



Ante la buena acogida que ha tenido nuestra guía de *Dark Souls* y teniendo en cuenta que muchos de vosotros, por la grata experiencia de superarlo, os habréis animado a poner el *Demon's Souls*, vamos a volver a intentarlo. Venga, vamos que nos vamos.

Demon's Souls lo jugamos allá por estas fechas el año pasado y no llegamos a pasarlo porque se nos atragantó y no entendimos bien del todo su mecánica. Después de habernos pasado *Dark Souls* y, ahora sí, haber entendido cómo va este juego, vamos a retomarlo para que no se diga que somos unas nenas xD. A la segunda... ¿irá la vencida?

Aclaración: vamos a hacerlo directos, sin vueltas raras, sin perdernos en pormenorizados detalles de sube arriba y coge tal hierba, baja y coge tal flechita, etc. Si nos desviamos del camino hacia el jefe final de fase será porque hay algo que merece la pena, sino no. Nuestro recorrido es personal: donde digamos que hemos *farmeado*, ahí hemos *farmeado*, donde digamos que hemos estado, ahí hemos estado, donde digamos que la hemos pasado putas, ahí la habremos pasado putas. No vamos a tirarnos pegotes.

Ahora sí, bienvenidos al infierno.

GUÍA PARTE I

Empezando

Elegid el personaje que querías. Muchos recomiendan la clase royal para los novatos, porque es un personaje bastante equilibrado y que puede hacer magia básica desde el principio.

Después de esto (es una elección personal ser mago, ser un bestia de guerrero o ser mujer) empieza el juego en sí, con un tutorial que no tiene pérdida. El tutorial culmina con un pedazo de monstruo (que cachondos estos de From Software). A nosotros nos arrancó la cabeza de un guantazo, y al menos que seas un auténtico crack de los videojuegos, es lo que te va a ocurrir con casi total seguridad. Una vez muerto despiertas en el Nexo, en modo alma y por tanto con la barra de vida disminuida a la mitad. Después de conocer a tus nuevos amiguitos (esta zona es un puto manicomio,

pero muy útil: el tipo sentado es como tu arcón para guardar cosas, la tía ciega te sube de nivel y el barbas es el herrero y vendedor de objetos útiles para esta altura del juego. También será la zona donde aparecerán los personajes que rescates a lo largo de tu aventura) vamos al primer mundo. El primer mundo está encima del caballero ese que está sentado y que es un llorón de mierda. Explicación: esa zona la llamaremos 1-1, 1-2, etc. La que está a su derecha será la 2-1, 2-2, etc. Y así hasta completar las cinco fases de izquierda a derecha.

Unos consejos antes de empezar que los novatos suelen cometer estos errores:

-Esto no es *Dark Souls*, aquí puedes consumir sin miedo hierbas de recuperación, que los enemigos la sueltan y además la venden. Sin miedo no significa a lo loco, pero nunca tendrás problemas con el suministro al menos que seas muy, muy torpe.

-La magia aquí es muy importante y casi todos son débiles a ella. La magia tiene su propia barra a diferencia de *Dark Souls* lo que hace que puedas tener un barrón y repetir el hechizo sin límites *ad infinitum*. Encima, venden frascos para rellenarla en *in game* (al volver al Nexo siempre se recupera).

-Las almas de los jefes finales NO HAY QUE USARLAS. Ya os diremos en esta guía como realizar con ellas las mejores armas/armaduras/escudos del juego.

Mundo 1-1: Palacio de Boletaria

Tras cagarnos en los pantalones después de ver al dragón, avanzamos matando capullos hasta la puerta gigante cerrada. Cuidado porque a estas alturas los enemigos pueden jodernos con su velocidad y no tardaremos en morir. Por suerte sueltan hierbas y podremos recuperarnos.

Ahora vamos hacia la izquierda y subimos unas pequeñas escaleras. Ojo porque en esta zona hay un agujero en el suelo (tenemos que reconocer que para nuestra vergüenza nos caímos) y un arquero. Lo que tenemos que hacer es atraer hacia nosotros a los soldados, matarlos y después ir a por el arquero. Y ya sabéis: utilizad el escudo y rodad. También os será útil el ataque especial que se hace con R2 (cuidado con calcular mal, ojito).

Cuando entremos dentro de la puerta, cuidadín que hay un imbécil escondido a la derecha nada más entrar y después otro un poco más adelante. Son la pareja de amantes (sí, me lo he inventado).

Matamos a otro capullo, subimos la escalera y tendremos ahora un susto de cuidado: dos tíos con espada y escudo. Tenéis que atacarles cuando os ataquen y los esquivéis, pues como os pongan el escudo en alto os quedáis vendidos.

Ahora tocamos la niebla y subimos la escalera, pero sin correr, porque hay un tío que lanza fuegos el muy cabrón y os puede volar la vida. Ahora sólo hay un camino, que es subir y subir hasta salir al exterior esquivando mamones con fuego. En este exterior sólo estarás un segundo, pero ten cuidado porque detrás de la puerta habrá una emboscada y

te puedes dar una hostia desde las alturas que riéte tú de Mary Poppins. Una vez dentro sube otra escalera pero en cuanto veas que la roca se mueve hacia ti, date media vuelta y corre o gira o haz lo que sea que te la comes. La roca romperá algo en el piso de abajo y podrás coger un objeto (que ahora no recuerdo cuál es xD, vaya guía ¿eh?).

Arriba tu pesadilla se hará realidad: un caballero blindado con lanza y ojos azules. A tu espalda habrá un mierdas lanzando cosas. Si quieres lo puedes matar, pero te aconsejo que te vayas para el caballero blindado. Procura esquivar la acometida con la lanza (esto te será útil también contra el caballero blindado de ojos rojos de fuerza superior que habrá más avanzado el juego). Si no te mata y le vences en singular y épico combate (a estas alturas créeme, será épico vencerlo) podrás meterte en la puerta que custodia con niebla. Pero no vamos a ir por ahí, vamos por la puerta que está a la derecha.

Bajamos por la escalera de caracol. Es un recorrido complejo con tíos lanzando fuego, con barriles explosivos y la posibilidad de caernos. Pero créeme, cuando llegues abajo triunfarás. Pulsa la palanca y se abre la puerta. Aparte de un bonito atajo por si mueres, tendrás un anillo que, cuando mueras, evita que pierdas el 50% de vida (solo pierdes el 25%). Un triunfo épico, porque es quizá el anillo más importante del juego. De esto me enteré tras pasarme un par de mazmorras, me cago en "tó".

Y... ¡otra vez para arriba! Ahora sí cruzamos la puerta de niebla que custodiaba el blindado. Bajamos y veremos a un tipo muy cuco y simpático que parece invitarte a entrar. Craso error. Procura vencerlo de lejos o atraerlo porque el tío está rodeado de barriles explosivos y cuando entres empezarán las fallas y morirás. Ahora avanza despacio procurando atraer a uno que habrá esperándote con cuidadín de que a tu izquierda no se te eche encima uno que está escondido. A la derecha del cruce verás unos tablones, si los rompes habrá un vendedor. Nosotros entramos como los locos dando palos y lo matamos :o Pero vende cosas buenas, cómpraselas antes de que mueras y las pierdas, como hierbas o armas si te hacen falta.

Ahora avanza y cuando salgas tira para la derecha. Ve despacio para atraerlos de uno en uno porque habrá varios, otros te emboscarán y encima también tirando flechas desde posiciones elevadas. Es esta una zona delicada para un principiante. Procura protegerte y moverte. No dudes en retroceder.

Tu objetivo es subir las escaleras en donde está el cabronazo de las flechas y pasar por una puerta con niebla. Lo malo es que la puerta la custodia un caballero blindado de ojos azules. *Welcome to Demon's Souls.*

Ahora entra y sigue hasta unos tablones que guardan piedras. Atácalo y harás que las piedras rueden por el caminito y maten a la turbamulta que te esperaba.

Cuando avances un poco verás delante de ti un puente. OJO: a izquierda y derecha hay dos colegas con lanzas que te quieren emboscar. Son duros con cojones. Una vez pasado este momento crucial te espera otro que puede matarte del tirón: cruzar un puente lleno de tíos intentando esquivar la llamada del dragón. La cuadratura del círculo, vamos.

Una buena táctica puede ser provocar a unos cuantos y matarlos o salir corriendo hasta cierto punto, darse la vuelta a toda hostia y esperar que el dragón, con su fuego, se folle a tanto enemigo como hay ahí. Hagas lo que hagas siempre con la barra llena de vida. Cuando veas que el dragón lanza fuego y se pone a girar para volver a lanzar fuego es el momento de salir corriendo. **NO PARES DE CORRER.**

Una vez pases entra por la puerta, pulsa la palanca, verás un video y ya tienes la puerta abierta. Así te ahorras el tener que hacer esto y poder enfrentarte al monstruo final de fase.

Eso sí, desde aquí (y después de vencer a algunos tontos más) tendrás que bajar unas escaleras plagadas de mojones negros más duros que una piedra. Son monstruos débiles a la magia y al fuego. Sin embargo, si no tienes magia no desperdicies el fuego, que te hará falta para el jefe final de fase. Mejor atácales por la espalda, donde no tienen el escudo. Ahí son débiles.

Falange, falangita, falangiluré

Este monstruo gordo que no tiene nada que ver con Falange de las JONS ni con nada que se parezca, está rodeado de más mojones con escudos. Primero aconsejo cargarse a todos estos hijos de puta que lo rodean y finalmente irse a por el papi. Lo suyo es usar el hechizo de fuego (si lo tienes), lanzar bombas o usar la trementina (comprada o encontrada) en tu arma para hacerla arder. Si haces esto y con cuidado el monstruo no te durará ni dos hostias. Es su punto débil.

Felicidades: primer logro y resucitas a humano (en *Dark Souls* esto no era así). Ya puedes tocar la espada, recoger el alma de Falange y volver al Nexo para subir de nivel.



GUÍA PARTE II

Preparando cuerpo y alma

-Una de las cosas que debemos de hacer antes de continuar es ir a visitar a El Monumental. La Dama de Negro nos dirá que le hagamos una visita. Está arriba, sin pérdida y el niño (que parece el niño de *El último Emperador* de Bernardo Bertolucci) nos contará un poco todo el rollo que ha ocurrido en este reino de la M.

-Después podemos mejorar nuestra arma o nuestro escudo si tenemos piedras (que va a ser que no, pues las piedras las sueltan los enemigos del mundo 2, pero bueno). Por si podéis, que sepáis que se mejora con el tipo que nos vende las cosas, que parece un bazar chino por lo del negocio múltiple y tal.

-Otra cosa que recomiendo hacer es *farmear*, para subir unos cuantos niveles. Una zona muy buena y que nosotros utilizamos fue el mundo 4-1. Avanzas un poco y verás que un esqueleto rueda hacia ti. Lo más probable es que a estas alturas te folle. Pero si tienes pericia (sólo hay que saber prever un gran golpe que tiene) puedes ganar casi 300 almas, que en estos momentos son muy importantes. Si mueres resucitas al lado, con lo que siempre puedes recuperar las almas. Si te parece muy jodido puedes cargar el mundo 1-2 y matar a los mojones de más adelante o a los capullos que estarán en tus espaldas custodiando la puerta de entrada para enfrentarse a Falange. Como sea, es bueno subir de nivel. Nosotros le dimos caña.

-Por último, también podemos hacer una misión secundaria: rescatar a Ostrava de Boletaria. Si lo rescatamos en sucesivas ocasiones después nos dará una llave muy útil (aparte de conseguir su espada, muhahahaha). Para rescatarlo debemos ir donde nos encontramos al primer caballero blindado de ojos azules. Entramos por la puerta que custodia y cuando bajemos las escaleras nos daremos cuenta de que en el patio de abajo hay como un tinglado de madera y encima un capullo vestido de dorado. Ése es Ostrava. Para llegar allí rodamos desde las alturas para caer y darnos un guantazo. Lo bueno es que, si apuntamos bien (no vayamos a hacer el gilipollas, ojo) estaremos al lado de él. Cogemos el anillo de ladrón (cojonudo e imprescindible para que no te detecten los enemigos hasta casi estar al lado) y hablamos con el colega. Nos dirá que le ayudemos a matar a tanto cabrón como tiene debajo. Nos tiramos abajo y empezamos la escabechina. Él bajará con nosotros, pues el mamón da hostias como panes. Cuando limpiemos el patio volvemos a hablar con él y nos dará un catalejo para ver de lejos (una mierda como una catedral, a lo mejor los pro le sacan rendimiento, quién sabe). Pero no vayamos a congratularnos porque el imbécil se pone a dar vueltas por ahí y puede morir. Por ello le acompañamos y matamos a todo el que salga (incluido un caballero de ojos azules y otro patio lleno de enemigos). Cuando veamos que ya no avanza sino que da vueltecitas hacia atrás, ahora sí, por fin, me cago en todo, hemos terminado la misión secundaria (primera parte).

Mundo 1-2: Palacio de Boletaria

Aparecemos donde la lucha con Falange. Avanzamos y veremos una habitación llena de mojones (la que te hemos recomendado antes para *farmear*). Os recomendamos que o uséis magia o le atacéis por la espalda, donde no tienen escudos. A la izquierda de esta habitación hay como una cuesta que lleva a un enrejado con el capullo de Ostrava que nos pedirá que le salvemos el culo de nuevo. Le decimos que sí a este Groucho Marx particular y/o Rompetechos.

Ahora vendrá el Puente de las Maravillas: debes avanzar con cautela y cuando aprecies que el dragón que anda por allí dando vueltas se gira y se viene para ti, retrocede, y el reptil volador comenzará a echar fuego sobre los enemigos. Aprovecha y síguelo. Si eres rápido siempre puedes salir por patas por tu cuenta sin dragón ni nada. Más de uno y más de dos (nosotros mismos), hemos caído aquí por no saber calcular bien. Así que no te lo tomes a la ligera.

Una vez dentro salimos por la puerta de la derecha. Cuidado porque en las escaleras que suben puede haber un listo con una lanza. Después bajamos. Estaremos en un sitio oscuro. Tiramos por la izquierda y matamos a todo aquél que se cruce por nuestro camino (ojo con las emboscadas de los tipos que están escondidos en las esquinas oscuras). Finalmente llegaremos a donde está el capullo de Ostrava. Le hablamos, nos felicita y, tan feliz, el tipo se va de paseo. Nosotros el rescate lo hicimos en una segunda vez. Pero esta vez hemos querido decirlo porque no desvía demasiado del camino principal.

Ahora volvemos arriba, donde estaba el de la lanza, y pasamos de nuevo por la puerta (estamos justo a donde llegamos después de correr esquivando el dragón). Así que ahora vamos a seguir corriendo. Si te asomas por la puerta norte verás que el camino, tras una carreta, está lleno de tipos con malas intenciones. Lo que tienes que hacer es desnudarte para ser muy rápido y esperar en donde la carreta a que el dragón, cabreado por tu provocación (quizá no le gusta tu culito, quién sabe) eche fuego. Justo entonces, aparte de haberte limpiado de enemigos el puente, tienes que salir corriendo como antes detrás del dragón. Apréndete bien lo de quitarte y ponerte la armadura rápido porque te recibirán en el nuevo sitio tres tíos con arcos. Este camino se puede hacer por abajo, pero es más largo y es mejor aprenderte este atajo por si mueres en el jefe final de fase no tardar mucho en volver a enfrentarte a él.

Una vez que mates a los arqueros citados anteriormente... ¿a qué nos sabes qué? ¡Otra vez hay que correr! Mata a los dos con la espada de fuego que están tras la puerta y cuando el dragón, una vez más, eche fuego, sal por patas. Ahora te espera el caos encima de la cuesta: tíos lanzando flechas arriba y abajo y guerreros. Mátalos con cuidado o esquivalos. Eso sí, como los esquivas tienes que ser muy bueno porque te esperan dos gilipollas blindados de ojos azules. Te habrás dado cuenta que no es difícil llegar aquí. Pero esta parte final con los caballeros de ojos azules es jodida. Así que lo mejor que puedes hacer es tener poca vergüenza y correr esquivándolos. O si eres mago, desde lejos. Cuidado porque el dragón no deja de echar fuego y como recules mucho para tomar aire te puede dar (sí, doy fe de ello).

Ahora tocamos la niebla y átate los machos.

El Caballero Torre

Después de hacernos popó con el video (en el que casi nos anuncian nuestra muerte con gran regocijo) vamos corriendo por la derecha, subimos las escaleras y nos resguardaremos. Ahora matamos al tipo que tenemos cerca e iniciamos una ronda para matar a los arqueros. Ten paciencia y tranquilidad, que es difícil que el jefe te hiera desde aquí. Mata a los arqueros con el ataque especial o con algo que haga que no caigan desde arriba con mucha barra, pues como queden vivos abajo te han jodido el posterior combate con el gigante. Repito: tranquilidad y calma.

Una vez que hayamos matado a los de uno y otro lado (la muralla tiene un camino de ronda y no tendremos que bajar) es hora de enfrentarnos al caballero. Nos ponemos escondidos tras un muro y cuando ataque con magia es el momento de bajar a toda hostia, pasar por debajo de las piernas y quedarse pegado al escudo. Aclaro: siempre mantenernos detrás (incluso se daba la vuelta en nuestro combate y con el escudo él me daba la vuelta solo). Con esta táctica hay que guardarle, siempre desde atrás, las distancias. Cuando ataque al suelo tú te acercas y le das al tobillo de un pie. Así hasta que salga un chorro, primero flojo y después fuerte. Cuando salga fuerte, repetimos con el otro pie. Ten cuidado pues de vez en cuando da un saltito y da un leñazo brutal. Rueda y mantente lejos. Y siempre, siempre, detrás.

Cuando le hagas lo de los dos tobillos se caerá de culo. Ten cuidado de que no caiga encima de ti. Ahora cambias el arma a dos manos, te vas para la cabeza y empezará a perder vida por un tubo. Cuando se levante sólo tendrás que hacerlo una vez más (dos a lo sumo) y ya es historia.

Cuando muera verás una niebla en la puerta. No podrás entrar hasta que mates a un jefe de algún nivel 3 (2-3, 3-3, etc.).

Ahora empieza lo bueno.



GUÍA PARTE III

Antes de meterte en el Mundo 2, te doy un consejo: donde nos hemos cargado al Caballero Torre gigante, nada más aparecer del Nexo, a nuestra espalda está de espaldas –válgame la redundancia–, un caballero de ojos azules. Esta es una buena zona de *farmeo* (aunque un poco pesada), puesto que el caballero de ojos azules da bastantes almas y además suelta hierbas de

alto nivel. Creo que es interesante que lo sepáis. Es la segunda gran parte de *farneo* en nuestra opinión “humirde” tras el 4-1 (lógicamente nos referimos a este nivel del juego).

Mundo 2-1: Rey Excavador

Subimos las escaleras y vemos a un capullo sentado. Este es el mercader de esta zona y vende cosillas interesantes. Detrás de él, en la casa semiderruida hay un hueco que lleva a un herrero muy importante, pero todavía no podemos llegar. Os diremos cómo accionar el mecanismo más adelante.

Vamos por el puente con cuidado porque hay dos hijos de puta lanzando piedrolos desde lo alto. Si tienes cuidado puedes coger las cosillas que hay por ahí pero no te confíes. Aquí hay enemigos que son débiles (si acaso uno con un pico), pero que tienen el siguiente truco: atacarlos con R2, puesto que sólo se les hace daño con este ataque, es decir, ataque perforador. Seguimos por el pasillo abovedado y encontraremos más capullos. Si encuentras a alguno con una especie de bolsa-garrota, cárgatelos que sueltan muchas cosas (ojo con el inventario que aquí no es infinito como en *Dark Souls*).

Un par de pasos más, unos lobos salen por sorpresa de una puerta destruyendo unas vasijas. Cuidado dentro que hay un gordinflas mágico. Guarda las distancias (tiene un ataque de lanzamiento y otro de explosión), y ten cuidado con su arma. Puedes probar con la magia de lejos. Puedes ignorarle también, pero como debes entrar por la puerta de la derecha y allí te espera una emboscada, por la espalda te puede dar la del pulpo el gordinflas. Sigue por el pasillo estrecho subiendo las escaleras y cuidado con otra emboscada (ésta de uno solo). Tras subir otras escaleras llegamos por fin a un espacio amplio.

Ahora cambia de sentido, sube las primeras escaleras de tu izquierda (no subas más) y tira recto por el puente de madera (esquinado mucho a la izquierda que se va a romper, cuidado), y ahí te cargas a otro gordinflas. Te lanzas desde arriba y detrás, donde hay unos tipos rebuscando en el suelo con muchas cajas, pulsas la palanca a la izquierda para ver un video: hemos abierto un enrejado.

Tiramos “pá lante” como los de Alicante y cruzamos el puente de madera y nos tiramos abajo. Habremos llegado de nuevo a la puerta desde donde salían los lobos que rompían las vasijas. Volvemos a subir todas las escaleras, cambiamos de sentido al salir al espacio abierto y, esta vez sí, subimos las otras escaleras. Efectivamente, allá a lo lejos está la verja abierta y es por donde debemos entrar. Tocamos la niebla.

Subimos la rampa que tenemos enfrente, vamos a la izquierda y volvemos a subir otra rampa de madera. Allí arriba vamos por el único camino posible (no tires al pozo que queda a tu izquierda lleno de cocodrilos de fuego), y ve para el fondo. En la escalera te esperan unos tipos con unas lanzas/espadas de fuego. Ya sabes lo que hay que hacer: partirles la boca.

A tu izquierda verás una puerta con niebla; no vamos a ir ahí. Rompemos la barrera y tiramos hasta el fondo, puesto que vamos a realizar un atajo. Salimos al exterior y vamos todo a la derecha hasta que podamos accionar un mecanismo. Éste activará un ascensor que lleva al mercader del principio. Imagínate, en caso de caer, lo que nos ahorramos. Además, también nos lleva a un herrero (no sé si es Ed o Boldwin). Ahora vamos a la puerta con la niebla.

Tras tener cuidado con las emboscadas, llegaremos a un lugar de nuevo amplio. Girad a vuestra derecha, donde hay barriles explosivos. Rompedlos sin miedo y subid las escaleras. Desde arriba, os tiráis a un balcón de piedra y de ahí otra vez al suelo. Sabréis que estáis en el sitio correcto cuando veáis un puente a vuestra izquierda y delante, antes del susodicho puente, una turbamulta de enemigos. A éstos yo me los cargué con magia y de lejos porque como te rodeen... Por supuesto, puedes intentar pasar de ellos y cruzar el puente, puesto que nadie te lo impide (está ligeramente en su cruce, no en el mismo cruce).

Lo cruzamos y al primer desvío que tengamos, subimos dicha rampa. Nos cargamos un par de cocodrilos de fuego que están en la pared. Descendemos por el único camino posible y, tras enfrentarnos a unos lobos de los huevos, vamos por el lado derecho, dejando el puente sobre nuestra cabeza (el típico túnel que crea la parte baja de un puente) y descendemos un par de rampas hasta llegar de nuevo a una zona con enemigos. Ahí al fondo hay otra manivela. La pulsamos y vemos un nuevo video en el que hemos drenado lava.

Nos lanzamos abajo y volvemos a subir rampa arriba. ¿Os acordáis del pozo ese lleno de cocodrilos de lava, casi inmediato a la escalera con los enemigos que atacaban con espada/lanza de fuego? Pues delante de dicho pozo, que estaba antes lleno de lava, ya no hay nada. Antes de subir las escalera, mirad bien entre una celda con barrotes rotos que ahí está nada más ni nada menos que un anillo anti veneno. Subimos las escaleras que nos llevan por el único camino posible y te encontrarás con un gordinflón tapando una niebla y rodeado de barriles. Es una putada increíble y es un puto monstruo final en sí mismo. Da un paso, provoca que dispare fuego y te las piras. Explotará todo por lo alto y al menos estará la cosa despejada. Aprovecha un pilar de madera para camuflarte detrás y esconderte cuando lance fuego, para inmediatamente atacar. Suerte y al toro.

Tocamos la niebla y cruzamos el largo puente de madera. Cuidado con una churri trampa y acabamos en una sala con un mecanismo al fondo. Lo accionamos, baja un ascensor y “pá” el monstruo: la puta araña de los cojones.

La araña

Este monstruo ha hecho que muchos se desesperen (y no es porque esta araña no tenga tetas como la de *Dark Souls*). Muévete siempre pegado a la pared de la izquierda. Hay como un par de cadáveres colgados. Este segundo cadáver marca el máximo que te puedes acercar. Con el escudo en alto y siempre pegado a la pared, deja que la araña se desahogue y lance fuego hasta tres veces (si lo haces bien no tiene por qué darte el fuego). Inmediatamente te vas a por la araña y le zumbas. La acción es la siguiente: Atacas-escudo (porque ella te la devuelve)-atacas-escudo y te marchas hasta la mismísima niebla porque ahora va a soltar fuego por un tubo. Y vuelta a empezar. Lo que sí hay que tener cuidado que de vez en cuando lanza un rayo paralizador. Intenta rodar para esquivarlo. Si no puedes, al momento que te recuperas te vas a comer su fuego. Muchos recomiendan girar y esquivar también dicho fuego, pero nosotros te recomendamos poner el escudo. Por lo menos a nosotros nos quitaba menos con el escudo en alto que esquivándolo, ya que nos podía pillar desprevenidos. Recuerda tener el escudo y la espada al menos subida un par de niveles por el barbudo del Nexo y ataca a la araña cuando se desmaye con el arma a dos manos (pulsa triángulo para ello). Y debería bastar.



GUÍA PARTE IV

Mundo 2-2: Rey Excavador

Vamos “pá lante” y tenemos cuidado con el vagón (que explota el muy cabrón) y tiramos para la derecha. Recomiendo romper la tubería que nos impide avanzar y correr por todo el túnel esquivando mineros. Cuando lleguemos delante de un acantilado vamos para la derecha, rompemos los escombros y nos tiramos a la plataforma de madera de delante. Desde aquí nos tenemos que tirar al puente de madera que hay abajo (sí, es una hostia buena). Desde aquí abajo vamos hacia la izquierda. Desde el bordillo otra vez para abajo (en una hostia todavía mayor que la anterior). Ahora saltamos al trozo de tierra que está delante de un túnel (otra buena “mascá”). Desde aquí vamos por la izquierda y llegaremos a otro puentecillo de madera (estaremos debajo de un tipo colgado muerto con un objeto encima de su ojete). Desde aquí hay que tirarse con cuidadín abajo (no se ve una mierda) y caer a otro puentecillo y desde aquí otro salto chorríca hacia abajo. Y ahora corriendo para la izquierda, para salir por la única salida (valga la redundancia) posible, esquivando unos gusanos que salen de debajo de la tierra. Todo este recorrido, una vez hecho, se te quedará grabado en la memoria y podrás repetirlo, caso de morir, otra vez. Y créeme que con el monstruo que viene, morir sí es una opción.

Acechador Llamas

Después de un video acojonante aparecerá el jefe. Este jefe recomiendo no tener el anillo de ladrón para que te detecte y vaya a por ti. Cuando venga a por ti te vas a las costillas que están a tu izquierda. Esas costillas están pegadas a una pared. Pues bien, si te pones entre la costilla

y la pared, el Acechador se pondrá por el otro lado de la costilla, de tal forma que queda chocando con la costilla y no puede darte. Desde aquí, tranquilo, empiezas a darle con hechizos. Eso no significa que no se le hinchen los huevos y se vaya a por ti, pero lo esquivas y vuelves a repetirlo. Otro método es correr entre las columnas del fondo, pues el guapito del Acechador tiene querencia a quedarse chocando contra los objetos como un perfecto imbécil. Pero te recomiendo el primer método. Sí, es cutre, pero caerá. LOL.

Mundo 2-3: Dios Dragón

Esta fase es sólo un combate entre tú y el Dios Dragón. Es fácil si sabes lo que tienes que hacer. Lo primero es avanzar hacia el pilar que tienes a tu izquierda protegiéndote (cuando tenga los ojos rojos es que te está viendo). Cuando escupa fuego y falle (porque estás protegido) te vas para el pasillo de la derecha. Esto consiste en ir protegiéndote de pilar en pilar para que no te dé el fuego y avanzar hacia el fondo. El problema es que de vez en cuando hay escombros que te impiden avanzar y ahí te revienta el dragón de los huevos. Para que no ocurra puedes darle a los escombros con flechas o con magia y después correr como un galgo. Son durillos pero terminaran por fragmentarse. No te recomiendo a espadaos porque puedes tardar un rato y te da con el fuego. Sólo hay un camino, hasta que haya unas escaleras hacia arriba. Allí le das a la bola brillante que está al lado de una ballesta gigante y recibirá el primer flechazo.

Después del video se habrá abierto un nuevo camino. Baja las escaleras y sigue. Ahora tendremos que hacer lo mismo pero en la dirección contraria. Sin embargo, llegará un momento en que tendrás que subir unas escaleras que tienen, mira por dónde, unos escombros en medio y sin columna que proteja. Te recomiendo que subas, que le des de espadaos a dos manos y corras para arriba porque este es el momento en que puedes morir. Una vez arriba dale de nuevo a la ballesta y el dragón quedará inmóvil. Ahora puedes bajar tranquilo, recreándote, hasta que te coloques al lado de su cabeza. Ten cuidado porque echa de vez en cuando un hálito que te puede quitar vida. Lo mejor es que le des con flechas o con magia. Y se acabó: ya tenemos su alma y podemos seguir a por el mundo 1-3.



GUÍA PARTE V

Mundo 1-3: Palacio de Boletaria

Vamos a recibir hostias de las buenas aquí dentro. Estáis avisados. No es necesario hacerlo ahora, de hecho mucha gente no hace este nivel ahora, pero como nosotros lo hicimos, lo ponemos. Recomendamos ir bien pertrechados con el nivel en condiciones. Es uno de los tramos más difíciles del juego.

Empezamos por donde nos cargamos al caballero gigante. Tras un video en el que veremos a nuestro amigo el gordinflas, entramos. Aquí nos atacarán dos lobos. Después subimos las grandes escaleras pero con cuidado, es una trampa. Cuando nos lancen una bola de fuego nos vamos para la izquierda y la esquivamos. Matamos a todo lo que se mueva y avanzamos por el único lugar posible (la puerta grande está cerrada). Aquí cuidado porque hay un tipo con una lanza que puede jodernos. Desde aquí recomiendo no bajar las escaleras, sino seguir de frente y tirarse abajo. Ahora a correr como un loco y a subir las escaleras de mano. Cuidado porque hay tipos enfrente lanzando flechas con la velocidad de metralletas. Avanzamos y al mierdas que está delante nuestra con un arco lo matamos a distancia. Ahora saltamos y subimos la escalera.

Cuidado porque ahora hay que subir por unas escaleras muy largas y estrechas con un tipo con una lanza arriba del todo. Es otra trampa (¿o te crees que las trampas las inventaron en *Dark Souls*?). Damos unos pasitos y cuando veamos bajar la bola de fuego para atrás como las ranas. Ahora vendrá a por ti un ninja que estaba escondido. Es débil, pero como te enganche te deja el culo como un bebedero de patos. Seguimos subiendo. Lo normal es que baje el de la lanza. Retrocedemos y lo matamos. Cuidado porque en uno de los pasillos hay un ninja escondido, que como se junte con el de la lanza apañado vas.

Bien, ya estamos arriba. No te quedes dormido porque enfrente están los arqueros lanzando flechas sin parar. Corre para la izquierda y entra por la niebla. Aquí te espera un amiguito nuevo: el caballero de ojos rojos. Esta bestia parda puede enviarte al limbo tras embestirte con una facilidad que te deja patidifuso. Guárdale las distancias y espera a que falle en el ataque. Atácale por la espalda y ten paciencia. Cúrate porque te puede follar la barra.

Ahora avanza. Estaremos en un sitio amplio. Aquí hay un gordo con hacha y arqueros. Vete para la zona de las mesas y procura luchar ahí con el gordo, para que las flechas no te den. Guarda las distancias, es muy lento. Cuando falle, dale con todo lo que tengas. Paciencia. Te dará al morir una llave para una misión secundaria que después explicaremos. Lo bueno es que este gordo no volverá a aparecer.

Mata ahora a los arqueros y sube por la escalera. Asoma la cabeza, deja que te vean, y baja a toda velocidad. En el mejor de los casos te seguirá uno. Lo normal es que te sigan dos. Y si eres gafe y bajan todos reza.

Una vez limpia esa terraza te tocará volver a subir. Pero ojito que te lanzarán otra bola. Es fácil comérsela. Cuidado. Una vez mates al gracioso de la bola y a un ninja que pasaba por allí como Pedro por su casa, avanza por el único camino posible.

No tardarás en llegar a otro caballero de ojos rojos. Mátao y sigue, esquiva a los arqueros (o mátaos) y continua por el único camino posible. Ahora tira por la izquierda, bajando las escaleras. Aquí te esperan dos tipos más. Retrocede, mátaos y sigue por el camino. Verás unas escaleras que bajan y al lado del portón una palanca. Lo malo es que al lado de la palanca está un gordo con hacha. Te recomiendo que no lo mates, sino que provoques a los lanceros que están dando vueltas, porque pueden irse a por ti en mitad de la lucha contra el gordo. Una vez limpio de trabas, mata al gordo y pulsa la palanca: ya tienes un atajo (atento al sombrero que suelta el gordo, no te deshagas de él que nos va a hacer falta para otra secundaria).

Cuando abras la puerta verás que Ostrava de Boletaria está luchando contra caballeros de ojos azules. Aunque Ostrava es fuerte, ayúdalo para que no muera. Tras un combate demencial Ostrava se quedará dando vueltas, feliz, y te dará las gracias. ¡Deja de dar las gracias y no te metas en líos hijoputa! Por tanto, desde que te encuentres con el gordo hasta este punto hay que hacer las cosas relativamente rápidas si no quieres que se carguen a Ostrava.

Ahora todavía queda algo jodido antes de llegar al jefe (jefe también jodido, aquí todo es jodido). Pero antes un par de misiones secundarias antes de continuar.

¿Recuerdas el sitio que te salían los dos lobos, verdad, ese que tenía unas carretas alrededor de una fuente al principio de este tramo? Pues en la parte posterior, verás un pequeño y estrecho pasillo. Tira por ahí y llegarás a un puente de piedra que te lleva a una torre. Antes de entrar ponte el sombrero del gordinflas que recogiste. Al subir, un gordinflas que hay allí te confunde con un compadre suyo y te baja el puente. Subes, te lo cargas y rescatas a Yuri la Bruja. Ojo: no hables con ella con el sombrero puesto que puede atacarte. *Congratulations.*

Ahora vamos al principio de este tramo de nuevo, pero al principio, principio, donde está la espada que te lleva al Nexo. Vamos hacia atrás (seguramente tendremos que cargarnos al caballero de ojos azules que está de espaldas). A la derecha hay una puerta que abrimos con la

llave conseguida. Bajamos del "tó" y tras cargarnos a otro gordinfla liberamos de una celda a Biorr de los Colmillos Gemelos. Ya hablaremos de este personaje.

Bien, seguimos en donde nos quedamos.

Intentamos traer a los lanceros uno a uno para poder cargárnoslos. Intenta que no te den los arqueros. Al acercarte al gordo que está en las escaleras, se irá y te aparecerán tres, ¡tres!, caballeros de ojos rojos. Ahora te doy la siguiente opción: o te acercas y los traes uno a uno o los provocas del todo y girando ante ellos (repito: girando, no corriendo que si no te acorralan y te dan una paliza. A mí me pasó xD). Como sea, debes tocar la niebla y...

El Empalador

El video te deja bien clara las cosas: el gordinfla parece ser el enemigo final pero el muy estúpido no sabe que se está metiendo en los dominios de El Empalador. Así que El Empalador aparece y saluda al gordinfla con amor. Este jefe es espectacular tanto en diseño como en desarrollo (su gran espada arranca las columnas de cuajo). No obstante tienes un arma secreta: ¡Biorr! Sí, amigos, si has liberado a Biorr, éste te ayudará contra el jefe. Tiene gran fuerza y resistencia y lo reventará... ¡no, espera! ¿Qué es esto? Efectivamente, a nosotros El Empalador lo acorraló y le dio una paliza brutal, enganchándole con la espada. Se me quedó cara LOL y me dio una hostia el jefe que nos mató y perdimos la armadura de Biorr. Todavía me estoy cagando en sus putos muertos.

¿Qué hicimos? Pues tuvimos que atacar con magia. Cuando veíamos que el jefe se venía a por nosotros, rodábamos hacia atrás o hacia el lado y le lanzábamos magia. Actuando con criterio y sentido común es fácil de vencer. No recomendaría un combate cuerpo a cuerpo porque te puede reventar con su espadón. Enhorabuena, otro trofeo para ti.



GUÍA PARTE VI

Mundo 4-1: Altar de Tormentas

Vamos “pa lante”, y matamos al esqueleto. Cuidado porque puede ser un cabrón. Lo único que hay que tener en cuenta es atacarle con magia de lejos o esquivando su primer mandoble (que es el más fuerte. Cuidado porque puede atacar mientras rueda). Pasamos por el arco y matamos al que se viene a por nosotros y después al que lanza flechas. Ahora viene lo delicado (si no tienes nivel, claro) y es que te esperan dos juntitos más arriba. Paciencia.

Seguimos con cuidado de que no nos den los que tiran flechas desde arriba. Ahora tenemos dos opciones: o matamos al demonio gordo alado que hay allí (bastante duro. Es el jefe del tutorial), o pasamos corriendo al lado de él o nos metemos por la entrada de la izquierda del arco desde el que se entra al fuerte. Ahí habrá un vendedor que vende cosas interesantes aquí y en la 4-2. Eso sí, advierto: dentro hay varias trampas y emboscadas de varios esqueletos en pasajes estrechos. Avanzad despacio y con el escudo en alto. Desde aquí, además, se puede llegar a la parte de arriba y matar a los que lanzan flechas y esquivar al monstruo ese alado del tutorial. Como sea, por “h” o por “b” (camino corto o largo) llegarás a la puerta de niebla de detrás de dicho demonio. Nosotros no matamos al demonio, lo hicimos después. Pero como siempre, es tu elección.

Subimos las escaleras y nos encontraremos de frente con un esqueleto con cara de inocente. Es un engaño: a tu izquierda te encontrarás con un esqueleto ninja que puede enviarte al limbo. Si te sirve de consuelo es débil por la parte de atrás y al fuego. Suerte. Ahora mata al esqueleto normal y a su “compi” con arco.

Ahora tendrás que ir por el pasaje de detrás. Si te das cuenta hay una trampa. Para esquivarla avanza, y cuando la pises, levanta el escudo, pero hacia atrás, porque vienen del otro lado. Nosotros nos la comimos, pero teníamos mucha barra.

Ahora avanza pegado al acantilado, por el único camino posible. Llegarás a un nuevo enemigo con un espadón como la Torre Eiffel. Nosotros le atacamos desde lejos y, para cuando llegó a donde estábamos, estaba refollado. Después repítelo con dos más. Sí, has oído bien: dos más.

Entra por la niebla, sube las escaleras y ve por la estrecha pasarela de madera para coger un anillo. Baja y pasa por la puerta que está bajo las escaleras. Cuidado porque pulsarás una trampa con flechas que vendrán de frente. Baja las escaleras, mata o esquiva al ninja y ya estás con el jefe final.

Adjudicador

Este jefe es muy fácil si tenemos magia de fuego y muy poca vergüenza. Bajamos las escaleras de la derecha y damos un saltito abajo. Aquí hay dos columnas. Nos ponemos detrás de la columna de la derecha. Estamos, para hacernos una idea, al nivel de la cabeza del demonio, su punto débil. Sólo tendremos que lanzarle bolas de fuego y caerá. Dos cosas: la primera es que hay que asomarse desde la columna porque puede romper el suelo y caernos. Y segundo puede ser que atravesase la columna, así que si lo vemos atacar nos protegemos con el escudo. Nos da tiempo a tomar hierbas sin problemas.

Y ya está, otro trofeo para el zurrón.

Mundo 4-2: Altar de Tormentas

Bajamos las escaleras, saltamos y entramos por el túnel. Aquí, si hemos rescatado al vendedor del 4-1, nos lo encontraremos. Tras el video matamos a los dos espíritus que tenemos al lado y desde aquí disparamos con el arco a la sombra del piso de abajo. ACLARACIÓN: con el anillo del ladrón, el anillo de la avaricia (aunque no son obligatorios) y muchas flechas, esta zona es, en nuestra opinión, la zona de *farmeo* por excelencia del juego. Estamos hablando de cargar la fase, bajar, matar a flechas a la sombra (si matas a la sombra del piso de abajo los demás espíritus por él invocados morirán del tirón) y ganar entre 4.300-5.600 almas, dependiendo si tienes los anillos citados o no. Imagínate tirarte aquí varias horas *farmando*. Es el particular Jardín Tenebroso de *Dark Souls*.

Ahora bajamos y veremos unas lucecitas. Si las seguimos nos encontramos con Parches la hiena, un vendedor, pero que aquí, muy gracioso él, nos tirará al piso de abajo, piso en el que está San Urbino, para ser rescatado, y un *Black Phantom* al que hay que vencer. Si perdonamos la vida a Parches después, aparecerá como vendedor en el Nexo. En una de las habitaciones de arriba, una vez salgamos de aquí, hay una pared fantasma y objetos (y un ninja, ¡sorpresa!).

Todo lo citado anteriormente es optativo: lo único obligado es pulsar un botón detrás del ataúd en el que estaba la sombra, y la puerta se abrirá.

Salimos y tiramos para la derecha. Ahí hay tres esqueletos. Los matamos y seguimos hasta que veamos a una pareja de gays de esqueletos dorados. Con paciencia que os dais la hostia por el acantilado.

Ahora entramos por la niebla y seguimos el puente de piedra. Ojito aquí que te revientan: id con la barra llena que aquí hay unos espíritus que lanzan rayos folladores de barra. Seguimos por el único camino posible: bajando y bajando escaleras hasta que lleguemos a un muro con calaveras pintadas que desemboca en una puerta de niebla. Tiramos todo por la derecha del acantilado y volvemos a entrar en la montaña. Os recibirá un lanza rayos. Más adelante habrá otro. A su izquierda, escondido, habrá un sombra, que al matarlo mataremos a todos los enemigos. Personalmente, quien esto escribe, salió por patas.

Llegaremos, bajando, por una estrecha ruta, a una cueva interior. Aquí muchos han muerto víctimas de los rayos, los caracoles de abajo, y todo en general. Un truco: id corriendo por el senderito de la izquierda, pegado a la pared. Llegado un momento, cruzad el puentecito de piedra (despacio que os caéis) y salir por la puerta. Ya estáis ante la niebla de jefe.

El viejo Héroe

Tras el video, os habréis dado cuenta de que es ciego. Si lleváis el anillo de ladrón ni os detectará. Pero la estrategia sin el anillo es parecida. Lo que tenéis que hacer es poner os lejos y darle, en nuestro caso fue así, con magia. En un momento dado correrá hacia nosotros. Ustedes corred hacia el lado contrario, dándole espacio, y procurad rodad y veis que os interponéis en el golpe de su espada. Pasado un rato (tienes tranquilidad de sobra para curarte), caerá. Estrategia lejana y es fácil.

Otro trofeo y ya estamos al lado de una niebla que nos lleva a un enfrentamiento para terminar con el demonio “jefe” del Mundo 4.

Mundo 4-3: Altar de Tormentas

Rey de la tormenta

Tras este nombre estrambótico se esconde en realidad una especie de manta gigante o lenguado. Es muy fácil. Lo primero es acercarte a los “pezqueñines” y cargarte con la magia a muchos de ellos para tocar los cojones a papi. Son fáciles, sólo has de tener en cuenta que no te acorralen y esquivar su ataque. Pero no te muevas del sitio, sólo muévete en horizontal. Ahora vendrá el grande. Debemos girar sobre nuestros pasos y ponernos detrás de una gran roca negra que está ligeramente arriba de la puerta desde donde hemos venido. Estarás entre dicha roca y el acantilado. Pues bien, ahora los ataques del jefe no te harán nada puesto que rebotarán en la piedra. Viendo que no puede vencer la manta empezará a girar en redondo. Dicho momento lo debes aprovechar saliendo de tu escondite y lanzándole magia (o arco si tienes bien de destreza). Y volver a repetir. Sólo has de estar atento a que algún pezqueñín pudiera venir y ya está. Fácil (aunque puede hacerse largo si no tienes mucho poder mágico).

Antes de tocar y transportarte al Nexo, ve hasta el fondo mismo de la fase y recoge una gran espada. Fin. Disfruta del trofeo.



GUÍA PARTE VII

Mundo 3-1: Torre de Latria

Nada más aparecer giramos a la izquierda. Nos encargamos del gilipollas con la linterna. Atácale desde lejos con magia sin dejarle respirar. Que no te coja o te fulmina (y me refiero

tanto a los rayos como al “abrazo”). Coge la llave y sigue para adelante. Nos metemos por el primer desvío que veamos y nos encargamos de otro linternero. Cuidado, es mejor pillarlo por la espalda. Y al fondo, efectivamente, otro tipejo (también puede haber otros, encarcelados, pero son débiles, personajes de relleno que caen de un toque). Otra vez volvemos a coger unas llaves. Regresamos al principio del todo, a donde aparecimos. A mano derecha de la aparición está una verja que ya podemos abrir.

Tocamos la niebla y subimos hasta salir a otros pasillos con celdas. Vamos enfrente, hasta una celda abierta con una pared rota al fondo. Nos encargamos de otro linternero y a la derecha nada más salir de este roto, otro juego de llaves que coger. Regresamos, pasamos por el roto, salimos de la celda y vamos todo a la derecha hasta toparnos con otra verja. Ojo al abrir ésta que está un linternero traicionero al lado. Abrimos otra vez una nueva verja y nos tiramos de cabeza a por otro linternero guardián. Tiramos por el pasillo de celdas de la izquierda y abrimos otra verja.

Bajamos y bajamos hasta que no se pueda más y abrimos otra verja (si en vez de bajar hasta abajo del todo nos metemos por el pasillo que nos encontraremos al bajar, veremos que ahí hay un personaje llamado Frieke preso. Quédate con esta ubicación). Cogemos otras llaves y abrimos la verja del fondo. Tocamos la niebla y tiramos para abajo con las primeras escaleras que veamos. Sí: abrimos otra puta verja. Ahora hay un monstruo feísimo que, o te lo cargas (ocultándote en los pilares como siempre), o sales por la puerta del fondo. Ahora una máquina se pondrá en funcionamiento. Si tienes habilidad y muchos huevos puedes intentar esquivar las flechas. Son una ráfaga de dos (debes girar y girar) andar, otra vez lo mismo, etcétera.

Si no quieres hacer esto haz lo que hicimos nosotros: justo antes de entrar en el pasillo donde está el aparato lanza flechas hay un objeto brillante en la misma esquina (cuidado con las flechas) que es la llave del alcaide. Giramos sobre nuestros pasos, volvemos a la sala del monstruo feo y volvemos a subir por donde bajamos (hasta tres pisos) y salimos por el único lugar posible. Justo pegadito a la entrada, pero justo, justo, está otra verja cerrada. Ábrela. Vamos todo al fondo por esta especie de tribuna (cuidado con los lintneros, uno en vanguardia y otro en retaguardia, agazapado). Ahora abrimos el gran enrejado que hay aquí en esta sala. Vamos a la derecha, bajamos la escalera y vamos por el único lugar posible hasta una especie de torre. Tiramos hacia abajo del todo y al salir vamos a la derecha. Efectivamente es la máquina de espaldas.

Pulsamos la palanca y se acabó el mostrenco lanza flechas. Ahora subimos a la otra torre. Otra vez girando y girando.

En esta especie de tribuna de la iglesia, nos encontramos al final a un comemierdas y una llave. El tipejo nos dice que él es bueno pero en verdad es un hijo de puta que resucitará al jefe final. Dale una hostia y coge la llave. La llave sirve para liberar al Maestro Frieke. Ve a por él si te sale de los huevos (te aconsejamos que sí o sí vayas).

Ahora vamos hacia arriba por la zona central. Nos aparecerá una invocación.

Este *Black Phantom* es un poco jodido si lo sobreestimamos. A mí me hostió por confiarme. La cuestión es que tanto como arquero como guerrero es fuerte. Mantén las distancias, ataca

cuando esté desvalido con R2 y poco más. Hazlo con seriedad y tómatelo como combate en serio y ya está (nosotros a la segunda nos pusimos una armadura pesada y después del combate volvimos a la habitual). Más que rodar, mantén distancia y usa el escudo (uno bueno, se entiende). Subimos las escaleras y tocamos la niebla.

Ídolo caído

Este combate es fácil si se sabe lo que hay que hacer. Vamos corriendo por la nave lateral izquierda y llegamos al altar. Le metemos un par de hostias a la tía y desaparecerá riéndose (aunque vaya desapareciendo tú sigue pegándole que le quitamos barra). Ahora nos metemos desde aquí a la nave lateral más cercana a nosotros. Efectivamente, vamos a utilizar las arcadas para cubrirnos. Salimos en plan “cu cú”, lanzamos magia, nos cubrimos, volvemos a salir, etc. Sabremos que es la verdadera y no una copia porque los tipejos esos se ponen a rezar y porque la verdadera no tiene mini barra sino la barra gorda de abajo típica de este juego para los jefes. Si se pone muy pesada, en plan metralleta, y no te da tiempo a usar el hechizo, haz uso del arco y aprovecha los resquicios para darle estopa. Nosotros lo hicimos así, alternando magia y arco, y es fácil. Enhorabuena por el trofeo.

Acércate al altar y... ¡a volar, muchacho!

Ahora camina y toca la espada para ganar el alma del jefe y volver al Nexo.

Mundo 3-2: Torre de Latria

Avanzamos por el único camino posible. Eso sí, tened cuidado con los diablos voladores (primero nos traen aquí y después nos atacan, ¿son gilipollas o qué?). No son muy fuertes, y con ataque a distancia morirán antes de tocarte. Pero en combate cuerpo a cuerpo tampoco son tan duros, sólo párate su estocada y contraataca. Lo único que hay que tener cuidado es de que no se vayan volando y te cojan por detrás.

Llegarás a un edificio con unas escaleras a la derecha, largas y curvas. Sube por ahí y después ve hacia la izquierda, cruzando otro puente (de frente no puedes continuar porque hay un tentáculo que te impide pasar. Quédate con este sitio). En este puente, antes de cruzar la niebla, te atacaran un par de diablos. Siguiendo las precauciones no hay problema, aunque hay algunos con arcos que dan mucho por saco.

Ya dentro sube por la escalera con cuidado porque te atacará un diablo volador. Después espera a que baje el ascensor. Sube. Bájate de nuevo y sigue hasta que veas a unos payasos adorando un altar. Mátales y verás un video en el que cae la primera cadena que sujeta al monstruo de los tentáculos que no te deja pasar.

Sigue por el único camino y salta por el roto (cuidado porque te la pegas). En la siguiente zona hay un imbécil apresado. Libéralo. Este tipo después, al final del juego, matará a los magos en el Nexo e intentará joderte. Si te ves con fuerza mátales ahora y te quedas con su armadura. Si no, haz como nosotros: déjalo para después y le das estopa en el Nexo (está en la segunda planta, oculto en las sombras producidas por dos pilares). Métete en la celda y baja.

Aquí te encontrarás con unos bichos que son como caimanes con cara de humanos. Los pequeños son fáciles, los grandes son menos. Cuidado porque te pueden dar algún estado alterado y cuando cortas su cola se sigue moviendo la cabeza.

Sal de la jaula y tira para la izquierda. Allí verás una rampa de madera que sube. Mata a los enemigos y sube por el caminito de la montaña. Cuando no puedas más tira por el puente, después recto y después sube las escaleras de madera. Mata a los enemigos y cruza la niebla.

Ahora sigue, pero con cuidado: el camino es bastante anodino, parece que no hay nadie, hasta que te encuentras de bruces con un *Black Phantom* linternero que te puede enviar al limbo. Ahora sigue matando bichos y yendo por entre los tentáculos: no hay pérdida, pasado un rato, otro puente. Aquí, lo mismo que antes: mata a los demonios, entra en la torre, sube por el ascensor y mata a los que están adorando el altar. Otra cadena y vía libre.

Desde aquí tendrás que volver, sin pérdida, al sitio ése que dijimos al principio que no podía continuarse de frente por impedírtelo un tentáculo. Ahora tendrás que subir unas escaleras interminables pero como antes, cuidado: un *Black Phantom* linternero te espera. Ojo porque siempre son jodidos. Entra por la niebla y saluda al jefe. Mejor dicho: jefes.

Devorador de Almas

Este es uno de los monstruos más cabrones del juego. Son ataques que pueden tirarte al vacío y magias y empujones folladores de barra. Nosotros lo primero que hicimos fue darle un par de hostias y después correr a escondernos tras el altar de fuego que está en el centro. Así, girando alrededor de él, esquivamos los mascones que suelta y le damos nosotros también. El problema es que, tras un rato, viene el hermano, y esto se convierte en la fiesta del *pim, pam, pum*, contigo en el suelo muerto.

Nos costó un huevo, es el que más nos ha costado si quitamos el jefe final. Lo que hicimos nosotros fue conseguir el hechizo Tormenta de Fuego, que vende Yuria, la brujita que rescatamos en el 1-3 (piénsatelo bien porque aunque la magia es gratis se hace con el alma de un jefe). Con esta magia, una de las más fuertes sino la que más de todo el juego (siempre que tengas desarrollado cierta potencia mágica, claro), entramos y, cuando se vino a por nosotros, la usamos. De la hostia pierde casi media barra. Ahora corres para el altar del centro, te recuperas y le vuelves a dar. Ya muerto, cuando venga el otro, estará, lógicamente, solo, lo cual lo hace todo más fácil. Un par de tormentas (o la táctica arriba descrita) y caerá. Trofeo y seguimos.

Mundo 3-3: Torre de Latria

El camino no tiene pérdida: las escaleras que ascienden. Veremos un vídeo y se contemplará una invocación. Nos cargamos los cocodrilos con chorlas y seguimos. Llegar es fácil. El problema es que hay hasta dos cabeza pulpos con linterna. Esto es lo difícil o muy difícil si no tienes pericia. Si no les das tregua y los provocas esquivando con criterio los vencerás como hasta ahora. Toca la niebla arriba del todo.

Viejo Monje

El viejo monje es fácil pero se puede complicar. Sólo hay que saber moverse bien por el espacio con cuidado de no atascarse con las sillas y dejarle vendido cuando ataque. A mitad del combate viene un problema que es que usará Flecha Dirigida. Esquívala con más o menos calidad y no tendrás problemas (puede ponerse pesadito con las flechitas de los huevos). Cuando necesites tomar algo sepárate un poco y tómatelo sin miedo. Aunque te pueda dar una hostia (es muy rápido y no se separa de ti), por lo menos rellena algo. El giro debe ser tu amigo aquí más que en ningún sitio pero sin volverse loco, y el escudo (que sea bueno) siempre en alto para sus ataques físicos. Si te da mucho problema con las flechas intenta no rodar sino girar en torno a él y se esquivan solas (incluso pueden chocar en las sillas y no hacerte nada). Otro trofeo para ti.



GUÍA PARTE VIII

Mundo 5-1: Valle de la corrupción

Vamos a intentar llevar en la medida de lo posible los anillos anti Peste y anti Veneno. No es estrictamente obligatorio si vais bien de Lotos, pero nosotros lo recomendaríamos de llevar.

Subimos por la rampa y vamos hacia los primeros enemigos. No son difíciles pero sí que te pueden acorralar y te revientan. Seguimos y nuestro objetivo es llegar a una especie de tejados de madera. Nos vamos lanzando hasta abajo, hasta no poder más (o usa las escaleras, como quieras). Cuidado porque hay varios (yo diría muchos) tipejos con lanzas de fuego y tal. Los vencemos y en vez de seguir por el camino de niebla, rompemos una verja de madera que está a modo de balcón. Golpea por ahí con la espada y acabará rompiéndose (tapa como una especie de trampolín de madera). Si miras abajo verás que hay como una especie de nido de pájaro. Nos lanzamos desde arriba apuntando a este nido (tened la barra bien llena).

Vencemos a los que hay aquí y vamos hacia un puente que está recogido a la derecha. Pulsamos X y le damos una patada. Cruzamos la niebla.

Tiramos por aquí con cuidado. Por un lado las ratas son más complicadas de lo que parecen y después viene un gigante con porra. Ojito con este hijo de puta. Seguimos y veremos un puente al lado de una especie de tomates gigantes (no les ataques muy cerca que te envenenan). Tiramos por el puente de Madison y viene otro gigante (putada). Ahora descendemos del todo, tocamos la niebla y jefe que te crió.

Sanguijuela

Este jefe es una mierda. Desde arriba puedes lanzarle flechas o magia. No obstante, él puede lanzarte desde aquí cosas y además se regenera. Consejo (que es lo que nosotros hicimos): bajar del todo y darle un par explosiones de fuego (el que te aconsejamos para vencer al Devorador de Almas) y se le quita la tontería rápido. Enhorabuena por el trofeo.

Mundo 5-2: Valle de la corrupción

Vamos por el caminito y llegaremos a cruzar a mano derecha por una rampa. En cuanto veas que viene un tipo con una lanza de fuego, tírate a tu izquierda abajo del todo, al pantano. Ahora debes dirigirte a la luz que vez al fondo, como una luminaria que te marca el camino. Ve lo más recto posible (esquivando cuando debas las cosas del pantano y venciendo lo que haga falta). Lleva lotos varios porque envenenan. En un momento dado, habrás llegado a una especie de isleta, con un gigante con garrote y varios tipejos. Detrás de ellos, siguiendo el camino (recuerda que las luces son las referencias), al fondo a la derecha apreciarás una niebla. Crúzala.

Este nuevo sitio, al igual que antes, debes seguir la luz grande que como un punto luminoso te marca la ruta. Sabrás que has llegado a buen puerto porque ahora, esquinados ligeramente a la izquierda del camino, inmediatamente delante de una niebla, hay dos gigantes con garrote. Ojo, que ahora viene un personajillo con un halo rosado que te envenena. Véncelo rápido desde lejos. E intenta también enfrentarte a los guerreros en terreno firme o te engancharás al intentar rodar por el pantano. Cruza la niebla.

A mano izquierda hay una vendedora; aprovecha. Parece un laberinto, pero no lo es. Debes seguir recto hasta que no puedas seguir y tengas que subir una rampa. Al llegar arriba del todo de esta rampa, gira sobre ti mismo y verás a tu espalda la niebla del jefe (puede ser que esté un poco oculta, pero muévete por los alrededores cercanos a la rampa y la verás).

Coloso Obsceno

Este enemigo sólo es atacarle dando vueltas enganchado a su alrededor, no es necesario ni rodar. Si lo haces así, y le vas atacando (con magia o acercándote de vez en cuando), le romperás la armadura y no te durará nada. Es muy lento y te puedes recuperar con tiempo y sin problemas. Atento, eso sí, que te lanza una especie de niebla/colmena. Pero si tienes buena barra se irá sola o con tus lotos. Simplemente esto, no hace falta extenderse más. Logro al canto, ¡bien!

Mundo 5-3: Valle de la corrupción

Dama Astraea

Este demonio es fácil también. Ve todo por la izquierda y verás que el camino lo obstruye un caballero muy bien pertrechado. La táctica es la siguiente: te acercas para provocar, te retiras rápido, ataca el enemigo y falla, aprovechas y golpeas, te retiras, te acercas, vuelve a atacarte, vuelve a fallar porque lo esquivas y aprovechas para golpearle, te acercas, te retiras, etcétera, etcétera. Te da tiempo a tomar lo que quieras y demás puesto que no se mueve del sitio. Ten cuidado porque tiene un ataque que de vez en cuando hará que quite mucho y procura, cuando te toque atacar a ti, hacerlo siempre con R2 (que el arma sea de las que atacan con R2 estilo lanza. No digo que tenga que ser una lanza necesariamente, pero si tienes una espada que haga un movimiento especial parecido es lo suyo). Recuerda que es un guardaespaldas y por tanto debes fijarte en su mini barra de salud y no en la barra gorda de abajo, que ésa es del jefe.

Una vez vencido, recoge sus ropas (sobre todo el cojonudo escudo que ya después nosotros no soltamos). Dirígete abajo y te cargas a la Dama Astraea. Procura hacerlo desde lejos, aunque es muy débil y si tienes cuidado con su ataque explosión, te puedes acercar a espada y hostias varias, y ya estará vencida (ni siquiera se mueve de su asiento, imagínate). Otro logro para ti y ya estamos en el final.



GUÍA PARTE IX

Mundo 1-4: Palacio de Boletaria

Nada más entrar, tras matar a tres arqueros que están dando el coñazo encima de un dragón muerto, verás tres *Black Phantom*. Te lo advierto: ponte el anillo de ladrón y atrae uno a uno a los fantasmas, pues si uno solo te puede reventar los tres te envían al limbo. Ve poco a poco, guarda las distancias. Ataca si hace falta con magia o arcos. No importa que gastes objetos porque después estos tres no volverán a aparecer.

Avanza por el único camino posible. Cuidado ahora al entrar al edificio porque a tu derecha te saludará un caballero de ojos rojos. Provócale y salte fuera porque habrá arqueros en los pisos superiores. Una vez muerto sube y mata a los arqueros. Ojito con el ninja que hay por allí que puede joderte vivo.

Ahora sube y verás un caballero de ojos rojos con lanza a dos manos. No te confíes porque no tenga escudo porque de una hostia te manda al quinto pino. Una vez hecho toca la niebla.

Antes, un consejo: si mueres te recomiendo que esquives a todos estos enemigos. Para ello lleva equipado el anillo de ladrón. Empieza la fase, esquiva a los arqueros por la carreta rota del lado derecho (parece que no pero puedes pasar por encima de ella), métete en el edificio y cuando veas que el caballero de ojos rojos se va para ti esquívalo y sube y sube las escaleras. Cuando estés en las escaleras en donde está el caballero con la lanza a dos manos provócale y, cuando veas que sobrepasa el saliente de madera (tienes que esperarte a esto porque si lo intentas esquivar muy arriba no podrás pasar por el saliente) esquívalo haciendo una rápida finta (es normal que la primera vez te empale, pero después de un par de veces le cogerás el truco).

Seguimos.

Tras tocar la niebla verás un video con el hijoputa del dragón azul. Este dragón echará fuego que puede matarte de un toque. Da un paso para provocar a uno de los dos gordinflas con hacha que habrá más adelante. El tonto morirá por el fuego. El otro lo puedes atraer tirando unas flechas, empezará a andar y... otro que morirá por el fuego. Bien, ya tenemos el camino libre.

Ahora nos echamos magia de agua si tenemos y nos ponemos el anillo antifuego si tenemos y, cuando termine de echar fuego... ¡a correr! Procura ir ligero y girar porque estarás muerto como te toque y no tengas las protecciones anteriormente citadas.

Entra al edificio, sube, ve por detrás del dragón y... ¡otra vez el dragón dando porculo! Si Biorr te ha sobrevivido (no como a nosotros) se liará a palos con el dragón, distrayéndolo. Si no tendrás que hacer las protecciones antes citadas y fijarte en su patrón para poder subir corriendo. Consejo: siempre por el lado derecho. Una vez dentro te recomiendo que te equipes un arco en la mano derecha y mates desde el arco de entrada del edificio al dragón. No se moverá, no te preocupes. Si no eres arquero o no tienes un buen arco (como nosotros) necesitarás gastar unas 250 flechas. Haznos caso: cómpralas y dedícate a matarlo. Una vez que muera no volverá a salir, con lo que el camino se despeja tela marinera para la próxima vez.

Una vez entre verás a Ostrava, que te dará la llave para el panteón y morirá. Tanto si te lo encuentras como si no aparecerá como *Black Phantom* y habrá que matarlo. No debe ser difícil a estas alturas, pero no te confíes. Ya no volverá a salir. NOTA: El panteón está en la fase 1-1. Justo antes de entrar por la puerta que conduce al escenario en el que estaba Ostrava, en la izquierda, al otro lado de la torre que bajaba a modo de atajo (y que tenía el anillo de adhesión al final), encontrarás a un caballero de ojos rojos custodiando una puerta. Allí está el Viejo Rey Doran, que te propone un combate para conseguir una espada muy buena. Como solo tienes que quitarle el 25% de la barra, no habrá problema. Eso sí, está duro como una piedra.

Bien, continuamos.

Una vez muerto el fantasma de Ostrava, entramos en el ascensor y... jefe al canto.

Falso Rey Allant

Voy a describir los distintos modos de hacerlo.

Si eres guerrero puedes llevar el arma a dos manos, irte para él, y cuando veas que se abalanza sobre ti, gira. Es lo único que debes poder hacer, girar. Si llevas un buen escudo incluso podrás pararte sus golpes. Pero te recomiendo que guardes las distancias, cuando te ataque que gires, te levantes y les des un palo. Repite. Si te hace falta recuperar salud apártate y él vendrá andando tan tranquilo. Tómate la recuperación sin problemas. Sólo dos peros: si te acercas demasiado puede matarte de un toque y quitarte un nivel de alma (muy raro) o ponerse a cargar poder con el arma en el suelo que terminará estallando. Cuando haga esto o te las piras o te proteges con un escudo bueno antimágico (aunque quedarás vendido) o, lo más recomendable, irte a por él y hostiarlo.

Si eres arquero o mago tendrás que atacar desde lejos con tranquilidad y, cuando veas que va a por ti, ruedas y te alejas. Repite.

Nadie dice que con estos dos métodos citados no sea difícil, pero te darás cuenta de que no es imposible.

Por último, el método fullero: con las almas de los jefes del Valle de la corrupción Frieke podrá hacerte magias que envenenan, que dan peste o ácido. Créate una que dé veneno y equípate con un anillo de ladrón y el anillo anti espíritus de la tumba o algo así (éste último a alguna gente no le ha hecho falta). En definitiva entra por la niebla y da un paso. Verás al rey Allant andando despacito y, en un momento dado, se da la vuelta y te da la espalda. Ahora ve ANDANDO no corriendo y ponte detrás. No se dará cuenta de nada. Échale veneno con la magia. Verás que va perdiendo vida y no se cosca. Cobarde pero efectivo (ahora que tardará en morir 15-20 minutos).

Trofeo y queda listo el juego para el final.

Del Nexo al Anciano

Cuando volvamos al Nexo si te acercas a hablar con la de negro, directamente vas al jefe final. Ya no podrás subir de nivel hasta que no vuelvas a empezar la partida en NG+ y te pases el Mundo 1-1. Eso no quiere decir que en tu espalda no esté la forma de volver antes del final.

Nosotros antes de ir al jefe final nos cargamos a todos: la bruja Yuri, San Urbino, etc. Todos excepto el mercader, el del brillo azul y el que guarda las cosas. Este último nunca lo hagas que te quedas sin las cosas al recomienzo.

El Falso Rey Allant resucitado en una especie de monstruo aparecerá. Es muy, muy fácil. Ni siquiera te lo vamos a narrar, lo comprobarás por ti mismo. Ahora tenemos dos opciones: o matamos a la dama o nos giramos y nos vamos. Te aconsejamos el irte porque si no, no te dan ningún trofeo. Ya en otra partida lo puedes hacer. Antes de irte recuerda recoger la espada del suelo. Enhorabuena, disfruta de las excelentes ilustraciones y de tu trofeo. ¡Nos lo pasamos!



FIN

Por cierto, cualquiera es libre de copiar esta guía, pero por favor, di de dónde la has sacado si lo haces. Sólo eso pedimos.

Las imágenes pertenecen a sus respectivos propietarios. Esta guía está hecha sin ánimo de lucro y no se puede vender. De aficionados para aficionados.

Nos vemos en frikadasmil.wordpress.com