# **General**

El menú es como el de todos los anteriores: el título sobre negro mientras suena la música, aunque aquí sí que es cierto que la música suena a todo trapo

Te dicen que no tienes doncella, y tú tampoco [*no bitches?*]

Me siento ofendido en nombre de George R.R. Martin por toda la gente que dice que no ha hecho nada en este juego. Chavales, que seguramente no habéis ni leído *Canción de Hielo y Fuego*. Yo no conozco su obra, así que no puedo decir, pero me parece ofensivo tratarle así

Aquí hay un personaje tipo Gutts. Pero es furro. Así que es MEJOR

Ha resurgido (en pequeña medida) una vez más el debate de la dificultad, y creo que hay gente que no entiende que no todos queremos ser *no-hitters*. Para mí el videojuego es un *hobby*, un placer, y no me gusta que este juego haga cosas como subir la vida al *boss* si pides ayuda de un NPC para “equilibrar”.

También ha habido (sobre todo centrado en Eurogamer España) un debate sobre la crítica de videojuegos como [trabajo](https://www.youtube.com/watch?v=hr317STtiB4) y matarse a jugar *Elden Ring* para tener el análisis cuanto antes. Este análisis llegará cuando llegue porque yo elijo priorizar mi vida personal, pero no todos tienen ese privilegio.

Sí que es cierto que la gente está muy apasionada con este juego. No es que sea perfecto: tiene que ser perfecto. No puede tener fallos, no pueden haber cometido un solo error

El juego es justo y *git gud* y todo lo que quieras hasta que falla, hasta que haces *aggro* a un enemigo que no era o golpeas una pared con tu arma u ocurre algo que no había ocurrido antes pero vaya, ahora es tu problema

Con el debate de la dificultad está llegando otro que me toca los cojones: la intención del autor. La gente diciendo que *Elden Ring* no debería permitir pausar porque va en contra del juego, que no invoques, que no uses espíritus porque va en contra de la intención, que un modo fácil iría en contra de la intención. He visto a Chuso jugar *Dark Souls* con una *skin* de Frozono y, si le golpean, reinicia la partida. He visto gente pasarse *Dark Souls* con una batería de *Band Hero*, hay un hombre haciendo una *run* de *Elden Ring* con un *mod* que le permite jugar utilizando el Ring Fit, y con ninguno de estos casos he visto que salga la gente a decir que “la intención del autor”.

Wow, muy bien, From Software, otro enemigo que me tiende una emboscada desde la vuelta de la esquina, bravo [aplauso sarcástico]

Qué original eres, otra academia de magos, muy bien, buen chico

La capital tiene arquitectura neogótica monumental, tonos dorados y, cuando llegas ahí, te dicen que tu labor aún no ha concluido sino que tienes que ir a otro sitio, bien, jamás me había pasado nada así

En su día dije que *Breath of the Wild* no aportaba nada nuevo y el tiempo me demostró que me equivocaba no en forma sino fondo: la gente ha aprendido de *Breath of the Wild* por cómo ha sabido aplicar lo que otros han construido. *Elden Ring* puede ser otro caso así: no hay nada nuevo bajo el sol (algunas cosas parecen incluso anticuadas), pero por su ejecución en, por ejemplo, cómo diseñar un mundo abierto, puede haber una lección que los demás aprendan

Con todo lo bien diseñado que está, el diseño seco del juego (y su ausencia de un diario donde se registren los personajes y misiones) acaba forzando que uses guía, sobre todo si quieres cumplir todas las misiones

Ha habido lío porque un dev de Guerrilla Games ha [criticado](https://www.hobbyconsolas.com/noticias/criticas-elden-ring-desarrolladores-horizon-ubisoft-1023307) el diseño de misiones de *Elden Ring*. Ehm… Tiene razón.

From Software lleva haciendo *Demon’s Souls* desde 2009, y que eso sea bueno o malo es enteramente personal

Resulta que sí hay un modo fácil: el espíritu mímico combinado con la Espada de la Noche y la Llama. También es cierto que para conseguirlo hay que matar a Radahn, que es un *boss* especialmente jodido, pero oye, a partir de ahí siempre que puedes invocar estás cubierto

La verdad es que lo de la estética me empieza a cansar. Cada nuevo juego de Supergiant Games es un universo con un *look* (y, ya que estamos, mecánicas) único, y cosas como este [*mockup*](https://twitter.com/VideoArtGame/status/1501579896237264900) de un artista imaginando un hipotético *Bloodborne* *II* muestran lo poquísimo que hemos explorado

Es que hay más variedad entre *Oblivion* y *Skyrim*, vamos a ver

La comunidad de los *Souls* es muy rara porque, a la vez, te dice que *git gud*, pero si haces trampas, si *cheeseas* un *boss*, si sacas *exploits*, no sólo está bien, sino que es deseable

El enfrentamiento contra la raíz contaminada-dragón de Elphael, en el pozo de putrefacción roja, es un ejemplo brillante de las – muchísimas – fallas en el diseño de Miyazaki

Hay algunas decisiones de diseño que me pregunto cómo nos tomaríamos si lo hiciera cualquier otro estudio

Lo de que para una *quest* avance tengas que resetear la zona, de verdad, que estamos ya a un nivel de programación en el que podrías meter *scripts*. Puedes hacer que las cosas cambien, que un personaje dé un paso o muera o diga algo o se vaya a un sitio. Lo que sea, pero hacer que tenga que ir a una Gracia, descansar y volver y no siempre hay algo ahí es bastante putada

Lo entiendo a nivel de programación, eso sí, porque si hicieras un mundo más dinámico, acabarías con algo como *STALKER* o, lo siento por poner siempre el mismo ejemplo, *Skyrim*: engranajes muy detallados pero tan difíciles de mantener girando que acabarían saltando los *bugs*

Me atrevería a decir que uno de los temas centrales es la perversión del sentido del deber:

* Edgar, señor del castillo de Morne, decide quedarse por deber a una espada, y eso significa que no está ahí para proteger a su hija
* La necesidad de Godrick de verse validado por sus hermanos le lleva a cometer atrocidades e injertarse partes de otras criaturas en un intento por hacerse más fuerte
* El jugador mismo es encomendado una tarea que lleva a la destrucción de toda una ciudad
* La lucha entre su misión y el deber hace que Blaidd quiera servir a Ranni hasta el final… hasta que los Dos Dedos interfieren y le vuelven contra su hermanastra
* Moghwyn es impulsado por su deseo de ver ascender a Miquella a la categoría de un dios y eso le lleva a contribuir al esparcimiento de la putrefacción roja
* Morgot se ve relegado a frenar a todos los sinluz que intentan llegar primero a Godrick y luego a Radagon, siempre esclavo de otros, guardián que mira al mundo con desdén pero incapaz de hacer nada al respecto
* Hewg acaba consumido por su noción del deber hacia Márika y crear un arma capaz de matar a un dios, y Roderika le acompaña mientras la Mesa Redonda arde porque siente apego hacia el maestro que le ha enseñado a encontrar su camino

Una cosa que me entristece de este juego, y seguramente uno de los motivos por los que no estoy tan en una nube como los demás, es que tiene la clase de mentalidad que ve la bestia al final de *La Princesa Mononoke*, el dios de la naturaleza enfurecido que busca limpiar el mundo de los pecados del hombre, y dice “¿sabes qué sería genial? Darle una espada y liarte a hostias con él?” Tiene la clase de mentalidad que ve los cuadros de Caspar David Friedrich y dice “eso sería un campo de batalla cojonudo”, tiene la clase de mentalidad que toma una historia sobre cómo se retuerce el sentido del deber y la convierte en una serie de excusas para luchar contra incesantes jefes finales. A veces el videojuego me cansa.

He leído a gente comentar que este juego recupera la filosofía del rumor, de “dicen que si haces esto, pasa esto”, y es algo que ya pasaba con *Dark Souls*, pero aquí supongo que se siente aún más. Quiero decir, para acceder a los Tres Dedos tienes que desnudarte, eso suena bastante a rumor. Una vez más, internet ha roto esto y, más que rumores, se convierten en condicionantes muy obtusos, de mirar una guía y decir “pero qué cojones esperabas”. Ahí no sé qué decir: respeto la idea, pero vivimos en internet

Aun así, hay muchísima gente que me ha dicho que lleva 80, 100 horas de juego y todavía no ha visto cosas que yo sí, y veo metraje del juego y me encuentro con *bosses* y zonas que no he explorado. Desde luego asumir este juego es difícil, y sí que existe esa sensación de “¡hostias, que aún no he visto esto!”

También hay una sensación de que aún no se ha descubierto todo. Se habla, al menos mientras escribo este texto, sobre finales aún no descubiertos y misterios aún por resolver

A veces creo que se nos olvida que *Dark Souls* cumplirá 11 años este octubre y que ya vivimos en su mundo. No es “la novedad” precisamente

Jugando este juego me doy cuenta de que *Death Stranding* ha abierto una puerta que yo no soy capaz de cerrar.

*Shadow of the Colossus* y su mundo abierto. El artículo de Jorge Fuentes y encontrar cosas, por qué no coincido con lo que él dice pero, a la vez, lo bonito de *SotC* era el mundo en sí, no lo que hubiera en él.

# **Textos y demás**

## [IGN (2019) – Elden Ring es una evolución de Dark Souls según su creador](https://es.ign.com/elden-ring/151715/feature/elden-ring-es-una-evolucion-de-dark-souls-segun-su-creador)

Miyazaki describe *Elden Ring* como “*una evolución más natural de* Dark Souls”

El director explica que hay “*tres razones por las que quería introducir* [el mundo abierto]*: mostrar el mundo y el* lore *del juego en una escala mayor, agregar más libertad y profundidad a la exploración y crear más variaciones en las batallas*”. Ponía de ejemplo cómo “*el sistema de batalla de* Breath of the Wild *no se sentía fundamentalmente diferente en comparación con otros Zeldas 3D, pero el mundo abierto creó nuevas posibilidades que van desde atraer a los enemigos hasta usar objetos como barriles y piedras a tu favor*.”

Ante la duda de por qué no hay ciudades con NPCs aquí, Miyazaki explica que “*crear un juego más abierto es un gran desafío para nosotros. Si tuviéramos que agregar ciudades encima de eso, sería un poco demasiado, así que decidimos crear un juego de estilo de mundo abierto centrado en aquello en lo que somos mejores*”

Aquí también se aclara el papel de George R.R. Martin: escribir “*la mitología de* Elden Ring *en lugar de la historia principal*”. Miyazaki explica el por qué: “*la narración de historias en videojuegos, al menos como lo hacemos en FromSoftware, conlleva muchas restricciones para el escritor. No pensé que fuera una buena idea que Martin escribiera dentro de esas restricciones. Al hacer que escriba sobre un momento en que el jugador no está involucrado directamente, es libre de desatar su creatividad de la manera que le gusta. Además, como FromSoftware, no queríamos crear una experiencia más lineal y guiada por la historia para* Elden Ring*. Ambos problemas podrían resolverse haciendo que Martin escriba sobre la historia del mundo en su lugar*”. Miyazaki compara el proceso con “*el manual del maestro de la mazmorra en un juego de rol de mesa*”.

Respecto al por qué sus juegos son siempre tan sombríos, Miyazaki apela a la idea de presentar la belleza: “*la luz se ve más hermosa en la oscuridad. Cuando hay algo hermoso en medio de un páramo, podemos apreciarlo más. Una joya no parece mucho cuando tienes un montón de ellas, pero si encuentras una joya en medio del lodo, vale mucho más*”. También hay motivos personales: “*un mundo que es feliz y brillante es algo que no me parece realista. Puede parecer que tengo un trauma o algo así, pero creo que el mundo es generalmente un páramo que no es amable con nosotros. Así es como lo veo*”

## [IGN, 2022 – FromSoftware detalla cómo será la dificultad de Elden Ring, cómo afectará el ciclo día y noche, su sistema de reaparición y más](https://es.ign.com/elden-ring/179084/news/fromsoftware-detalla-como-sera-la-dificultad-de-elden-ring-como-afectara-el-ciclo-dia-y-noche-su-sis)

Yasuhiro Kitao, productor del juego, explica que, a la hora de diseñar el mundo abierto, “*el reto consistía en colocar a los enemigos de forma que mantuvieran el interés de los jugadores, pero que les proporcionara una experiencia poco estresante. Esto se aplica también a la distribución de objetos, así como a los eventos del juego. El ajuste de estas ubicaciones y tiempos ha sido continuo hasta el final*”

También Kitao explica cómo ni la hora ni el clima cambian demasiado el mundo porque eso “*crearía una especie de presión sobre los usuarios para que jueguen al juego en diferentes momentos. Nos pareció que era un estrés del que nuestros usuarios podían prescindir*.”

Aquí Kitao explica el motivo de las estatuas de Márika: “*hemos identificado una serie de puntos difíciles* […] *en los que muchos jugadores morirán y tendrán que volver a intentar ese reto*” y que “*volver a recoger runas puede convertirse en un estrés no deseado para el jugador*”, así que han creado esas estatuas, lo cual me hace pensar por qué conservar esa característica de runas perdidas en primer lugar.

## [Wilkinson, Sam (2019) – E3 2019: Hidetaka Miyazaki and George R.R. Martin Present: Elden Ring](https://news.xbox.com/en-us/2019/06/09/hidetaka-miyazaki-and-george-rr-martin-present-elden-ring/?ranMID=24542&ranEAID=kXQk6*ivFEQ&ranSiteID=kXQk6.ivFEQ-2VuMDol6q20EXLm.95EqlA&epi=kXQk6.ivFEQ-2VuMDol6q20EXLm.95EqlA&irgwc=1&OCID=AID2200057_aff_7593_1243925&tduid=%28ir__bfkuq21zpkkf6zwqyqssgr6ve22xtlhtpimnzhk900%29%287593%29%281243925%29%28kXQk6.ivFEQ-2VuMDol6q20EXLm.95EqlA%29%28%29&irclickid=_bfkuq21zpkkf6zwqyqssgr6ve22xtlhtpimnzhk900)

El desarrollo del juego “*comenzó justo tras terminar el desarrollo del DLC de* Dark Souls 3.” El equipo quería “*crear un nuevo RPG de acción y fantasía con todas las cosas que no éramos capaces de hacer en los* Dark Souls”.

Miyazaki explica que *Sekiro* “*pone un fuerte énfasis en la acción*”, mientras que “Elden Ring *se centrará más en los elementos RPG*”, lo que más adelante desarrolla explicando cómo “*incluirá una amplia variedad de armas, magia y maneras de enfrentarse a los enemigos que hará posible que cada usuario tenga un estilo de juego que se les ajuste*”.

Aquí Miyazaki se reafirma en su visión de la dificultad, hablando sobre “*la importancia que ponemos en el placer que experimenta el jugador al superar desafíos*”

De nuevo, aquí se explica una vez más otro matiz de cómo Miyazaki y George R.R. Martin desarrollaron el universo de *Elden Ring*: “*la colaboración comenzó con el Sr. Martin confirmando de manera muy educada qué tipo de ideas, temas y aspectos de juego había previsto para el juego. Esto nos permitió tener muchas conversaciones libres y creativas en torno al juego que, más adelante, el Sr. Martin utilizaría como una base para escribir la mitología general del propio mundo de juego*”

Al final de la entrevista se apunta al *concept art* de Godrick, que Miyazaki explica representa un tema del juego: “*la voluntad o ambición de la humanidad*”

## [Hillier, Brenna (2012) – Dark Souls creator “masochistic”, made the game for himself](https://www.vg247.com/dark-souls-creator-masochistic-made-the-game-for-himself)

Esta es una entrevista originalmente publicada por Edge en la que Miyazaki habla sobre *Dark Souls*, que entonces acababa de ser publicado

Miyazaki explica que él es “*más bien un masoquista*” y que creó *Dark Souls* “*pensando en qué clase de videojuego me gustaría jugar. QuerTía que alguien sacase un juego realmente sádico, pero al final tuve que hacerlo yo mismo*”

## [Podcast ‘Game no Shokutaku’ [Isomura, Tomomi] (2011) – Entrevista con Hidetaka Miyazaki](http://soulslore.wikidot.com/das1-game-no-shokutaku)

Entre muchísimas otras cosas, aquí Miyazaki explica una táctica que había para superar la Ciudad Infestada: el Pastel Bosta, que viene a ser un enorme trozo de mierda que arrancas del enemigo. El efecto del pastel es que te intoxica, pero explica Miyazaki: “*el estado tóxico del pastel es mucho más débil que el tóxico de los dardos [que tiran los enemigos]. Producen distintos daños*”, a lo que Isomura responde: “*¡aaaaah! ¿Así que, para evitar que te intoxiquen, te autoinfliges un veneno menos tóxico?”*

Esta es la famosa (¿infame?) entrevista donde Miyazaki explica que es un masoquista, explicando que las muertes horribles de *Dark Souls* son “*como quiero que me traten* […] *‘¡Quiero que me maten así!’ ¡Así es como lo hago!* […] *Es algo que la gente no entiende; lo hago por complacerme.*”

## [Killingsworth, Jason (2022) – Hidetaka Miyazaki interview: FromSoftware’s president explores the unknowns of Elden Ring](https://www.gamesradar.com/elden-ring-fromsoftware-hidetaka-miyazaki-interview/)

Miyazaki aquí explica cómo “Elden Ring *está basado en una culminación de todo lo que hemos hecho con la serie de* Dark Souls *y nuestros juegos hasta ahora. Es la mejor forma de verlo. Así que no va necesariamente de qué no podíamos hacer antes y ahora sí podemos, va más de qué nos ha permitido hacer* Elden Ring *gracias a la experiencia de haber desarrollado esos juegos*”.

También Miyazaki dice que “*creo los juegos que son mi tipo: combate preciso, ambientación de fantasía medieval con mazmorras para explorar y cosas así. Es lo que me va.*”

## [Duckworth, Joshua (2022) – Elden ring director Hidetaka Miyazaki couldn’t resist putting swamps in the game](https://gamerant.com/elden-ring-swamps-miyazaki/)

Esta entrevista era originalmente de GameInformer

Miyazaki dice que hay varios pantanos en *Elden Ring* por pasión propia. “*Redescubrí mi amor hacia los pantanos venenosos. Sé cómo se siente la gente al respecto, pero ¿sabes? De pronto me doy cuenta de que estoy haciendo uno y no puedo evitarlo. Simplemente es algo que pasa”*

## [Parkin, Simon (2022) – Hidetaka Miyazaki sees death as a feature, not a bug](https://www.newyorker.com/culture/persons-of-interest/hidetaka-miyazaki-sees-death-as-a-feature-not-a-bug)

Miyazaki dice que “*nunca he sido un jugador demasiado habilidoso. Muero mucho. Así que, en mi trabajo, intento responder la pregunta: si la muerte tiene que ser algo más que la marca del fracaso, ¿cómo le doy significado? ¿Cómo hago que la muerte sea disfrutable?*” Lo que él desea es “*que tantos jugadores como sea posible experimenten el placer que viene tras superar un desafío*”.

El desafío, según Miyazaki, “*da significado a la experiencia*” de los juegos de FromSoftware. Más adelante, continúa: “*la muerte y el renacimiento, intentarlo y superar; queremos que ese ciclo sea disfrutable. En la vida real, la muerte es una cosa horrible. Al jugar, puede ser algo más*”.

La clave para Miyazaki es la posibilidad de resolver un problema, ya que la vida no siempre da esa oportunidad. “*Me gusta el proceso de resolver un problema que sé que tiene una solución. ¿Los desafíos imposibles? Ahí dibujo mi línea en la arena, eso me estresa.*”

## [Price, Renata (2022) – Transcendent moments and open-world malaise define ‘Elden Ring’](https://www.vice.com/en/article/qjbxdm/elden-ring-review)

Renata Price habla sobre el paso en las primeras horas de guiarte por tu vista inmediata a pasar a fijarte en el mapa, algo por lo que yo también pasé. Sin embargo, ella observa que esto “*empuja a* Elden Ring *a un territorio peligrosamente próximo al mundo abierto de listas popularizado por estudios como Ubisoft. Una vez tengas el mapa, buscarás los varios iconos y asentamientos que contiene e irás a hacer la actividad que quiera que encuentres*”. Sin embargo, ella apunta que “*la principal diferencia es que* Far Cry *sí que te muestra lo que te estás perdiendo*”

“*La fórmula de FromSoftware no es redefinida por el espacio, como una parte de mí esperaba que fuese, pero es recontextualizada. Los asentamientos se vuelven más materiales gracias a las rutas de comercio que los recorren, pero esas rutas sólo están recorridas por ti y la ocasional caravana – que el juego prácticamente te pide que expolies*.”

Sí que es cierto que el ciclo de día y noche importa poco, tal y como resume Price: “*No necesitas una antorcha para iluminar tu camino, no hay más enemigos por ahí, y nada se siente particularmente peligroso. No siento nada cuando cae el sol*”.

Price concluye que el juego es uno de contrastes, y que “*por cada cielo sin afecto, cada diablillo irritante, cada habitación sosa en la Mesa Redonda, hay un momento que contrasta con su asombro sobrecogedor*”.

## [Brown, Nathan (2022) - #101: Are you experienced](https://hitpoints.substack.com/p/101-are-you-experienced?s=r)

Aquí Brown habla sobre la polémica con los *devs* hablando sobre la UX de *Elden Ring*, diciendo que no es tanto una crítica como “*una forma de echar las manos al cielo, un gesto de ‘para qué intentarlo’* […] *También percibo el reconocimiento de que todo aquello de lo que han convencido a los desarrolladores que dará mejores notas o más ventas… no lo hace. O, al menos, no es tan obligatorio como diría el consenso*”.

“*Puedo entender la frustración de un diseñador de UX cuando llega un juego que esconde su tutorial en un agujero que, si mi TL sirve de guía, muchísima gente, la mayoría de ellos desarrolladores con experiencia, se ha perdido por completo, y se lleva una de las notas promedio más altas de todos los tiempos. Puedo imaginar cómo un diseñador de misiones tendría una crisis existencial cuando la diferencia entre un jugador siguiendo el* critical path *o que se vaya en un desvío de diez horas es una sola frase de diálogo que te puedes saltar de un NPC en un juego sin registro de misiones, y aun así la gente no para de hablar sobre cómo es el mejor juego del mundo*”.

## [Fuentes, Jorge (2022) – Ideas fugaces en las Tierras intermedias](https://www.breakrevista.com/ideas-fugaces-en-las-tierras-intermedias/)

“*Los* Souls *no son juegos que se dejen ‘consumir’ bajo los tiempos y las condiciones mercantiles que la hiperbólica aceleración capitalista ha impuesto a esta industria, por mucho que las estadísticas de Twitch o el ensordecedor ruido mediático que está generando el juego parezcan demostrar lo contrario*. […] *Los verdaderos análisis de* Elden Ring *no son el cementerio de textos perfunctorios de redactores que se han visto acorralados por una distribuidora que no les ha permitido hacer su trabajo, y ante la que tampoco han sabido cómo plantarse o responder*”.

“*El consenso parece ser absoluto y ensordecedor, y cuesta encontrar puntos de vista que se aproximen al juego desde perspectivas subjetivas interesantes. La explicación de esto, para mí, es doble. Por un lado tenemos un videojuego que ha sabido reformularse, ganar terreno e incorporar una dosis muy calculada de elementos que están perfectamente alineados con las sensibilidades* mainstream *actuales* […] *Frente a él, tenemos una crítica que en ciertos sentidos se ha alineado tanto con las sensibilidades de From que ha acabado por desarrollar cierta miopía*”

“*Eran los* Souls *contra el mundo, y ahora, irónicamente, resulta que el mundo son los propios* Souls”

Jorge Fuentes razona que *Elden Ring* es la culminación de una fórmula de manera distinta a la de *BotW*, ya que “*mientras el Zelda sí operaba transformaciones fundamentales en el funcionamiento y la estructura que había caracterizado su saga, el nuevo título de From se deja sentir una continuidad con sus predecesores mucho más orgánicas*.” En resumidas cuentas, “Elden Ring *es un Souls en un sentido tan auténtico como cuando* Symphony of the Night *era un* Castlevania *o* Super Mario 64 *era el regreso triunfal del fontanero homónimo*”

Según el autor, *Elden Ring* tiene “*una voluntad potentísima de romper con la idea de mundo abierto entendido a la manera de un parque temático*” como viene siendo en los juegos de Ubisoft, ya que “*la sensación predominante respecto al mundo siempre es la de sentirse diminuto, insignificante*”. Aquí añade, y esto es importante para su matiz, que siente “*la sensación de estar viviendo una auténtica aventura, un viaje regado de descubrimientos y sorpresas donde mi mayor motivación no son banalidades como subir de nivel o acumular coleccionables, sino el puro deseo de conocer, de comprender y descubrir los secretos que esconde el universo arrebatador que me rodea*”. “*Si los juegos de mundo abierto tradicionales sólo buscan satisfacer, entretener, divertir, y* Elden Ring *busca en cambio seducir, persuadir, fascinar, hipnotizar y maravillar*”

Sin embargo, hay una traición a esa insignificancia: “*esa especie de miedo a hacer perder el tiempo al jugador propia de los juegos modernos, a través de una experiencia en la que al final de cada camino, cada cueva y cada punto de interés siempre parece haber algo interesante y de valor*”. “*Personalmente me gustaría ver más decepciones, zancadillas y aventuras improductivas*”.

## [Guerrero, Ricardo (2022) – Elden Ring: la triste mirada al espejo y el espectáculo de Lo Mismo](https://orgullogamers.com/videojuegos/elden-ring/poder-en-elden-ring/)

El autor escribe sobre cómo el juego alcanza momentos de lo sublime, un exquisito retrato “*de lo maligno, una pintura de Goya o un poema de* Las Flores del Mal*. Luego de que esos momentos terminan (y terminan muy rápido), se activa una alarma, un complicado esquema de resortes diegéticos que te devuelven a la sangre, al mandoble, al asesinato y el exterminio*”. Todos estos momentos de belleza ya citados “*surgen como un subproducto del choque entre los distintos sistemas del juego, nunca como una intencionalidad discursiva central ni tangente. Son momentos que hay que forzar uno mismo*”

“*Hay una deficiencia importante de nutrientes narrativos originales en esta saga* […] *Tanto a nivel temático como narratológico, continúa el enclaustramiento en la misma visión sobre el fin del mundo, en la misma llama que esta vez sí, ya sea en forma de fuego, de luz o de sangre, se apagará*”

*Elden Ring* “*se apresura a decirte que el combate es distinto, aunque no sea distinto, ya que luego un enjambre de influencers y gurús te dirán cómo esa pequeña adición a la mecánica de las hogueras es en sí misma toda una revolución y un antes y un después en EL VIDEOJUEGO. Con* Elden Ring*, la maquinaria mediática ha demostrado mejor que nunca su fino funcionamiento: un juego cuyos jugadores fungen también como publicistas, como* community managers”

“*FromSoftware ha pasado más de una década publicando el mismo juego, pero dividido en entregas, en nombres, en ‘generaciones’ de consolas, en franquicias*”

El autor pone un muy buen ejemplo con el castillo Morne: “*una joven aristócrata te pide que rescates a su padre, que los sirvientes se han rebelado y la fortaleza está a punto de caer. Cuando llegas al castillo, descubres que ‘sirviente’ es el pronombre de una criatura antropomorfa y monstruosa*”. Dentro del castillo nos dan un látigo de largo alcance con el que podemos despachar fácilmente a estos enemigos, “*depersonalizando incluso la muerte que sembramos mientras aplacamos la rebelión contra la monarquía, como si fuéramos agentes de una CIA medieval, aprendiendo a luchar la guerra desterritorializada*”. Al terminar, “*te invade la sensación de que tus actos, tus decisiones como agente del mundo, te han inclinado hacia un lado de la balanza ética y filosófica que rige la cosmovisión de* Elden Ring*. Pero entonces aparece la recompensa, el tesoro, la subida de nivel y el arma mejorada, y todo el trasfondo* […] *quedan relegados a ruido de fondo*”

El texto termina con un lamento por “*una nostalgia perpetua por un futuro desvanecido frente a nuestros ojos.* Elden Ring *parece confirmar, como una escalofriante metáfora sociopolítica y existencial, que el futuro está condenado a no ser sino una cínica repetición en bucle del presente*”

## [Sánchez, Charlie (2022) – Elden Ring será la hostia, pero sigue padeciendo los problemas endémicos del triple A](https://www.hyperhype.es/elden-ring-problemas-endemicos/)

El autor abre diciendo que por supuesto que el juego tiene un 97 en metacritic: “*¿Cómo nuevas iteraciones más grandes, más pulidos y más épicas de los mismos conceptos que llevan acompañándonos poco menos de quince años no podían converger, a ojos del análisis tradicional, en un producto final necesariamente mejor?*” Esa, como dice, “*excelencia parametrizada, por definición, hace de su persecución algo formulaico*”, y el juego “*decide acatar órdenes, formar parte del sistema. Aunque eso conlleve romper con todo lo que durante años ha tratado de reivindicar*”

Aquí cita un [blog](https://yosoyira.medium.com/hoguera-consumida-de6b829a262a) de Medium de un tal IRA: “*Desde* Dark Souls 3 *llevo preguntándome qué es lo que vio la gente en* Dark Souls *en primer lugar. Sobre todo por el tipo de cosas que se aplauden y se valoran de estos juegos. Todo tiene que ser más épico, el combate más vistoso y los jefes finales más* shonen. *¿Qué? ¿No va* Dark Souls *de justo lo contratio? Solaire terminaba su búsqueda de fe perdiendo la cordura en el rincón más olvidado del mundo, Sif se defendía malherido frente a la tumba de su amo, Siegmeyer perdía la humanidad al confrontarse con la realidad de su cobardía. ¿Qué hay de épico en nada de eso? Se pide más repetición, volver a los mismos elementos reconocibles y se pide comodidad, tener viaje rápido y que al terminar una mazmorra nos lleven de vuelta a la entrada. ¿Pero no era la capacidad de sorprenderse la magia de las primeras partidas?*”

“*Celebremos las emergentes posibilidades del medio, el respeto hacia la industria y nuestro disfrute con sus propuestas, pero no el éxito per se de una propuesta corrupta, pervertida por el mismo sistema ultraproductivo, capitalista y matemático que la tejió y que alimentamos mediante nuestro desconocimiento manifiesto, nuestras exigencias inhumanas y nuestras expectativas desmesuradas. Ahí ya no queda nada que celebrar*”.

# **Narrativa**

## Historia

La intro se me hace un tanto áspera. Empiezas de pronto en una capilla, sales, te matan y entonces empieza la historia de verdad.

De hecho, parece que los tráilers te cuentan parte de la historia. Y lo hacen con CGI

Parece que hay una influencia más artúrica y del cristianismo en términos como la Gracia o, por supuesto, la mesa redonda y doncellas que tienen los sinluz. Ahí seguramente entra George R. R. Martin.

Al menos son inmediatos a la hora de orientarte: en cuanto sales de la primera catedral, ves el castillo al fondo y te dicen que, si quieres avanzar, entonces ve al castillo. Fácil e inmediato

Me apena que el diseño de mundo (tan) abierto no te permita relacionarte con tu doncella. Aparece de vez en cuando y he visto a gente a la que ni siquiera le ha hecho el *trigger* de su primera aparición. Pero me he pasado el castillo de Godrick y todavía no la he vuelto a ver

¿Son zombis o infectados o algo así los humanos? Lo digo porque todo el mundo al que matas ruge y actúa como si lo fuera. Todos hacen ruidos monstruosos, no de humanos, y ya sea por un motivo u otro es una pena que sigamos en los mismos términos y que no haya diferencia entre vagar por aquí y por Anor Londo

Me gusta cómo el juego te dice que algo no va tan bien como esperabas cuando vuelves a la Mesa Redonda y te invaden; de pronto, tu hogar es hostil. No puedes confiar en nadie

El juego no tiene exactamente facciones, pero sí hay distintos NPCs que te ofrecen cadenas de *quests* para acceder a nuevos finales. Hay alianzas, y todos van en contra de los Dos Dedos. Ninguno, ni siquiera los Dos Dedos, parece trigo limpio

El único lugar donde entras sin que te peguen es Dominula, Aldea del Molinar. Al principio resulta extraño que todos estos personajes estén bailando tan felices y el ambiente *happy flower*, pero entonces sacan un cuchillo de carnicero y les brillan los ojos. Por supuesto, otro lugar donde matar gente.

El lugar parece tener una ambientación del estilo *El Hombre de Mimbre*, pero precisamente el terror de esa película – y, ya que estamos, *Midsommar* – es que el peligro no es claro y evidente de primeras

Honestamente, creo que nadie moriría si me dijeran por qué la dama del Castillo de Lava quiere ir contra el Árbol Áureo, o qué ha llevado a Ranni a apropiarse de la muerte y perseguir la destrucción del mundo. Llegas, te dicen “hola qué tal” y te dicen si quieres unirte a su clan. OK.

Luego si avanzas en su historia sí que te explican sus motivos con mayor detalle, pero eso, meterme en la Mansión del Volcán de primeras no parece una buena idea.

La trama se hace difícil con Radahn, Radagon, Melina, Melania, Miquella, Margit, Morgott, Ranni, Rennala…

Quizá eso es un poco herencia de *ESDLA*

Seguir la mayoría de misiones es muy difícil. Los personajes no te dicen dónde van y algunas – véase, Millicent – parece que tienes que seguirlas con guía porque no te dan indicaciones de dónde van ni cómo llegar ni qué hacer

Como dijo alguien en el chat, deberías poder jugar sin mirar internet

## Dark Souls

No, no eres un no muerto, eres… ¡Un sinluz, eso!

Te matan al principio del juego, momento en que te recogen y “empieza” la historia. Como en *Demon’s Souls*

No, esto no son hogueras, son… ¡puntos de gracia! Que utilicen la misma tipografía cuando los restauras y que tengan el mismo uso que en *Dark Souls* es casualidad

El mismo sistema de muerte a pesar de que esto sea un mundo abierto

Hay un puñado de personajes que se te presentan en la introducción que, imagino, serán los grandes *bosses* del juego, igual que ocurre en *Dark Souls*

Una vez más, una mujer te asiste para subir de nivel. Aquí todo el mundo tiene una “doncella”

Por supuesto que hay una ciudad con fantasmas y esos fantasmas tienen la Máscara del Padre

Por supuesto, el mundo es decadente. Hemos llegado tarde a la fiesta

No es Sif, es el Lobo Rojo de Radagon

Oh, qué bien, han traído a las salamandras que te maldicen

Lo triste es que en el fondo esta es una historia muy distinta (y bastante más interesante) a la de *Dark Souls*, pero la ejecución de From Software hace que sea formalmente casi indistinguible de sus antecesores. Podría ser *Elden Souls* y no pasaría nada, igual que hemos pasado de *Demon’s Souls* a *Dark Souls*

Al final del juego sí que empiezas a ver cosas nuevas: las ciudades eternas, las criaturas venidas de las estrellas, Farum Azula, el árbol de Miquella… Pero para entonces han pasado muchas horas

## Cine

Es una pena, porque tras las brutales cinemáticas de los *Dark Souls*, uno esperaría que este juego tuviera una cinemática igualmente brutal, pero no. Es una serie de imágenes con una narración.

Va, Carla, dame medio *script* aunque sea. Preferiría que eliminasen todas las cuevas y catacumbas de relleno (es decir, la mayoría) y que, a cambio, hubiera escenas más allá del posicionamiento de los enemigos: personajes moviéndose, actuando, haciendo cosas. Las pocas veces que llego a un lugar y hay un personaje hablando me parece una bendición porque es RARÍSIMO

# **Jugabilidad**

## Gameplay

El primer *boss* de *Dark Souls* es el Demonio del Asilo, y te enseña una lección importante: los ataques son lentos y predecibles, pero tienen mucho área de efecto y golpean bien fuerte. Vas a estar jugando una guerra de desgaste donde el enemigo sólo necesita tener éxito una vez, pero tú tienes que triunfar todo el rato – esta fue una amenaza del IRA a Margaret Thatcher, por cierto – mientras que el primer *boss* de *Elden Ring* es Margit. Su lección es distinta: casi ningún enemigo tiene su *timing* traicionero, pero enseña algo con mucha claridad; primero, esquivar es mejor que cubrirse y, segundo, no *spamees* la esquiva, porque te van a pillar. Casi todos los enemigos tienen un patrón de ataque hecho para pillarte si esquivas sin pensar, o ataques en área de efecto, o un alcance tramposo

Ojo, la personalización de los personajes está sorprendentemente elaborada. Puedes hacerte de todo.

Mira, al menos hay un tutorial que sí se para a explicar todos los conceptos. Es optativo y te indican por dónde tienes que ir si quieres hacerlo

Hay algunas personas que no han sabido ver esto y se han quejado, pero personalmente me parece que está bien metido

Hay opciones de sigilo: puedes agacharte y meterte en los arbustos para que no te vean

Los personajes son muy hostiles. Ya desde el principio hay un *boss* en una cueva que ataca con una agresividad más salida de *Bloodborne* que de *Dark Souls*.

Hay tipos de enemigos muy interesantes, como por ejemplo, seres de roca a los que haces daño a pesar de que tu arma rebota contra ellos

Aquí parece que los niveles cuentan más que en *Dark Souls*. Quiero decir, para Margit la gente me dice que vuelva para subir de nivel y explorar

La contraguardia me parece una versión *light* del *parry* que, a ver, no sirve para los ataques más pesados, ahí sí que tienes que hacer *parry*, pero para los inútiles como yo, nos hace sentir guays

El sistema de progresión está bien en el sentido de que puedes llevar a tu personaje en muchas direcciones, pero al final sigue siendo lo mismo de poner puntos en prácticamente los mismos atributos que en *Dark Souls*. Podría pensarse de otra manera; no digo poner otros *stats*, sino directamente quitarlos. Si este es un juego sobre la habilidad, entonces haz que el jugador sea quien evoluciona, como ocurre en *Sekiro*, donde no subes de nivel sino que obtienes habilidades y, si exploras, puedes encontrar ítems para mejorar tu salud, resurrecciones o daño. También podría hacerse como en *Hollow Knight*, que tiene un sistema de amuletos

Con todo esto lo que vengo a decir es que con este juego entramos en una visión de túnel: está bien porque tenemos la referencia de *Dark Souls*, pero no pensamos en hacia dónde más podría ir. Aunque sí, “habla del juego que hay, no del que podría ser”, vengo de analizar *Pokémon Leyendas Arceus*

Hay algunos *bosses* que se repiten, y es una pena, porque no son tantísimos, así que los pocos que se repiten te hacen pensar si no habría sido mejor ahorrarse la mazmorra en la que estaban originalmente.

El juego da espíritus para ayudar a los jugadores: hay una selección muy amplia, cada uno para cumplir una función, y normalmente ayudan o a distraer a los enemigos o a ayudar haciendo *stagger* o daño de fondo mientras tú manejas la pelea. Son bastante útiles

Las cenizas de guerra y contraguardias permiten que los jugadores más físicos, de armas y sin magia, puedan disfrutar de un juego más profundo y un sistema de combate que pueden personalizar y hacer suyo. Se agradece bastante

Aunque me parece que el juego tiene momentos en que reúsa bien los *assets*, hay veces en que uno piensa que no hace falta que sea tan grande. Hay más de una (y dos, y cinco) mazmorras que puedes hacerte para vencer a un *boss* repetido y la recompensa es un arma peor que la que ya tienes. Volviendo al ejemplo de *Hollow Knight*, ahí cada cosa que haces es útil, mientras que esta reducción a numeritos hace que muchas mazmorras las resuelvas por complecionismo o por las piedras de forja de las galerías (e incluso entonces sigue costando encontrar piedras de nivel alto, así que sueles perder el tiempo)

Sí que hay un modo fácil: invoca a otros dos jugadores y deja que ellos te hagan el trabajo.

Esta es una observación que robo a [Merluso](https://youtu.be/TUvz1PEqlSw), pero sí que es verdad que el menú de crafteo no sirve para dos mierdas. Los objetos que fabricas son inútiles; al principio creía que serviría para tener el ítem que te permite invocar aliados porque me parecía un bien escaso, pero ahora me queda clarísimo que está en todas partes. Todo lo que puedo fabricar es malo; los objetos arrojadizos son malos; no hay nada útil o práctico para mí. Ojalá pudiera fabricar algo como la pata dorada de gallo, que aumenta mis runas, o las piedras de forja, o algo para curarme. Honestamente, prefiero tener menos opciones, pero más útiles.

Sí que agradecería que los enemigos tuvieran más estrategias aparte de “emboscada XD”. No hay demasiadas situaciones intrigantes donde tenga que manejar, por ejemplo, enemigos que me disparan a la vez que hay gente que va cuerpo a cuerpo. Hay casos, sí – el gigante en la ladera de Velo Tormentoso protegido por arqueros es uno – pero las más de las veces los diseños de los combates son lo mismo de siempre: un puñado de enemigos similares. Una emboscada. A veces un uso creativo del escenario, pero poco más.

No sólo se repiten los lugares, sino los enemigos:

* Margit es Morgot, además del enemigo que se transforma en él a la entrada de Leyndell
* La abominación injertada del Castillo Velo Tormentoso está también en un campamento del monte Gelmir
* Demiwil, el rival de Blaidd, es un *miniboss* que reaparece en otras ruinas y tumbas
* En las cuevas de la Mansión del Volcán hay un *boss* consistente en dos doncellas raptoras, igual que hay otra ruina donde el *boss* es un caballero cebolla
* El constructo que se interpone en tu camino mientras vas a la entrada de Leyndell también es un *boss* en tu camino al ascensor de Rold
* No sé cuántas reinas de los semihumanos hay ¿cuatro? ¿Tres?
* Hay tres dragones de magma repartidos por ahí
* El comandante Neil se convierte en el comandante Nial

Hay objetos para subir de nivel, pero esos objetos tienen un nivel asignado. Llega un punto en el cual encontrarte nuevas armas no te renta tanto porque tienes tus armas a buen nivel y esas armas nuevas necesitas piedras o umbrapiedras de forja para subir al mismo nivel. El problema es que ya estás haciendo tantas misiones de nivel alto que no tienes esas piedras y, honestamente, ir a farmear piedras es un poco aburrido

Las *hitboxes* funcionan hasta que un enemigo colosal lanza un ataque que [traspasa](https://clips.twitch.tv/AbstruseThirstyBibimbapPeteZarollTie-HQd2WabXruqrn1Ro)c paredes. Entonces ya no

Lo del *aggro* es la hostia, porque la IA no siempre sabe qué atacar y puede suceder que un *boss* a veces se fije en ti y otras en tu aliado o que tu fantasma ataque al enemigo que no es y cause que tengas que lidiar con más problemas y SÍ ESTOY ENFADADO (ejemplo, fortaleza de los guardianes)

Si no te gusta tu personaje, acabas consiguiendo objetos que te permiten “renacer” y reponer tus *stats* en otras partes que te interesen más. No es que sean ultra abundantes, pero hay suficientes

## Diseño de mundo

En cuanto sales de la catedral, ahí está el Caballero Agreste interponiéndose en tu camino. No es obligatorio, pero está ahí de manera tentadora en plan “quieres ponerte a prueba, ¿eh?”

También está ahí para enseñarte una lección valiosa: no todas las peleas son obligatorias. El mundo es abierto por un motivo, y puedes huir

De hecho, hay un montón de situaciones en las que queda claro que no tienes que luchar. No creo que diseñaran los dragones de Caelid con la intención de que les hicieras frente a la primera, y hay *minibosses* con su barra de vida y todo que puedes evadir si sales por patas

Hay animales sueltos por ahí; trae una sensación de ruinas, de que esto realmente es un mundo

Ahora casi todos los *bosses* y *minibosses* tienen un lugar de Gracia o una estatua de Márika cerca para que ir a ellos no sea tan difícil

Al menos al principio, Necrolimbo parece un espacio real: hay patrullas de soldados haciendo guardia en el bosque con antorchas y un caballero armado listo para hacer frente a cualquier cosa que ose salir de las catacumbas

Cuando vences al *boss* de una mazmorra, te aparece un tp para volver a la entrada. Bastante bien

Los lugares de Gracia llaman la atención desde lejos por las volutas de luz que se reúnen a su alrededor. Es una solución bastante elegante a que encuentres estos puntos críticos repartidos por un mundo que se te puede hacer muy vasto

Hay enemigos imponentes desde el principio. Si no es el ocasional capitán de la guardia, son los soldados montados y, si no, están los gigantes

Sistemas pensados para aligerar el mundo abierto

* Hay escarabajos que pueden recargar tus viales
* Si matas a todo un grupo de enemigos, te recargan el vial
* Siempre hay un punto de gracia al comienzo de una mazmorra o antes de un jefe final
* Es muchísimo más fácil conseguir viales, además de conseguir las lágrimas sagradas que potencian tus viales

Esto me lo dijo Pazos, pero el poder teletransportarte entre lugares de Gracia quita un poco de, valga la redundancia, gracia a la muerte típica de *Dark Souls*. Sí que es cierto que en las mazmorras este teletransporte no es válido y, por tanto, te tienes que aguantar y tirar, pero en el mundo abierto entra un poco en conflicto con el castigo que suponía morir antes, de tener que volver por un camino ya de por sí muy duro

Me gusta la mesa redonda como nexo. Tiene más espacios y personajes que el santuario de fuego o el sueño del cazador. Sientes que puedes explorarlo, que las habitaciones irán abriéndose con el tiempo, que es, en sí mismo, otra historia a contar

No parece que haya asentamientos o cuidades ni nada del estilo. Todo es sitios para ir a matar a gente y conseguir objetos

Margrit está ahí para enseñarte dónde está la puerta y que explores más [*WoW*, “¡no estás preparado!”]

Desde luego el mundo está muy hecho para llamarte la atención y que te preguntes qué hay ahí, qué te estás perdiendo, que ya que está Margrit dando por culo, pues habrá otras cosas, digo yo

Escenas del mundo que me gustan

* En las ruinas arrasadas por un dragón en Necrolimbo hay personas que no luchan contra ti sino que huyen y piden clemencia
* Al sur de Necrolimbo hay guardias luchando contra monos. Sientes que la guerra aún ocurre
* Cruzando hacia el castillo del sur hay una escena de muerte y devastación, con perros devorando los cadáveres, un gigante vigilando y monos con machetes despedazando los cadáveres
* Al ir al Monte Gelmir desde el Este, hay patrullas de soldados luchando contra centinelas. Y perdiendo
* Finalmente logro entrar a Lyndell, la capital, y hay unas extrañas criaturas tocando instrumentos muy raros, como si lamentaran la pérdida de algo o estuvieran manteniendo un conjuro. Pero, en cuanto me acerco, se vuelven hostiles. Y huyo. Y muero. Y pierdo más de 30.000 runas, estoy bien.

Al juego se le da muy bien generar escenas visuales y narrativa escénica de una manera más “viva”, de llegar a un sitio y sentir que esto es el resultado de un evento reciente, que este escenario es historia viva, que el mundo tiene sentido. Entras a un castillo, ves una pila de cadáveres y un grupo de monstruos festejando y sabes qué ha pasado. Es una naturalidad, un sentido de la historia que ocurre, que sorprende al tratarse de un mundo abierto

Hay de todo constantemente. El escenario no para de llamarte la atención sobre absolutamente todo y siempre hay algo nuevo que ver o un campamento o un edificio en el horizonte o un monstruo o una catacumba

Por otra parte, esto no es más que lo que están haciendo el resto, salvo que sin un minimapa. Quicir, *Ghost of Tsushima* también tenía estas cosas. Aunque sí que es cierto que lo que vas encontrando es, como mínimo, estética y narrativamente más interesante en el sentido de ir descubriendo este mundo extraño

Lo que sí hacen, y esto me recuerda a lo que decía Hbomberguy en *Fallout New Vegas*, es que siempre hay algo llamativo en el escenario. No sólo eso, sino que desde tu ubicación siempre puedes ver otras ubicaciones llamativas que te invitan a explorar

Sí que es cierto, eso sí, que los escenarios se repiten siguiendo secuencias:

* Las tumbas señaladas por estatuas tienen arquitecturas parecidas
* Los campamentos derruidos que contienen unas escaleras en su interior que llevan a un cofre
* Los campamentos militares con empalizadas que contienen un cofre en su interior
* Las torres de magos que contienen talismanes de la memoria y que hay que buscar tres tortugas
* Las iglesias que contienen lugares de Gracia
* Las chozas que suelen servir como lugar de reposo
* Las cárceles con *minibosses*

Las estatuas de Márika son un buen giro al sistema de hogueras porque, funcionalmente, son iguales – reapareces ahí – pero no tienes el mismo control sobre ellas. No están marcadas en el mapa ni puedes teletransportarte a ellas o “usarlas” para subir de nivel o cambiar tu equipo, así que sirven para dispersarlas en puntos de tensión – por ejemplo, junto a un *miniboss* – y hacer que el mundo abierto siga siendo intimidante

La profundidad de los escenarios es sorprendente. Te esperarías que el castillo de Godrick fuese algo sencillo, pero no, es un mapa súper complejo que tiene su PROPIA MAZMORRA y puedes enfrentarte a él por distintos caminos

Eso sí, se pierde el estilo “engranaje *Resident Evil*” que tanto me gustaba de los anteriores *Souls*. Sí que luego vas a mazmorras y vuelven los atajos y puertas cerradas y demás, y luego sí que hay atajos, caminos ocultos y puntos del mapa (como campamentos enemigos) que sirven para medir el ritmo, pero eso, se pierde algo (que, por otra parte, es obvio que se iba a perder con el mundo abierto)

Tras vencer a Godrick, te dicen que aún faltan otros cuatro por matar. La cuestión es que ya antes del castillo había atajos para ir a estas zonas; el mundo es verdaderamente abierto

Se genera una asociación en el mapa en el cual se entiende que, si ves una iglesia o una choza en la distancia, hay un lugar de Gracia. Eso ayuda a que el mundo sea más asumible

Tras Godrick, el juego abruma. Es decir, sí, sabes dónde tienes que ir, pero también sabes que el nivel cuenta, así que a saber cuál es la primera “zona buena”. La progresión se rompe y, al menos en mi caso, das vueltas sin estar seguro de que este sea el camino correcto

No es sólo que el mundo sea enorme: es coherente. Se habla mucho de *Dark Souls 2* y su diseño irreal, pero aquí no hay nada así: todo está al mismo nivel, todo es coherente, todo está integrado en el mundo abierto. Y lo hace con tanta normalidad que ni te das cuenta

Los cofres de teletransporte son un chiste divertido hasta que te das cuenta de que te han encerrado en un sitio bien jodido y no hay *teleport* que valga. El cofre de Leyndell, que te enfrenta a una estatua gigante, me resulta especialmente frustrante. Ahí ya no me parece divertido

Parece que hay alguna instancia por el mundo (como la academia Raya Lucaria)

El diseño del mundo abierto permite añadir un componente de sigilo y evasión que hace del mundo algo más atractivo. No TIENES que enfrentarte con ese gigante. Tienes que lidiar con él, y tú decides cuál es esa respuesta

Cada vez que el juego vuelve a la fórmula *Dark Souls* de mapa cerrado como ocurre con el castillo Velo Tormentoso o Raya Lucaria, aprecio un poco más el mundo abierto. Desde luego, me gusta que hayan conservado la fórmula original para mantener ese sabor clásico; hay lo nuevo y lo viejo, un poco de todo para todo el mundo

Hace mucho, en mi análisis de *The Witcher 3*, hablaba sobre cómo el mapa limitaba el acceso no por habilidad, sino por nivel, y aquí pasa básicamente lo mismo. Hay zonas en las que te destrozan hasta que subes de nivel, y entonces ya puedes moverte por ahí. Podrían poner el numerito de los enemigos encima y un código de color para que vieras lo peligrosos que son; es exactamente lo mismo

A lo tonto, este es un mundo inmenso y puedes moverte por él sin un radar sin perderte. Incluso *Ghost of Tsushima* tenía que utilizar el viento para orientar al jugador, pero aquí el diseño es tan bueno que te orienta sin darte cuenta

La construcción de los niveles es muy intencional, muy perra, muy de “hemos apilado estos ladrillos no para decorar, sino para que explores”. Hay secretos ocultos en zonas que normalmente serían fondo y te invitan a hacer “trampa”, a ir por lugares que en un principio no explorarías, a subir por tejados, a aprovechar la infraestructura (ejemplo, ruinas del Río Sofra)

Las mazmorras suelen ser bastante cortitas, lo cual entiendo para no hacerlas asfixiantes y que la gente tenga más ganas de explorar. Una mazmorra densa y con capas sería demasiado para un mundo ya de por sí vasto

Es increíble cómo el mundo se abre sin parar. Sólo he visto algo similar en *Hollow Knight*. Es absurdo cómo realmente cada parte del mapa, cada isla, es de verdad un lugar, un rincón que explorarás, e incluso entonces hay capas. Incluso cuando crees que ya lo has visto todo, llegas al Árbol Hierático, y cuando crees que has visto el Árbol Hierático, llegas a la ciudad A SUS PIES. Es acojonante

De verdad, me libraría de todas las catacumbas, galerías y cuevas opcionales (es decir, la mayoría) a cambio de que los NPCs se movieran un poquito

# **Técnico**

## Gráficos y diseño

Venga, chavales, la misma animación de abrir puertas de *Dark Souls*

El ambiente de las cuevas es cojonudo. Es lo que nos prometieron en *Dark Souls 2*: realmente quieres ir por ahí con una antorcha. Es como la tumba de los gigantes en *Dark Souls*

Desde luego, aunque no sea el pináculo técnico, joder, qué bien usan la luz, la niebla, los detalles para construir un entorno bien atmosférico y bien perrón

Los escenarios están muy bien diseñados para guiar al jugador a los lugares importantes y generar sensaciones de grandeza u opresión según el lugar

Hay un meme sobre la interfaz de *Elden Ring* y cómo [sería](https://twitter.com/zEsArDRX/status/1500474847742341120/photo/1) si lo desarrollara otro estudio. En primer lugar, jugad a más de un videojuego, por favor. En segundo lugar, cosas como la interfaz de tus objetos viene de un juego de DOS MIL NUEVE Y NO HA VARIADO DESDE ENTONCES. El menú de armas no explica NADA y llevo 54 horas de juego sin saber qué diferencia hay entre los atributos de “vitalidad” y “vigor”. Y no me jodas, qué bien me vendría un diario o un registro de misiones para, al menos, recordar qué me ha dicho quién.

Es que, de verdad, *Horizon Zero Dawn* tenía un sistema para incentivar que no hicieras TP por todo el mapa y tuvieras que cuidar tus viajes rápidos y ver el camino como un riesgo, pero no reconocemos NI ESO. Su mundo es, categóricamente, una mierda, inferior en toda medida

## Sonido y BSO

Ahora hay banda sonora atmosférica. Antes la música estaba sólo en los *bosses*, pero desde *Sekiro* los escenarios también tienen música

La música se adapta a cuando estás explorando o combatiendo