



Vamos a subir un paso a paso de *Dark Souls II* como ya hicimos con su primera parte. Aunque hay infinidad de videos y foros, queríamos contaros el juego desde nuestra perspectiva y punto de vista (además, ya que hemos subido toda la saga Souls, pues por qué no éste también). Esperemos que os guste igual que las otras. Como siempre, lo explicaremos de la manera más divertida y amena posible.

Que quede claro que no vamos a inventarnos nada. Lo que aquí se escribe es lo que nosotros personalmente hemos hecho. Es más, muchas cosas secundarias (misiones, boss, etc.), no la vamos a describir porque no lo hemos hecho. Si nombramos alguna quest secundario o monstruo secreto, es porque lo hemos vencido. Podríamos tirarnos un pegote diciendo que tal o cuál, pero no va a ser así. Nuestro objetivo no es simple: pasarnos el juego de la manera más fácil y rápida posible.

Al momento de escribir esta entrada, ya hemos superado varios boss. Por lo que, al menos hasta allí, la guía está asegurada. Pero seguimos avanzando y esperamos poder poner la guía completa. Si no pudiéramos, lo reconoceríamos y os deseáramos suerte para que continuaseis lo que nosotros no hubiéramos podido.

Un consejo antes de empezar: no hagáis farmeos a lo loco que los enemigos desaparecen tras varios reinicios. Mejor hacer cosas secundarias que ya iremos diciendo, aunque no está descargado el farmeo con inteligencia.

GUÍA PARTE 1

Comenzando

Tras un video de introducción espectacular, aparecemos tirados cual colilla en el suelo. Avanza por el único camino posible, cruza el puente, entra en la cabaña y... otro video, aunque esta vez con el motor del juego. Si tu impresión es que, a diferencia de la primera parte, aquí

parece haber más esfuerzo por ser narrativos, craso error: ya no verás un video hasta... ni se sabe.

Las brujas de dentro de la cabaña te preguntarán por tu nombre, personalización, clase y regalo. Como siempre, elige el aspecto que quieras, así como la clase y el regalo que quieras (a diferencia de la llave de *Dark Souls I* que te llevaba a las profundidades por un atajo, aquí no hay un regalo que marque la diferencia. Al menos, que sepamos nosotros). En cuanto a clase, simplemente unos consejos: no hay piromántico, y la clase del tipo con garrote y el mago (este último al menos al principio, porque después se va haciendo poderosísimo), son más para hardcores, siendo de más ayuda los guerreros. Por si os interesa, escogimos Caballero, que está bastante equilibrado. Pero recordad que aquí no hay un único camino, escoged el que queráis, aunque lógicamente nuestros movimientos y consejos irán encaminado a este personaje.

Una vez hecho esto puedes buscar objetos dentro de la cabaña (NOTA: A saber qué coño hacen las brujas estas aquí dentro solas. ¿Tortillería?), aunque tu camino es salir fuera, a respirar aire puro... ¡ah, no que estás dentro de una cueva! LOL. Queda la duda de si más adelante este sitio jugará un papel importante tanto en la historia como en los secretos como en posibles expansiones.

Desde aquí podrás ver varias nieblas, un monstruo blanco encima de una islita y un camino recto. Tu objetivo es el camino recto, aunque si quieres objetos, conseguir tus primeras almas y recordar (o aprender por primera vez) los controles, atraviesa las nieblas. También es cierto que sirve como entrenamiento para esos pequeños cambios, el principal que los hijos de puta ahora se levantan del suelo, en plan zombis, así como el nuevo salto, mejor practicarlo aquí que delante de un abismo. Eso sí: no te enfrentes al monstruo blanco, primero porque son dos (hay uno escondido) y segundo porque ahora mismo tu nivel deja mucho que desear. No obstante, no está mal: ganas almas, recuerdas movimientos, no te dejas cosas sin ver...

Majula

Seguimos el camino y de forma espectacular llegamos a Majula, con su vegetación mecida por el viento, su tibio atardecer y su melodía enigmática. Vemos el faro, las casas desperdigadas... chulísimo. Pero vamos al grano que nos perdemos en la poesía.

Nos sentamos en la hoguera si queremos y podéis echar un vistazo. Ahora mismo llama la atención un pozo gigante que ahí por allí (no te tires, ¡muchacho!), una casa con un herrero, otro tipo sentado que quiere que abramos la puerta (ya os contaremos cómo) e incluso rutas y casas abandonadas que no os recomendamos ir. De hecho, una cuestecilla os llevará a un monumento, el primer pacto, que sirve para incrementar la dureza del juego. Lógicamente, ¡no pactes! También veremos por ahí una gata que habla (¿recordáis *Dark Souls I*?). Eso sí, ojito, porque unos cerditos os atacarán por ahí cerca (sí, cerditos, pero que ahora al principio están duros como piedras. Nosotros nos llevamos un gorrino susto).

Os hemos dicho que nuestra guía, como ya sabéis, propone siempre la manera más recta y sin perderse. Nosotros no vamos a contaros cosas secundarias sin importancia, o dónde está tal o cuál objeto al menos que sea importante para nuestro objetivo. Pero os contamos todo lo

anterior porque este es el Nexo de esta entrega, y lo lógico es hacerse con el lugar, máxime cuando por aquí vamos a pasar por varias fases.

Lo primero antes de ir al grano es hablar con la mujer al lado de la hoguera. Te dará tu primer estus y te subirá de nivel (si has luchado ya, claro, y tienes almas suficientes). Después arriba, en el faro, podrás ver, si quieres, la cuenta de tus muertes y de las muertes globales online.

Lo segundo: vete al pozo que te dijimos y baja por las escaleras que están en el edificio cercano. No te preocupes porque no tiene pérdida: es un camino recto. Lo que buscamos es que a mitad de tu descenso (tras pasar un mecanismo que no funciona), hay un cofre dentro de una pared con un escudo. Cógelo y vuélvete a la hoguera. NOTA: Nosotros tiramos por este camino por error, y cuando vimos lo que nos esperaba arriba... Si quieres sube a saludar, anda, sube, que verás qué bien...

Ya tenemos hecho todo lo que necesitamos para ir con ciertas garantías a nuestra primera zona de sudor, lágrimas y jefe final: el Bosque de los Gigantes caídos. ¿Por dónde? Pues muy sencillo, justo al lado de la hoguera sigue el camino que desciende (la antorcha iluminada te marca el camino). Ve sin miedo y pulsa el mecanismo. Ya dentro (la puerta se cierra detrás de ti pero no te preocupes que se puede abrir), estarás ya en la zona propiamente dicha.

El Bosque de los Gigantes caídos o el sitio de los lanceros graciosos

Atrae ante ti a los dos enemigos delante de ti. Procura ir con cuidado porque son peligrosos. Una vez vencidos, y en vez de seguir hacia adelante, vete a la derecha, por el caminito tras cruzar el río, en donde encontrarás la primera hoguera de esta zona. Nosotros no lo hicimos, pero aquí puedes transportarte para subir de nivel o quedarte y hacer un poquito de farmeo para subir un par de niveles. No es necesario, pero si no te vez seguro o no muy fuerte, puedes hacerlo. Los que tenemos experiencia en esta saga podemos seguir sin problemas. Si no, es un buen sitio de farmeo, siempre que seas inteligente y los atraigas uno a uno. Este es un sitio equivalente al comienzo de *Dark Souls I*, donde atraíamos a soldados una y otra vez para subir de nivel, ¿recordáis? Es cuestión tuya, pero si manejas la saga Souls no es estrictamente necesario.

Sigue avanzando con cuidado, pues aquí hay un arquero. Abajo, al final del río, hay objetos, pero ojo porque hay un hijo de puta haciéndose el muerto. Ten por costumbre en este Souls ir dando mamporrazos a los desmayados, pues suelen ser graciosos que en realidad están al acecho para jodernos por la espalda (a nosotros nos dio una colleja por detrás el imbécil).

Subimos y llegamos a una especie de plaza rodeada de muros con un gran árbol central. Encárgate de los que por aquí hay pero, ¡ojito, "cuidao"! no le des al caballero blanco que está sentado tranquilamente. La única dificultad aquí es el arquero de lo alto, por lo que procura buscar buenas coberturas y siempre, damos por hecho esto, con el escudo en alto. El caballero no nos habla, vamos a dejarlo en paz por ahora, y pasemos por la niebla, puesto que el mamón del arquero es difícil de llegar a él desde aquí (si quieres busca por la zona que podrás subir, coger objetos y darle una hostia, pero vamos, no es necesario).

Ahora el camino va a complicarse un poco más. Un largo pasillo en el que si elegimos pasar por el hueco podremos encontrar a un capullo de espaldas. Cosa diferente es al girarnos, pues al

fondo nos espera un lancero. No obstante, es un combate individual, y se le puede vencer con relativa sencillez. Las escaleras sí que son algo más complejas. En lo alto nos espera un bastardo pero el problema es que en la viga hay otro mamonazo lanzando bombas. Por tanto, puedes intentar el combate directo en la escalera (con suerte no te dará el de arriba, pues está escorado) o salir por patas para hacer el combate abierto, ya que al separarnos, si bien es cierto que estamos más a tiro del lanzador, también tenemos más espacio para maniobrar.

Una vez vencidos, el objetivo está en la escalera de pared que nos lleva a las alturas. Allí, por supuesto, hay más que debemos vencer. Cuando no puedas atraer uno a uno haz siempre el combate lo más abierto posible. Vamos a entrar en ese portón, pero si vas a echar un vistazo al callejón ten cuidado con el que se hace el dormido, pues está estrecho y es un lancero. Bien, entramos al portón y... ¡una puta hoguera! Allí al lado también hay un mercader. Nuestro consejo es que pulses y descanses. Este sitio también es un sitio apreciable para farmear, puesto que tienen más nivel, si bien hay que reconocer que el sitio es un poco duro, especialmente con el lanzador abajo. Tú mismo.

Subimos las escaleras y golpeamos la puerta medio rota. Dentro cogemos los objetos y salimos por la otra puerta. Cuidado que aquí hay un soldado haciéndose el muerto. Cogemos de dentro del cofre un fragmento de estus y nos tiramos desde aquí con cuidado para coger el objeto de la raíz. Ya abajo compra la llave por mil almas (que las tendrás a estas alturas) y desplázate a Majula. NOTA: Te preguntarán qué es la llave esa que vale 4000 llamada Pharros. No te olvides de ella que después más adelante te lo diremos. Si tienes las 4000, cómprala.

En Majula da el fragmento de estus para tener dos, sube de nivel si puedes y abre con la llave la puerta del herrero que te dijimos que no podía entrar en la herrería. Bien, ya tienes todo hecho, así que vuelve para continuar. ¿Y por dónde? Pues por el hueco del suelo con la escalera, of course.

Aquí abajo cuidado que hay soldados no sólo que dan mucho por culo, sino que los que hay en el suelo se levantan. Por lo demás sólo hay un camino posible, puesto que las dos puertas están cerradas (puertas que más adelante abriremos para hacer un enlace hacia el boss). Pasa por el único camino posible y ve con cuidado porque esto está hasta la boca. Lo mejor es, antes de subir la raíz, provocar al de enfrente y a otro de al lado para que vengan ellos. Luego sube pasando de los que están en los tejados y arriba procura vencer uno a uno a los que están de espaldas. Pasada una escalerilla (no la subas, porque si la subes te vas a llevar el susto de tu vida), verás a un gilipollas lanzando bombas. Si tienes flechas mátales, si no baja las escaleras para sudar sangre contra tres soldados. Ten paciencia porque te pueden reventar. Luego baja la escalera de mano. Al fondo verás a un tipo sentado tan tranquilo. Pero antes de hablar con él cuidado porque hay un agujero a la derecha. MUCHO CUIDADO QUE NO TE DEN LAS BALLESTAS, RUEDA. Eso sí, después te van a salir cinco o seis que te pueden enviar al limbo. Mucha paciencia, estus, piedras y pericia y podrás vencerlos. Es muy difícil en este momento del juego, nosotros tuvimos la suerte de que uno cayó porque lo hirió un compañero. Coge después allí dentro una flecha de alma y baja las escalerillas. Allí habrá un rostro en una pared. Pues bien, pon ahí la llave de Pharros esa que te dijimos valía 4000 almas y una pared se iluminará. Allí está el anillo de Chloranty, que aumenta la recuperación de estamina. Por cierto, el cofre cercano no lo abras: es una trampa.

Ya de nuevo arriba verás que enfrente hay un guerrero-tortuga. Efectivamente: hay que vencer al guerrero-tortuga. No es rápido y a estas alturas si bien no es fácil vencerle sí que es fácil de esquivar. Pero el problema es que hay dos cabrones tirando cosas desde las alturas. Puedes hacer dos cosas: dar un paso, procurar que no te den y subes las escalerillas de la derecha (y podrás enfrentarte a esos dos. Pero ojito que hay un tercero oculto. Después te lanzas hacia el carro de abajo y te enfrentas al guerrero-tortuga) o lo segundo: provocas al guerrero tortuga y te enfrentas a él pasando olímpicamente de los lanzadores de bombas. Nosotros hicimos la primera opción. Como sea, una vez vencido te metes dentro. A tu derecha una puerta cerrada (quédate con esta localización para después) y a la izquierda dos soldados más. Véncelos y más adelante verás que a la derecha hay una pedazo de lanza de piedra, gigantesca, como una rampa que se puede escalar, habiendo arriba otro soldado. Si quieres vencerlo, hazlo, sino ve a la izquierda. Aquí habrá un ascensor, pero no lo vamos a pulsar, sino que lo que vamos a hacer es abrir la puerta. Efectivamente: ya tenemos un enlace. Sube la escalerilla y ya estás otra vez en la hoguera del principio. Lógicamente si no vas a subir de nivel y te vas a enfrentar al jefe directamente, evita tocar la hoguera.

Nosotros, y de verdad que no es ningún tipo de auto alabanza ni por echarnos flores, no caímos, hicimos todo consecutivo, incluyendo el vencer al jefe. Pero ya sabéis que este juego no es fácil, y que a veces hay suerte y otras no. Por tanto, si veis que no estáis bien de nivel u os cuesta superar algún tramo (sobre todo el de la zona del guerrero tortuga), no desesperéis. Gastad lo que haga falta para el objetivo: llegar a la hoguera. Una vez ahí, ya podéis entrar, salir, subir de nivel, farmear...

Hagas lo que hagas, súbete al ascensor y te llevará abajo. Tras un túnel (cuidado porque hay un escondido: gracieta de los creadores), ya está el jefe.

Él último gigante o el borrico del bosque

Tras el típico y genial video de introducción, nos encontramos con el gigante (¿son los mismos de las tumbas de *Dark Souls I*?) y habrá que hacer lo tradicional desde siempre en los Souls: meterse entre las piernas y cuidado con los manotazos y pisotones. De verdad, no es difícil. Si has llegado hasta aquí no te costará, y si caes lo vencerás a la segunda. Poco más que decir, distancias y acercamiento con cabeza, y poco más que decirlo. Lo único si acaso, es que puede entrar en un momento de arrebató y comienza a dar manotazos más de seguido, pero nada del otro mundo.

Pues bien, conseguidas las almas y la llamada Llave del soldado, andando o con un hueso de retorno, regresemos a Majula. Sube de nivel, visita al herrero, compra titanitas y sube las armas y/o armaduras. Enhorabuena por el trofeo/logro y... bienvenido a *Dark Souls II*.



GUÍA PARTE 2

Hacia el “jefaso”

Desde la hoguera desde la que nos dirigíamos a vencer a El último gigante bajamos las escalerillas de mano. Desde aquí cruzamos el puente, abrimos con la recién conseguida llave la puerta y cogemos el anillo de restauración, muy útil. Volvemos a cruzar el puente y tiramos para la habitación del fondo, en la que está la lanza esa gigante de piedra de la estatua gigante y dos soldados (obvia decir que tendrás que matar a los soldados que te encuentres, tanto estos últimos como los anteriores). Desde allí giramos la derecha y veremos una puerta que, ahora sí, podemos abrir.

Recomendamos subir muy despacito por las escaleras, para que cuando te vea el soldado que está arriba te persiga. Vuélvete por las escaleras y enfréntate a él desde abajo. Una vez muerto sube y provoca al otro que está arriba con su pica, el cual no lleva escudo. Hemos dicho eso de subir despacito precisamente por eso, porque si te ven los dos pueden ponerte las cosas muy difíciles.

Tras vencer a estos dos mierdas, ve por el único camino posible y... efectivamente, ahí está ya, ¡oh, sorpresa!, la niebla del jefe.

El perseguidor o no es tan fiero el león como lo pintan

Tras el video tendrás que enfrentarte con este bicharraco. Te comentamos: en esta sala hay dos ballestas, una a la derecha al fondo y otra a la izquierda, más cercana. El truco está en que mientras el perseguidor se prepara, nada más empezar el combate, acércate a la altura media de la habitación (es decir, que la ballesta izquierda quedará casi al lado tuya a la, valga la redundancia, izquierda). Cuando el perseguidor te ataque lo hará con la espada en punta. Justo cuando vaya a golpearte pulsa contraataque con el escudo (L2). El tipo quedará grogui durante unos instantes. Corre como un bellaco a la ballesta del fondo a la derecha, pulsa X (o A en Xbox) y vuelve a pulsar X (o A en Xbox) para disparar la flecha. El jefe perderá con la hostia que

le has propinado aproximadamente el 95% de la barra de vida. Ahora sólo te quedar encararlo (con cuidado) y darle un toque. En veinte segundos lo has mandado a tomar por culo. Por supuesto puedes emplear la táctica que quieras (incluso dejarlo grogui delante de la ballesta de la izquierda en vez de la derecha), pero esta táctica (que recuerda a la manera de matar al Dragón Rojo del videojuego *Dragon's Crown*) es la mejor.

Una vez muerto, vete al roto del lado derecho, con cuidado, y déjate caer abajo. Desde allí salta al objeto brillante y habrás conseguido un set de armadura y armas completo de Granleic (que seguramente a estas alturas te hará moverte como una tortuga, pero bueno). Desde allí salta abajo, a la habitación de la lanza gigante de piedra.

Una vez que hayas vuelto a la hoguera a gastar tus almas o lo que quieras vuelve a donde la batalla con El perseguidor. Allí habrá un nido. Tócalo y ya estarás en la Fortaleza Perdida, aunque antes te recomendamos que leas el siguiente apartado de esta guía.

Antes de continuar: más vale estar preparado que seguir a lo loco

Si esto fuera *Dark Souls I* te recomendaríamos farmear. Pero como en *Dark Souls II* si abusas del farmeo desaparecen los enemigos, lo mejor es conseguir almas de otra manera, de paso que conseguimos objetos, armas, vemos fases optativas, jefes secretos... ¿Y cómo hacemos esta proeza de maravillas del ancho mundo? Pues yendo a la Torre de Heide, la Catedral Azul y el puto Muelle de nadie. Estas son fases, a priori, optativas, pero son tanto los niveles (puedes llegar a subir 20 niveles), objetos (un anillo que hace que cuando te quedas hueco sólo pierdes el 25% en vez del 50% de la barra de vida) y las cosas que te pierdes (incluyendo secundarios IMPRESCINDIBLES), que te recomendamos ir. Además, en concreto en el muelle hay uno de los grandes momentos Souls.

Pero vamos por partes.

OPCIONAL PERO RECOMENDABLE:

La Torre de Heide (I)

Para llegar hay que ir a la escalera al lado del pozo y la casa de la gata (el mismo sitio en el que dijimos que, al principio del juego, se podía conseguir un escudo). No tiene pérdida, y de vez en cuando debemos pulsar algunos engranajes hasta llegar a zona abierta, con ruinas inundadas.

Lo primero que verás será a un caballero fanegas. Lo que te recomendamos es irte rápidamente por las escalerillas de abajo y tocar la hoguera. Así ya tenemos un punto de anclaje para poder intentarlo varias veces e incluso, por qué no, conseguir almas repitiendo. Lo que deberías hacer es intentar cargártelo, después al siguiente, y después al tercero (que custodia un pulsador). Esto es fácil de decir pero no de hacer. La recomendación, lógicamente, uno por uno. El primero dando vueltas a su alrededor y atacando cuando se pueda (son una metralleta incansable). El segundo, atrayéndolo a zona abierta y atento a su golpe directo (soltará polvo sublime para darle más fuerza al estus. Hay que quemarlo en una hoguera para poner el estus a +1). A nosotros no nos apareció más una vez vencido este segundo. Y el tercero hay que provocarlo, para que descienda las escaleras. Mientras baja puedes darle una

galleta, pues es difícil que te de bajando, aunque no imposible. Una vez hecho este marronazo, pulsa la palanca para que aumente el escenario de batalla de enfrente. Si a partir de aquí caes, ya habrá que hacer todo esto corriendo. Lógicamente no te lo recomendamos la primera vez puesto que si quieres pulsar la palanca, te perseguirán los dos siguientes (son también incansables persiguiendo).

Y ahora, a partir de aquí, el speedrun de lo absurdo para conseguir cosas: patéate el escenario corriendo y esquivando para coger todos los objetos que puedas, cofres, etc., que no te importe que un momento dado te maten (no toques la niebla de abajo todavía). Una vez hecho esto (a nosotros nos llegaron a rodear cinco de estos hijos de puta... ¡From Software, me cago en "tó"!), ya da igual que te maten. Da un vistazo a los objetos, etc., y prepárate para el jefe. Desde la hoguera (si te han matado, claro), y de nuevo ya corriendo, dirígete abajo, donde la niebla, al sitio que creció de tamaño cuando pulsamos el pulsador custodiado por el vigilante. Ahí te espera El joven cazadragones.

El joven cazadragones

Este enemigo es muy fácil y no tendrás problemas para vencerle tras un par de intentos. Si has vencido a los caballeros hasta aquí, no habrá problema. El único que podría haber (el corto escenario), lo hemos solucionado con la palanca. Así que estate atento a sus movimientos, bastante previsibles (sobre todo su carrerita hacia ti). Si acaso será más peliagudo su movimiento de barrido, aunque probablemente no te matará, pero te quitará vida. Tomate tus estus y tus piedras, no pares de moverte y dale en el momento justo (típico combate contra gente con armas largas, vamos, nada nuevo) y le vencerás.

Ahora vete al fondo, sube las escaleras y graba en la hoguera. Por cierto, aquí hay una tipa que te vende milagros. Si gustas, compra, si no antes de continuar vete a Majula, sube de nivel y regresa aquí para continuar.

Hacia el Muelle de Nadie

Seguimos hacia abajo, por las escaleras que nos llevan a la profundidad. No te vamos a decir por dónde tirar porque sólo hay un sitio que desemboque todo esto: en una hoguera. Por tanto, da todas la vueltas que quieras, sabrás que vas bien al usar un ascensor. Entonces, me dirás, ¿significa eso que no hay enemigos y puedo explorar tranquilamente? No, hay caballeros gordos también aquí. Entonces, ¿cómo se nos ocurre recomendaros explorar? Pues porque el truco para vencerlos fácilmente es el siguiente: atraerlos y que se atasquen en las puertas. Sí, aunque suene patético. Las puertas aquí son pequeñas y se quedan atascados por lo que, con cuidado eso sí, se vencen muy fácil. Es más, te aseguro que te vendrás arriba y querrás encontrarte más porque es manera rápida de ganar almas. Te lo repito: atrae siempre a todos hacia las puertas, no importan lo separados que estén, pues te siguen siempre. Cuando consigas los objetos, muévete y avanza. Es una fase muy corta y que sabrás que vas bien por el ascensor y que el suelo estará encharcado (no es ningún laberinto, de verdad que no). Lo único a tener cuidado es lo siguiente: hay una especie de obertura con un guardián. Aunque no se aprecie, detrás suya hay una puerta: por tanto, provócale y corre hasta detrás de la puerta y vuelta y aprovecha para vencerlo. Por supuesto, eres libre de correr, claro, pero la hoguera ya está muy cerca de ahí, cruzado un roto de la pared.

Ahí encuentras una hoguera y un personaje enmascarado. Agota las conversaciones con ella y se compromete a ayudarte, desapareciendo después de volver a descansar en la hoguera.

El Muelle de Nadie

Esta zona es una zona a lo *Dark Souls I*, entendiéndose esto como una zona grande, poblada, con muchos recovecos, pues por ahora, es cierto, las zonas han sido cortas (excepto quizá el Bosque).

Esta zona no es fácil. Los enemigos humanos y los perros son fáciles, pero los monos extraños de largos brazos no lo son, sobre todo cuando vienen en tropel, los cabrones. Saludan con una leche, con su mano abierta, y dan desangre. Y no, no vale con lanzarle un cacahuete como los monos del zoo, estos sólo entienden a palos. Sin embargo, tienen una debilidad: el fuego. Con una fogata en la mano se cagan en los pantalones, si bien es cierto que entonces el escudo no se usa. Nosotros no supimos esto hasta después, así que si no quieres hacerlo así no lo hagas, pero se incrementa la dificultad.

Primera parada: Anillo de protección de vida.

Vamos por el único camino posible y tenemos cuidado con el soldado que se hace el muerto. Después vamos por el puente de la derecha, con cuidado porque hay un soldado y otro tirando flechas. Una vez muertos nos vamos a la zona iluminada. En ese momento vendrán tres tipos, a los cuales habrá que vencer con cuidado. Ojito que te pueden reventar.

Tiramos escaleras arriba y en mitad del camino a la izquierda y luego dentro de la casa. Subimos las escaleras y vencemos al capullo que allí nos aguarda. Dentro de la habitación habrá dos estanterías. Rómpelas y ya tienes el Anillo de protección de vida, quizá el mejor anillo del juego. Ejemplo: Imaginemos que tienes 10.000 almas y eres humano. Cuando mueres, lo pierdes todo. Pues bien, este anillo hace que resucites en la hoguera, como siempre, pero mantienes intacto tanto la humanidad como las 10.000 almas. El anillo, por supuesto, después de ayudarte de esta manera tan increíble se rompe. Pero esto es lo bueno: por 3.000 almas se repara y podemos volver a tirar millas con él. Brutal efecto que desde este blog nos extraña que no vaya a ser quitado en futuras actualizaciones del juego.

Segunda parada: Gavlan el capullín y enlace.

Desde donde hemos conseguido el anillo, salimos al exterior. Cuidado porque aquí habrá un par de tipos mal encarados y perros guardianes. Ahora seguimos por aquí corriendo para que el tirador que está en un balcón no nos dé. Por tanto, ya estamos en la parte alta, desde donde no se ve una real mierda. Si tienes antorchas encendidas ahora te van a hacer falta para los siguientes monstruos, pues el fuego les da "zuzto". Si no, no pasa nada. Eso sí, ten en cuenta que son unos mamones que te van a provocar desangramiento. ¿De quiénes hablamos? De los mono-arañas, con sus brazos kilométricos. Avanza pues con cuidado, atrayéndolos uno a uno. En esta zona habrá un par o tres de ellos. Tu objetivo es llegar a la casa con el muro destruido del fondo. En la planta de arriba verás a un barbudo bebiendo. Es Gavlan. Allí, a esa planta, es donde queremos ir. Se llega a través de la puerta de la planta baja, obvio, pero te lo advertimos: te van a salir al menos media docena de monos-araña. Así que prepara estus y ten

paciencia. Vas a necesitarla. NOTA: No intentes que se queden enganchados en la puerta, porque rompen el muro.

Una vez vencidos ve arriba, abre los cofres (cuidado con el de la derecha, que tiene veneno a parte de un arma) y habla con el barbas. Aunque no te lo creas... ¡compra objetos! Es el único que lo hace, así que puedes ponerte "morao" vendiéndole cosas. Eso sí, puedes perderlo todo más adelante...

Tercera parada: El mago callado.

Seguimos el único camino posible, entramos en la casa, subimos las escaleras y matamos al que nos encontremos. Nos vamos para el balconcito, tocamos la campana y llamamos al barco en una escena genial.

Después nos tiramos abajo y cogemos los objetos. En vez de ir por la casa, para evitar luchar contra los cabrones de los monos-araña, tírate con mucho cuidado desde el balcón hasta que estés ya a nivel de una rampa de piedra que te llevará al suelo. No obstante, antes de ir a por el mago, vámonos a por la casa del fondo, la que está a la izquierda de la antorcha encendida. Entra en la puerta, sube y pulsa el enlace por si mueres.

Ahora ya sí tiramos hacia el barco, aunque a mitad del camino veremos a la derecha un puentecillo con soldados colgando. Ni qué decir que te atacarán (se creerán unos ninjas. Pues anda que no se ve que es una trampa. LOL). Cuando los venzas ve hacia el mago. Si tienes al menos 10 de inteligencia hablará contigo, te venderá magias y te aumentará el nivel del guante de piromante, que ahora te diremos dónde está.

Cuando hayas acabado vete para el barco.

Cuarta parada: jefe: Centinela Flexible

Ahí en el barco cuidado porque hay una turbamulta importante. Intenta irte para donde está el timón para cargarte a los primeros. Esquiva las bombas de alquitrán porque no hacen nada pero te dejan vendido para las flechas de fuego. Una vez limpiada la cubierta baja y toca la niebla.

Este jefe está en una habitación muy pequeña con un pilar en el centro. Olvídate del pilar puesto que no se quedará enganchado ahí y no pares de moverte. Si tienes suerte, lo normal es que te ataque el que tiene las mazas y no el de las espadas, más rápido. El de las mazas tiene unos movimientos bastante previsibles y creemos, una vez más, que no tendrás a estas alturas problemas. Si no fíjate bien en sus rutinas y podrás vencerle con muy pocos intentos (la pereza es llegar hasta aquí, lo entendemos, pero seguro lo pasas).

Una vez muerto (o muertos, porque son dos), vete arriba y abre el cofre. Ya tienes un guante de piromante. Acto seguido toca el sextante y... ya estás en la fortaleza perdida. Como puedes comprobar, es el mismo sitio que te lleva por el nido, pero por abajo, lo que aparte de ver más escenarios, conseguimos más objetos y rutas. Sube las escaleras y en una de las celdas de la izquierda tienes la hoguera. Felicidades.

La Torre de Heide (II)

Vamos a volver a esta zona porque todavía quedan cosas jugosas. Obvia decir que esto lo puedes hacer antes del Muelle de Nadie, pero el jefe que te espera aquí es un miura, y por lo tanto lo mejor es esperar a subir niveles, como hasta ahora hemos hecho. Pero si quieres, ya te decimos, hazlo en el orden que quieras. Tú sabrás.

Desde la primera hoguera de esta zona vence al gigante de debajo de nuevo y al que custodiaba la palanca también. Una vez muertos vete a la zona central. Los dos caballeros de los lados, escudos en alto, se irán a los lados y el de la maza se irá a por ti. Véncelo y ahora vete a por los otros dos. Gasta lo que necesites en estus, retrocede, toma aire, tráelos de uno en uno... lo que sea. La cuestión es que una vez muertos verás por allí cómo aparece un pulsador como el que custodiaba el otro guardia. Púlsala y el puente de la zona superior bajará un poco.

Pero todavía necesitamos pulsar otra palanca. ¿Dónde está? Arriba del todo. Nuestro consejo: corre, pulsa (ignorando que a tu espalda viene un bruto) y corre para arriba de la puerta del castillo.

Ahora podrás tirar para el interior de la Catedral azul. No es necesario que venzas a los gigantes que quedan. Lo que sí debes hacer es correr como un bendito como te decimos y delante de la puerta de niebla del jefe coger los objetos: cinco efigies y un excelente anillo: el que evita que al morir pierdas el 50% de la vida. Con él sólo el 25%. Triunfo.

Ya listo (y si no has muerto por los guerreros que te perseguían), entra.

El viejo cazadragones o tu cara me suena

Si has jugado al primer *Dark Souls* sabrás quién es este tipo (qué recuerdos, ¿eh?). No sólo nos enlaza de manera cuasi mágica, sino que hace el juego aún más inquietante e interesante: ¿estamos ante una precuela o una secuela, pues hay quien dice que el cazadragones es una armadura fantasma vacía? Pero mientras lo piensas, vamos a atender a este hijo de puta, pues es un poco perro de vencer. Hay gente que se ha desesperado un poco. Verdaderamente, si se te dan mal los enemigos con lanza sí que lo puedes pasar mal. Habrá que tener en cuenta, como siempre, las embestidas, que más bien parecen las de un torero entrando a matar. Gira sobre él, con un buen escudo, y ten cuidado cuando salte. Cuando se separe y lance rayos es fácil de esquivar, incluyendo su salto con rayos, pero ten cuidado en todo con el ataque, pues a veces chocamos contra las columnas y da un coraje de cojones. Es duro, y cuando se viene para nosotros no hay más opción que rodar hacia atrás, y aún así te comerás el piquete la mayoría de veces. Pero eso no es nada comparado con el salto con leñazo de lanza, muy, muy parecido al ataque demoledor de Artorias en *El Abismo de Artorias*, si bien es cierto que sólo lo hace una vez y no las tres consecutivas de Artorias. Menos mal. ¿La clave? La paciencia. Si sólo tienes que darle un toque o dos cada minuto, pues mejor eso que que te hostie. Incluso puedes sólo darle cuando haga el ataque-salto, pues queda vendido unos segundos (aunque el combate tardará más). Y otro consejo, bebe estus sólo cuando haga el salto eléctrico o cualquier otra pausa que veas, pues al levantarse, generalmente, y sobre todo después de un salto, tarda unos segundos en recuperarse, aunque no te confíes.

Una vez vencido detrás habrá un tipo con una pica y a la derecha una hoguera. El caballero no te habla. Si lo vences esa pica será tuya, pero te quedarás sin el pacto de los Caballeros azules. Te explicamos cómo hacerlo. Vete a Majula y dirígete al faro. Habla con el que está allí sentado varias veces hasta que te dé el pacto azul. Con el anillo puesto que te da te pueden invocar para ayudar. Cuando lo hagas te darán una medallita. Vete ahora a hablar con el de la pica y ya sí habla contigo, te vende cosas y te permite apuntarte a su pacto, con el cuál podrás hacer combates 1 vs 1 (rezando en una de las estatuas donde venciste al Viejo cazadragones. La sala inmediatamente anterior). NOTA: Supuestamente también recibes algún tipo de bendición, pero no la hemos probado, así que ni idea.

Pues bueno, hasta aquí la preparación para la Fortaleza perdida, que te podemos asegurar es una cabronada de cuidado. Pero con lo hecho, vamos mejor que antes ¿no es cierto?



GUÍA PARTE 3

La fortaleza perdida: empieza lo chungo

Pues llegamos a una de las zonas complejitas del juego, la verdad es que sí. Hay dos opciones: o empiezas por donde vino el barco o por donde te trajo el cuervo. Tú decides, pero nosotros tiramos por donde el cuervo (lo que no quiere decir que las dos zonas en realidad no estén muy próximas y que puedas experimentar si lo deseas). Viniendo por donde el cuervo no tiene pérdida: abrirás tu camino y te encontrarás a un guardia vendado. Pasa por el filo roto y encárgate de él. No es muy difícil. Ahora vete a la habitación de la izquierda. Te recomiendo que vayas por el borde exterior con mucho cuidado y te encargues del tipo desde aquí, porque si lo haces por abajo te va a hostiar mientras te enfrentas a perros. Como sea, una vez limpia la sala, abre el cofre y coge la llave.

Una vez hecho esto, continúa, abre la puerta y te encuentras a uno de los guardias dándote el ojetete. Mátalo o pasa de él, porque tu objetivo es ir por la izquierda, hacia la puerta cerrada.

NOTA: Si sigues descendiendo encontrarás perros y varias cosas. Lo importante es el momia que mira hacia un bidón. Mátalo y después ponte detrás del bidón y tíralo hacia el muro del fondo. Tiene que quedar el bidón cercano. Si tienes una bomba de mano lanzala hacia el bidón. Al explotar se vendrá el muro abajo. Allí habrá una hoguera y un herrero (herrero al que hay que darle más tarde las ascuas especiales).

Volvemos arriba y pasamos por el roto hacia el patio que está frente a una puerta cerrada (es la foto que ilustra esta tercera parte de la guía).

Bien, antes de abrir la puerta te comentamos: lío es lo que te espera. No mentimos si son al menos 7 tíos con lanzas a por ti. Por ello te vamos a explicar cómo hacerlo a toda velocidad, yendo al jefe y pasando de atajos y exploración. Eso es cosa tuya.

Dicho esto abre la puerta y ve a toda velocidad escaleras abajo, tirándote por el hueco o corriendo, como quieras. Una vez abajo vete al fondo, a la puerta rota con una escalerilla de mano. Sube por dicha escalerilla y verás que a la izquierda hay dos soldados que no te verán y a la derecha ya está la niebla del jefe.

Los tres centinelas o tu primer atasco

Vamos a explicar primero la teoría y después los consejos para vencerlos. La teoría dice que cuando entras caerás en una plataforma. Inmediatamente protégete con el escudo y con mucho cuidado intenta vencer a este guerrero metálico sin bajar. Una vez vencido empieza lo chungo, porque los otros dos centinelas irán a por ti. Luchar aquí arriba contra los dos es absurdo, así que lo mejor es bajar (ten cuidado porque el golpe quita vida). Ni qué decirte que tendrás que tener mucha paciencia y pericia.

Esta es, por tanto, la teoría. Ahora los consejos y estrategias varias:

1) Tú solo pero mejor preparado: consigue un escudo con 100 de protección física. Con él no recibirás daño de los centinelas, aunque te quedarás vendido si agotas la energía. Como arma es recomendable llevar rayo, porque son débiles al rayo. ¿Dónde conseguir un arma de rayo? Muy fácil. ¿Te acuerdas de la arboleda que estaba casi al principio del Bosque de los Gigantes,? Allí había un guerrero con una armadura blanca sentado y no te hablaba. Si le atacas y lo matas te quedarás con su espada de Heide, que tiene rayo. Pues bien, una vez con un buen escudo y este arma subida de nivel, inténtalo.

2) Invoca un espectro: Antes de entrar en la niebla del jefe, busca en las celdas de al lado (cuidado si has venido corriendo porque al menos dos soldados con lanza de la zona anterior pueden haberte seguido). Si vas como humano, verás una marca en el suelo. Es una maga que dispara flechas de alma, útil no tanto contra el primer centinela sino contra los otros dos (los ataca antes de que lleguen y después desde lejos). Tú dirás con razón: ¿y si me vencen pierdo la humanidad? ¿Qué pasará cuando me quede sin ellas? Muy fácil: si no quieres perder la humanidad usa el anillo que en la segunda parte de la guía te dijimos impedía que al morir perdieases la humanidad: el anillo de protección de vida.

3) Invoca no sólo al espectro, sino a humanos: Esta es la opción que nosotros tuvimos que hacer. Tendrás que hacer todo exactamente igual al punto dos pero, además, usar alguna de

las marcas del suelo (tendrás que estar online también, claro). Ten en cuenta que tendrás un límite de dos compañeros (1 espectro + 1 humano o 2 humanos). Como sea es mejor llevar a la maga. En nuestro caso invocamos a un humano con una lanza que se volvió loco. El primer centinela lo matamos en grupo, pero después se lanzó él solo a lo macho y se lió a hostias como panes mientras la maga, desde arriba, se los follaba con la flecha de alma. No recordamos ahora mismo su nombre, pero si lo recordara lo pondría, porque fue un putito crack.

En resumen: con espada de rayos, con escudo del 100, con la maga y con un humano=victoria chachi piruli.

Y ahora, dos cosas: lo primero, es que cuando subas por las escaleras y veas el pasillo, pasa a toda hostia, corriendo sin parar, ya que hay una trampa aquí y puede dar con todas tus almas por el suelo. Ahí hay una hoguera, así que... ¡siéntate, "muyayo"! Bien, y ahora lo segundo: vamos en busca de los muros fantasma: tanto en la parte baja (donde la batalla), como en el piso superior (incluyendo los de al lado de las escaleras), hay varios muros fantasmas. ¿Cómo se desbloquean? Pulsando X repetidamente. Por tanto, pásate pegado a los muros de abajo y arriba sin dejar de pulsar X, X, X... y así irás descubriendo varios secretos.

Una vez hecho esto, prosigamos con la aventura.

Dejando la hoguera, salimos por el único lugar posible. Fuera nos encontraremos con otra momia a la que le daremos de hostias. Vamos por el edificio y subimos las escaleras. Aquí vamos a conocer más profundamente a unos hijos de puta: los primos lejanos de SplosionMan. ¿Recuerdas ese gran juego arcade de esta generación? Pues sí, son unos guerreros que con un toque caen, pero el problema es que se lanzan y explotan, no te cuento ya si se acumulan varios. Ojo con las confianzas que son unos cabrones. Si abrimos la puerta que hay aquí veremos una gracia. Qué cabrones.

Subimos la escalera y pulsamos el mecanismo. Cuidado porque los primos lejanos de SplosionMan siguen por aquí. Llegamos a otra habitación con un ascensor roto y subimos por las escaleras hasta que llegamos a otra estancia con una verja que hay que abrir. NOTA: Si subes al piso de arriba, después de hacer una escabechina de tíos que explotan, verás una hoguera a la que no puedes acceder porque un petrificado la bloquea. Cuando más adelante consigas una ramita que despetrifica, puedes volver. Ese tío es un vendedor que te cambiará las almas de los jefes (y dinero, es decir, almas normales) por armas únicas. No son muy buenas, pero algunas (sobre todo la alabarda y el arco del jinete dragón), son destacables.

Bien, seguimos.

Pulsamos el mecanismo y veremos un puente y una niebla al fondo. Antes vamos a la derecha, matamos al capullo escondido y nos dará un viaje de piedras de recuperación importante.

Ahora vamos corriendo hacia la niebla, porque los arqueros van a empezar su festival. Vence a los de dentro (cuidado porque algún imbécil puede caer del techo como si fuera lluvia o un copo de nieve). Vete al fondo y en vez de bajar las escaleras, sube y coge la escalerilla de mano. Aparte de estar a la altura de los arqueros, tendrás una hoguera. Descansa que lo vas a necesitar.

Ten en cuenta que esta hoguera, nada más levantarte, los arqueros del balcón reaparecen y se van a por ti. En nuestra opinión, no es necesario hacer nada, vete para la escalerilla y baja, pasa de ellos. Aquí ahora, descendiendo por los escalones de piedra verás a un arquero de costado. Cárgatelo y lánzate adentro. No hace falta que te cargues al resto, simplemente vete al centro del ascensor con el escudo en alto y al momento comenzará a bajar el ascensor (a nosotros un capullo de estos se lanzó desde arriba y se estampó).

Mientras baja, puedes lanzarte a la tarima de madera para coger el objeto. No lo hagáis al revés (es decir, mientras sube), porque si no después al salir de allí haces “al agua patos”, como nos pasó a nosotros cayéndonos al charco. Una vez ha bajado el ascensor, nuestro consejo es que pulses el pulsador y gires para que suba solo el ascensor sin ti. Así, cuando caigas, arriba del todo estará el ascensor, podrás pulsarlo con el escudo en alto y no tener que cargarte a los arqueros otra vez y otra vez (es que si no hay que pulsar con la palanca para que suba y es un coñazo y es muy lento todo). Ya sabéis que aquí siempre te recomendamos, sin complejos, que corras cuando haya que repetir una zona, para no hacerlo tedioso y es por eso este consejo. Acostúmbrate a hacerlo siempre.

Bien, aquí hay una zona corta inundada protegida por SplosionMan y monstruos gordinflas. Los monstruos gordinflas puedes provocarlos, irte a la habitación del ascensor (que no estará el ascensor y por tanto habrá un hueco) y cuando entren dichos monstruos, los provocas y ellos solos como gilipollas se caen por el hueco. No obstante, nuestro consejo es que corras y llegues al fondo del todo, para pulsar y hacer que la verja se levante. Ya habrá tiempo de regresar y coger los objetos, pero esto hay que abrirlo para poder repetir el jefe varias veces.

Cuando escapes de esta zona, ve corriendo hacia la niebla al fondo, ten cuidado porque los que explotan te persiguen corriendo al mogollón. Por eso, no te distraigas y pulsa la niebla corriendo (las escaleras laterales están cerradas).

La pecadora de la pradera

Tras ver un video que viene a significar algo así como “me has despertado, te voy a saltar los dientes”, empezará la lucha. Bien, aquí está todo oscuro como ojete de mono. Por tanto, se dice y se comenta, que hay un método para encender las luces (las escaleras laterales de antes. Para abrirlas puedes buscar la llave yendo por una fase secreta, llena de enemigos, invasiones y jefe final. Más que meterte en ese follón conviene dejarlas cerradas), pero nosotros no hicimos nada de eso. Nosotros a lo bruto. Pues bien, mi consejo es el siguiente: un escudo de 100 por cien contra físico y estar siempre “enganchado”. Deja nada más empezar que La pecadora venga hacia ti y párala. Ahora, enganchado a ella, gira a su alrededor con el escudo en alto. Lo normal es que te haga un triple ataque: los dos primeros casi seguro que te dan a pesar de que ya te digo que tienes que ir girando y girando a su alrededor, pero con el tercero llega tu oportunidad. Es ahí donde tienes que darle el golpe. Por supuesto, también te vale para tomar estus en caso de que tengas que hacerlo. Esta es la táctica para vencerlo fácilmente. Advertencia: es posible que los primeros minutos no pare de intentar separarse de ti, pero llega un momento en que baja el pistón y es ahí cuando debe empezar esta táctica que te recomendamos. Lo que no quiere decir que no pueda separarse de ti, momento que, obvia decirlo a estas alturas, debe servirte para bajar el escudo para que se recupere el aguante más rápido e inmediatamente volver a subir el escudo para parar el piquete (el mismo ataque que

hace para recibirte tras la niebla, vamos). Incluso cuando se enfada en un momento dado y da un salto, mientras tengas aguante al máximo, esté enganchada y tengas el escudo en alto, no importará porque la cámara la seguirá. Y hablando de cámara: ojo que no se separe mucho de nosotros, que desaparece el enganche de combate y se nos pierde en la oscuridad. Como además os estamos aconsejando que no os separéis mucho de ella, pues ya sabéis (en un momento dado parecía que estábamos bailando con ella, cara contra cara como íbamos). Bajando el escudo en momentos clave para recuperar, tomar estus en su momento preciso (ni siquiera nos quitó a nosotros barra cuando no la cargamos. Eso sí, fue al sexto intento, cuando ya aprendimos su rutina y pudimos hacer esta táctica), golpear una vez sin precipitarse ni emocionarse agotándose y girando a su alrededor tras la furia inicial, podemos vencerla, me atrevería que decir incluso fácilmente (entendednos lo de fácil). Hay mucha gente de mucho nivel en internet que se le está atragantando este jefe. Pero cada uno habla por su experiencia y, por lo menos yo, prefiero enemigos con espada que con lanza, pues se me atragantan más.

Cuando lo conseguías, enhorabuena: ya veremos por detrás nuestra primera hoguera primigenia y conseguirás tu logro/trofeo. Toca la fogata y te llevará a Majula, pues aquí ya no continúa el juego. Primera de las cuatro grandes almas: ¿a que te cagas en la puta?

NOTA: parte de las almas las gastamos en comprarnos el anillo del gato, en la casa a la derecha del pozo de Majula. Son unas 13.500 almas. Ya te explicaremos para qué sirve y si te conviene hacernos caso o prefieres otro método. Porque en este juego, esto es lo bueno, siempre hay otro método para todo.



GUÍA PARTE 4

Verás: ¿es posible bajar al superpozo sin partirse la crisma? Sí, yendo en busca de un personaje secundario que nos coloca una escalera en agradecimiento. Esto hace que bajemos hasta el fondo del todo, saltándonos enemigos y llegando casi a las mismas puertas del Jefe de esta zona. Sin embargo, para ir en busca de este secundario hay que liarla (y encima después te costará la módica cifra de más de 10.000 almas. ¿O creías que en *Dark Souls* había algo fácil?).

Por tanto, nosotros te proponemos anillo de gato, para pasar por una zona no muy compleja, conseguir almas y no tener que liarla yendo a por el personaje secundario. Tú lees nuestro recorrido, coges los objetos y decides: en la casa del gato, a la derecha del pozo, hay una gata vieja conocida de los seguidores de *Dark Souls*. La gata nos vende el anillo. Lo compramos y, en caso de tener un equipo pesado, nos despelotamos. ¿Y eso por qué? Pues porque vamos a lanzarnos a cabezadas hasta los objetos. Por tanto, colócate, mira bien, y ve bajando cogiendo los objetos (entre ellos una piedra de Pharros) hasta que llegues a un saliente. Entra y toca la hoguera.

El fantástico mundo de los primos de Mickey

Esta zona estará llena de ratas que, mire usted, no son muy difíciles pero que, todas juntas, son un coñazo. Esta zona no tiene pérdida, es sólo un único camino con un par de desvíos que no te llevan a ninguna parte. Lo único dos cosas: 1º que lo verás todo lleno de puertas de Pharros, pero pasaremos ahora de ellas, y 2º que, en un momento dado, habrá un espectro que tendrás que tumbar con pericia, aunque después da paso a una hoguera justo, justo al lado del jefe.

Ratas, ratas, everywhere

Desde esta hoguera vamos al jefe, la vanguardia del rey rata. Nada más entrar verás que empiezan a surgir ratas y ratas sin parar. Tienes que ir matándolas hasta que aparezca el verdadero jefe. Te recomendamos irte al fondo, donde tendrás espacio para maniobrar. En caso de que se acumulen muchas ratas vuelve otra vez al principio, girando para que no te den (y protegiéndote detrás de las estatuas para beber). Son débiles al fuego, pero te sorprenderá verte superado por la turbamulta que te ataca. En cuanto veas que aparezca la barra del jefe, vete para la única rata que tiene cresta, como Elvis Presley, y dale 4-5 hostias para que caiga como fruta madura. Las demás ratas huirán (incluso puedes aprovechar para darles por el culo).

Hacia las alcantarillas

Ahora si quieres puedes volver a la hoguera (tranquilo que las ratas no volverán) y continúa. En la siguiente sala verás una rata sobre unos huesos que es la rata con la que se puede hacer el pacto del mismo nombre (cuando te ofrezca el pacto tanto si dices sí como si no, tendrás un trofeo/logro).

Equípate con el anillo de gato y tírate por el primer agujero y por el segundo, procurando ir con cuidado de sarcófago en sarcófago. Una vez que estés sobre el puente de piedra tendrás que dejarte caer a otro saliente que tiene una puerta. Si vas por esta puerta llegarás al pozo y no podrás continuar. Si hubieras conseguido el personaje secundario que te da la escalerilla, por aquí hubieras empezado la mazmorra (y te hubieras ahorrado las ratas y su experiencia fácil).

Ahora viene lo más jodido. Cuando te tires abajo vendrán las momias explosivas que ya viste en la Fortaleza Perdida, solo que ahora, gracias ellos, explotan con fuego. Cuando caigas, por tanto, rueda sin parar porque ya te decimos que tendrás que repetir más de una vez porque si

no te matan será de milagro. Hay dos caminos, pero si te tiraste desde enfrente de la puerta tendrás que ir a la derecha (de todas formas, no puedes perderte).

En la siguiente zona baja por las escaleras hasta que llegues al fondo y métete en la oscuridad de las alcantarillas. Sí efectivamente: todo Souls tiene su ciudad infestada o podrida llena de oscuridad y esta es la de esta parte. A sufrir.

Alcantarillas

Esta zona está llena de unas estatuas que escupen veneno. Si te dan varias veces o te pillan al lado suya, te envenenarán. Y ya te decimos que tu barra baja a velocidades de vértigo cuando estás envenenado. Por lo tanto, lo mejor es que te equipes con lo mejor que tengas anti veneno. Otra cosa: si quieres explorar, hazlo, puesto que los enemigos no son muy difíciles (por aquí está el guante de piromante oscuro, que hace más daño que el normal, al menos mientras vayas en hueco). No obstante te vamos a describir el camino más recto hacia la segunda hoguera de la zona.

Avanza y déjate caer sobre el tejado. Ve hacia la derecha y déjate caer otra vez. Ahora ya verás por debajo la hoguera. Si te mueves por ahí encima de la hoguera en círculos terminará por romperse un tablón y caerás. Ya puedes tocar la hoguera.

Empieza a correr recto hasta que veas a un cocodrilo. Pasa de él y sigue por su derecha y sube hasta el máximo por las escaleras. Desde aquí ponte apuntando a enfrente, hacia la luz, corre y salta. Caerás al lado de distintas estatuas escupe veneno que te envenenarán sí o sí. Sube por la escalerilla de mano de la izquierda y espérate a recuperarte. Ahora continúa por el puente colgante y limpia la zona para que no te molesten. Sabrás que vas bien porque verás una niebla. De todas formas no vamos por ahí. Pégate a la derecha del todo, al lado de una estatua blancuzca y salta enfrente. Una vez más caerás en un sitio lleno de estatuas. Sigue por el único camino y toca la hoguera que se ve al fondo. Ya puedes respirar. Primera parada con éxito. Vamos a por la segunda.

A mitad de camino entre las estatuas en las que caíste aquí y esta hoguera habrá unos tablones que se pueden golpear. Hazlo. Una vez ahí baja por la escalerilla de mano. Aquí, con mucho cuidado porque está oscuro, ve bajando de techo en techo hasta que llegues al suelo. Limpia la zona por si estás desorientado para que no te revienten y busca una serie de vasijas puestas una al lado de otras, que en realidad ocultan un camino. Rómpelas y caerás abajo. Ve hacia la niebla y ya estarás en la cueva más extraña del juego. No obstante no sigas recto, gira a la izquierda nada más entrar y graba en la hoguera.

Una cueva verde fosforito muy corta... pero cabrona

Lo primero es que tienes que saber una cosa: no pises los charcos. Ahí dentro hay como unas manos y tal que nos agarran y nos estampan. Por tanto, esquivarlos. Pero también salen de la pared una especie de gusanos que también te recomendamos esquivar, pues no merece la pena. Hay tres caminos: el de la izquierda conduce de manera rápida a un cofre que contiene una espada Shotel y la magia para crear un arma mágica, el del centro conduce a la niebla del jefe y el de la derecha a una hoguera (sí, en tan corto espacio). El de la derecha está oculto. Si te pones cerca del precipicio aparece un camino estrechísimo de piedra y nos lleva a la

hoguera. Toca la hoguera, pues así estarás más cerca para intentar el jefe (eso sí, hazlo siempre corriendo porque te envenenan). Ya te decimos, está muy cercana una hoguera de otra, pero merece la pena porque te revientan los del camino.

Desde esta hoguera rompe las vasijas y ya estarás otra vez abajo. Ve a la derecha y estarás en la niebla. No tiene pérdida y no te preocupes que gracias a arrancar desde esta segunda hoguera no salen los bichos. Eso sí, ve rodando porque el veneno que disparan las piedras si te da y si te envenena es bastante deprimente perder pociones antes del jefe.

El podrido... hijo de puta

Tras el video en el que el podrido está con sus cosas, comenzará la batalla. Como estás al lado de la hoguera te recomendamos que pruebes a ver qué tal se te da. Si eres mago o arquero quizá dueres algo. Si eres melé te va dejar el culo como un bebedero de patos.

Tras mil y un intentos infructuosos, vamos a explicarte nuestra táctica. Arma de fuego a dos manos, anillo que sube el ataque y nada más: desnudo como cuando vinimos al mundo.

Después entramos. Cuando veas que el arma se levanta y después baja, casi casi en el último instante, cuando parezca que te va a rozar, gira. Pero aquí viene lo bueno: gira hacia él, hacia delante, hacia su ombligo, embistiendo como si tuvieras cuernos. Si lo haces bien las veces que haga el ataque (2 o tres veces), verás que no te da. Si el movimiento es con la mano izquierda (amagando con agarrarte), gira, pero no hacia la derecha o hacia adelante, sino hacia la izquierda. Si va a vomitar, te vas al lado. Si empieza a iluminarse, corre hacia atrás todo lo que puedas. ¿Y si se va hacia los charcos de fuego? Te separas de él y que se ponga en un sitio decente. Y siempre, casi cuando te vaya a dar, girar hacia su barriga. Bien ligero no te rozará. Se supone que las manos golpeándola se cortan, pero nosotros lo hicimos así.

Una vez matado, vete por la cuevecilla abierta y coge el cofre con polvo para mejorar tu estus y toca la hoguera primigenia. Felicidades, otro logro/trofeo "pal" bote.



GUÍA PARTE 5

¿Recuerdas, en la Torre de Heide, tras vencer al Joven caballero dragón, a una muchacha que estaba rezando? Pues creo que dijimos que no era obligatorio, pero sí era xD. De todas maneras, a estas alturas, puedes pasarlo con relativa velocidad si no lo has hecho. Sea como fuere, hay que ir en su busca, de la muchacha, y agotar las conversaciones con ella. Hecho esto desaparece. Ahora, vamos a la hoguera principal de Majula y, desde allí, hacemos el recorrido como para ir a la Torre de Heide de nuevo. Ahí estará, en mitad del camino, la susodicha. Le hablamos, le pagamos, y nos accionará el mecanismo que gira el lugar. Ahora salimos por el camino y ya estamos en el Bosque del cazador. No conocemos otro método, y posiblemente no lo haya, pero sabiendo cómo son los de From Software, nunca se sabe.

El bosque de Robin Hood precisamente no es

Sigue por el único camino posible y tras pasar al lado de un gilipollas sentado en una silla (si tienes los requisitos te ofrecerá un pacto. A saber qué coño hace ahí sentado dando la espalda), llegarás a la primera hoguera. Sigue andando y tras traspasar un puente que escupe veneno llegarás de nuevo al exterior. Sube las escaleras de piedra y ahora cuidadín que te estarán esperando dentro. Tu objetivo es salir por la puerta de la izquierda nada más entrar, pero también se romperá porque habrá otro que querrá darte por el culo. Sigue por la izquierda, baja por la escalerilla de mano y métete dentro del edificio. Ahí está la segunda hoguera.

Un jefe u otro: tú eliges

Desde esta hoguera que se llama “hoguera hacia el puente”, hay dos caminos. Por un lado, uno que nos lleva al jefe del carro (el de los tráilers) y otro que nos lleva a un jefe tras una cascada. El problema para llegar al del carro es que hay que pasar por una turbamulta de tipos con látigo, un puente que hay que pasar lleno de agujeros mientras te persiguen y una invocación custodiando la niebla. Por tanto, llegar allí es jodido, y para disipar el camino hay que luchar mucho. Nosotros tiramos por el otro lado, donde también hay enemigos, pero más fáciles, para llegar al de la cascada. Tanto uno como otro son obligatorios, pero no es necesario vencer a los dos. Por tanto, escogimos el que a nuestro entender es el más asequible. Pero tú eliges. E incluso puedes después ir a por el otro para verlo (nosotros no lo descartamos para los momentos finales, para ir terminando cosas abiertas).

Pues bien, vamos: pasamos por delante de un fácil guerrero y esperamos a que venga el de la antorcha del puente. Tras vencerle cruzamos y esperamos que nos venga el de las hoces, para que no nos persiga. En combate individual es fácil de vencer. Es más, si quieres, puedes hacer farmeo desde la hoguera con estos tres varias veces. Acabarán por desaparecer tras varios intentos y podrás ganar unas buenas almas para comprar o subir un par de niveles (a estas alturas serán 2 niveles o 3 a lo sumo). Vamos por la cuestecilla de la derecha (por supuesto si quieres puedes explorar o empezar este farmeo con los del lado de la izquierda, otros soldados débiles y otro guerrero con hoces, incluso disparar a la mariposa que hay en un árbol, cosa que nosotros no hicimos, a saber qué hace xD). Ojo: cuando decimos por la cuestecilla de la derecha nos referimos a eso, a una cuestecilla, NO al puente de la derecha inmediato, que te lleva a otra zona para enfrentarte al Jefe que va en carro.

Bueno, pues arriba de esa cuestecilla habrá al menos cuatro ninjas. Mátalos y métete dentro de esa especie de casucha. Aquí ten cuidado porque te caerá un ninja desde las alturas. Pulsa la palanca y espera que baje un pedazo de puente. Pasamos el puente y veremos tres cosas alrededor de un túmulo de huesos iluminado: un camino por la izquierda pegado al abismo, una cueva y una zona que necesita una llave. Nosotros tiramos por el camino de la izquierda (fue potra absoluta porque tiramos por ahí por tirar). Ve matando a todo Dios siempre recto. En un momento dado habrá a la izquierda una cueva. Coge la llave de dentro y podrás abrir la puerta cerrada que está al lado del túmulo iluminado que te dijimos antes (hay una hoguera y un personaje secundario). En definitiva, más delante de la cueva donde está esta llave, cuando veas la niebla al fondo, serás atacado por un espectro. Un truco puede ser protegerte y girar para que se caiga al abismo. Una vez muerto pasa por la niebla tras la cascada y tendrás un jefe que son tres: Los Panchos, perdón, los Tres reyes esqueletos.

Tres esqueletos tres

Este jefe puede ser difícil si no se hacen las cosas en orden. Antes que nada lleva un arma buena o con fuego, que los esqueletos son débiles a dicho elemento.

Entra corriendo y verás que bajan tres esqueletos gigantes. Nosotros nos fuimos al de la izquierda y nada más puso un pie en el suelo lo hostiamos. Ahora lo que mucha gente hace es irse a por los otros dos. Error. Tienes que irte por los esqueletos que salen del suelo (uno con corona incluida ¿?). Una vez vencidos, y siempre con cuidado de que el esqueleto que lanza fuego no te dé (si estás débil refúgiate detrás de los montículos de calaveras y recupérate), vete a por los otros dos. El primero caerá sin problemas y el segundo también. Eso sí, este último plantará unas semillas, por así decirlo, que se transformarán en cuatro esqueletos-rueda, de esos tan graciosos de *Dark Souls I*. Así que no te muevas del sitio y cuando estén surgiendo del suelo te lías a porrazos desde ese primer instante (si acaso se te escapará uno, fácil de vencer). Una vez hecho esto vete hacia un hueco que habrá a la izquierda de la entrada (en la orientación de entrada. Sino a la derecha en orientación hacia la salida). Allí pulsa una palanca y cruza el puente. A la derecha, en una cueva tras un charco de veneno, estará la hoguera.

Ciudad veneno

Tras hablar con la NPC y agotar las conversaciones (y así se va a Majula), echa un último vistazo a su escote y dirígete por el único camino posible (y saluda a los esqueletos de la pared... no se mueven, tranquilo). Allí hay un sitio que es evidente es venenoso. Por supuesto, si quieres puedes tirarte y recoger todos los objetos (nosotros lo hicimos varias veces, no importa caer o que te venzan, pues el objetivo es coger los objetos). Ahora sube por la rampa y te encuentras con esta zona minera. Sube por la mini rampa de la derecha y vete al fondo del todo. Sube la escalerilla de mano, vence a los obreros y dale al pulsador. Se abrirán las puertas. Tírate, pasa de los gigantes y crúzala. Tira por el túnel a la derecha antes de seguir y encontrarás la hoguera. Ahora sal y con cuidado de no caerte por el "buhero" (esta palabra me la he inventado, pero aún así el Word no la corrige) pasa por la entrada de la cueva de la derecha. De nuevo te decimos lo mismo: si quieres entretenerte rebusca, no pasa nada por caer, sobre todo ahora que está la hoguera al lado.

Ahora verás un puente y al fondo un cabronazo. Puedes irte a la derecha del todo y esquivarlo, pero entonces te encuentras con dos. Por tanto es mejor recto, por el puente.

El Pico

Una vez te lo cargues, sube la cuestecita y tras las ánforas hay otro camuflado (en pantalla aparecerá el nombre de El Pico). Si quieres, nada más pasar el puente, antes de entrar, vete a la izquierda y te encuentras el Pacto del Sol (alabado sea el Sol). En nuestra opinión, si buscas logros/trofeos (es decir, el logro Pacto del Sol), puedes hacerlo, pero hay enemigos.

Pero supongamos que te has cargado al del puente y al de las ánforas y vas a seguir: cruzamos esta tarima y salimos a un sitio más amplio, donde veremos varios puntos: un caminito estrecho a la izquierda pegado a la pared, y un gran lago venenoso abajo con un hueco. Si te tiras abajo, y pasas por esa apertura, encontrarás el anillo contra el veneno (tras usar una piedra de Pharros) y regresa por el único sitio posible. A nosotros personalmente nos sirvió para una mierda, pero si quieres, ve.

Como sea, estamos de nuevo en la parte alta: vamos a tirar por el caminito estrecho (cuidado con la apertura de la pared, que hay una seta venenosa). Desde aquí se ve que saltando se puede llegar a un balcón de una habitación abajo, no sabemos qué hay ahí, la verdad. Bueno, que me enrolló: sigue hacia la niebla, cuidado porque hay enemigos para aburrir. Intenta cargártelos o, si vas en modo speed run, atráelos hacia afuera y vete para la niebla (te recuerdo que mientras el personaje va atravesando la niebla se pueden poner hasta las cejas de aporrearte). Jefecito al canto.

El jefe más cachondo: el doble de Jabba el Hut

Este jefe es muy fácil si se sabe lo que hacer. Es decir, la primera vez nos partió la cara porque intentamos rodearle y, con todas sus mallas, nos aplastó rodando. Por tanto, siempre ve de cara, y estate atento a sus “levantás” y sus ataques con la chorla (también llamada cabezón). Así, guardando las distancias, atento a cuando se tumbe, es fácil, de verdad. Dale con el ataque secundario y no habrá más problemas. OJO: cuidado nada más vencerlo, pues si has venido corriendo los capullos de antes, a los que esquivaste, por la espalda pueden aparecer. Consejo: o bien los vences, o rápidamente te pones el anillo que te mantiene las almas o sal corriendo hacia el interior de la nueva zona despejada subiendo las escaleras de piedra, pues no suelen perseguirte hasta dentro. Unos pasos más profundos y nos encontramos con la hoguera (y con una vieja amiga). Tócala y aprovecha para viajar y subir.

En las entrañas del veneno

Sigue por el único camino posible, subiendo por las escaleras hasta que llegues a un puente. Al otro lado del puente hay un caballero muy simpático (tiene magia, ojo “cuidao”). Vigila también porque te pueden tirar flechas. De hecho, una buena manera es luchar protegiéndote con la rueda dentada.

Después tendrás que ir a la izquierda, a la escalerilla. Procura no subir rápido porque bajará un ninja o dos en plan cutre trampa. Véncelos y sube, ve al fondo, cruza la niebla y toca la hoguera.

Una vez hecho esto date la vuelta y mata al ninja que está en un roto (puede ser que se una a la fiesta los otros dos ninjas del fondo). Como sea, una vez muertos vuelve a la hoguera y enciende una antorcha. Después vete por el roto que estaba detrás del ninja y al lado del mecanismo pulsa examinar. Le pegarás fuego al molino y el veneno que hay en la planta baja desaparecerá (incluyendo el que hacía que luchar con el jefe de zona fuera un suicidio).

Una vez hecho esto sube las escaleras y ve pegado a la pared, puesto que hay un mecanismo que dispara flechas. Sube la escalerilla y vete a la izquierda. Aquí te recomendamos que vengas a los dos magos de fuego (que te pueden refollar) o pases de ello yendo hacia la puerta (no hacia la niebla). Allí en esas estrechas escaleras vence al caballero que te seguirá. Después de esta jodienda sube las escaleras y tendrás que... ¡enfrentarte a un espectro! Una vez muerto todo esto tiene premio: toca la pared y conseguirás una hoguera oculta.

Ahora sólo tendrás que tirarte desde aquí a la piscina vacía, esquivar a los dos caballeros y cruzar la niebla.

Medusa (aunque esta tiene la cabeza a modo de bolso)

Si has intentado este jefe sin vaciarlo de veneno verás que tu barra bajaba a velocidades de vértigo. Ahora ya el combate sin veneno es otra cosa. Sus ataques de todo tipo son fáciles de esquivar (sobre todo el que petrifica), así como sus ataques meramente físicos (con un buen escudo puedes pararlo). De verdad que no hace falta decir nada más, y menos cuando desde la hoguera al jefe hay un metro de distancia. Una buena arma y... a la mierda. Eso sí, como siempre decimos: una vez muerta, ponte el anillo de protección de vida o corre al fondo, que si no venciste a los enemigos entrarán tras tuya y te pueden hacer perder las almas.

La fortaleza de hierro o prepárate para pasar aquí toda una vida de reintentos

Tras bajar la escalera de la izquierda y tocar la hoguera, vamos recto. Procura atraer al soldado de la puerta solo, y después ve por el otro. Aprovecha y mira a ver qué tal te va contra ellos, porque los enemigos de aquí son así de duros (o más). Si no puedes con ellos ve repitiendo cada tramo poco a poco. Así no sólo farmearás almas sino que podrás ir limpiando la mazmorra.

Una vez vencidos, abre la puerta y atrae otra vez al primero y después al otro. Después vete a la derecha y al fondo del todo tienes a un vendedor que vende un anillo anti maldición y otras buenas cosas. NOTA: Si quieres coger el objeto al que le está dando el fuego métete por la puerta de la izquierda camino al vendedor, vence al caballero y empápate de agua. NOTA2: con una varita de anti petrificación, despetrifica a la tipa que está sujetando la puerta de camino hacia el Bosque Sombrío. Es una piromante que vende anillos y objetos anti fuego.

Siguiendo por el único camino posible tendremos que retroceder rápidamente puesto que aquí hay una emboscada de tres soldados que pueden ponerte el ojete fino. Paciencia. Una vez más, limpia la mazmorra si lo necesitas farmeando.

Una vez salimos al exterior tendremos problemas debido a los arqueros, así que procura irte para el fondo a la izquierda protegiéndote tras las columnas, mata al caballero y baja a donde hay otro con una palanca. Pulsa la palanca y harás que el puente baje. Aquí hay dos caminos: si

sigues por el puente verás que a la izquierda hay una puerta con una rueda y al fondo una niebla. Si pasas por la niebla te enfrentarás a un jefe optativo, muy fuerte. Te recomendamos una buena arma e ir mojado y con protecciones anti fuego. Suerte. El otro camino, el de la puerta con la rueda, hace que, cuando la gires, el fuego del interior desaparezca, con lo que podrás seguir sin necesidad de luchar contra el jefe opcional. Este último es el camino que seguimos nosotros. NOTA: Justo en el lado opuesto, allá donde está desde las alturas el arquero, verás un objeto brillante. Es una ascua que permite imbuir las armas con poderes elementales. ¿Qué herrero lo hace? Te lo explicamos. ¿Te acuerdas de la Fortaleza Perdida y su camino desde arriba? ¿Te acuerdas que había que tirar por un roto y entrar tras una puerta con 7-8 soldados con lanza que te atacaban? Pues si en vez de entrar ahí sigues bajando llegará un momento en el que verás, tras un guerrero momia de los grandes, un bidón. Ese bidón empújalo de tal forma que caiga a la pared del fondo, al lado de la verja que no se abre. Si el bidón cae en postura extraña, pero cercana a la pared, no te preocupes: coge una bomba y lánzala contra el bidón. Cuando explote habrá una hoguera y el herrero. Coge los objetos (si quieres que se quite de ese cofre en el que está sentado enciende la antorcha que hay ahí). Luego de darle el ascua ya puedes imbuir las armas con poderes.

Bueno, seguimos.

Una vez quitado el fuego de la sala nos metemos dentro y subimos las escalerillas de mano (si pulsas la palanca pondrás el puente más bajo, no hace otra cosa). Ahí habrá un guerrero muy fuerte: paciencia. Después subimos y... habrá otro. Tras vencerlo para que no nos siga pasamos la puerta y... dos tortugas blindadas. Te aconsejamos que te vayas a por la primera, porque la segunda golpeará el suelo para romperlo. Tras vencer a la primera la segunda (si no se ha caído), es más fácil de vencer. Cuando entres en la siguiente sala cuidado con las flechas. La puerta de la izquierda, con una piedra de Pharros, desbloquea una escalera y una hoguera que te lleva al campanario (ojo con ir a esa hoguera que desde allí NO puedes volver y tendrías que repetir el camino). La palanca cercana a ti púlsala y mata a las dos tortugas. Sube.

Aquí arriba limpia a los guerreros (tres nada más y nada menos) y después vete para el guerrero tortuga, el cual morirá quemado (sí, muy listos no son...). Baja las escaleras y cuando entres por la puerta, gira a tus espaldas que es una trampa. Vencido este hijoputa sigue por el pasillo estrecho. Procura atraer a la tortuga hacia afuera, a ver si se cae o le das de hostias más fácil. Una vez muerta pulsa la palanca que custodiaba y nada más dar un paso... otra tortuga. Véncela que ya estás cerca de triunfar.

Después de muerta, con cuidado de no comerte el fuego, busca las escalerillas de mano y sube, llega a una habitación vacía y vuelve a subir. Allí pulsa la palanca para que desaparezca el fuego en todo el castillo y toca la hoguera.

Una vez hecho esto baja y ve por el único camino posible. Tras vencer a otra tortuga blindada (y van...), ya estás al lado de la niebla del jefe. Fácil, ¿no? Jajaja.

Balrog, perdón, Viejo Rey

Este es otro jefe chorra, no por su dificultad (puede llegar a matarte, como todo bicho viviente en *Dark Souls*), pero como está al lado de la hoguera... Cuando entres te harás popó, pero

tranquilo que no es tan duro. Cuando esté al lado tuya sólo tiene tres ataques físicos: con el brazo izquierdo un barrido (rueda), un golpe con el brazo derecho (rueda) o con los dos (rueda). Será tras estos dos últimos golpes cuando haya tiempo de golpearlo. Te recomendamos que en ese momento le des a dos manos (sus golpes no hay escudo que lo paren). Lo que sí es más difícil de esquivar son sus tres ataques de fuego. Si tienes un escudo leveado o con protección contra fuego al 100% no te hará nada. Si no nuestro consejo es que pongas pies en polvorosa: tanto su ataque de fuego con la mano y con la boca son fáciles de esquivar (porque no suele moverse, así que ponte detrás de su mano o en ángulo con respecto a su boca). El que va tirando varias bolas fuera es más difícil, pero si te vas bien al borde puede no darte. Y si no quieres irte al borde por si te caes simplemente levanta tu escudo y aguanta el envite. Después bebe y sigue. Al par de intentos caerá, de verdad, nada que ver con el jefe opotativo de esta zona, un verdadero cabronazo.

Una vez hecho esto baja las escaleras, coge el polvo para subir el poder del estus y toca la hoguera primigenia. Hasta nunca, fortaleza infernal. Fuck yeah!



GUÍA PARTE 6

Bosque sombrío, de mala sombra

Dirigimos nuestros pasos a donde estaba la tía aquella petrificada, la que obstaculizaba el abrir la puerta porque tenía agarrada el pulsador (tirando si volviéramos a la zona del tutorial, en vez de entrar ahí arriba entramos por la derecha, donde habrá un hueco. La tía estará ahí, tras un caballero con una espada verde a los *Star Wars*). Con una varita la despetrificamos. Bien, una vez que vuelve a ser humana nos pedirá ropa. Se la damos y aparte de conseguir un logro/trofeo, agotamos las conversaciones para que se vaya a Majula. Esta vendedora tendrá varios anillos y demás cosas interesantes. Si prestas atención oirás unos sonidos de ranas croando. Efectivamente, cuando abras la puerta verás que hay una con la cara de la mascota de Kellogg's. Es fácil, el problema es que son especialistas en maldecir, algo que por otro lado van a hacer varios en esta zona, desde nuevos enemigos a vasijas malditas. Sin embargo, esta

será tu segunda preocupación. Tu primera preocupación es que la puerta se abre a cámara lenta, y mientras tanto... ¡6-7 enemigos caerán del techo! Procura vencerlos sin la piromante, pues vaya a ser que en el fragor de la batalla le des un porrazo. Ya sí, después, vence a la rana.

Antes de subir las escaleras de la siguiente zona, vete a la puerta de la derecha, que tiene un fragmento de estus. En la puerta de la izquierda hay una hoguera, pero si la pulsas, para continuar después tendrás que volver a pulsar otro pulsador y... más bichos desde el techo.

Después no hay pérdida: continúa todo recto matando capullos sin parar y llegarás a una hoguera. Subiendo las escaleras de delante tendrás tres salidas. Ahora explicamos las salidas:

-La de la izquierda lleva a varios enemigos, objetos y a un guardián de dos caras. A la izquierda de dicho guardián queda un caminito hacia una puerta. Ahora no lo tomaremos pues no tendremos todavía las cuatro grandes almas.

-El de la derecha es otro camino que lleva a objetos y a una puerta del rey que todavía no podemos abrir.

-El del centro es la clave, el que está petado de niebla como si fuera un club de fumadores o la entrada de un puerto londinense por la mañana. Tiramos por ahí.

Está todo jodido de visibilidad. El único consejo que te podemos dar es ir centrado o, en su defecto, ir ligeramente escorado a la izquierda, todo en línea recta. Si pasas de todo (enemigos u objetos), no debería tardar ni veinte-treinta segundos en encontrar una especie de cuesta que es el camino por donde hay que subir. Al poco de ascender, habrá una hoguera (si vas pegado a la izquierda te encontrarás una cabeza sin cuerpo. Si agotas las conversaciones te dirá que su cuerpo está por ahí dando vueltas ¿¿??, además de darte su casco y un trofeo. Si vas pegado a la derecha encontrarás un cofre con una anillo de Chlorianty +1. Como sea, cuidado con los tipos invisibles que pululan por ahí, que a nosotros nos hicieron un crítico por el ojete).

Desde la hoguera de después de la niebla tiramos recto y al llegar arriba nos llevaremos un susto de tres pares de cojones: una rana gigante. A su izquierda hay un edificio y a su derecha un camino. Te explicamos: si tienes un anillo de susurros, de esos que vende la gata, podrás tirar por el camino de la izquierda y verás a un hombre-escorpión, el novio de la jefe de zona, con el cual podrás hablar y después invocarlo contra el jefe. Esto es si no puedes contra el jefe, pero creemos que no es tan difícil.

Bien, tu camino es el de la derecha, el que está enfrente de la rana gigante. Lo que tienes que hacer es ir pegado por los bordes para no caer por una trampa que hay en el suelo y después ir por el camino que habrá entre dos torres. Sube esa cuesta y allí está la niebla del jefe de zona.

La escorpión tetona

La escorpión tetona es bueno luchar contra ella ligerito, por aquello de la arena que entorpece en el suelo. Cuando entres verás sólo una cabecita, pero después se levanta y te da el susto de tu vida. Lo que tienes que hacer es esquivar sus golpes de lanza y darle para el pelo, pues es fácil de esquivar. Los únicos problemas que tendrás serán dos: la magia y cuando se

entierra en el suelo. La magia la tienes que esquivar rodando, procurando guardar las distancias (o parándotelas si tienes un escudo resistente al elemento mágico). Lo de enterrarse es muy fácil: ponte sobre el suelo empedrado que habrá allí cerca.

Puertas de Pharros o los amigos de Gandalf

Nada más llegar veremos una escalera y un guardián, en una zona de agua, y al fondo una cueva. Si te fijas, en ese fondo está la hoguera. Vamos corriendo, esquivamos al guardián y tocamos la hoguera. Ahora nuestro objetivo es salir por donde entramos, subir las escaleras y en una línea casi recta salir al exterior. No tiene más, pues esta zona es una zona de intermedio, de paso, y está hecha para explorar (para explorar con las piedras, que lleva a un subjefe. Tú mismo si quieres explorar, siempre lo decimos). Salimos y vamos a la tienda delante de nuestras narices, pues allí hay una hoguera.

Poblado de catetos

Desde la hoguera, aquí calentito en la tienda de campaña, salimos y lo primero que vemos es a tipos con azadones, cerdos gigantes y demás cosas. Por supuesto, puedes mirar lo que quieras. Seguimos por el camino pegado por donde vinimos (el único camino posible, con una impresionante vista en el precipicio) y tenemos cuidado (¿ves los piedrolos que están en lo alto?). El primer piedrolo, es fácil de esquivar: correr hasta la base de la escalerilla de mano. No es necesario subir corriendo, la piedra no te da, si bien es cierto que es conveniente subir porque te pueden perseguir los de la entrada de la cueva. Si subes la escalerilla puedes cargarte al de arriba o provocar a los de abajo esperando que el de arriba lance la piedra y los aplastes o lo haces tú mismo... La cuestión es que tienes que cargártelos, vamos. NOTA: Mira la imagen adjunta que capturamos de uno de nuestros enemigos, que atravesó el suelo de un palo que le dimos con la cachiporra. ¡Te está bien empleado, cabronazo!

Seguimos y salimos a por unos guardianes que protegen la puerta. Lo suyo es que los venzas para poder abrir la puerta tranquilo. Así, si hay que repetir este tramo ya estará abierta y los podemos esquivar.

Continuamos y bajamos por la gruta (en la sala que tiene un cofre, si lo abres, aparte de coger el objeto llamas a las arañas) y abrimos la puerta. Antes de continuar a la niebla, toca la pared del fondo y te lleva a una mejora de estus. Ya sabéis que nosotros en esta guía no contamos los secretos ni las exploraciones, vamos en línea recta, pero esto queríamos comentarlo. Una vez hecho esto seguimos para bingo y vamos a por el jefe tras la niebla.

El mini boss meapilas

Nada más entrar verás a tres magos: uno grande y dos guardaespaldas, así como a un puñado de tipos rezando. La clave es evidente: ir a por el grande. No obstante, esto es difícil, porque los del suelo se vienen a por ti y no te dejan avanzar (son fáciles de vencer pero invocan a más los magos). Vete por tanto a los guardaespaldas. Caen relativamente fácil, el problema es que son un tanto metralletas con su magia. El consejo es que cuando necesites beber estus, vete al fondo, pues los rayos que te lanzan no te dan porque chocan con los bancos (si bien es cierto que se rompen). Una vez vencidos, dale caña al mago grande y poco más. Es fácil, un poco pesado por tener que hacer el recorrido desde la hoguera si caes (nosotros lo hicimos un par

de veces), pero podrás hacerlo (en general en este juego la magia está un poco chetada y hasta el más capullo lanza kame hame ha que ni Goku).

Salimos y allí tendremos una hoguera, tras pasar un precipicio estrecho de cojones.

Ciudad de arañas

Desde esta hoguera hay dos caminos: bajando la escalera o dando media vuelta y saltando al balcón de enfrente. Nosotros preferimos saltar al balcón y nos saltamos un trocito (así vas practicando para cuando mueras jajaja). En esta casa vete al fondo y a la izquierda rompe la librería. Sigue recto hasta que llegues al exterior. Mata al hombre-araña (no confundir con *Spiderman*. Buen chiste, ¿eh?) y vete por la derecha, mata a otro y tírate a la arena. Aquí te recomendamos que limpies la zona, porque pasado el arco con el puente sobre los pinchos te atacará un espectro. Véncelo también para que no vuelva a reaparecer en caso de muerte y vete al fondo. Cuidado porque al abrir la puerta caerán dos tipos más y dentro caerán arañas. Una vez limpiada la zona abre con el mecanismo la puerta de la izquierda y... otro hombre-araña. Sube las escaleras y llegarás a una zona llena de telas de araña. Tendrás que ir bajando hasta el fondo (en caso de haber muerto e ir a por el jefe de nuevo, te recomendamos que con el anillo del gato te vayas tirando con cuidado hasta el fondo, para ahorrar tiempo). Aquí abajo vendrán arañas para aburrir. Si vas a por el jefe tú solo, pasa de ellas. Si quieres invocar limpia la fase, ponte de humano y busca tras uno de los pilares la señal de invocación. ¿Listo? Vamos "pal" boss.

El arañón

Es una araña que recuerda a la de *Demon's Souls*, aunque esta tiene dos cabezas y escupe mierda y rayos y no fuego. Son precisamente estos dos ataques los más jodidos. Bueno, eso y... las arañitas de alrededor.

Su único punto débil son sus dos cabezas (una de las cuales, si es muy golpeada, se romperá y tendrás que ir a por la otra. Por cierto, una vez pasado el boss se puede jugar al fútbol con su cabeza LOL). Las arañitas aunque las venzas volverán, así que es mejor dejar que su mamá (¿será su mamá? Misterio Souls) las mate. ¿Qué hicimos nosotros tras varios intentos? Enganchamos su cabeza y con el escudo en alto le vamos dando estopa, matando a las arañitas que se acerquen. Cuando vaya a darte con la boca te lo paras y cuando veas que se levanta para escupir mierda o lanzar el rayo vete tan tranquilo a un lado y busca su culo, para ir dándole a la segunda cabeza mientras la primera está a lo suyo. Es un poco engorroso, y quizá si eres arquero o mago sea fácil guardar las distancias y darle "pal" pelo, pero como guerreros, creemos que es mejor ir pegadito. Como siempre, prueba.

Una vez hecho esto coge el alma de la araña del suelo, lugar en el que verás una marca que por ahora no te sirve de nada. Sigue por el único camino, mata al zombi y coge la llave (que abre la puerta que no se abría en la zona donde estaba la puerta con el mecanismo que te llevaba a la cueva llena de puentes de telas de araña). AHORA MUCHO CUIDADO: el cuerpo de Vengarl estará vagando al lado de la hoguera primigenia. Tócala para evitarte problemas o véncelo con sumo cuidado. Si estás muy hecho polvo pasa de él. Lleva el anillo de vida por si acaso. Te

recordamos que tocar la hoguera es un trofeo/logro, pero NO es necesaria para seguir en el juego, lo que pasa es que una pena, pues ya que estamos al lado...



GUÍA PARTE 7

Ábrete Sésamo

Te vas a la hoguera del Bosque sombrío con las tres salidas (ya sabes, la de la puerta del rey, la de la niebla, etcétera) y eliges esta vez la izquierda. Tras vencer al centinela flexible (por segunda vez si hiciste el muelle de nadie, aunque ahora es infinitamente más fácil), ve a la izquierda. La puerta se te abrirá y estarás ya de camino al castillo. Te irás dando cuenta de que vas bien porque no tiene pérdida y porque empezará la lluvia, la oscuridad, los truenos y unos cuantos soldados molestos (incluyendo el último caballero blanco sentado). Cuando llegues al castillo pasarán dos cosas: primero, verás a la tipa que te sube de niveles, a la cuál puedes hablarle; segundo, empezarás a sentir mal rollo, mal rollo que se te confirmará en cuanto subas arriba. Hay dos opciones de entrar: si tienes en tu estado de personaje el contador de almas en 1 millón se abrirá, si no tendrás que sudar tinta.

Nada más llegar dos elefantes gigantes cobrarán vida y querrán violarte con sus trompas. Te recomendamos que tires escaleras abajo pues, llegado un punto, uno de los dos se vuelve y el otro se queda. Después repite con el otro.

Una vez hecho esto vete al lado de la puerta, junto al cuenco de la izquierda, y mata a un soldado. Después vete al de la derecha y repite. Si has matado a tus enemigos ahí cerca una luz iluminará los cuencos, comenzando a abrirse la puerta. Quédate con la copla que dentro del castillo hay que hacer esto un par de veces. Te recomendamos que mientras se abre te vayas a las escaleras, pues los enemigos hacen respawn infinito.

Una vez abierta la puerta verás una gran escalera que lleva a un espectro, el cuál hablará contigo y te venderá cosas (detrás suya, tras una sala, están los gigantes y acojonantes tronos vacíos del rey y su señora. Coño qué susto). Pero como no querrás volver aquí desde el quinto

coño vamos a decirte cómo llegar a la hoguera desde la puerta antes de seguir. Vete a la derecha de las escaleras, donde te esperarán dos soldados. Luego sigue por el único camino, baja las escalerillas de mano y sigue recto por el pasillo lleno de estatuas. Abres un par de puertas verdeazuladas y allí verás la hoguera.

El castillo

Tras salir de la hoguera verás el camino de la izquierda (una puerta del rey), el lugar de donde viniste y la derecha. Como habrás imaginado, las estatuas delante de cada puerta cobrarán vida. En todas las puertas hay objetos y centinelas tipo boss fortaleza perdida (aunque serán solo uno). Nosotros, te lo juramos, empezamos a matar a los soldados que cobran vida de la primera puerta de la derecha (debes de matarlos delante de la puerta) y... ¡acertamos, ésa era la puerta correcta!

No te vamos a describir ahora qué hacer porque el camino no tiene pérdida. Simplemente te avisamos con antelación: habrá tres guerreros con escudo (lentos. Además, no te atacan en masa), una habitación con máscaras (rueda porque sueltan veneno) y una invasión (el invasor se quedará abajo, así que puedes pasar de él). El camino, sí o sí, te llevará frente a un balcón en donde verás a la reina, que da un mal rollito del copón (nosotros no lo probamos, pero si quieres tirarle una flecha a ver qué pasa... bajo tu propio riesgo). Justo al lado estará la niebla del jefe... perdón, jefes.

Jinetes por partida doble

Como se ve que los jinetes gustaron en *Dark Souls I*, aquí los tenemos otra vez, y repetidos (el de abajo, con lanza, ya lo enfrentamos en la Torre de Heide. El de arriba, con su arco, no lo habíamos visto todavía). ¿Cuál es el problema aquí? Que el de la lanza ya sabes cómo es, pero desde arriba te están refollando con flechas. Te aconsejamos lo siguiente: escudo en alto, vete a la estatua dorada de la izquierda. En un par de segundos el arquero bajará. VETE AHORA A POR ÉL. Con dos-tres hostias ya está muerto, es muy débil (atento a su "apañero", que puede intentar mientras darte). Por tanto, después, ya puedes centrarte en el otro. Con esta táctica no habrá problemas (al menos, no más de unos pocos intentos).

Seguimos para bingo

Avanzamos y ya vemos la hoguera (si hablaste con él, por aquí puede que esté Bernhart de Jugo, alias "Espada Star Wars"). Hay dos caminos: derecha y recto. Hay que ir recto, donde llegarás a un agujero y a una escalerilla de mano kilométrica. Sube por ella.

Arriba verás... adivínalo... ¡sí, otra vez a hostiar gente delante de la urna para que se llene de almas! Haz eso.

Cuando esté llena y el ascensor esté en funcionamiento (lo sabrás porque la estatua cobra vida y pulsa la palanca) vete a él y deja que te lleve arriba del todo. Allí, en un cofre, coge la llave y vuélvete abajo del todo (habrás notado a una tipa ahí encerrada. El jefe del santuario de Amana te da la llave, supuestamente).

Ya abajo abre la puerta y te harás caca: truenos, oscuridad, la niebla del jefe al fondo y una ristra de caballeros que en cuanto pases al lado de ellos se les ilumina los ojos de rojo y van a por ti (sólo cuatro de ellos, no son tan malos). ¿Lo mejor? Correr como un bendito. Otro jefe.

Espejito, espejito

Esta especie de Jesucristo de cristal (lleva hasta corona de espinas) es un viejo conocido por los tráilers que siempre lo mostraban. Te recomendamos enfrentarte a él offline, porque online, cuando se dedique a invocar gente (que lo hará), invocará a humanos. Lo cual es un LOL.

Bien, nada más entrar te recibirá con un caluroso salto. Esquívalo. Después te recomendamos, una vez más ir, escudo en alto, pegado a él, aprovechando los momentos muertos para golpear. Su escudo lo para todo, así que olvídate de hacerlo de lejos. Cuando veas que carga su arma tendrás que estar atento y esquivar en el último momento, porque como te dé... También cuidado con los rayitos que pueden salir.

Un momento muy bueno para volverte loco a hostias y/o recuperarte es cuando se ponga de rodillas invocando. Dale de palos hasta que salga el invocado. Y ahora vete a por el invocado, que no debiera de morir en más de tres golpes. Y repite (cuando le queda poco puede cometer el error de invocar. Ya sabes: somanta de palos). Deberías recordar la estrategia de La Pecedora que ya comentamos, pues es muy parecido, sólo que con nuevas perradas (magia, invocaciones...).

Una vez muerto vete al ascensor, sigue recto y graba (qué musiquilla más extraña, ¿verdad?).

El santuario de los porculeros

Esta zona fue un coñazo, ya que los magos que hay por aquí son unas jodidas metralletas. Tuvimos que repetir la zona varias veces para poder quitarnos a enemigos y que desaparecieran porque, sinceramente, no es que sean difíciles de vencer pero ¡es que no paran de atacar los hijos de puta!

Nuestro primer objetivo es una hoguera claramente visible en las ruinas de una casa sin techo. Hasta aquí se puede hacer fácil y rápido, pues el único camino posible (puedes desviarte para buscar objetos, pero no tiene pérdida). Irás descendiendo e incluso te encontrarás a mitad de camino, dentro de una casa, a otra de las hermanas, que está cantando.

Pues bien, tras vencer a los enemigos del caminito antes dicho (no hay nada que decir excepto ir recto) y tocar una niebla, veremos a la derecha una casa en ruinas o algo así con la hoguera. Desde esta hoguera, te recomendamos que te armes de paciencia. Nosotros, te lo confesamos, tuvimos que repetir este tramo varias veces hasta que prácticamente quedaron muy pocos (dropean cosas buenas algunos y dan almas). Te vamos a decir la ruta. Lo suyo es que empieces por detrás, para pillar el primer mago-metralleta desprevenido. El camino es seguir por las luces (no te hagas el listo que te hundes), y correr. El primer punto es desde esta hoguera a una casa de más adelante. Y el segundo desde la casa a la niebla. Así suena muy fácil, pero no lo es. Te recomendamos que vacíes la fase farmeando hasta esta casa (el troll no es necesario) y después, desde aquí a la niebla lo intentes corriendo, esquivando, dando palos.

No hay más. Es muy difícil, está lleno de magos-metralleta y hombres-ranas, pero inmediatamente detrás de la niebla hay una hoguera.

Ahora tenemos que pasar por las setas y el setón (o lo que cojones sea eso). Ten cuidado porque su gas se carga las armas y armaduras. Así que calcula y avanza.

Ahora verás que hay más magos porculeros. Esta es la ruta para esquivarlos (todo esto corriendo): recto hacia el primer mago, nos ocultamos tras la columna, torna a la izquierda pasando por delante de sus narices (por el otro lado te caes) y en cuanto te encuentres un segundo mago sigue recto. A los pocos segundos verás a tu izquierda un camino de piedras que lleva a una casa. Ese es el objetivo (si a mitad de camino te dan los magos, puedes esperarte en mitad de los intercolumnios para tomas estus, no persiguen. Es más, te recomendamos que vayas haciendo paradas detrás de las columnas para esquivar los rayos). Comparado con lo anterior, y sabiendo que el objetivo está a la izquierda, no tendrás tantos problemas como con la zona anterior.

Dentro de la casa verás a una tipa y más allá una niebla. Pasa para el jefe.

El jefe más feo

Esta especie de rana fea es fácil de vencer si se sabe lo que hacer. Siempre hay que estar pegado a su cara, que se cubre y descubre. Cuando vaya a hacer un amago con los brazos, échate para atrás (es muy lenta), y de nuevo acércate a su cara y atízale. Es como el jefe Jabba, ¿recuerdas? Pero en este, si te separas, puede saltar (por eso lo amplio del escenario) e incluso ponerse de pie para aplastarte (a nosotros se nos puso de pie y fue una escena muy espectacular, con su figura recortada contra las luces azuladas al fondo del cielo). En fin, que es fácil mientras no le des espacios.

Una vez vencido, supuestamente te dropea una llave pero a nosotros no nos dio una puta mierda.

Desde ahí vete a la cueva y sigue por el caminito. Cuando veas un edificio no te metas por la puerta de la izquierda, sino sigue recto, gira a la izquierda y entra. Así no te caerás.

Ya dentro no subas las escaleras, vete por debajo y detrás de ellas para encontrar la hoguera de esta zona. Perdón: de esta PUTA zona.

La tumba del Rey

Desde la hoguera sube las escaleras y mata a un gilipollas con antorcha. Tú no enciendas aquí ninguna, después te decimos por qué.

En la siguiente sala la primera jodienda: cuatro muertos y tres magos. Ve limpiando poco a poco o corre al fondo, que los magos no persiguen nunca a nadie. Una vez hecho esto, ya arriba, escucharás una voz que te dirá que no enciendas la luz. Si subes a hablar con él es un vendedor rodeado de guardaespaldas. Si vas con luz te atacarán. Y es una pena porque vende cosas buenas, cuando tengas el anillo del rey te da su equipo y un arma y, para colmo, se puede invocar delante del jefe de zona. En definitiva, no la fastidies con luz.

Sigue por el único camino y vence a los dos caballeros, con tranquilidad. Quédate con sus pautas de ataque porque después te vas a empachar de ellos.

En la siguiente zona procura no ir por las paredes porque salen fantasmicos con lanzas. Posiblemente incluso tengas una invasión. Como sea, al fondo del pasillo verás un muro que no es muro: son dos cabrones con dos escudos cada uno. La táctica es pegarte a ellos y darles dos porrazos. Cuando se enfaden corre y tírate por el agujero para esquivarlos.

Aquí abajo hay una hoguera pero no merece la pena. Mejor busca la salida con un surco en el suelo. Sigue el camino, gira a la izquierda y pulsa la palanca: ya tienes un atajo para el jefe y para la siguiente zona a modo de puente.

Más adelante verás ya al fondo la niebla y un equipo de fútbol delante de la misma dispuesto a violarte analmente. MUY IMPORTANTE: bajo las escaleras hay un agujero con un no muerto. Véncelo procurando NO TOCAR LA CAMPANA, pues invocará a media docena de magos. Esto tendrás que repetirlo siempre que llegues hasta que deje de aparecer, porque si no, este gracioso pulsará la campana siempre. ¡Será cabrón!

No es buena idea ir corriendo. Ve provocándolos de uno en uno o en grupo y limpia la zona.

Como sea, al lado de una columna, está el símbolo de invocación del que no le gustaba la luz (será un tacaño). Si quieres, ve con él. Si lo haces siempre de humano y con el anillo de vida, puedes intentarlo varias veces. Eso sí, como no se puede pasar la niebla corriendo fácilmente, ya decimos que lo mejor es que te cargues los caballeros uno a uno. Así, siempre podrás invocar al guerrero y además tendrás almas para probar contra el jefe una y otra vez de manera humana y con acompañante (porque ya sabes que el anillo se rompe, pero se puede reparar con tres mil almas. Teniendo en cuenta que en cada intento coleccionas no menos de 10.000... eres humano con acompañante ad infinitum).

Otro consejo: el jefe es débil al elemento rayo. Si puedes equiparte con un arma con rayo o ponerle resina de rayo al arma, mejor.

El guardaespaldas real

Tras el video, verás que el jefe va con su maza hacia ti. Lo que puedes hacer es ponerte a su lado y justo cuando veas que va a darte, rodar. Si lo haces bien te podrás poner a su espalda y darle una hostia. Cuando inicie su ataque doble-triple-cuádruple (según le dé por ahí o no), protégete bien que te viola. Te recomendamos que el espíritu invocado, cuando se centre en él, aproveches y te recuperes o le des por detrás. Te recomendamos también que cuando se centre en el invocado, ponte ahora el elemento rayo en el arma. Lo decimos porque llegará un punto en el que se pondrá de rodilla y subirá su ataque, su defensa y lanzará magia. Un primor. Si vas con el elemento desde el principio se agota y puede que no te dé tiempo a volver a ponértelo. Sin embargo, con el elemento rayo le harás pupa.

También, obvia decirlo, cuando se ponga de rodillas para subir su poder aprovecha para hostiarle a dos manos. Si tienes suerte de quitarle la mitad de la barra y tu compañero sigue vivo, el muy tunante puede ser que no haga esto (porque sabe que queda expuesto y tú y tu compañero lo matáis). OJO: eso no significa que no pueda lanzar magia, pero su poder habrá

mermado. NOTA: Si pese a todo se carga de magia, sabrás que va a empezar a lanzar la magia porque se queda quieto y levanta la maza. Tienes aquí dos opciones: esperar a que la lance (y la esquivas rodando) o corres hacia él y te pones a su espalda (mientras invoca y sale el rayo lo apaleas). En fin, poco más. Suerte (la vas a necesitar).

Una vez muerto baja a la cripta, donde verás el cadáver del rey dando vueltas con su espadón. Coge el objeto brillante, el anillo del rey, que abre las puertas con el símbolo del rey, y deja al rey en paz, que no ataca, es buena gente xD. Ahora mismo no le harías ni cosquillas.



GUÍA PARTE 8

Otro santuario: Aldia

Desde la hoguera del Bosque Sombrío que tenía los tres caminos (la niebla, el que te llevaba a Drangleic, etcétera) vamos por el camino recto. Nos ponemos el anillo de rey y la puerta se abrirá. Antes de subir las escaleras podemos coger algunos objetos y nos metemos en la casucha para grabar.

Acto seguido subimos las escaleras y, nada más entrar, seguramente seremos invadidos. Una vez vencida la invasión llegamos a una sala flipante con el esqueleto de un dragón que comenzará a moverse. No te quedes ahí “gosando” de la escena porque la calavera se precipitará hacia ti como una trampa. Vete a un lado o rueda. Ya las próximas veces no aparecerá. Aquí, aparte de invasiones y otras mierdas, hay objetos que, si quieres, puedes perder el tiempo buscado. Por ejemplo: abajo, aunque estés offline, habrá avisos de que no pulses la palanca. Si la pulsas la niebla del otro lado se irá y aparecerá un mago que hablará contigo (y te venderá cosas si eres humano). Lo malo... que te invadirá en distintos sitios a partir de ahora.

Como sea el objetivo es subir arriba del todo. Allí verás en una jaula una rana gigante. Pasa de ella y métete en la puerta de atrás suya y pulsa la anilla que cuelga de la estatua del dragón. Una vez abierta la puerta verás un gran pasillo con cuadros en los que se esconden enemigos y otros encerrados. Eres libre de investigar lo que quieras pero el objetivo es ir todo recto. Ten cuidado porque en un momento dado el muro se romperá y aparecerá un troll y, más adelante, cuando intentes abrir otra puerta... ¡otro troll! Ya desde ahí verás la niebla del boss. Vamos para allá.

Smaug el mamón

Si tienes protección contra el fuego, pónstela, o un escudo anti-fuego, pero cuando te dé la primera llama lo más normal es que pierdas toda la resistencia y después quedarás vendido al resto de llamas. Lo que nosotros hicimos fue lo siguiente: con el arma a dos manos, nada más entrar, sin esperar todavía a que se levante, corremos a su lado y lo aporreamos. Acto seguido le damos en un tobillo, el dragón intenta aplastarte, le damos al otro tobillo, levanta esa pierna para aplastarte, le damos en el otro tobillo, etcétera. Para cuando inicie el vuelo le habrás quitado media barra. Cuando lo haga bebe estus y comienza a correr sin tener enganchado al dragón en la dirección contraria. Cuando oigas que ha desaparecido el fuego vete para él y repite lo de los tobillos. Con buen ritmo podrás vencerlo tras pocos intentos.

Una vez vencido nos vamos para detrás, para el ascensor, y bajamos.

Valle de Dragones versión Dark Souls II

La imagen es espectacular, con decenas de dragones volando y con su sombra sobre las montañas, no tiene nada que envidiar a *Skyrim* y, a diferencia de la obra maestra de Bethesda, en este juego los dragones sí acojonan. De nuevo, lo que os decíamos de los gráficos. Habla con la muchacha de la hoguera, que estará ahí, y nos marca el objetivo: llegar al Dragón Anciano. De nuevo, la duda que se nos plantea tras ver el laboratorio anterior y el jefe dragón es... ¿estamos ante algo relacionado con Seth? ¿Es esto una precuela?

Como sea, seguimos “palante”, como los de Alicante.

Vamos por el puente de madera de la izquierda, el que encontramos mientras llegábamos aquí, y tocamos la hoguera. Seguimos por la cuestecilla en espiral y pasamos por otro puente de madera. Allí al fondo aparece uno de los que explotan. Cuidado porque destrozan el equipo. Rueda hacia atrás y golpéale. Entramos en la cueva y vamos dirigiéndonos hacia la derecha, y rompemos una frontera de huevos y más allá otra, al borde del precipicio. Giramos a la izquierda y seguimos por ese puente de madera. Cruzamos y vamos hacia la izquierda (aquí hay otro que explota) y pasamos por el puente. Subimos por la cuesta, nos encontramos con otro que explota y cruzamos... adivina, sí: otro puente. Ahora estarás en el nido del dragón. Sal por el fondo y sigue recto, pues por aquí ya no es tan laberinto. Sabrás que vas bien porque el último puente, el que está frente al gran castillo del fondo, se combará con un efecto de cámara muy chulo.

Graba en la hoguera que verás nada más entrar y continuamos.

Otro santuario: el del dragón. Y van...

Y ahora... ¡los autos locos! Hombre, tanto como eso no, pero vamos a correr a toda pastilla por aquí. Subimos escalera arriba esquivando a un guerrero, ahí arriba tiramos por la izquierda, bajo la arcada, y subimos las escaleras. Ahora de nuevo arriba corremos hacia el mago que está allí en lo alto del quiosco. Le metemos un par de leches y nos lanzamos. Al subir las escaleras veremos un par de soldados gigantes. Primer escollo: para esquivarlos, sal de la sombra y pisa la luz del suelo, el primero comienza a irse a por ti y el segundo empieza a armarse. Aprovecha ahora y corre hacia la puerta. Mientras se está abriendo es posible que te golpee, pero para acelerar la apertura de la puerta rueda hacia delante, pegándole un cabezazo a la puerta.

Sube las escaleras y te espera otro marrón, el segundo escollo: una escalera gigantesca llena de enemigos. Te vamos a decir la ruta para correr por aquí (nos costó un huevo saber la ruta): corre todo hacia la derecha, así el primer par, el segundo par (que son dos guerreros con armaduras doradas) y cuando llegues arriba, tira por el centro, esquivando a los tres últimos. Ahora es posible que el tercero de los guerreros te persiga, por lo que el consejo es el siguiente: corre hasta el círculo dentro del dragón inmenso (este dragón no ataca). Lo más normal es que el soldado no entre ya que tocarles los huevos a este dragón es un error. Pero si ves que te echa cojones y te sigue, sepárate hasta el fondo, y se dará media vuelta. Ten cuidado porque atacar a este dragón es cagarla por todo la alto (¿te has dado cuenta del pedazo escenario a tus espaldas para una supuesta batalla?). Una vez te dé el dragón el objeto, transpórtate con un hueso a la última hoguera. NOTA: Si te sientes fuerte, no corras. Pero lo explicamos así porque luchar contra esta gente a la vez... bueno, pruébalo y luego nos cuentas. No es una cuestión de pereza, sino de INFERIORIDAD numérica jajaja.

GUÍA PARTE 9

Recuerdos de los gigantes (sí, lo del último gigante era broma por lo visto)

Hay varios recuerdos desperdigados por todo el mapeado, pero nosotros, en nuestro afán de ir lo más recto posibles y sin distracciones, vamos a contarte el único que necesitas para ir al jefe (más bien jefa) final.

Vete a la segunda hoguera del Bosque de los gigantes, allá donde estaba la vendedora. Baja por la escalerilla de mano cruza el puente. Allí cruza la puerta (o ábrela si no lo habías hecho hasta ahora) y vete a la izquierda. Allí ponte el anillo del rey y abre la puerta. Graba en la hoguera. NOTA: Aquí pueden invadirte uno o dos. Ojito.

Desde la hoguera vete a ese árbol arrugado cutre (es un gigante) y dale a examinar. Serás transportado directamente a un lugar de batalla contra el boss, el jefe de los gigantes, aunque será un escenario un tanto peculiar...

Contra el Jefe Gigante

En nuestra opinión, deberías olvidarte de vencer a "naide". Corre hasta pasar los dos gigantes que se están peleando con los soldados, e inmediatamente escóndete tras el muro derecho (una enorme cabeza de piedra vendrá girando hasta ti). Ahora espérate a que estalle fuego

delante de ti y vete para el jefe (el gigante del fondo). Ten cuidado porque te recibe de un palazo. La clave es bien sencilla: con el escudo siempre en alto, gira alrededor de sus pies con cuidado de que cuando se levanten no te pise. Efectivamente: es la misma táctica de El último gigante. Es la misma mecánica pero hay que tener cuidado con sus golpes y llegar es un poco complicado por las explosiones, etc. Algunos por internet dicen que está tranquilo hasta que te reconoce, porque sabe que tú eres el que te lo vas a cargar o porque sabe, a pesar de estar en el pasado, que tú te cargaste al último, en una paradoja espacio-temporal que ríete tú de Zemeckis y su *Regreso al Futuro*. Una vez vencido, continua y coge del cadáver tras la puerta (dándole a examinar) el susodicho recuerdo. Si le das otra vez saldrás del recuerdo.

Hacia la batalla final

Vete a la primera hoguera del castillo de Drangleic, el sitio ese en el que a la derecha estaban las puertas con los guardas petrificados. En vez de ir por ahí o recto, vete a la izquierda, donde hay una puerta del rey. Ponte el anillo y se abrirá. Al entrar verás a la guardiana del fuego, que se quitará la capucha y te contará su historia.

Ahora después sigue recto por el inmenso camino hasta que llegues al lado de la niebla del jefe. Si vas como humano aparecerá un símbolo de invocación: Berharnt de Jugo. Es recomendado que lo invoques.

Ahora toca la niebla y entra.

Los dos guardianes

Aquí tendrás ahora a dos guardianes que pueden ponerte mirando para Cuenca si no tienes cuidado. Lo primero es, escudo en alto, aguantar hasta que se centren en tu compañero, y ahora ya irte sólo a por uno. En un momento dado puede ser que se imbuyan de magia sus armas, lo cual lo hará todo más jodido.

Lo más normal es que uno de los dos caiga antes. Pero no desaparecerá: se quedará mareado con la barra a cero en el suelo. ¿Por qué? Pues porque el otro, en un momento dado, y si no lo matas antes, resucitará a su compañero... con la barra entera. Y así sucesivamente. Así que ya sabes: sé rápido.

Una vez vencidos no podrás salir porque la batalla final es seguida. Así que te recomendamos que lleves el anillo de protección de vida porque puede ser que pierdas las más de 60.000 almas que te dan los dos guardianes.

Batalla Final

Efectivamente: si eres perspicaz sabrás que el enemigo final es la reina. Lo que pasa es que seguramente la señora habrá tenido mejores años desde el punto de vista físico...

Bien, como sea, a estas alturas Berharnt de Jugo estará medio muerto, por lo que no durará nada. Te recomendamos que pruebes qué tal se te da antes de morir, puesto que no tendrás estus ni compañero ni nada.

De todas formas, en caso de morir, puedes volver como humano y ahora podrás invocar no sólo a Berharnt sino también a Vengarl. NOTA: La reina te maldice, por lo que el anillo de vida no te servirá para recuperar la humanidad. Ojito con esto.

Te recomendamos pues ir de humano, ir con los dos invocados y con un traje de protección contra maldición (por ejemplo el que te regala después de haber conseguido el anillo del rey el tipo ese que te dice en la tumba real “no enciendas la luz”), amén de llevar el anillo anti maldición.

Tácticas:

1. Si eres mago, no hace falta decir nada más. Mientras tus dos colegas se lían a palos, tú ataca desde lejos sin maldecirte. Procura estar atento porque a veces la reina lanza rayos. Lógicamente después puedes acercarte a dar palos, mitad y mitad digamos.

2. Si eres arquero procura ir con flechas de fuego. Lo demás, igual que con magia.

¿Qué hicimos los que aquí escribimos? Fuimos con los dos invocados, con el citado traje anti maldición, el anillo anti maldición y el arma a dos manos imbuida de fuego. Nada más entrar, corre mientras invoca las fuentes de maldición y dale de palos. Después corre y deja distancia y golpea la fuente de maldición más cercana. Esto, obvia decirlo, te maldecirá, por lo que también es recomendado llevar el anillo de vinculación, para mantener la barra. ¿Por qué destruir la fuente de maldición? Esto hará que la reina comience a lanzar rayos de una forma más repetida que si no hubieras roto ninguna fuente (con una es suficiente). Cuando veas que prepara el rayo, corre y golpea, sepárate, rayo, corre mientras, golpea, etcétera. Cuando vaya a invocar más fuentes, golpea, sepárate y repite desde el principio. Lo único que tienes que tener en cuenta es estar atento a la luz que la rodea, que te maldice, así como a los movimientos de la hoz, que te revienta. Esto junto con tus dos compañeros y que en vez de tomar estus tomes piedras de las gordas (por aquello de que frente a la maldición, que te baja la barra progresivamente, la piedra te va devolviendo vida progresivamente), hará el combate más fácil.

Cuando la hayas vencido avanza hacia la cueva del fondo y surgirá el video final y unos créditos absurdos (absurdos porque están pegados a la izquierda, dejando toda la pantalla derecha en negro sin ninguna puta ilustración LOL). Enhorabuena.

Ahora, a diferencia de otros Souls, no pasarás a NG+, por lo que podrás seguir haciendo cosas (si quieres pasar a NG+ debes elegirlo en la hoguera principal de Majura).

Y esto es todo. Esperamos que te haya servido y que puedas también pasarlo. Si te fijas en la foto de abajo, verás que la fecha del logro es casi “en directo” con esta guía, por lo que no mentíamos cuando dijimos que lo íbamos a hacer a la par que la guía, sin saber si fracasaríamos o venceríamos.



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