

3

ARMAS

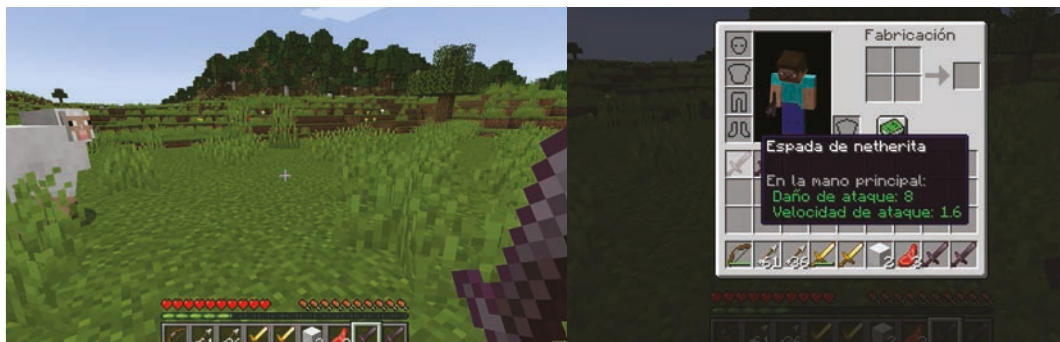
Objetos que necesitamos para defendernos, atacar y *craftear*. Como hemos visto anteriormente, se crean en la mesa de fabricación. Hay distintos tipos y de diferente durabilidad, así como daño al golpear, dependiendo del material del que esté hecha nuestra arma. A continuación, vamos a ver las armas que podemos encontrar a lo largo de la aventura. Es importante saber que, en la mesa de fabricación, también podremos reparar nuestras armas.



- **Espada:** la más común, ya que la usamos desde el comienzo. Fundamental en los combates cuerpo a cuerpo, aunque también se puede picar con ella, pero no se recomienda porque su durabilidad es menor que, por ejemplo, un pico. Al principio del juego, es fácil fabricar una de madera y una de piedra, pero, según avancemos, podrás obtener espadas de hierro, oro, diamante y netherita. También es efectiva para romper objetos como las telarañas, calabazas, sandías o enredaderas.

NOTA

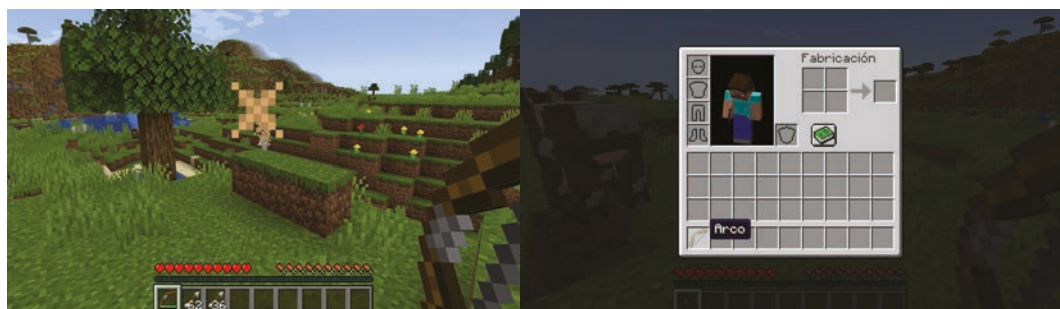
La espada de oro es la que menos usos la podemos dar (33), muchos menos que la corriente de madera (59).



NOTA

La netherita es el material con más durabilidad y solo se puede conseguir en el Nether (Inframundo).

- Arcos:** arma perfecta para atacar desde la distancia. Si estás en modo Supervivencia, necesitarás tener, al menos, una flecha en el inventario. No, no se pueden lanzar bloques, por ejemplo. Tardarás un poco en cogerle el truco cuando dispires, ya que deberás fijar el objetivo más alto de donde se encuentra. Únicamente, necesitaremos tres palos y tres hilos para crearlos.

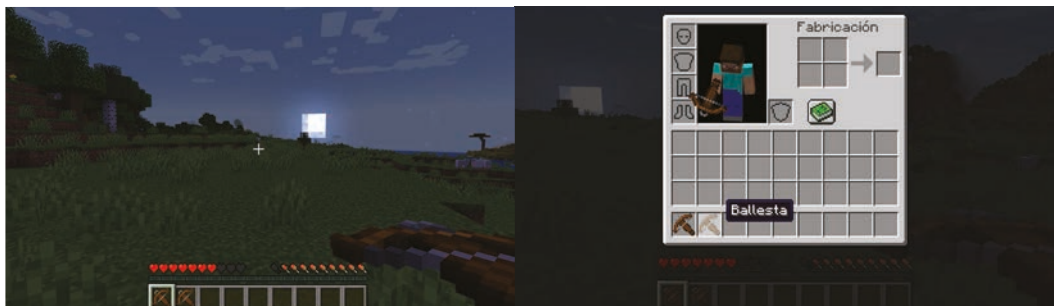


- Flechas:** indispensables para poder usar el arco. Al igual que la espada, su daño se multiplica con los encantamientos. Muy útiles contra ciertos enemigos y un punto fuerte para los combates que tengamos desventaja cuerpo a cuerpo. Para entender el concepto de su disparo (como hemos mencionado, apuntar hacia arriba), hay que tomarlo como si su disparo fuese una parábola. Para fabricarlas, necesitaremos un palo, una pluma y un pedernal.

Sobre las flechas, es muy importante conocer estas tres peculiaridades:

- La flecha que disparemos siempre se ve igual, independientemente del tipo de flecha que usemos.
- Si disparas una flecha a través de un bloque de fuego, ésta se incendiará.
- No se pueden recoger las flechas que nos tiran los esqueletos.

- **Ballesta:** es una evolución del arco. Tarda un poco más en cargar, pero el daño y el área de ataque es mayor. Puedes fabricarla con tres palos, dos cuerdas, un lingote de hierro y un gancho o robarla a enemigos como los saqueadores o los pligins. Eso sí, lo bueno llega cuando sepas que, además de las flechas, puedes disparar cohetes de fuegos artificiales. Su daño y su área, como es lógico, es muy superior. Además del espectáculo visual que supone.



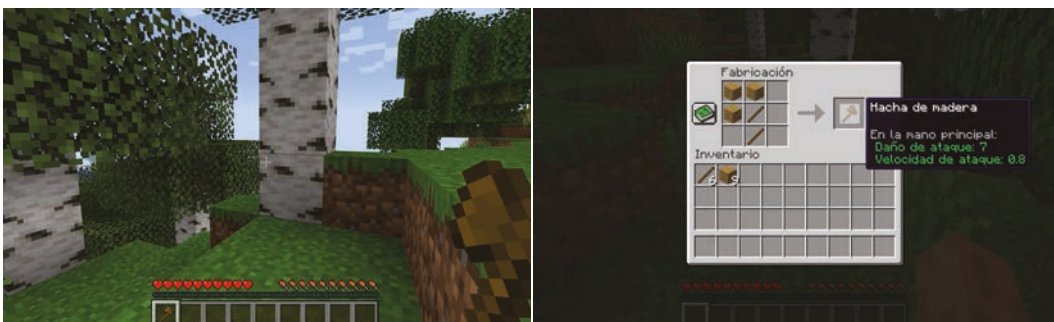
NOTA

El disparo de cohetes con la ballesta daña al Wither de segunda fase.

- **Hacha:** una de las armas más útiles. Funciona fenomenal con la madera y es, junto a la espada, la mejor en las batallas cuerpo a cuerpo. Al igual que la mencionada espada, se puede fabricar de madera, piedra, hierro, oro, diamante y netherita. Son más lentas que las espadas. Aunque te la puedes enfundar como arma, lo ideal es usarla para talar árboles, destruir cofres... Todo lo que veas de madera, saca el hacha.

NOTA

El hacha más rápida en talar es la de oro. Aunque, al igual que con la espada, su número de usos es inferior (33).



- **Tridente:** al igual que Poseidón, nos sentiremos los reyes del mar con esta arma. Podemos conseguirla de los ahogados, los no muertos que hay en el agua, o los zombis torpes que se hayan ahogado. Se puede usar en el mar, en el cuerpo a cuerpo y la podemos lanzar tras coger impulso. Su velocidad no disminuye en el agua, por lo que es perfecta para este elemento.



A continuación, te dejamos el *crafteo* de las armas principales y que deberías tener nada más empezar tu aventura.



Puedes crear flechas con pociones persistentes. Elige la poción que mejor te convenga, y créalas así de fácil.



Según vayas avanzando en la aventura, o cuando quieras si juegas en modo Creativo, puedes usar varios objetos para atacar a tus enemigos. Ejemplos claro de esto son la lava, los bloques de TNT o los cohetes. Si bien éstas son las principales armas del juego, hay numerosos modos en los que podremos conseguir algunas asombrosas.



3.1 ARMADURAS

Si las armas que hemos visto son importantes, también lo son las armaduras. La idea es fácil: recibir menos daño, teniendo más resistencia a los golpes de los enemigos o caídas. Dentro de la armadura, hay cuatro partes: el casco, el peto, las grebas y las botas. Nada más abrir el inventario, encontraremos los huecos de la armadura a la izquierda de nuestro avatar. Según coloquemos las distintas partes de la armadura, se nos mostrará la mejora.



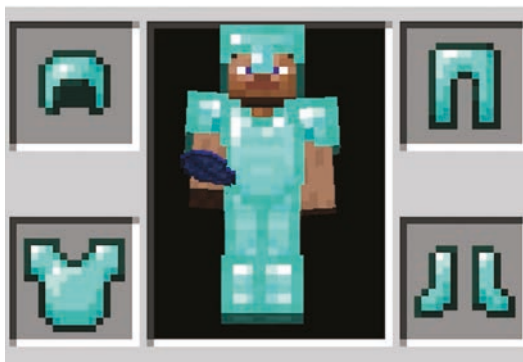
NOTA

Algunos enemigos también llevarán armadura, por lo que no es algo exclusivo de los jugadores.

Esta protección añadida es indispensable según avanzamos en la aventura, por lo que es aconsejable ir familiarizándose con ella cuanto antes. Dependiendo de los materiales con la que la creemos, el índice de resistencia varía entre un 8% y un 80%. Eso sí, al igual que las armas, tiene un número de usos determinados, por lo que irán perdiendo eficacia. Si te preguntas si puedes usar armaduras de diferentes materiales (por ejemplo, el casco de oro y la malla de cuero), sí, es posible. Actualmente, existen cinco tipos de armaduras:

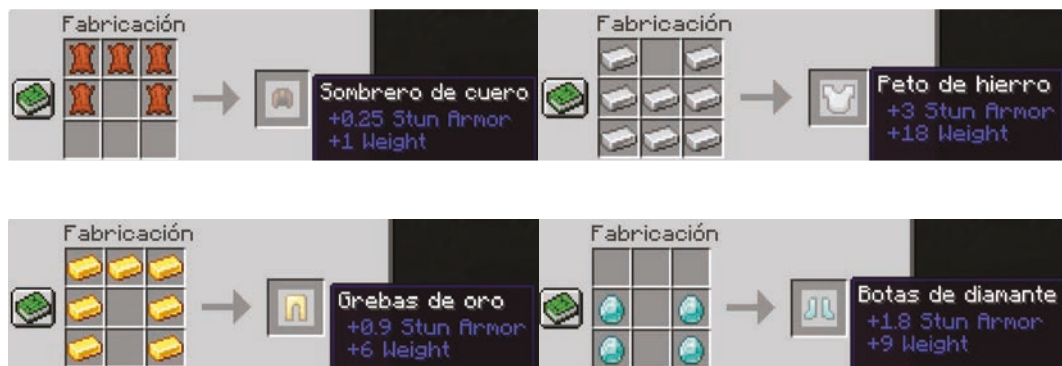
- **Armadura de cuero:** la más esencial y fácil de conseguir. Como hemos mencionado anteriormente, las vacas te proporcionarán el cuero necesario. El juego completo te protege con 7 de daño, lo que equivale a tres corazones y medio.
- **Armadura de cota de malla:** esta armadura no se puede fabricar, ya que, para conseguir las piezas, necesitaremos arrebatarlas a enemigos o conseguirlas en los trueques con los comerciantes. El juego completo protege seis corazones.

- **Armadura de oro:** como pasa con todo el oro, tiene muy pocos usos, por lo que hay opciones mejores. El juego completo protege cinco corazones y medio.
- **Armadura de hierro:** la mejor opción si no dispones de los materiales raros para las siguientes armaduras. Tiene buena capacidad defensiva y buen número de usos. El juego completo protege siete corazones y medio.

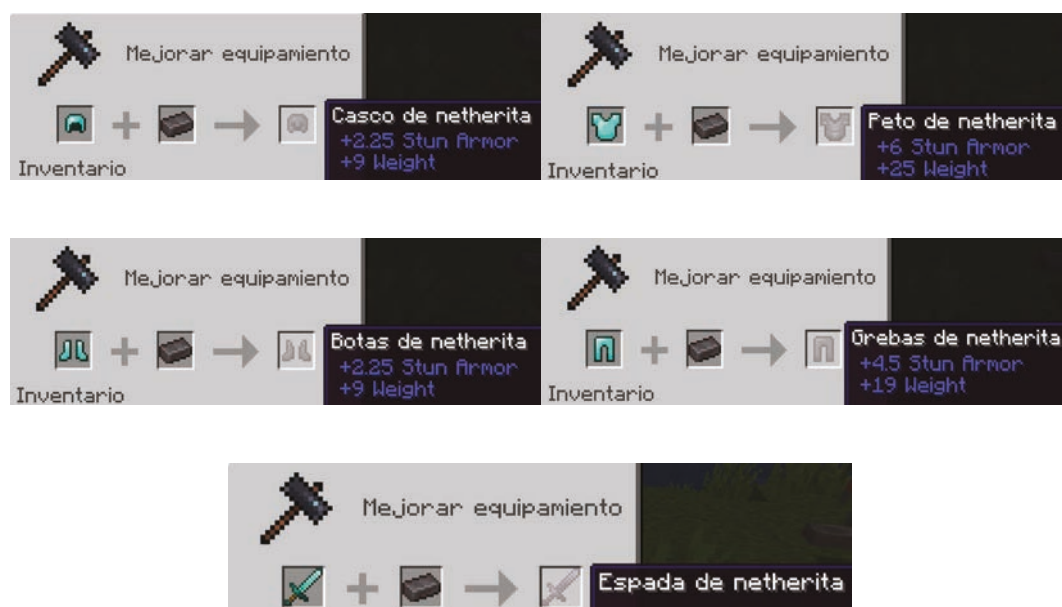


- **Armadura de diamante:** muy recomendable cuando dispongas de los materiales. Con esta armadura ya puedes iniciar viajes serios. El juego completo protege diez corazones.
- **Armadura de netherita:** con este material, todo es mejor. Mejora al diamante en rapidez y en las posibilidades en los encantamientos. De igual forma, protege diez corazones.

Craftearlas es muy sencillo. Únicamente, necesitaremos los materiales y saber la colocación.



Para crear los elementos de la armadura de netherita, necesitaremos ir a la mesa de herrería y mezclar cada parte de la armadura (en su versión diamante) con la netherita. También puedes utilizar esta mesa para fabricar armas de este material.



Otros objetos que pueden veniros muy bien en batalla son el casco de tortuga y el escudo, muy fáciles de fabricar y que deberías tener en tu inventario. El escudo puedes teñirlo del color que más te guste.



NOTA

En algunos puntos como las pirámides, minas o el Nether, puedes encontrar armaduras para tu caballo.



3.2 CONSEJOS EN LA BATALLA

Para avanzar y sobrevivir en el mundo de Minecraft, deberás saber combatir. Tendrás enfrentamientos complicados a lo largo de la aventura, por lo que deberías practicar en todo momento. Unos consejos que te vendrán bien son los siguientes:

- **Domina el teclado y el ratón:** aunque pueda no parecer fundamental, es, totalmente, al contrario. En las primeras batallas, puede que no necesites un dominio abrumador, pero, según avance la aventura, tendrán que ser extensiones de tu cuerpo. Sobre todo, en multijugador y en jefes.
- **Atajos:** puede entrar dentro del manejo del teclado. Pero hay que saber en todo momento nuestros objetos rápidos, dominando todo lo que hay del 1 al 9 sin mirarlo.
- **Elige el arma adecuada:** si estás muy cerca de tu enemigo y usas el arco... Has elegido... de forma errónea. Cada enemigo es diferente, por lo que necesitaremos saber diferenciar si necesitamos, por ejemplo, un arma cuerpo a cuerpo o una a distancia.
- **Adaptarse al ambiente:** al igual que cada arma es diferente, el escenario también lo es. No se puede usar siempre la misma estrategia. Es un fallo común que se aprende con la experiencia.
- **Cúrate:** como hemos dicho antes, no peques de agarrado. Si ves que tu vida disminuye, cúrate. Habrá tiempo para tener más y nuevas pociones, no te preocupes. En cualquier momento, pueden atacarte a distancia o caerte desde una altura que no tenías prevista.
- **Golpes críticos:** esta clase de ataques permitirán que hagan un 50% más de daño a tu enemigo. Por ejemplo, asestando el golpe desde el aire, lo conseguirás. La altura te da ventaja.
- **Huye:** imagínate el juego como si fuera real. Si necesitas escapar de una batalla, hazlo. El cementerio está lleno de valientes. No necesitas demostrar nada. Usa esta estrategia también para curarte cuando estés débil o veas que te encuentras en clara desventaja con tu enemigo.