**El primer *boss*** de *Dark Souls* es la gótica culona [clip, Demonio del Asilo] Su lección es simple: los enemigos aquí son lentos y predecibles, pero pegan fuerte y con mucho radio. Tú tienes que acertar todo el rato, pero ellos sólo tienen que acertar una vez (esto, por cierto, fue una amenaza del IRA a Margaret Thatcher, la vida es así de curiosa) El primer *boss* de *Elden Ring* es Margit, y su lección es: [voz grave] “bienvenido. Ahora, lárgate”. Su *timing* es traicionero y sus ataques están teledirigidos; casi ningún enemigo es así, pero sigue enseñando algo: primero, esquivar es mejor que cubrirse y, segundo, no *spamees* esquivar, porque casi todos los enemigos tienen patrones de ataque hechos para pillarte, o tienen área de efecto, o un alcance tramposo

A esto llamamos buen diseño, y mola un montón. Hasta que deja de molar [[clip](https://clips.twitch.tv/AbstruseThirstyBibimbapPeteZarollTie-HQd2WabXruqrn1Ro)]

El juego lleva en desarrollo desde 2017[[1]](#footnote-1), hay muchísima anticipación

En efecto, Miyazaki quiere que este juego sea la evolución de los *Souls*.[[2]](#footnote-2) La cosa es que *Dark Souls 3* ya parecía la conclusión de la fórmula

También Miyazaki dice que querían hacer algo “*con todas las cosas que no éramos capaces de hacer en los* Dark Souls”[[3]](#footnote-3), como por ejemplo…

En su día dije que *Breath of the Wild* no aportaba tanto y el tiempo me dio una bofetada: se ha aprendido de *Breath of the Wild* por cómo ha sabido aplicar lo que otros han construido. *Elden Ring* se ve que va por el mismo camino: no hay nada nuevo bajo el sol, pero se puede aprender de cómo hace las cosas

Descuidad, no habrá *spoilers*. Lo que sí va habrá es *discourse*. No esperéis que este sea un análisis de si es mejor o peor. En serio, ¿sois nuevos aquí? Ah, lo sois… ¡Espera, no os vayáis!

**¿De qué va *Elden Ring*?**

El diseño del mundo es de George R.R. Martin en términos que Miyazaki describe como el equivalente al manual de un juego de rol[[4]](#footnote-4). Y ha hecho un trabajazo

Este juego tiene un personaje que básicamente es Guts, de *Berserk*, [música triunfal] pero aquí le han hecho FURRO. VIVA

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

Te aventuras hacia el mundo y… [llega el Centinela Agreste sonando como un camión]

OK, voy a entrar en esta cueva; hay algunos lobos, no debería ser… [el *boss*] ¡Jesús todopoderoso, has salido de *BLOODBORNE*?

El estilo de juego es muchísimo más agresivo. Es más habitual que los enemigos, y sobre todo los *bosses*, no den cuartel

Y este es el *Souls* más asequible que hay. Sí. Hasta tiene un tutorial

Ahora tu personaje puede \*\*SALTAR\*\* y hay ataques en salto muy potentes

La contraguardia es una versión *light* del *parry* que nos permite a los torpes y cobardes sentir que estamos haciendo cosas

Las cenizas de guerra no sólo permiten que tus armas escalen en otros atributos, sino que ofrecen formas de luchar que ayudan a mezclar tu clase, como por ejemplo tener un híper rayo [[*Doctor Octagonapus*](https://www.youtube.com/watch?v=ZjRjqOL5IBA)]

Los espíritus son una bendición, y además hay distintos espíritus para distintas funciones: los lobos vienen muy bien para aturdir al enemigo, mientras que el mímico desbloquea el modo fácil

Hay muchos atributos que manejar, así que el segundo *boss* de la historia desbloquea la opción de renacer y revisar a tu personaje si te has liado

Cosas que aligeran el mundo abierto

Es fácil tener muchos viales y subirlos de nivel

Si matas a todo un grupo de enemigos o a unos escarabajos repartidos por ahí, puedes recargar tus viales

Los lugares de Gracia brillan y tienen halos, así que se ven desde lejos

El mapeado es MUCHÍSIMO más amable con los lugares de Gracia

Las estatuas de Márika son un diseño muy inteligente porque traen tensión – no puedes cambiar tus *builds* ni gastar runas – pero también reposo – si mueres, reapareces aquí.

El mundo abierto añade la posibilidad de un sigilo muy precario pero que sirve para algo importante: saltarte muchas peleas. Hay un montón de enemigos durísimos por el camino, incluso desde el principio, pero no están hechos para que luches contra ellos, sino para que encuentres tu propia solución a este problema

El Caballero Agreste precisamente te lo enseña: está ahí para luchar… si quieres. Y si lo haces, seguramente morirás.

Continúas explorando, y el diseño del mapeado es increíble

Desde que sales, ahí tienes el Castillo Velo Tormentoso llamando la atención, el lugar al que tienes que ir

El mundo tiene sentido: hay animales, el Caballero Agreste está ahí para vigilar que nadie salga de tu catacumba, tienes soldados montando guardia con antorcha en los bosques que rodean el Castillo Velo Tormentoso…

Más adelante hay estas escenas que te sitúan en una parte de la historia para que sientas que estos no son enemigos puestos al tuntún sino eventos en los que te ves involucrado

La atmósfera de este juego es brutal. La oscuridad de sus cuevas parece lo que nos habían prometido en *Dark Souls 2*: realmente necesitas una fuente de luz para moverte bien

Prácticamente siempre hay un lugar interesante en el horizonte, y muchas localizaciones apuntan a otras que te invitan a explorar

¡Hay un atajo para saltarte el Castillo Velo Tormentoso! [*Los Simpson*, “nos llevan años de ventaja”]

Además, Margit está dando por culo, así que explora y sube de nivel

La historia es fascinante y está llena de grises y personajes muy chulos, y el mundo abierto se adapta a las mil maravillas a la narrativa arqueológica

La historia te recompensa, porque cada uno de los *bosses* principales realmente tienen enfrentamientos que te hacen comprender qué significa enfrentarse a un semidios. Son todos únicos

A pesar de que esta es una trama más comprensible que los anteriores *Souls*, sí que es difícil entendernos cuando hablamos de Rennala, Ranni, Radahn, Radagon, Miquella, Milicent, Malenia, Melina, Márika, Maliketh, Margit, Mohgwyn, Godwyn, Godrick, Godfrey, Gideon…

Y cada uno es un personaje principal, que conste. Jugad tomando notas, voy en serio.

El mapa no para de abrirse. Es una sensación que he visto en muy pocos sitios, y realmente exploran hasta el último rincón del mapeado. He jugado 83 horas y sé que podría echar otras 40 explorando

Cada vez que piensas que ya lo has visto todo, el mapa crece. Incluso cuando crees haberlo visto todo, aún falta la verticalidad

No hay ciudades, pero Miyazaki explica que es porque FromSoftware quería centrarse en hacer un buen mundo abierto y hacer lo que se les da bien.[[5]](#footnote-5)

La construcción del mapeado es muy artesanal a un nivel constante: si parece que puedes ir a un sitio, puedes, y seguramente hay algo

Es abrumador en ambos sentidos: por una parte, quieres verlo todo. Por otra, a veces es muy *orror vacui*. No sé si es un diseño que puedo soportar en todos los mundos abiertos, y desde luego pide un estilo de juego pausado que no puedo darle a todo el mundo

Es increíble lo bien que guían por un mundo abierto sin necesidad de un mapa. Hasta *Ghost of Tsushima* necesitaba el viento, pero esto es *level design* aplicado a un nivel de detalle absurdo.

Me extrañaría que los juegos siguieran teniendo minimapa después de este y *Breath of the Wild*

El mundo sorprende constantemente y hay muchas veces en las que parece que estés siguiendo rumores como si estuvieras de nuevo en el colegio. Hay algunas condiciones para conseguir ciertos eventos realmente absurdas, y eso contribuye

Hay una coherencia absoluta: poder ver siempre el resto del mundo desde donde estás hace mucho a la hora de asumir lo real que es este sitio, lo interconectado que está, su escala épica

Y entonces entras en el Castillo Velo Tormentoso y el diseño vuelve a ser clásico *Dark Souls*. El mapeado ofrece lo mejor de ambos mundos

Pero es que, además, estos escenarios estilo *Souls* tienen una verticalidad acojonante y están llenos de todo. El castillo Velo Tormentoso tiene MAZMORRAS y son una zona opcional secreta

Las cuevas, catacumbas y galerías suelen ser cortas y *rusheables*. Así no agobian, quieres seguir explorando y, si mueres, recuperar las runas es relativamente fácil

Estas zonas cerradas me hacen apreciar mejor las zonas abiertas. Te das cuenta de lo mucho que se gana respecto a *Dark Souls*

Estas primeras horas son maravillosas porque no ves venir nada. Descubres una cueva, una catacumba, una galería, un campamento, un cementerio, una torre de mago, una choza, una cárcel, un castillo. Es fascinante, hay algo en cada rincón. Pero empiezas a hacerte al mapa y te das cuenta de que las cuevas, catacumbas, galerías, campamentos, cementerios, torres de magos, chozas, cárceles y castillos se parecen mucho entre sí. Este mapa no es tan fresco. Comienza a ser más Ubisoft; el mundo sólo es recorrido “*por ti y la ocasional caravana que el juego prácticamente te pide que expolies*”[[6]](#footnote-6)

Entonces los *bosses* empiezan a repetirse y pierden sentido. ¿Por qué hacen falta tantos *bosses* en primer lugar? ¿Por qué hace falta que el mapa sea tan grande? ¿Por qué cada zona tiene que verse repuntada por un *boss*? ¿POR QUÉ NO BASTA QUE SUPERE EL CARRO DE LAS RUEDAS DE LA MUERTE PARA CONSEGUIR MI RECOMPENS-[muero] ¡JODER!

Personalmente, le quita gracia cuando Demiwil, el rival de \*\*Guts furro\*\*, resulta ser un enemigo repetido.

Además, las recompensas de esos lugares no siempre merecen la pena. Las más de las veces, son equipamiento o que no usas o que es peor que el que ya tienes. En *Hollow Knight* y *BotW* apenas había objetos inútiles: explorabas porque siempre podías encontrar algo más de valor

La diferencia entre esto y un juego de Ubisoft no es de forma sino fondo: hay una historia en el castillo, el escenario es único, quieres saber más de un NPC y las respuestas están ahí. La narración arqueológica y la estética te atraen, no el diseño *per se*

Y, hey, la curiosidad sigue estando ahí, porque vas descubriendo el mundo lentamente y las vistas son fabulosas. Además, no te dicen dónde están las cosas, mientras que en Ubisoft están ansiosos porque lo veas todo[[7]](#footnote-7), pero encontrar catacumbas deja de ilusionarme

A lo que voy: no es que quiera zonas nuevas, es que no quiero esas zonas. Las quitaría todas a cambio de tener algún *script*, o más cinemáticas

¡O nada de eso! ¿Ya nos hemos olvidado de “quiero juegos más cortos con peores gráficos hechos por personas que cobran más por trabajar menos y no estoy de coña”?

El diseño tiene algunos cuantos peros

Un grieta del mundo abierto es que encontrarte con NPCs es más difícil, sobre todo cuando aparecen en zonas a las que no tienes motivo para volver

Lo de que para una *quest* avance tengas que resetear la zona… Además, no siempre hay cosas ahí, así que, como es tan arbitrario, puedes perderte partes relevantes de la historia

Lo entiendo a nivel de programación: 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*

Hay un sistema de “facciones”, pero la mayoría te invitan a unirte antes de explicarte su rollo. Algunos te lo explican cuando avanzas en su trama, pero son “algunos” y “cuando avanzas en su trama”

La única excepción es el Zampaheces, madre de Dios

El juego es justo y *git gud* y tal hasta que falla, hasta que haces *aggro* a un enemigo que no era o golpeas una pared con tu arma o la *hitbox* de un enemigo gigante lo manda todo a la mierda, pero no es un fallo

**La visión de túnel en *Elden Ring***

“*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*”[[8]](#footnote-8)

Que conste: *Elden Ring* es muy bueno. Pero la manera en que se habla de él como si fuera perfecto no me parece productiva; quiero explorar esos lugares de los que creo que no se ha hablado tanto

También parece que se está utilizando *Elden Ring* como *proxy* para hacer clasismo del videojuego, y eso tampoco me hace gracia

La comunidad de los *Souls*, 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 de Elphael. ¿Os imagináis cómo se lo tomaría la gente si otro estudio hiciera esto?

Con el debate de la dificultad hay 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. 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”.

Hubo lío porque varios *devs* han [criticado](https://www.hobbyconsolas.com/noticias/criticas-elden-ring-desarrolladores-horizon-ubisoft-1023307) el diseño de *Elden Ring*. Ehm… Tienen razón.

El texto de Nathan Brown: “*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*”.[[9]](#footnote-9)

Con todas sus virtudes, el diseño seco acaba forzando que uses guía, sobre todo si quieres cumplir todas las misiones

Creo que hay una diferencia entre “final secreto” y “si quieres avanzar en casi cualquier subtrama vas a tener que buscar en internet”

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 APENAS 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. Sus dinosaurios robots te matan de dos golpes; hay que ser más listos y planificar, pero no se reconoce NI ESO. Debe ser, categóricamente, una mierda, inferior

Supongo que todo el hecho de que aún haya *stats* con numeritos tiene que ver con cómo Miyazaki entiende “RPG” como “darle muchas opciones al jugador” y, en efecto, eso es lo que quiere[[10]](#footnote-10). Pero de ahí a que esa sea la respuesta hay un trecho

Aquí no puedo evitar pensar en cosas como *Hollow Knight*, *BotW* o *Sekiro*, que permitían que el avatar evolucionase sin pensar tanto en numeritos.

Hace eones, 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

Esta forma de progresión no importaba tanto en *Dark Souls* porque era lineal

Miyazaki dice que quiere hacer mundo abierto para dar más posibilidades en el combate[[11]](#footnote-11), pero… ¿Qué posibilidades? ¿Puedes hacer lo que en *TPP* o *BotW* o simplemente es la posibilidad del sigilo y montar a caballo?

Hay un sistema de *crafteo*, pero a menos que uses arcos (para hacer flechas) o armas comunes (para hacer grasas que no sirven con las armas especiales), apenas sirve para nada. ¡El sistema de *Pokémon Leyendas Arceus* es más útil!

**Llevo cansado de *Dark Souls* desde 2016**

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

¡No eres un no muerto, eres un sinluz! ¡No son hogueras, son lugares de Gracia! ¡No es Sif, es el lobo rojo de Radagon! ¡No es la Heraldo Esmeralda, es que necesitas una doncella! Ah, te vamos a matar al principio del juego, eso seguro que no lo has visto veni- (*Demon’s Souls, Bloodborne*)

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

Es que no sé, ¿eso es el límite del diseño de enemigos, una emboscada? ¿Por qué no puede haber distintos tipos de enemigos y tengo que manejarlos, o tengo que romper sus protecciones antes de atacar? ¿Por qué el enemigo en sí es interesante, pero no el campo de batalla ni el diseño mismo del enfrentamiento?

Mirad, vengo de analizar un juego de *Pokémon*; os entiendo a los fans de los *Souls*, pero eso no quita que seamos permisivos

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

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

Lo frustrante (o no) es que SÍ hay lugares con una estética nueva. Este mundo es MUY distinto al de *Dark Souls*, es fascinante y me gusta muchísimo más, pero From Software lo presenta sin demasiadas diferencias

Es que los no muertos de este juego tienen una presencia muy distinta a la del resto de *Souls*, pero claro

Con *Sekiro* habían demostrado que podían hacer algo distinto. *Bloodborne* era un universo aparte. Pero entonces…

Una cosa que me entristece de este juego es que tiene la clase de mentalidad que ve la bestia al final de *La Princesa Mononoke*, el dios de la naturaleza desbocada por los excesos 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 ve *El Hombre de Mimbre* y piensa que todo sería mejor si tuvieran hachas, 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 *bosses*

A veces el videojuego me cansa. ¿Sabéis cómo, cuando recomiendas *anime*, casi siempre debes tener en cuenta cosas que se dan por sentadas como el *fanservice*? Esto es un poco así.

Me doy cuenta de que *Death Stranding* ha abierto una puerta que yo no soy capaz de (ni quiero) cerrar.

De nuevo: *Elden Ring* es un juego buenísimo y lo he disfrutado, y sé que a muchos os encanta, y me alegro, de verdad.

Quiero ver el siguiente paso, el juego de FromSoft que todos ven pero no existe

Miyazaki se inspiró en *Shadow of the Colossus[[12]](#footnote-12)*; lo bonito era el mundo en sí, no lo que hubiera en él.

1. Wilkinson, Sam (2019) – [E3 2019: Hidetaka Miyazaki and George R.R. Martin present: Elden Ring](https://tinyurl.com/ycktkwmr) [↑](#footnote-ref-1)
2. IGN (2019) – [Elden Ring es una evolución de Dark Souls según su creador](https://tinyurl.com/3skct5p3) [↑](#footnote-ref-2)
3. Wilkinson, Sam (2019) – [E3 2019: Hidetaka Miyazaki and George R.R. Martin present: Elden Ring](https://tinyurl.com/ycktkwmr) [↑](#footnote-ref-3)
4. IGN (2019) – [Elden Ring es una evolución de Dark Souls según su creador](https://tinyurl.com/3skct5p3) [↑](#footnote-ref-4)
5. IGN (2019) – [Elden Ring es una evolución de Dark Souls según su creador](https://tinyurl.com/3skct5p3) [↑](#footnote-ref-5)
6. Price, Renata (2022) – *[Trascendent moments and open-world malaise define ‘Elden Ring’](https://tinyurl.com/2wb2y3bw)* [↑](#footnote-ref-6)
7. Price, Renata (2022) – *[Trascendent moments and open-world malaise define ‘Elden Ring’](https://tinyurl.com/2wb2y3bw)* [↑](#footnote-ref-7)
8. Fuentes, Jorge (2022) – [Ideas fugaces en las Tierras Intermedias](https://tinyurl.com/2p9yn89j) [↑](#footnote-ref-8)
9. Brown, Nathan (2022) - [#101: Are you experienced](https://tinyurl.com/447xdazn) [↑](#footnote-ref-9)
10. Wilkinson, Sam (2019) – [E3 2019: Hidetaka Miyazaki and George R.R. Martin present: Elden Ring](https://tinyurl.com/ycktkwmr) [↑](#footnote-ref-10)
11. IGN (2019) – [Elden Ring es una evolución de Dark Souls según su creador](https://tinyurl.com/3skct5p3) [↑](#footnote-ref-11)
12. Luibl, Jörg (2021) – [Vorschau: Elden Ring](https://tinyurl.com/2ukeaycy) [↑](#footnote-ref-12)