

Los secretos de las  
**TIERRAS  
INTERMEDIAS**

Más allá de Elden Ring



**ADRIÁN SUÁREZ MOURIÑO**

Ilustrado por Adrián Prado | Prólogo de Alex Pareja

**LUNWERRG**

**3D JUEGOS**

Los secretos de las  
**TIERRAS**  
**INTERMEDIAS**  
Más allá de Elden Ring



**ADRIÁN SUÁREZ MOURIÑO**

Ilustrado por Adrián Prado

Prólogo de Álex Pareja

© Adrián Suárez Mouriño, 2022

© de las ilustraciones, Adrián Prado, 2022

© del prólogo, Álex Pareja, 2022

© Editorial Planeta, S. A., 2022

Lunweg es un sello editorial de Editorial Planeta, S. A.

Avenida Diagonal, 662-664 - 08034 Barcelona

Calle Juan Ignacio Luca de Tena, 17 - 28027 Madrid

[lunweg@lunweg.com](mailto:lunweg@lunweg.com)

[www.lunweg.com](http://www.lunweg.com)

[www.instagram.com/lunweg](https://www.instagram.com/lunweg)

[www.facebook.com/lunweg](https://www.facebook.com/lunweg)

[www.twitter.com/Lunweglibros](https://www.twitter.com/Lunweglibros)

© 3DJuegos Publicaciones On Line Media, S. L., 2022

3DJuegos es una publicación del grupo Webedia España, S. L.

Calle Zurbano, 73, 1.ª planta - 28010 Madrid

[redaccion@3djuegos.com](mailto:redaccion@3djuegos.com)

[www.3djuegos.com](http://www.3djuegos.com)

[www.instagram.com/3djuegos](https://www.instagram.com/3djuegos)

[www.facebook.com/3djuegos](https://www.facebook.com/3djuegos)

[www.twitter.com/3djuegos](https://www.twitter.com/3djuegos)

[www.tiktok.com/@3djuegos](https://www.tiktok.com/@3djuegos)

[www.youtube.com/3djuegos](https://www.youtube.com/3djuegos)

Creación y realización: Lunweg, 2022

Primera edición: noviembre de 2022

ISBN: 978-84-18820-93-9

Depósito legal: B. 12.494-2022

Imprime: Gómez Aparicio

No se permite la reproducción total o parcial de este libro, ni su incorporación a un sistema informático, ni su transmisión en cualquier forma o por cualquier medio, sea este electrónico, mecánico, por fotocopia, por grabación u otros métodos, sin el permiso previo y por escrito del editor. La infracción de los derechos mencionados puede ser constitutiva de delito contra la propiedad intelectual (Art. 270 y siguientes del Código Penal).

Diríjase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra. Puede contactar a través de la web [www.conlicencia.com](http://www.conlicencia.com) o por teléfono en el 91 702 19 70 / 93 272 04 47.

Impreso en España

El papel utilizado para la impresión de este libro es cien por cien libre de cloro y está calificado como papel ecológico.



# ÍNDICE

**Prólogo... 13**

**Introducción... 17**

**I. Los misterios de las Tierras Intermedias... 21**

Los dinosaurios de Miyamoto son las tierras de Miyazaki 23

Los gritos del Halcón de la Luz y el Espadachín Negro 29

Somos cambio 33

El niño con cuernos que le tendió la mano a la princesa muda 41

**II. La historia de Elden Ring... 47**

La Era de los Dragones 50

La niña y la luna 64

La conspiración de la bruja de la noche 83

Los hijos de la Devastación 110

La llegada del Sinluz al mundo 129

**III. Viaje por las Tierras Intermedias... 159**

Necrolimbo: el comienzo del viaje 161

Liurnia: donde la luna sabe a agua de mar 174

Caelid: una balada por el héroe que se enfrentó a las estrellas 185

De Meseta Altus a Leyndell: cómo viajar al cielo 190

Picos de los Gigantes: allí donde moran los colosos de fuego 195

**IV. El lugar de Elden Ring en el Soulsverso... 199**

**Una despedida... 205**

I

**LOS MISTERIOS  
DE LAS  
TIERRAS  
INTERMEDIAS**

## LOS DINOSAURIOS DE MIYAMOTO SON LAS TIERRAS DE MIYAZAKI

Todo el mundo está listo, esperando a que se abra el telón...

Vamos a darles un espectáculo que jamás olviden,  
¿no te parece?

**Blaidd**

**T**omando prestadas las palabras que pronuncia Blaidd antes de ayudarnos en el combate contra Radahn, recorrer las Tierras Intermedias es un espectáculo difícil de olvidar. Y, como todo viaje, el nuestro también empieza examinando un mapa. *Elden Ring* es el primer videojuego dirigido y diseñado por Hidetaka Miyazaki que incluye un mapamundi. Las Tierras Intermedias son un continente vasto, intrincado y lleno de secretos. Sus partes se presentan ocultas cuando empezamos a jugar, por lo que es difícil saber cuándo lo hemos visto todo. Las distintas civilizaciones y culturas que pueblan las Tierras Intermedias, con sus zonas y climas particulares, se fusionan y se comunican entre sí a través del diseño de la orografía, la naturaleza y las ruinas. A veces, un lugar conecta con otro con mucha naturalidad, fresca y sentido, como ocurre entre Meseta Altus y Leyndell. Pero, en otras ocasiones, el paso de un sitio a otro es extremadamente violento; viajar desde el apacible Necrolimbo hasta Caelid te revuelve las tripas.

Esta filosofía de diseño de mundo, en la que unas veces hay suavidad y otras dureza, ha acompañado a Hidetaka Miyazaki desde *Demon's Souls*. En una entrevista publicada en el libro de arte *Dark Souls Design Works*, dijo: «La parte artística de un videojuego es algo que necesita un cierto nivel de solidaridad. Yo le doy a nuestros diseñadores tanta libertad como sea posible. Yo tomo la última decisión en todo, tengo mis peculiaridades y sé que los diseñadores también. Pero mi esperanza es que todas las peculiaridades de unos y de otros acaben trabajando juntas creando un tipo especial de armonía. Siento que, disfrutando de la experiencia colaborativa de un gran equipo, con diseñadores únicos, seremos capaces de construir un rico e intrincado mundo».

Estas palabras fueron las que dirigieron la creación de Lordran, el mundo de *Dark Souls* en 2011. Pasar del Santuario de Enlace de Fuego a las Catacumbas habitadas por Nito suponía una transición suave, pero hacerlo de la Fortaleza de Sen a Anor Londo era duro para los sentidos, emocionante, refrescante y revelador. Esa es la armonía que busca Hidetaka Miyazaki, es la lógica que se esconde en el diseño de sus viajes. A veces, el camino parece que simplemente se extiende como un río que desea llegar al mar, pero, en otras ocasiones, la senda logra paralizarte y sientes que te estás adentrando en una pesadilla.

Sobre esta forma de trabajar, Daisuke Satake, *lead concept artist* en *Dark Souls II* y *Dark Souls III*, declaró en el libro *Dark Souls II Design Works* lo siguiente: «Por esta forma de trabajar, los videojuegos de FromSoftware suelen avanzar con reconversiones y cambios. Si las ideas que proponemos no casan entre sí, las apartamos y ya pensaremos más tarde cómo puede funcionar. Es algo así como estar en una sesión de jazz en la que intentamos producir una experiencia superior, todos juntos».

En la película *La La Land*, cuando el personaje que interpreta Ryan Gosling le explica al de Emma Stone qué es el jazz, le dice lo que sigue: «Las personas que inventaron el jazz vivían apiñadas y hablaban cinco idiomas distintos, no podían entenderse. La única forma de comunicarse era con el jazz [...]. Para entender el jazz tienes que verlo. Mira al saxofonista, acaba de adueñarse de la canción, y ahora ella viaja por su cuenta. Cada uno de los músicos está componiendo, inventando arreglos [...]. Mira al trompetista, se le acaba de ocurrir una idea, y eso crea conflicto, compromiso [...]. Y cada noche que suena la canción es nueva y es pura emoción». Eso es un videojuego de FromSoftware, con ese espíritu se crean sus mundos. Los artistas del estudio tocan sus instrumentos, improvisan, se adueñan de partes de él, lo arreglan, avanzan, y Miyazaki lo ordena todo al final.

El director japonés establece un hilo conductor en todos sus juegos, pero deja espacio a la improvisación de sus compañeros; es estimulante y capaz de llevar a nuestras mentes a lugares inesperados. Esta forma de trabajar influye en la estética, la jugabilidad

y también el *lore* y la historia. Es un método creativo que permite que haya hilarantes hombres tarro en sus juegos y, a la vez, aparezca la dramática historia de dos hermanos malditos y exiliados de la capital. Siempre todo en equilibrio, aunque parezca un caos. En el caso de *Elden Ring*, ese equilibrio lo aporta el mapa de las Tierras Intermedias, pero incluso en este, tan ocre, serio y estricto, hay espacio para la sorpresa.

Se suele asociar la experiencia de recorrer las Tierras Intermedias a la de caminar por el mundo de *Skyrim* o por Hyrule, de *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*, pero el mapa de este videojuego no es como el de estos títulos. Aquí no hay una gran extensión de terreno que recorrer a voluntad dando vueltas. En *Elden Ring* hay callejones, caminos lineales que se cruzan con otros, montañas que nos impiden el paso, zonas secretas a las que solo llegaremos tras descender a las profundidades de la tierra y volver a emerger..., así como secretos que solo descubriremos si decidimos ir hacia atrás en lugar de hacia delante. Es por ello por lo que la propuesta de Hidetaka Miyazaki y su equipo es mucho más cercana a la de *Super Mario World*. Tanto las Tierras Intermedias como Dinosaur Land son una gran letra C que recorreremos de una punta a otra.



Si nos fijamos en el diseño de ambos mapamundis, en los dos hay una gran formación de agua tras la zona inicial, un enorme lago que reina en el centro de un territorio que queda dividido por él. Se trata de Liurnia, con la Academia de Raya Lucaria, en *Elden Ring*, y de Donut Plains en *Super Mario World*. En la zona este de Liurnia, se encuentra una torre clave en la historia del juego: el Liceo Cariano. En ese mismo sitio está la torre del segundo Koopaling. El mapa de *Super Mario World* es tan similar al de *Elden Ring* que la sexta de las áreas guarda reminiscencias con Caelid. Chocolat Island es árida y yerma, se diferencia mediante el color del resto y su extremo parece querer unirse con el otro lado del territorio que está separado por el océano.

Además de estas similitudes, hay otras que van más allá de las estructurales. Para avanzar de zona en zona en Dinosaur Land, tenemos que derrotar, sí o sí, a un Koopaling. En *Elden Ring*, obviando atajos, hay que superar el Castillo de Velo Tormentoso para seguir avanzando, y ahí se encuentra uno de los hijos de Máríka: Margit, el Augurio Caído. El resto de los castillos de los semidioses se alejan de los caminos convencionales, tal y como hacen las casas fantasmales de los Boo. Es opcional, pero derrotar a quienes moran en ellos resulta esencial para completar el juego, y también para entenderlo.

Uno de los momentos más fascinantes de *Elden Ring* es la primera vez que nos subimos a un elevador para descender hasta las tripas del mundo. Llegar a Nokrom, Nokstella, Siofra o al río Ainsel resulta fascinante y nos parecen momentos únicos en la historia de nuestro medio, pero, en esencia, son idénticos a los vividos en *Super Mario Bros.* cuando nos colamos por una tubería y accedemos a las profundidades.

Por supuesto, si en la actualidad jugamos al videojuego original de NES, superamos el nivel 1-1 y pasamos al 1-2 descendiendo a las oscuras entrañas del Mundo Champiñón, no sentiremos lo mismo que al llegar a la tierra de los Uhl en *Elden Ring*. Pero, a finales de los ochenta y principios de los noventa, sí emocionaba del mismo modo. Del cielo azul, pasábamos a unas cavernas sombrías, y acongojaba. En el videojuego de Hidetaka Miyazaki, este terror

queda disimulado por las hermosas estrellas falsas que Astel invocó. Pero este precioso brillo, puesto ahí por el Innato del Vacío, tampoco es del todo original, lo vimos ya en *Super Mario World*, solo que en el juego de Super NES lo que relucían eran los cristales y piedras preciosas del mundo subterráneo.

Otra de las acertadas señas de identidad de *Elden Ring* es la posibilidad de ver qué hay más allá antes de llegar. Nada más superar el Necrolimbo, se nos presenta una imponente vista de los lejanos castillos de los semidioses que hemos de matar. Si viajamos a Liurnia Oeste, hay una zona conocida como los Cuatro Campanarios. Desde cada uno de ellos, usando llaves de espadas pétreas, podemos viajar a áreas a las que, de otra manera, accederemos muy avanzada la aventura, como Farum Azula. Sin embargo, en este momento el juego todavía no nos deja explorarlas, solo saber de su existencia. A través del teletransportador, podemos acercarnos a Nokron y luchar contra un Caballero del Crisol, pero no llegar a la Ciudad Eterna. Esta batalla nos permite intuir que los soldados de Godfrey están buscando el arma que mató al hijo de su señor, pero también nos ayuda a suponer lo que nos espera al seguir con nuestro viaje.



Se puede hacer lo mismo en *Super Mario World*. Si encontramos la tubería correcta por la que meternos, nos transportaremos hasta un acantilado bajo el que se encuentra el Valle de Bowser, el último de los mundos de juego. No podemos acceder a él, pero sí atisbar el reto final del título a las pocas horas de comenzar la aventura. Para completar este conjunto de parecidos, en el centro del mapa de *Super Mario World* reina, tallada en piedra, una enorme cabeza de Bowser, el mal del mundo, y en el centro del de *Elden Ring* está el Árbol Áureo, que es el mal. Además, en ambos juegos hay una fuerte presencia del espacio y de las estrellas.

El objetivo de estas comparaciones no es insinuar que Hidetaka Miyazaki copiase a Shigeru Miyamoto. Esta sería una observación absurda y sin valor, porque la inmensa mayoría de los videojuegos tienen a *The Legend of Zelda* o a *Super Mario Bros.* de forma natural en su ADN. En el año 2016, en *Destructoid*, el director declaró que «si hay similitudes entre *Dark Souls* y *The Legend of Zelda*, estas se deben a que *The Legend of Zelda* se ha convertido en una especie de libro de texto sobre cómo hacer un juego de acción en tres dimensiones».

No, el motivo no es ese, sino destacar el inmenso talento que es necesario para trasladar, de dos dimensiones a tres, la estructura e ideas de un mapamundi que sigue siendo revolucionario hoy en día. El mapa de *Elden Ring* será recordado dentro de cinco y diez años, y no solo porque sea bonito, interesante y esté lleno de secretos, sino también porque Hidetaka Miyazaki ha sabido incorporar a Shigeru Miyamoto como artista principal de su banda de jazz.

