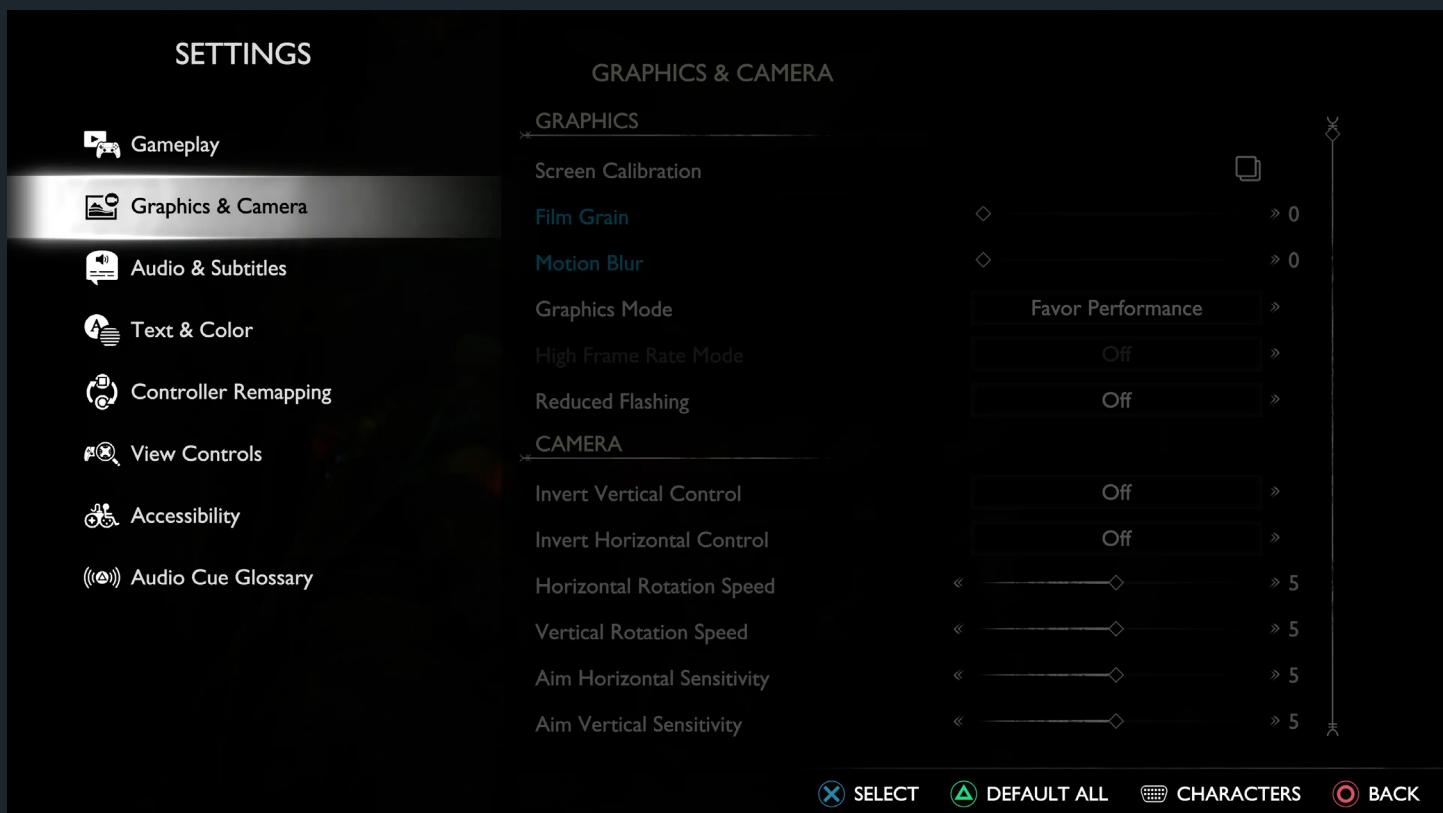
*God of War Ragnarök* es un juego épico a todos los niveles. Especialmente si te refieres al enorme alcance de este título. Parece que *Ragnarök* ha expandido todo aquello que hizo grande al primer juego. Sin embargo, como ocurre con cualquier juego enorme, puede resultar un tanto abrumador. Especialmente si has decidido iniciarte en *God of War* con *Ragnarök*.

## No ignores el menú de ajustes de *Ragnarök*

Muy bien, así que *Ragnarök* tiene todo lo estándar, como los modos de imagen, cambios de orientación de la cámara y ajustes de dificultad en el modo ajustes. Todo lo que esperas de un juego moderno, lo encontrarás aquí. Sin embargo, las cosas empiezan a ponerse INTERESANTES cuando llegas al menú de accesibilidad.

¿Te has hartado de pulsar un botón para recoger los colecciónables caídos? Puedes configurar una recogida automática de estos objetos al pisarlos. O mira, igual el tiempo de esos puzzles de campanas Nornir te está haciendo la vida imposible. Bueno, pues puedes conseguir que te den algo de tiempo extra. Volviendo a los puzzles, puedes conseguir ayudas. O, si quieras, puedes montártelo para controlar la cámara con la capacidad de control de movimiento de DualSenses.

¡Hay una cantidad increíble de cosas que toquetear! Incluso puedes cambiar cómo funciona el lanzamiento de hacha, o como se introduce el comando para esquivar (y va mucho más allá que reconfigurar los botones). Muchas de estas opciones no son para que el juego sea «más fácil», sino que te otorgan la posibilidad de personalizar varios aspectos que concuerden mejor con tus preferencias.





### Consulta el mapa en busca de colecciónables

El mapa es una fuente de información fantástica para cualquier área. Si quieres saber cuántos cuervos hay en el área que estás explorando, mira el mapa. ¿Hay algún cofre Nornir? ¡Tu mapa te lo dirá! Aunque alguna información permanecerá oculta, el mapa te dará bastantes datos con los que trabajar. Así que, si esperas registrar el mundo en busca de todos esos objetos, ten la vista puesta en el mapa.

Sin embargo, aunque el mapa es un recurso de valor incalculable, debemos mencionar que no indica los cofres normales, ni te dirá si un colecciónable de la zona es de los que no tienes capacidad aún de obtener (cosa que ocurrirá). Así, aunque es una herramienta imperfecta, resulta de mucha utilidad.

### A *Ragnarök* le encanta confundirte con la cámara

Si buscas un tesoro, tu apuesta más segura es la zona donde no apunta la cámara. A *Ragnarök* le encanta llevarte por un camino largo, mientras que tienes un cofre del tesoro a tu izquierda o derecha que simplemente no está en tu campo de visión. Así que, si la cámara apunta en una dirección, asegúrate de echar un ojo alrededor antes de seguirla.

De la misma manera, al juego le chifla usar puzzles basados en la perspectiva. Sí, puede que entres en una zona y no veas nada destacado, pero mira a ver si encuentras agujeros por los que mirar, o intenta conseguir altura y mirar la zona desde arriba. La cámara del *Ragnarök* miente y confunde, ¡nunca te fíes de ella!

## Que tus oídos sean tus ojos

*God of War Ragnarök* cuenta con un diseño audio tremadamente impresionante. Esto se traduce de varias maneras, pero uno de los mejores ejemplos es que tendrás que usar los oídos para detectar los cuervos de Odín. Estas sucias criaturas no suelen estar la vista, pero si te fijas en su graznido característico, deberías poder localizarlos.

Es más, si estás en combate y tienes suficiente con seguir todos los indicadores de la pantalla, Mimir y Atreus te avisarán de los enemigos a tu espalda. Así que, cuando oigas sus advertencias, simplemente aléjate rodando. Confiar en tus oídos es la mejor decisión, ya que recibirás ciertas pistas sonoras muy claras.



# CONCLUSIÓN

Acepta el reto de convertirte en Kratos y acaba con toda criatura y dios que se interponga en tu camino. Y, que sepas que, con la riqueza de conocimientos de esta guía, ni el mismísimo Zeus podría detenerte (casi seguro).