



Parece que nos va la marcha y, tras subir un paso a paso de *The Surge*, y al igual que como ya hemos hecho con otros juegos del mismo estilo de juego como *Demon's Souls*, *Dark Souls*, *Dark Souls 2*, *Dark Souls 3* y *Blooborne*, vamos ahora con un paso a paso de *Sekiro: Shadows Die Twice*. Aunque hay infinidad de videos y foros queríamos contaros el juego desde nuestra perspectiva y punto de vista. 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, objetos, etc.), no los vamos a describir porque no lo hemos hecho. Si nombramos algo secundario o algo secreto es porque lo hemos hecho. 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.

Repetimos: esto no es una guía completa ni de experto. Es una guía, o más bien un diario, de alguien que se está pasando el juego como una especie de avanzadilla para que los demás sepan lo que viene. No vamos a desviarnos si no lo consideramos necesario o divertido o curioso o lo que sea, y subiremos fotos y videos de apoyo que sean necesarios. NO vamos a grabar todo nuestro gameplay. Es una cantidad de tiempo que no tenemos (además de que grabamos a través de la Play, con lo que eso significa de zonas censuradas que no se pueden grabar o la limitación en minutos). Si os enseñamos algo en video, es cómo vencer al jefe o por dónde tirar para llegar al mismo o cómo hacer algo en concreto o cómo conseguir X.

Y ahora sí, empezamos.

"Change your mind"

En *Sekiro*, jugablemente, tendrás que tener en cuenta ciertas cosas que, si bien mezcla de la saga, llamémosla, *SoulsBorne*, aporta, sin embargo, cosas originales. Aquí un resumen aproximado que debes tener claro:

—Se acabó la barra de agotamiento: al correr, al saltar, al golpear, al parar... Nada, no existe. Bien, ¿no? Pues no. Ahora te lo explicamos más adelante.

—Se acabó también el “bailar” alrededor de los enemigos, el esperar su ataque, el darle un golpe y retrasarnos, el levantar el escudo, el tirar una magia desde lejos, etc.

—Se acabó eso de avanzar, morir, resucitar e ir al sitio a recuperar la experiencia perdida. Si mueres pierdes experiencia y dinero y se acabó, no se puede recuperar. Habrá una cosa llamada “ayuda divina” que hará que, de vez en cuando, no lo pierdas. Pero sale al azar.

—Se acabó eso de intentar varias veces vencer a un enemigo imposible porque, al final, si logras vencerlo, no se te ha penalizado nada. Ahora si mueres varias veces expandes por el mundo del juego una enfermedad que perjudica a los NPCs y sus misiones y baja la ayuda divina. ¿Cómo se cura? Mira el video:



<https://www.youtube.com/watch?v=yW8Tq6Lc5IE>

—Se acabó eso de ir corriendo a los sitios y enfrentarnos al boss (esquivando a todos los demás en plan speedrun) porque ahora hay zonas bloqueadas por mini-bosses iguales o más difíciles que los jefes finales.

—Se acabó el farmear para subir vitalidad y fuerza e ir chetado el resto del juego. Subir de nivel solo sirve para comprar técnicas shinobi (al menos sin hacer, digamos, “trucos”).

—Se acabó invocar a otros jugadores para que, siendo legión, podamos vencerle. El juego no tiene online.

Como veis, el juego tiene su miga. Todas las decisiones se han hecho para joder al jugador y multiplicar la dificultad por mil. Miyazaki, su creador, ha cogido las ideas de los *Souls* (estus, hogueras, nexo, NPCs, estrategias, forma de “encarar” el juego, etc.) y *Bloodborne* (balas que se gastan de la imprescindible arma a larga distancia, uso de parry, velocidad y valentía porque recuperábamos vida al golpear, etc.) con *Tenchu* (sigilo, subida de techos, espionaje, ataques silenciosos, etc.) y ha parido una cosa nueva. Es difícil, no te engañes, tan difícil como la primera vez que te encontraste con esa cosa llamada *Demon’s Souls* y te dijiste a ti mismo: “ni de coña acabo yo este juego”. Pero, eso sí: tremendamente satisfactorio.

No obstante, las nuevas decisiones jugables llevan aparejadas nuevas formas de encarar el juego:

—Ataca, ataca y ataca. Como no tienes barra de estamina, atacar y atacar y pegarte a los enemigos para no dejarles respirar es tu opción. Sin embargo, los enemigos tampoco se agotan, por lo que si te dedicas a aporrear botones te van a dejar el culo como un bebedero de patos. Es por eso que te dijimos que el que no te agotes tampoco es positivo del todo. Así, cuando veas que te bloquean, y llegará un momento en que te bloquearán el ataque sí o sí, ahora será el turno del enemigo para golpearte. Y he aquí la clave del juego: a diferencia de los anteriores juegos de From Software, la estrategia no es esquivar el golpe sino pararlo, pero no pararlo manteniendo el botón de defensa, sino intentando hacer parry, es decir, sincronizar el golpe del enemigo con tu parada pulsando el botón de defensa (si bien no necesitas tanta precisión como en un parry normal). Esto hará que tu barra de postura, el equilibrio para que nos entendamos, se mantenga bajo y que la barra de postura del enemigo, su desequilibrio, sea alto, se cargue. Cuando esto ocurra podrás ejecutar al enemigo, aunque le quede toda la barra de vida, de un solo golpe. Por tanto estamos hablando de un intercambio de golpes. Supongamos que sabes que el enemigo X solo permite dos ataques antes de que se pare tu golpe y que te contraatacará con tres golpes. ¿Cómo se juega entonces? Así: corres hacia él y haces golpe+golpe y, al tercero, como te hemos comentado, te lo parará. Ahora tú sabes que él ataca por lo que: parada+parada+parada (recuerda que te hemos dicho que hace tres ataques seguidos). Repite: ataque+ataque+parada+parada+parada. Así hasta que la barra se cargue y... lo matas de un único golpe. Qué bien, ¿verdad? No. Primero porque los patrones de los enemigos cambian, obvio, y hasta que los aprendes caes varias veces (y porque hay enemigos que de una hostia te envían al limbo o te rompen la guardia si no tienes nivel) y, segundo, porque hay ataques... imparables.

—Ataques imparables. Los ataques imparables son tres: barrido, agarre y embiste. Los dos primeros son ligeramente parecidos, aunque con una sutil diferencia. El primero se esquiva con X o, tal vez, Círculo (el llamado “paso a un lado”), y el segundo solo con Círculo. Con la X se salta y golpea en la cara del enemigo y con Círculo se puede contraatacar. El embiste, por el contrario, es buena idea esquivarlo con paso a lado pero, sobre todo, con Círculo pero utilizándolo como L1. Es decir: en vez de pararte un ataque normal con L1 (que es con el que el personaje se cubre), hacerlo sustituyéndolo por Círculo, el Mirikin. Esto se compra, pero lo que hace es dismantelar el ataque del enemigo y aprovechar con R1 para darle un buen leñazo. Por tanto, debemos estar atentos: ¿cuál es el ataque imparable de nuestro enemigo que, para más “facilidad”, se marca en pantalla con un kanji rojo? Pero es que, aparte de esto, el

enemigo puede cambiar de ataque imparable varias veces... Ojo de águila imperial, nervios de acero y estar atento es la única clave para que la cadena de ataques nunca se corte.

Es difícil, tienes que estar atento a muchas cosas. Lo normal es morir. Sí, es cierto, pero ahora morir no significa... morir del todo. Además cuentas con la ayuda de tu brazo en plan cyborg y de la típica barra de técnicas de los juegos hack & slash (tipo *God of War* o *Devil May Cry*, para que nos entendamos)

—Muerte y resurrección. En el juego al morir se te dará la posibilidad de continuar. Pero solo una vez. Cuando avances más y consigas nivel y mejoras serán más. Sin embargo, ojo con esto: para empezar, una vez muerto resucitas con la mitad de la barra, los objetos gastados que hayas usado y, durante un breve tiempo, no podrás volver a resucitar. Se puede recargar haciendo una ejecución o matando enemigos o esperando o tomando algún objeto especial. Esto lleva a que juegues a ser inteligente. Si el enemigo tiene dos barras de ejecuciones, piensa un poco: quizá es conveniente ver el patrón de ataque del enemigo sin gastar objetos, morir, resucitar y ahora sí gastar objetos. Al ejecutarle la primera barra recuperas la resurrección y aquí no ha pasado nada. Puedes seguir con el combate, morir y levantarte una segunda vez. Así que ya sabes: piensa.

—Brazo protésico. No es obligatorio usar todas las mejoras, pero sí recomendable: ataque con fuego para enemigos débiles al fuego, barrenos para espantar a las bestias, shurikens para atacar de lejos, silbatos para atraer a los enemigos de uno en uno... estratégico.

—Técnicas. Pues eso: saltos, ocultaciones, mejoras pasivas (recuperas más vida, haces menos ruido, etc.), recuperar resurrección tras ejecutar, doble golpe y un largo etcétera.

Jefes... ¿y mini-jefes?

En este juego hay un concepto nuevo: los mini-jefes. Son enemigos que son más fuertes que los normales y que, a veces, bloquean zonas (algunos los puedes esquivar y otros, por tanto, no) y que se rodean de peña. Algunos son más fáciles que otros y todos sueltan cuentas para mejorar la vida y la postura.

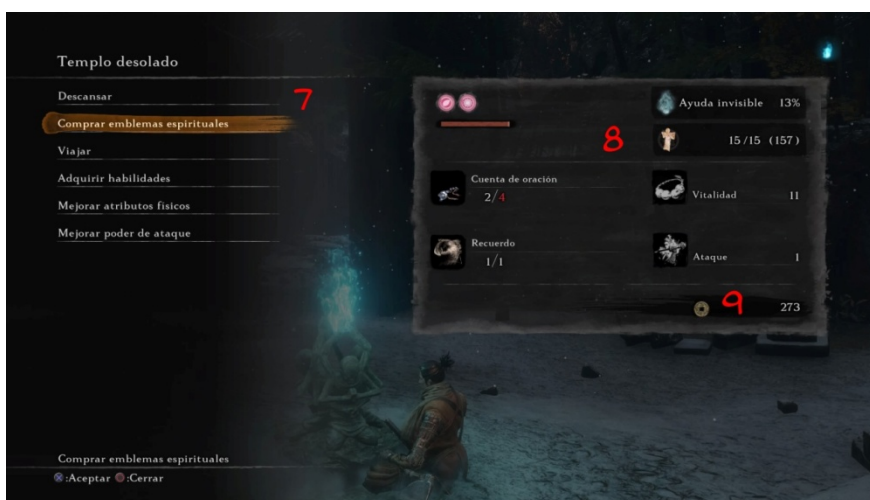
Y, por otro lado, están los jefes de toda la vida, los cuales bloquean también el camino, tienen videos y, a diferencia de los mini-jefes, hay que ejecutarlos sí o sí. Te darán un recuerdo para mejorar el ataque.

Moviéndote por la interfaz

Antes de meternos en harina siempre es bueno explicar conceptos que se dan muchas veces por sabidos:



1. Barra de salud.
2. Veces que puedes resucitar. Cuando mueras aparecerá tachada y hasta que no ejecutes o mates a mucha gente o pase un tiempo o descanses no se desbloquea.
3. Arma de prótesis: atacar de lejos, desmontar escudos, barrenos explosivos... Luego, más adelante, podrás mejorarlas en un árbol de desarrollo.
4. Calabaza curativa.
5. Emblemas espirituales: es como la barra de magia, solo que la magia son ciertos ataques especiales o la prótesis: disparar puede gastar uno, un ataque especial 2, etc. Cuando se gasten se rellenan encontrándolos por el escenario o descansando o comprándolos.
6. La hoguera de descanso, viaje, subida de niveles...



7. Desde aquí puedes descansar, comprar cosas, viajar a hogueras desbloqueadas, gestionar las habilidades o mejorar los atributos. La vitalidad/postura solo se puede mejorar con 4 cuentas que o bien se consiguen, se compran en ciertos sitios o te sueltan los mini-jefes. El ataque solo se puede subir venciendo a los jefes finales o, al final del juego, con puntos de

habilidad si has conseguido las tres máscaras del dragón. Aparecerán luego más opciones en este menú.

8. y 9. Ahí verás tu nivel de ataque y vida, las cuentas que llevas, el sen (dinero, el nº 9) que posees y el porcentaje de ayuda invisible que puedes recibir (ayuda invisible es morir sin perderlo todo. Recuerda que en este juego todas las mejoras son con oro).



10. Aquí tienes las herramientas de prótesis. Una vez que consigas los materiales vas al escultor y te los transforma en estos. Tres puedes tener a la vez.

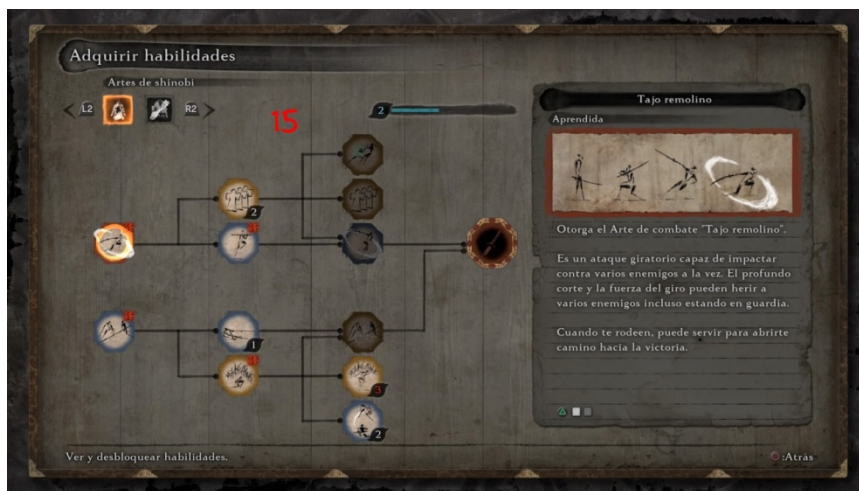
11. Ahí tienes las artes de combate según las hayas desbloqueado. Abajo aparecerá, donde pone interrogación, al avanzar el juego, otras más “especiales”.

12. Los típicos objetos rápidos para usar y cambiar durante el combate.



13, 14 y 15. En esos menús verás tus objetos de consumo, tus objetos importantes, las técnicas, etc. A la derecha, como ves, los usos y su explicación, así como te dice los que tienes en almacenaje (si has jugado a *Bloodborne*, ya sabes lo que es). Lee bien las rutas, cómo se usa,

los puntos de habilidad que necesitas (los cuales, como las almas de *Souls*, van costando con más nivel cada vez más).



16. En un momento dado, según las prótesis que hayas descubierto, podrás mejorarla con ingredientes. Algunas, en sus últimas versiones, son potentísimas: hachas de fuego giratorias, explosiones de área, shurikens que rebotan...



Empezamos el juego: mueve tus pies, y tu cuerpo te seguirá

Después de ver el video, tomarás el control del personaje. No hay pérdida: sigue las instrucciones y ve quedándote con la copla. Cuando salgas fuera, escóndete en la hierba y sigue, una vez más, las instrucciones. Tu objetivo es ir debajo de esa casa (no tienes armas, así que... te fastidias).

Sigue sin pérdida las instrucciones para agarrarte a los bordillos y sigue por el único camino hasta encontrarte con Kuro, tu señor, el cual te dará tu espada. Luego sube arriba para conseguir grageas (te rellenan salud poco a poco) y vuelve a hablar con el niño para que te dé la calabaza (los estus de *Dark Souls*, para que nos entendamos). Ahora sí, ya tienes todo lo básico: "Welcome to *Sekiro*".



Empieza lo bueno (y lo malo, claro, que a este juego hemos venido a sufrir)

Avanza y vence a los primeros enemigos aprendiendo del tutorial lo de la postura y después vence a los siguientes aprendiendo del tutorial a desviar. Importante: a diferencia del "parry" de *Dark Souls* o *Bloodborne*, no hace falta un "timing" perfecto, esto es, justo cuando vaya a tocarte el golpe darle a L1. No. Muchas veces un enemigo va dando 3-4 hostias sin parar y tú puedes estar dándole sin parar a L1. NOTA: esto es un tutorial, cuidadito que los enemigos irán haciéndote más adelante del juego amagos, golpes fuertes, etc.

¿Has aprendido cómo se hace? ¿Sí? ¿Seguro? Pues ahora te va a recibir el primer mini-jefe: un tal Yamaguchi. Ahí tendrás que aprender a contragolpear. No te queda otra. Sentimos no ser de más ayuda pero no es muy difícil (aunque seguramente te mate), pero es que si no dominas esto... En esta guía, por cierto, no vamos a poner todos los mini jefes, sería absurdo. Los jefes con Trofeo y video, sí, pero no estos. La única excepción es que haya alguno obligatorio que tenga, digamos, "truco", o que sea especialmente complejo (que lo son la mayoría, pero nos referimos a que sean ya de otro nivel de dificultad).

Seguimos.

Una vez vencido no puedes entrar por la puerta. Sigue por el techo y o bien te cuelgas por el puente por abajo o sigues por el puente por arriba, a tu elección.

Como sea, avanza por la izquierda del puente bajando y llega a esa puerta y usa el silbato. Vendrá Kuro... y un colega al que odiarás en el juego: Genichiro. Este será tu primer combate con él pero no pierdas el tiempo: es el típico combate de From Software en el que pierdes sí o sí, solo que esta vez no solo perderás la honra sino el brazo. Esta es la forma tan graciosa que tienen los de From Software de decirte: "ya ha acabado el tutorial. Bienvenido, gilipollas" (risa malévola).

Templo desolado o el Nexo de *Demon's Souls*, el santuario del fuego de *Dark Souls* o el sueño del cazador de *Bloodborne*

Este lugar es un lugar central, un lugar en el que vas a pasar mucho tiempo yendo y viniendo para subir de nivel, hablar con NPCs, etc.

Tras recibir el brazo vete fuera y ahí está el primer ídolo (la hoguera de los *Souls*). Si subes la cuestecita verás a Hanbei el inmortal. Este tipo es muy, muy útil. Te recomendamos que, ya que no puede morir (ya veremos que esto es mentira conforme avancemos en el juego), practiques con él las técnicas, sobre todo cuando avances más y desbloquee los contraataques y los giros. Es imprescindible el practicar con él, no está ahí de adorno. De hecho, en muchos jefes que no podíamos pasar, veníamos aquí, practicábamos con él tanto alguna lección concreta como lucha libre, y al ir caliente de nuevo al jefe lo pasábamos. Conforme ganas nuevas técnicas él también las desbloquea y te puede enseñar. Ese templete se supone se llena de regalos divinos, pero a nosotros nos ha regalado menos que el Ministerio de Hacienda. NOTA: Cuando vuelvas otra vez aquí estará Emma, la que te sube la calabaza de nivel para beber más o recuperar más. Además, es un personaje importante de la trama. NOTA 2: En cuanto puedas, aprende la habilidad Contraataque Mikiri sí o sí, así poder llevar más emblemas. Avisado quedas.

Alrededores de Ashina: tu primer reto de verdad

Sal por la puerta principal desde el Templo y con el arpeo del brazo practica la escalada. NOTA: nosotros vamos al grano, pero, obviamente, eres libre de explorar y buscar objetos.

Activa el ídolo que te encuentras y baja. Ahí habrá un enemigo de espaldas. Efectivamente, te está pidiendo que lo mates sigilosamente. Más te vale quedarte con esto de matar sigilosamente porque si no vas a pasarlo mal en el juego, ojo... Aprende también cómo coger objetos en el juego (sí, nosotros también pensamos lo mismo: somos una puta aspiradora ninja... ¿lo hacemos con nuestro ano-ninja?).

Avanza matando peña hasta que te puedas subir en un tejado y veas una puerta abierta y vigilada y llena de más peña. ¿Puedes atacar a lo loco? Puedes. Pero el juego, una vez más, te está diciendo sin decir lo siguiente: "practica el sigilo, practica el colgarte de las ramas en plan Batman, practica lo novedoso".

Como sea al cruzar la puerta y matar a un par de perros, tendrás ahí otro ídolo (Muro exterior). Bendito *Sekiro* que te marca dónde grabar... ¿Ves esa casa-puente que tiene un agujero en el

centro? Ahí dentro hay una herramienta, la cual se convierte en el shuriken si se la llevas al escultor. Ahora puedes ya comprar emblemas, el “combustible” que necesita para funcionar.

Ahora vuelve al ídolo del Muro exterior y tendrás que tomar una decisión: ¿me enfrento al mini jefe que hay en la zona o paso de él? El jefe está pasado los perros y el portón. Como eres nuevo en *Sekiro* estás pensando qué para qué te vas a meter en ese follón. Pues *Sekiro* es así: el jefe este opcional te da una semilla de calabaza para subir de nivel la recuperación de vida y una cuenta de oración (recuerda: son necesarias 4 de estas cuentas para subir vitalidad y postura. NO PUEDES SUBIR FARMEANDO, SOLO ASÍ). ¿Qué harás? Es tú decisión, pero te aconsejamos lo siguiente: siempre que haya un mini jefe o jefe y tengas que pasar por una zona llena de gente o, como en el caso de los mini jefes, está rodeando de gente, dedícate a limpiar el camino o a limpiar la zona de gente y, antes de enfrentare al jefe, salte del juego para que se grave. Y ahora haz una copia de la partida guardada en un USB. Así podrás siempre cargar el combate y no tendrás que limpiar la zona una y otra vez. Sí, de acuerdo, estás pensando que es una cobardía, que eres un shinobi con honor y tal, pero anda que no es útil esto, ¿verdad?

Seguimos para bingo

Decidas lo que decidas, sigue por donde conseguiste tu primera arma para prótesis. Súbete al techo, mejor que mejor, y echa un vistazo. Hay una torre y una gran extensión de terreno, con unas patrullas que, valga la redundancia, patrullan la zona. A la izquierda hay un tipo con un rifle, el más peligroso. A partir de que te quites ese de en medio... tú mismo. Lo suyo es con sigilo o, en plan Batman, matas y te escondes, matas y te escondes. Tu objetivo sería irte al fondo a la izquierda de esa casa en ruinas que ves frente a ti. Sabrás que vas por buen camino porque te encontrarás con un moribundo. Habla con él y después con su madre que está en la casa que te decimos, la cual te dará una campanita que desbloquea una zona secreta y que ahora te diremos para qué es. NOTA: en el piso de abajo, junto con objetos al romper las cajas, hay dos... ¿gallos? “Como el gallo de Morón, como el gallo de Morón, sin plumas y cacareando por eso canto esta canción”. OLÉ.

No sigas por el camino, ya que un tipo con un cañón desde lo alto de ese gran edificio al que tienes que llegar en plan fortaleza te revienta. Lo suyo es que vuelvas por el caminito hacia arriba y gires a la derecha en cuanto puedas. Desde el bordillo te tiras abajo, te subes a la rama y desde allí sigues avanzando. En un momento dado te podrás enganchar al tejado del edificio. Subes y coges por la espalda al del cañón y listo, a tomar por culo. Te soltará pólvora negra para mejorar la prótesis. NOTA: Antes de irte a por el del cañón, por ese camino por el que vas para esquivar al del cañón, si subes la montaña encontrarás tu primer Oferente, unos vendedores que venden cosas muy buenas. Si no sabes dónde, mata al del cañón y mira de frente por donde apuntaba y allí en lo alto de esa montaña está. Es imprescindible porque vende los barrenos para tu prótesis, que te facilitarán mucho la vida. Mira el video por si no te aclaras.



<https://www.youtube.com/watch?v=8ahEzaXk43E>

Desde las alturas donde mataste al del cañón, cárgate al del rifle y cuidado con el otro. Sigue subiendo hasta que te tengas que colgar de un techo. Desde aquí vete recto al ídolo Muro exterior escaleras, eso sí, con cuidado del gallo del camino.

Que viene el coco, perdón, el ogro

Bien. Ahora desde esta estatua vamos a asistir a la aparición de otro mini jefe: ogro de ojos rojos. Es débil al fuego, por lo que si le pegas fuego con tu prótesis de fuego en caso de tenerla, podrás marearlo de vez en cuando. Sin embargo, te cuento lo que nosotros hicimos: lo primero, y tras levantarnos de la estatua, colgarnos en la rama y escuchar la conversación (si ya la has escuchado, cárgate al más duro desde arriba y al otro de manera normal).

Bien, ahora sube las escaleras y verás el ogro atado. Comienza a golpearle y se soltará (si no le golpeas, también se libra, pero así ya le hemos dado un par de palos por adelantado). Desciende las escaleras para que te siga separándote bastante los escalones (ya que si te quedas arriba hay uno más arriba con lanza que te perseguirá). Y ahora, nuestro consejo: círculo, círculo, círculo, círculo una y otra vez mientras giras a su alrededor y golpeas con R1. A nosotros, así, ni nos cogía, ni nos golpeaba, ni nos daba una patada, ni nada de nada. No nos dio casi ni un toque, de verdad. Eso sí: procura tener al menos un resucitador porque el brazo se cansa (no es coña), y ahí es cuando te puede soltar un sopapo y arrancarte la vida entera. Así nos lo pasamos, te lo prometemos. NOTA: Antes de nada, perdón por no poner el video porque merecía la pena pero la Play no lo grabó (sus muertos); te prometemos que es verdad y que lo que hemos escrito fue como lo pasamos. Somos muy pesados pero ya sabéis que en nuestras guías nos da igual explicar las cosas aunque sean con tácticas más valientes o más cobardes, que no tenemos nada que ocultar, pero no hemos podido mostraros el video. Y segundo, sería buena idea, antes de luchar con el ogro, ir al Templo Desolado y practicar con Hanbei, el inmortal, lo que es el esquivar de agarre y el paso lateral. De verdad, practícalo con él e irás "caliente" a la pelea.

Una vez vencido sube por el agujero y métete ahí. Encontrarás una semilla de calabaza, por lo que es buena idea regresar con Emma.



Descendiendo mientras alguien te observa...

En donde venciste al ogro métete en el edificio y observa bien tu entorno.

Lo primero, decirte que en este patio, donde estamos rodeados de enemigos, podemos encontrar al general Yamauchi. En nuestra opinión, y así le vencimos, lo suyo es que sigilosamente (y si te descubren corre hacia atrás) te encargues de los que le acompañan. Luego, graba la partida en USB y así, ya con todo limpio, puedes intentar una y otra vez al general. Es cobarde, pero funciona. Eso sí, no es obligatorio, así que puedes pasar de todo y tirarte por detrás (la puerta al lado del general no, arriba). No deberás tardar en llegar a un puente roto, descende y toca el ídolo del escultor del Valle bajo el puente.

Bien, ahora, y tras seguir las instrucciones para usar el arpón, veremos que alguien nos observa... y nos ataca: la serpiente gigante. Ahora mismo no se puede vencer, así que lo que hay que hacer es correr hacia la cueva a toda leche. Tras recobrar el aliento, esto no ha acabado. Usando las paredes con inteligencia, así como la hierba alta para ocultarnos, debemos ir pegados por la pared del extremo para alcanzar esa especie de palanquín (se ve que aquí había un taxista que pensó que tirar por mitad de la nieve con rumores de serpientes gigantes en los alrededores era buena idea). Al agazaparte en el interior, no tardarás en ver cómo el cabezón con un ojo inquietante de la serpiente husmea. Aprovecha cuando te marque el atacar con R1 para joderla y sal por patas. No subas por la cuesta, sino por detrás del palanquín, aunque no sería mala idea subir la cuesta, coger las semillas despertadoras (que te van a hacer falta), y salir por patas, ahora sí, tras el palanquín. Trepa, salta y huye como un gamo hasta entrar a una nueva cueva. Uf, ahora sí, tranquilidad.

Ya sí, sube hasta las puertas de la muralla donde encontrarás un tranquilizador ídolo del escultor Fortaleza del castillo de Ashina.

Ahora vamos a ir hasta el jefe. Quédate con la copla, por si caes ante el mismo y debes hacer este recorrido a toda velocidad.

Al subir al techo, verás un gordito afanado en el campo, hacendoso él. Aquí hay ciento y la madre. Quizá el más fácil de eliminar desde el aire es el que patrulla por el lado izquierdo.



Pero el resto, las cosas como son, están en posiciones bastante jodidas. El recorrido a toda velocidad, sin pararnos, es el siguiente: corres recto, pasado el gordinfla giras a la derecha subiendo las escaleras y esquivando a dos soldados frente a un caballo, vas al hueco de la muralla, trepas por un árbol y caerás a suelo firme. No tiene pérdida: el lugar al que llegar es un campo de batalla abandonado, con restos de una dura batalla (un escenario espectacular, hay que decirlo). Y ahí... el jefe, que aparece de tal forma que si no te lo esperas se te sale el corazón por la boca.

El jefecito caballo loco: Gyobu Oniwa

Pues sí, al hijo de puta le gustan las entradas dramáticas y teatrales de diva. Pero no te preocupes, que vamos a partirle la cara a este chulito.

Lo primero es evitar que se vaya a demasiada distancia. Es verdad que cercano también ataca bastante, con cabriolas y movimientos de su arma, pero cuando se aleja su postura se va recuperando amén de que puede arrollarnos. Nuestro consejo es que, si se aleja demasiado, lo enganches con tu arpón para ir volando sobre él y golpearlo duramente. Te puedes separar, por supuesto, para recuperarte, aunque como te decimos lo suyo es agresividad. Si todavía no esquivas bien los ataques, y ante la duda, pulsa X o, como hicimos nosotros, y algo que te recomendamos fuertemente, es usar petardos/barrenos como si estuviéramos en fin de año en tu barrio y lo atontas y le cortas el rollo. En la anterior entrada te pusimos la ubicación de un vendedor, uno de los “cuervos”, donde podrás comprar tanto la herramienta como la munición. Es más fácil de hacer que de explicar. Puedes morir, sí, y tendrás que repetir, sí, pero no es nada imposible que no te hayas encontrado en otros juegos de From Software.



<https://www.youtube.com/watch?v=XQ3n8xOAUx0>

Decisiones, decisiones everywhere

Esa puerta que ves ahí te lleva al Castillo Ashina, tu siguiente objetivo. Pero te lo advertimos ya: entre el obligatorio mini jefe Toro Llameante, el castillo lleno de ninjas, el lugarteniente de Genichiro (otro mini jefe obligatorio) y el propio jefe Genichiro, no tienes ninguna oportunidad. Mejor hagamos otra cosa para ir bien preparados, ¿no?

Dirígete a donde está el escultor, dentro del edificio, y pon la campanilla, en donde el Buda, que te dio la mujer para acceder a un recuerdo del pasado. Estarás en una zona optativa. Es una putada pero, primero, te harás un machote si la logras superarla y, segundo, conseguiremos muchas ventajas para seguir avanzando en el juego. NOTA: Aunque hayamos dicho que cosas optativas y que tal y que cual no íbamos a decir en nuestra guía, que no es una guía como para desentrañar todos los infinitos secretos del juego, sí que esta zona más que optativa es obligatoria: conseguirás el hacha, el fuego, semillas, cuentas y aumento de ataque. Casi nada, ¿eh? Si no quieres hacerlo, tú mismo. Te esperamos en la siguiente entrada. Pero ahora vamos a describirla.

Back To The Future: el Lobo y su pasado

Estás en la Hacienda Hirata, donde te enterarás qué pasó con el Lobo antes de manejarlo al principio del juego. Nada más entrar verás un puente. Si miras al agua verás un pez, una carpa, que si la matas te da escamas. A la derecha del puente, esas isletas que hay por ahí, tiene un tipo dentro de una tinaja (¿?) que te cambia cosas por las escamas, cosas que son muy buenas.

Si vas por el puente, habrá unos tipos con antorchas que te pueden quemar. Si sigues recto tendrás que vencer a los guardias de la entrada. Si no, tírate por la derecha del puente y vete a tierra firme, donde habrá un guardia y un perro y te cuelas dentro. Como sea, ya estarás en el ídolo Camino de la hacienda. Aquí vamos a hacer varias cosas buenas.

Primero, no vayas por el camino. Súbete a la pared de la izquierda, déjate caer, y avanza por todo el descampado hasta el fondo. Ahora te subes al muro y desde allí saltas al otro lado dejando con cara de gilipollas a los dos guardias.

Allí, en donde hay una hoguera, está el cañón flamígero, para hacerte la prótesis escupe fuego. Ahora trepa por la pared de la izquierda y tendrás que vencer a los enemigos que hay para abrir la puerta de la caseta que custodian, la cual te dará la herramienta que te permite equiparte con la prótesis del hacha, imprescindible para vencer a los que llevan escudo y que contra el resto de enemigos, en general, carga mucho la barra de postura. Si ahora vuelves por donde viniste, pero por el suelo, puedes abrir un atajo, pero cuidado porque están los guardias que custodiaban la puerta. Lo mejor es que regreses con el objeto de regreso a la hoguera, te equipes con las mejoras y vuelvas a la zona.

Ahora debes subir la cuesta por donde estaban los de la hoguera, despacito, venciendo por tu camino, para que practiques, a dos con escudo (con el hacha, chupados, ¿eh?). Ahora viene un mini jefe obligatorio, así que te recomendamos que hagas el truquito del USB, que a estas alturas es ya tu mejor amigo, y elimines por la hierba, en altura o como puedas sin que te pillen, uno por uno, los que están a la izquierda y derecha del mini jefe. Una vez limpio, graba otra vez en el USB e... intenta vencerle. Consejos de cómo hacerlo: vete por la izquierda tras pasar el puente, sube la torre y te lanzas a por el de abajo desde arriba. Ahora, por la hierba de ese lado izquierdo, y trinca por la espalda al que está quieto vigilando, cerca del mini jefe que no para de dar vueltas. En todo este proceso, si te pillan, sal huyendo hasta más allá del puentecito y espera que se calmen todos.

Bien, ahora que te has encargado de todos estos, todavía quedan dos allá arriba. Nuestro consejo es que ahora tires por la pared de la derecha, subas la rama y te encargas de ellos, que te dé igual que el mini jefe te vea, y una vez te los cargues, saltes de esta zona hacia atrás corriendo y que se calme el mini jefe. Hecho esto, métete de nuevo en la hierba de la izquierda agachado. Si hace falta, tómate algún dulce que te haga invisible si lo tienes. Espera que en su ronda te dé la espalda el jefe y tríncale por la espalda, quitándole la primera barra (o hazlo desde las hierbas de la derecha, como te venga mejor). Ahora se pone agresivo y es el momento de practicar el Mikiri para quitarle la segunda barra y vencerlo definitivamente. L1 y cuando aparezca el Kanji rojo, Círculo y le rompes la guardia y atacas con R1. Se lo parará y volverá al ataque, pero vuelve a repetirlo. Es duro a estas alturas, ¿eh? Pero intenta darlo todo sin huir porque se le recarga la barra. No te preocupes si parece que no le quitas, porque le vas cargando la postura.

Una vez vencido avanza y guarda en el ídolo. Uf.

Desde aquí tenemos fiesta ahora (nosotros, mientras navegábamos por los menús sentados en el ídolo... ¡nos atacaron los de las antorchas, tócate los huevos! Así que cuidado). Ahora tenemos que hacer un camino para poder llegar a la siguiente zona.

Vamos recto con cuidado con los de las flechitas de los huevos y llega hasta un puente. Aquí el problema no son los del escudo, sino el gordinflas. Intenta atraerlos poco a poco (usa shurikens o te acercas y te alejas según te convenga).

Llegarás ahora a unas casas y patio en llamas (un escenario espectacular, muy *Ninja Gaiden*) y habla con ese personaje, Búho, tu padre adoptivo (ya tendrás tiempo de cagarte en los muertos de este mamón. Ya verás, ya, más adelante...). Cuando te de las llaves salta rápido por los árboles de ahí que te quemarás como un fósforo. Avanza por los tejados y llegarás a una nueva zona.

En esta zona se pueden dar muchas vueltas, pero tu objetivo es entrar por esa zona iluminada en la que se ven varios enemigos delante de una cueva. Mátalos como quieras, pero ten cuidado porque son varios y en la cueva hay otro. Como te decimos, tu objetivo es entrar en la cueva, llegar al fondo y subir dando saltos de fantasía por la pared (tranquilo, el juego te lo explica en un tutorial). Arriba guarda en el ídolo.

Unas cuantas llamas y un borracho

Desde el ídolo, nos cargamos al payaso que viene a nuestro encuentro. Ahí saltamos al techo, con cuidado con las llamas, y, agachados y con cuidado también pero para que no nos vean, llegamos a la otra punta del todo. Bajamos y nos dirigimos al estanque, cruzándolo. Sabrás que vas bien porque a tu derecha, ya mismo, verás a un Npc (no hables con él) y, al fondo, un tipo gigantesco sentado rodeado de secuaces que custodian un gran portón. No avances; es el momento de despejar la zona antes de enfrentarnos a ese tipo gigantesco sentado, que es ni más ni menos que un mini jefe obligatorio, el borracho de parranda con los colegas. Es un jefe con costumbres relajadas para con la tropa.

Ahora en serio: tira por la izquierda, entra en la casa y, con cuidado, deshazte del enemigo por la espalda y luego del siguiente con fuego. Por muchos aspavientos que haga avisando, nadie le oirá. Hecho esto, sal de nuevo. Con el shuriken, vamos a provocar a los que están al lado del borracho. No los que llevan escudo, sino los dos más a la derecha del borracho, uno con antorcha y otro más. Deberían venir hacia a ti, pero no superes la piedra del centro del terreno, que si no el borracho se levantará y te verás obligado a huir. Ya está, todo limpito, excepto los más inmediatamente al lado del borracho. Ahora, si quieres, graba la partida en USB, porque vamos a liarla.

¿Te acuerdas del Npc que te dijimos que no hablaras con él? Pues habla con él. Se pone a decir gilipolleces, y es el momento en que debes lanzarle un shuriken a la boca del borracho para que se levante. Déjalo venir, no te muevas del lado del Npc y así los otros dos guardias no se mueven. Ahora, a tu lado, el Npc te ayudará, y es un gran espadachín y ayuda para cargar la postura del borracho. ¿Qué te podemos decir? Pues nada: ataca con todo, por la espalda, con fuego, sin dejarle respirar, como puedas. Entre los dos, debes cargarle la barra rápidamente y ejecutarlo. No te podemos decir otra cosa que esto. Si el Npc muere ya no aparece más, así que si no quieres que eso pase, haz el fullero y carga desde el USB.

Fin. Ya solo queda vencer fácilmente a los guardias y pasaste este tramo. Enhorabuena.

Hacia el jefe de zona

Dentro mata a los dos enemigos del pasillo y, ojo, esto es importante, pégate a la pared del fondo. Allí entrarás en una sala secreta en la que hay, entre otras cosas, y por toda la cara, una cuenta de oración. Como sea vuelve y salva en otro ídolo.

Ve por el único camino y mata al soldado despistado. Allí habla con el moribundo, que te dará una semilla despertadora (tú, tras haber estado en la zona de la serpiente, tienes varias, ¿recuerdas?). Ahora abre la trampilla con llave que te dio papi Búho y baja. Enemigo, mejor dicho, enemiga, al canto.

Mariposeando

Tras el video, verás que tu enemigo es una vieja de muy mala leche. En el video podrás ver la táctica que nosotros seguimos, pero básicamente ten en cuenta varias cosas:

—El juego, nada más empezar, te explica otra vez eso de postura y vitalidad, lo cual ya te da una pista: debes pegar a la vieja, desviar los golpes, darle tú unos cuantos, “bailor” a su alrededor, volver a parar, etcétera. Sé violento porque si mueres resucitas y recuperas el resucitar. Esta estrategia siempre tenla en cuenta.

—Si tienes que beber y protegerte de los cuchillos de la vieja, escóndete tras las columnas, que para eso están.

—Si aparece el kanji de ataque imparale sepárate que como te enganche estás listo.

Con esta táctica debiera de caer rápido. El problema es que la vieja no muere... y se vuelve a levantar. Consejo: vete al centro, donde la estatua, que la vieja resucita ahí. Ahora va a invocar espíritus, pero mientras lo hace te puedes poner morado dándole hostias sin parar. Cuando aparezcan los espíritus, tranquilo. Cuando te veas rodeado huye tras una columna y consume una semilla despertadora, que para eso te la dio el moribundo. Así se disiparán (también se disipan con el paso del tiempo pero, claro, es peligroso). Lo malo es que ahora la vieja también invoca rayos. Esta vez tendrás que seguir siendo violento y, cuando vengan los rayos, esquiva. Si te dan, esta vez sí, vete tras una columna y recupérate. Si invoca más espíritus, ya sabes.



<https://www.youtube.com/watch?v=OUvwPGgF30I>

Tras vencerla (poco más o menos te dice que ya era hora. Jodida vieja), verás una escena y entenderás el principio del juego y por qué no mueres. Pero para ti lo importante es que has conseguido cuentas como para, quizá, subir vitalidad y postura y, al vencer a la vieja, también puedes subir ataque.



Nada más que ir al castillo ya es jodido

Vete al ídolo de cuando venciste al jefe caballo loco. Sube y desde una zona elevada observa. A la derecha verás un árbol donde hay unos tipos con sombrero. No hace falta que los venzas, sino que tires por frente a donde estaba el árbol. Allí hay un tipo con tres perros.

Ahora súbete al borde de la izquierda y verás a dos tipos custodiando una puerta. No hace falta que los venzas, sino que ve rápido hacia arriba, hacia el tejado, y ahora observa el panorama: dos gordos con martillo y un par de enemigos más. Si quieres, tírate al suelo, corre recto pasando del gordo y gira a la derecha en cuanto puedas. Esquiva a los enemigos de las escaleras, cruza la puerta y mata por detrás al guardia que ni se ha enterado de tu loca acometida. Ahí acércate a esos andamios y... mini jefe obligatorio, un toro como un camión. Primero te aconsejamos que te muevas por la zona para que él limpie el sitio de enemigos y escombros, dale unos toques para rebajarle la barra y barrenos al canto. Si has actualizado el juego, este enemigo será un "poquito" más fácil de vencer. En nuestro caso no lo habíamos actualizado, pero no pasa nada. Que sepas que a muchos se les ha atragantado este juego, pero en nuestro caso no tardó en caer. Depende de tu estilo de lucha.

Mira en este video la estrategia a seguir:



https://www.youtube.com/watch?v=Us7Fn02_SKU

Cuidado al vencerlo que se abre la puerta y aparecen los picadores de la plaza a intentar terminar la faena que el toro no ha podido. Máталos y al ídolo.

Tejados de pesadilla

Desde este ídolo, y donde verás a tus espaldas a una anciana que parece está cantando un fandango asomada al puente, vamos a continuar. Pasa el portón y tenemos una par de caminos interesantes: recto, una gran escalera con ciento la madre de esbirros y culminando un mini jefe custodiando la puerta; a la derecha, la posibilidad de escalar con el arpón. Vamos a hacer lo de la derecha, pero quedas advertido: es un camino complejo.

Bien, engánchate con el arpón a la derecha y escala. ¿Nuestro objetivo? Ir siempre adonde vemos unos humos rosados para terminar en la parte más alta, entrando al gran palacio central. Vamos rectos, y cuando nos topemos con el gran muro que rodea el palacio, miramos a la izquierda, nos lanzamos por ese gran tejado y seguimos recto y luego rodeándolo todo hacia la derecha llegamos a una ventana abierta, la única por la que podemos entrar y que tendrá un ídolo. Esta:



Repetimos: quizá te puedas despistar un poco a la hora de encontrar la ventana, pero lo que debes hacer es mirar en el piso del techo desde donde estás o, quizá, descender al de abajo. Una buena idea es ir a uno de enfrente y tener una visión más amplia. ¿Cuál es el problema? Que hay ninjas alrededor que intentarán cazarte. Sí, como oyes: estarán continuamente lanzándote shuriken o atacándote directamente. Y ojo, a veces por parejas, y son muy rápidos. Debes golpear muy rápido, intentar ocultarte (ir siempre agachado) y, si puede ser, atraerlos uno a uno. Es más, cuando llegues a ese fondo que te hemos dicho, donde la muralla, y te veas obligado el ir a la izquierda al gran alero del techo del templo, verás unas cometas colgando. Por ahí se lanzan como un misil los ninjas. Así que si oyes como un pitido, protégete al instante. Mira este video por si no te ha quedado claro:



https://www.youtube.com/watch?v=v_gPiamNOv8

En esta sala abre el cofre con semilla y guarda en el ídolo. Arriba hay un samurái dando vueltas. Si entras por el lado derecho lo cogerás por la espalda. A estas alturas es una buena zona de farmeo hacer este método: salvar, subir, cogerlo por detrás, bajar, salvar, subir, cogerlo por detrás, etc. En 1 hora sin problemas unos 5 o por ahí niveles de habilidad. Como sea, también es una buena zona para que practiques con él la estrategia que después vas a necesitar contra un mini jefe que se comporta igual (¿será el dueño del dojo?).

Ahora continúa y mata sigilosamente a otro samurái de estos y luego ve despacito para matar a la vieja de la campana. Luego, no vayas de frente, que está cerrado, y ve por el único sitio. Te recomendamos que en cuanto puedas te subas al techo y esquives a los que están ahí, continúes por el techo, te tires matando al que está abajo y te las pires escaleras arriba a salvar a un ídolo (NOTA: si limpias la zona, entre las dos armaduras, hay un pasaje secreto con una cuenta de oración).

En esa habitación te está esperando un mini jefe, Jinsuke, el cual se vence como los samuráis normales, solo que este está dopado. No guardes la distancia porque no funciona: sé agresivo, para sus ataques como un mamón y gira guando te veas jodido. Ten en cuenta el Mikiri. Repetimos: practica con el samurái normal y luego con este, no tiene más. Además, es un excelente calentamiento para lo que te espera después...

Ahora sal por la ventana abierta, dirígete a la derecha (mientras oyes inquietantes silbatos de aviso, en un detallazo del juego que es genial), engánchate con el arpón, salta al balcón abierto y...

Jefe Genichiro: me cago en tu puta madre

Efectivamente, Genichiro es uno de los jefazos más pesados y duros del mundo From Software. Claro que, a diferencia de otros juegos, ya sabemos que *Sekiro* tiene una estrategia. Si quieres enfrentarte directamente con Genichiro y sabes lo que estás haciendo... pues adelante. Pero si todavía no te has hecho con los controles, tú también te cagarás en su puta madre. Pero que no cunda el pánico: tras cuarenta mil intentos y ver/intentar mil y una estrategias, al final nos lo pasamos. Aquí explicamos el método, que no es el más rápido pero sí el más simple (lee primero y luego ve el video. Por supuesto todo lo que puedas para mejorar, como por ejemplo, vencer a mini jefes, subir habilidades pasivas, etc., hazlo):

—FASE1: Nada más cargar va hacia ti, así que bloquea y da un paso atrás. Quédate con esto: círculo y hacia atrás. A continuación, R1, paso atrás tuyo, él te ataca (no te da), otra vez tú R1, paso atrás tuyo, otra vez él te ataca (no te da), y ahora, cuando lo vuelvas a hacer a la tercera, cuidado porque salta (da un paso atrás) y luego, cuando el Kanji rojo aparezca, pulsa círculo para dismantelarle el envite. Repite y triunfarás. Cosas a tener en cuenta: cuando usa el arco, usa L1 pulsado, pero a veces aparte de lanzar una flecha, se lanza hacia ti, aprovecha y échate hacia atrás. Si por el contrario empieza a realizar movimientos locos de espadazos y patadas, pues sin problemas por tu parte: esquiva. Y luego, corre hacia él, R1, y vuelta a empezar con los tres golpes hasta que salte de nuevo y aparezca el Kanji rojo.

—FASE2: Exactamente igual. Pero igual, igual. Eso sí, cuando ahora salte y aparezca el Kanji rojo, no pulses círculo, sino dos veces X. Simplemente así.

—FASE3: Bueno, bueno... aquí ya es diferente. El cabronazo se pone como si se le hubiera metido una guindilla en el culo y estuviera sudando: no se está quieto para nada. Por tanto, esta vez no vale con ser conservadores, esta vez tenemos que ser también agresivos. Eso no quiere decir que no podamos separarnos. De hecho, si hacemos eso (círculo, círculo, círculo sin parar), ni nos dan sus rayos ni sus ataques, e incluso nos da tiempo a beber calabaza. El problema es que entonces la batalla se hará muy dura, porque al escapar de su círculo de acción no nos dan los rayos pero... tampoco podemos devolvérselos. Sí, así es: podemos devolverle los rayos. Y, de hecho, está la clave para vencerle más o menos fácil (más o menos fácil, no decimos que sea fácil). Cuando comience a cargar los rayos, tú dale a salto y cuando veas que te impactan los susodichos rayos, pulsa R1 antes de caer al suelo y se los devolverás. Entonces se queda atontado y aprovecha para golpear. Poco, porque se levanta rápido, pero se le carga la postura más rápidamente. Tres veces, más o menos (dependiendo de si le puedes ir golpeando mientras o no), y será tuyo. Uffff...

Y ya está. Un último consejo general: no hay prisa. Si vez que el ritmo uno, dos, tres de las dos primeras fases se te rompe (porque se vuelva loco, porque te confíes y falles, lo que sea), paciencia: a repetir.



<https://www.youtube.com/watch?v=PPbkBvExEKU>



Cositas (obligadas) antes de continuar

Saluda a Emma al lado de la puerta y desciende. Allí te espera Kuro, el niño al que servimos. Descansa ahí si quieres, en el ídolo del escultor. Por donde se ve la silueta de un tipo como si fuera el cadáver de una peli de Hollywood, en la pared, podremos hacer un enlace al Templo desolado (cómo mola esto, ¿no?). Bueno, hablamos con Kuro y decidimos obedecer el código de hierro (da igual lo que se escoja, que conste). Ahora lo suyo es ir a hablar con Isshin Ashina, que es un tipo muy sospechoso, el señor de todo el castillo, familiar del puto Genichiro, y que al parecer fue el que tuvo la ocurrencia de la sangre del Dragón, etc.

Pero bueno, a lo que vamos: ¿y cómo vamos hasta Isshin Ashina? Pues subes las escaleras de por ahí y sal por la ventana. El objetivo es, una vez más, seguir los humos rosados. Es fácil, es un trámite pequeño. Entra por la habitación y habla con él. Luego regresa (por las ventanas), y resulta que hay una carta para finalmente hablar con Emma: el capullo de Kuro está en la biblioteca (vete a tomar por culo, Kuro). Si en este momento venciste a Dama Mariposa, dale la gota de cerezo que te subirá las resurrecciones. Hay que preguntarle por flores, piedra, etc., lo que sea hasta que tengamos que viajar.

Hacia el Templo de los monetes

¿Te acuerdas de la vieja asomada en el puente al lado del ídolo Castillo Ashina? Engánchate como Spiderman y te vas al puente que está frente a ti. Allí mata a los que te encuentres y encarámate en lo alto de ese edificio con las puertas cerradas. Sabrás que vas bien porque allí verás a un gordo campanero con perros. Tú mismo, pero mejor tírate al fondo, esquivalos y ve por el único camino a salvar al lado de unos oferentes en el ídolo Entrada a Mazmorra abandonada. Mira bien qué vende que a veces son cosas buenas, como calabazas especiales o semillas.

Aquí tira recto por el único camino que hay. Puedes coger objetos o hacer lo que tú quieras, pero la zona no es muy peligrosa a excepción de que los enemigos que mates se volverán a

levantar en plan zombis. El punto clave está tras descender unas rampitas en las que llegarás al ídolo Canal subterráneo.

Tírate al agua, con cuidado de los putos peces, y sal a tierra donde hay un gilipollas vigilando desde lo alto. Sigue avanzando y llama al ascensor.

El país de los monjes locos

Nada más llegar escucharás una voz que te habla: Genichiro. Es broma.

Luego de la conversación, salva en el ídolo del Templo. A la derecha, tírate y, después de hablar (o no), con un Npc que hay por allí, vete a la izquierda. Te recomendamos que te escondas en la hierba de la derecha para esquivar a esos monjes locos.

Tirando por la derecha y oculto en la hierba esquivas al que vigila y verás ahora unas largas escaleras con una procesión semanastera enorme de monjes. Quedas advertido: son fuertes y todos juntos te pueden dejar el culo como un bebedero de patos. ¿Qué hicimos nosotros? Nos liamos a hostias y, ya al fin, rodeados, corrimos hacia la puerta y cuando llegues allí, a la izquierda, te enganchas en un agujero y te cuelas dentro. Allí dentro mata a las putas cucarachas asquerosas, baja por las escaleras y corre todo lo que puedas hacia la ventana del fondo, en donde te encontrarás un enorme árbol. NOTA: si quieres echarle huevos, detrás del tipo sentado que parece dirigir la oración, y que es un invoca bichos, hay una semilla de calabaza.

Allí afuera ve enganchándote en las ramas hasta llegar a una zona con una casita, hierba para esconderte y, aparte de monjes, unos tipos con lanzas dobles que te revientan. Hazlo como quieras, pero tu objetivo es ir al puente roto y saltar de frente para meterte en esa cuevecilla y... ¡salvar en un ídolo! ¡yeah!

Seguimos con peligros mil

En esta nueva zona nos vamos a dedicar a la escalada. Desde el ídolo, ve por la derecha, despacito y subiendo poco a poco matando a cabezones con sombrero que pueden darte bastante por culo, pero que no son muy difíciles (aunque uno de estos mamones envenena...). Una vez arriba, engánchate a la rama y luego a tierra firme. Allí verás un puente cubierto sospechoso... ¿no? Pues sí.

Los puentes de Madison versión From Software

En la afamada película *Los puentes de Madison* de Clint Eastwood, la protagonista quiere irse de Madison y aquí también hay que hacer que ese pedazo de guerrero que te impide el paso se vaya... pero al abismo. El nombre del mini jefe es una oda a la imaginación literaria: Guerrero con armadura.

Este combate tiene truco, porque no vale con matar a este mini jefe, sino tirarlo por el puente. Mira el video porque es lo mejor para conocer la estrategia (ya sabéis que de los mini jefes no solemos grabar videos excepto que tenga algo especial que merezca la pena ver). A diferencia de otros jefes, mejor guarda espacio (es un combate que puede hacerse estilo *Souls*, lo malo es

el rango de su arma gigantesca) y cuando tengas hueco usa el hacha, que parece que le carga bastante la postura. Sé listo y dale el golpe final cerca del borde del puente.



<https://www.youtube.com/watch?v=A3NFXsIR7zw>

Salva en el ídolo y ahora, una vez más, eres libre de explorar, pero nosotros te vamos a decir el camino para llegar a tu objetivo sin líos. No bajas las escaleras sino que tírate al tejado que tienes abajo. Desde allí ve de tejado en tejado hasta que llegues al edificio ese que ves a lo lejos tras unas escalerillas y desde cuya altura hay un patio. Pues bien, busca por ahí unos salientes/ramas por los que ir escalando hasta arriba. Una vez que estés arriba, sigue subiendo las escalerillas hasta que llegues a una gran mansión y entra por la puerta que te encontrarás cerrada a la derecha y que custodia un tipo con cuernos. NOTA: ni qué decir tiene que esto está lleno de enemigos que no te van a dejar en paz... También podrías hacerlo tirándote al patio y saliendo por la puerta lateral abierta, subiendo al lado de esa hoguera y esquivando, una vez más, a ciento y la madre.

Salva dentro. Ahora vete al altar y toca la campanita (si no vences a Genichiro, aquí es lo máximo que puedes hacer, no podrás tocar la campana). La campana, por cierto, te lleva a un jefe particular.

Haciendo el mono

Este jefe es de una gran originalidad, puesto que es más un puzle que otra cosa. De hecho, nada más empezar, te darán una campana en la que puedes reiniciar las posiciones originales de los tres monos que tendrás que matar. Porque tienes que matar a tres monos... del biombo.

Nada más empezar, vuélvete invisible y date la vuelta y mata al mono invisible que por allí anda. Ahora toca la campana porque el mono del tejado te ha visto.

Ahora cuélgate del tejado de la derecha y empala por detrás al mono de fuego. Ahora cuélgate rápido a las ramas y mata al mono de verde. Para ello lánzale petardos para aturdirlo (en el video a nosotros se nos escapó y lo cogimos después reiniciando con la campana las posturas).

Como sea, cuélgate enfrente y gira a la izquierda a toda velocidad. Abre la puerta y apaga las velas. Ahora sal fuera, cuélgate de las ramas de enfrente y al techo. Ve a la izquierda y tírate por el agujero del techo. Mata al puto mono. Y fin.



https://www.youtube.com/watch?v=J7gfm7_N6v4

Después del combate aparecerás en una zona especial. Allí tendrás que hablar con la niña para que te de la espada inmortal.

Vuelve con Kuro y dale la espada inmortal. Vámonos ahora hacia las profundidades del juego, nunca mejor dicho.

Continuando: hacia lo hondo

Vuélvete al ídolo Torre Superior- antesala en el que estaba el samurái ese dando vueltas, mávalo una vez más y donde está el otro samurái con la vieja de la campana, lánzate por el agujero y engánchate antes de darte la gran hostia. Aquí verás a mucha peña. Tienes que meterte por la habitación que está custodiando el samurái. Allí, aparte de un cofre con otra prótesis, tendrás que abrir un portón y, acto seguido, tirarte al agua. Nada hacia el puente y te enganchas en una rama a mano izquierda y después otra vez a la izquierda, a salvar a un ídolo.

Desde ahí date media vuelta y ahora sí cruza el puente, el portón y ve por el bosquecillo, matando a unos simpáticos monjes que son el prelude de los putos monjes que te encontrarás más adelante. Como sea, salva en el ídolo de nombre inquietante titulado... Santuario de la serpiente gigante.



Descendiendo hacia Monkey City

Saltamos enfrente, cruzando el abismo con el arpón. Seguimos y seguimos por las ramas hasta que encontremos un ídolo de escultor. Ahora, giras y te lanzas hacia el fondo, donde están un par de enemigos, das un salto y te agarras al bordillo, vuelves a subir por otro bordillo y cruzas un saliente de los que hay que ir pegado a la pared, para así llegar a una zona donde, tras cargarte a otro enemigo, encuentras una cuenta de oración. No solemos desviarnos pero esto nos pareció importante decírtelo.

Bueno, de regreso al ídolo nos lanzamos ahí abajo y ya estamos en el Valle sumergido. Ahora, utilizando ramas y dejándote caer, deberás llegar a tocar suelo, y sabes que vas bien porque los putos traen rifles y cañones. Debes llegar a un ídolo que se llama del Valle sumergido que está frente a un precipicio desde donde se aprecia una cabeza de Buda gigantesca y espectacular entre la nieve. Sí, lo que estás pensando: hay que ir allí.

Hay tiradores por los alrededores y en esa fogata hay un mini jefe, un Ojos de la serpiente. No sabemos si es obligatorio o no, pero nosotros nos lo cargamos con la siguiente estrategia: lánzate con el arpón, rápidamente, pasando de los tiradores, y llegas a la plataforma donde está el mini jefe. Ahora, la clave es ser muy violento, con especial atención a sus kanji (ante la duda, salto con doble X). No deberían de molestarte mucho los tiradores. Luego, tras la primera barra, petardos + R1, así todo el rato, hasta que le cargues la postura y te cargues a Ojos de la serpiente. Puedes probar también, en la primera barra, con cenizas, pero este material nos será valioso más adelante en el juego, por lo que te recomendamos probar “normal” y así ganar verdadera experiencia de batalla: la de que te hagas cada vez más con los controles.

Seguimos por esta helada fase

Lánzate a la izquierda y, tras un pasillito estrecho, llegamos tras esquivar disparos mil, y cruzamos el puente. Engánchate a la rama y sigue ascendiendo mientras diferentes tiradores

te complican la escalada. Cuando llegues a “tierra” firme, ve al fondo, ligeramente a la izquierda, donde se ven unas tablas y métete en la cueva. Cuidado con los que están dando por culo por ahí y cuando encuentres el ídolo del escultor, justo antes de un puente de tabloncillos de madera, descansa (ídolo Fuerte del cañón). Y ahora, un mini jefe: un híbrido hombre ciempiés.

No le vamos a hacer una sección, simplemente con R1 sin dejarle respirar y, cuando le toque a él, L1 todo el rato, por lo que su barra de postura se cargará muy rápido y caerá a la primera o, acaso, a la segunda. Créenos. Abre la puerta con la llave para ir al siguiente tramo.

La serpiente... ¡qué “zusto”!

Nada más te atrevas a cruzar el puente... ¡susto! Otra vez la puñetera serpiente gigante que parece la de *Conan, el bárbaro*, la peli de 1982. Caerás al agua, así que nada todo lo rápido que puedas para entrar en la cueva y descansar en el ídolo del escultor. ¡Uf!

Sal de la cueva al exterior, enganchándote a las ramas. Verás unas magníficas, otra vez más, esculturas de Buda. Debes descender usando el arpón. Cuidado porque ahora, como si hubieran salido de *El planeta de los simios*, los jodidos monos llevan armas de fuego (WTF?). Avanza por este lado y sabrás que vas bien cuando veas a un grupo de monos que, sencillamente, pueden ser catalogados de manifestantes o trabajadores en huelga. Nosotros nos liamos a palos con ellos, entre caídas de fps por un tubo, y los vencimos fácilmente (no van ni armados).

Desde aquí ve por las manos de los Budas hasta llegar a un lugar del que tendrás que escalar y ya estarás frente a un ídolo del escultor, el del Valle Bodhisattva. Pues bien, aquí hay dos opciones: o al espacio amplio ese donde una especie de Yeti o Copito de nieve está haciendo algo raro o sigues para adelante, tirándote hacia abajo para llegar al fondo, donde las aguas estancadas verdosas. El camino “obligado”, supuestamente es este último. Sin embargo, nosotros nos fuimos para el Yeti, que resultó ser... un jefe.

¿King Kong contra Godzilla? No, King Kong y Godzilla todo en uno

Este jefe tiene un amplio escenario, ¿verdad? Pues te va a faltar espacio.

Nada más bajar ve rápidamente para él y tírale petardos, ataca (gira para que no te aplaste), petardos otra vez, ataca (gira para que no te aplaste), etc. Ya ha muerto. Muy bien. Ahora date media vuelta y... ¡un momento! ¿Qué cojones pasa aquí? ¡Que se levanta el zombi mono!

Pues sí: segunda fase del combate con un mono sin cabeza y espada y mucha mala leche. Hay muchas formas de vencerlo (faltaría más), pero la forma más efectiva, y cobarde, es una forma lenta: atacar cuando se lance, cual serpiente, por el suelo. Solo tienes que tener cuidado con su grito que te produce terror. Fíjate bien en el kanji y te alejas corriendo. Mira el video que vale más que mil palabras:



<https://www.youtube.com/watch?v=YEQOPn0REtk>

Guarda en ese ídolo. Si te metes en la cueva encontrarás una florecilla, que es lo que guardaba, amoroso, para su novia. Qué tierno, ¿verdad? Ya hablaremos más adelante en la guía de esta... “ternura”.

Venenos + serpientes

Desde el ídolo de antes de este jefe, baja ahora por los bordillos y ramas hasta el fondo verdoso. Al lado de unas lucecitas y cuervos volando hay un oferente. El camino que debes seguir es por su derecha (hay una cueva). Ese camino es para conseguir un objeto de uno de los finales del juego y para después poder matar a la puta serpiente definitivamente. Si quieres saber cómo, mira este video:



<https://www.youtube.com/watch?v=R6vEEZJMvZ4>

Como ves en el video esta zona se trata de esquivar los espíritus y a la serpiente para, al final, distraerla con el mono al que debes controlar con el ninjutsu del titiritero. No tiene pérdida: sigue los humos y después izquierda todo el rato. El video es bastante claro (el segundo paso, a partir del minuto 03:50 aproximadamente).

Al final, tras coger las vísceras secas del altar, sube por el bordillo de la izquierda mirando hacia la puerta bloqueada por el cuerpo de la serpiente (por el techo) y no pares hasta salir al exterior, a un ídolo.

¿Hasta los huevos de ver monos? Tranquilo, que no has terminado...

Nada más levantarte del ídolo Charco de veneno, si es que has descansado, escala por la derecha del Buda (tramo espectacular este, lleno de estatuas gigantes, ¿verdad?), cárgate al del cañón, y baja de nuevo al ídolo sin descansar. Ahora, ve por la izquierda, todo pegado por la pared y agachado. En un momento dado, verás a un mini jefe Ojos de la serpiente de perfil que te espera, otro como el que nos cargamos en su momento, mirando a tu derecha. Pero no te ve y no es obligatorio. Ahora tienes dos opciones: te tomas un caramelo Gachiin que te vuelve invisible, sigues adelante agachado, te metes por la cueva de la izquierda a su espalda y ya está, se acabó este tramo o decides acercarte por la espalda y quitarle la primera barra. Entonces, hecho esto, el tipo ya se ha percatado de tu presencia e irá a por ti, retrástrate para que el fusilero que está en el islote no te vea, y ahora petardos + R1, así todo el rato, hasta que le cargues la postura y te cargues a Ojos de la serpiente. Tú eliges.

Como sea, no tardarás en encontrar a un moribundo en esa cueva que te cuenta cosas raras e inquietantes, por lo que sería ahora buena idea hacer una copia del savegame en un USB. Sigue para adelante que ya verás qué risas, ya...

Mi mono Amelio y yo: rey Kong te saluda... otra vez

El mono sin cabeza sigue ahí, el hijoputa. Ahora tendrás que enfrentarte a él en su versión sin cabeza y por fuerza: a diferencia de la primera vez, es obligatorio. ¿Por qué en el video ves que, a diferencia de la táctica que usamos de mantener la distancia, ahora somos más agresivos? Porque cuando le quites la primera barra, llamará... a su novia. Por eso te habíamos dicho lo de la ternura. ¿A qué ya no te parece tan tierno? Es una historia de amor made in From Software.

No te vamos a describir cómo vencerlos porque son patrones ya vistos en el anterior combate. Lo único es que fíjate en el video cómo en las dos primeras fases estamos atacando como posesos y después ya, en la tercera, somos conservadores. Pero si no eres violento, sobre todo cuando aparezca la mona, a la cual se le carga la postura muy rápido, estás muerto. Dos cosas a tener en cuenta: cuidado con el terror de nuevo y usa petardos con la mona, si es posible, alejándola del novio.



<https://www.youtube.com/watch?v=DA7Glqm8dZk>

Una vez vencido, ya puedes usar el ídolo de ahí mismo. Sigue por el único camino posible utilizando el arpón. Aquí todavía hay fiesta: ninjas espirituales. Pero un poco más avanzando y ya hay otro ídolo del escultor. Graba ahí.

Caminito liso si no sabes lo que haces

Aquí, con toda esa bruma que recuerda a una fase de *Dark Souls II*, que parece un vagón de fumadores de un tren, podemos llegar a despistarnos. Hay además enemigos y perros e incluso unos tiradores, etc. Pero no hay pérdida si tenemos claro dónde seguir.

Avanza y verás en un momento dado una casa a tu derecha con unos cuantos tipos espíritus (¿jugando al parchís?). Sigue recto y sube una cuestecita (cuidado con los perros) y llegará un momento en que no puedes avanzar. Ahora escala y, cuando veas la pared azul y blanca que te mostramos en la foto, no vayas por la izquierda sino por la derecha, en donde te encontrarás un mini jefe rodeado de monos (otro borracho).



Si no quieres líos, salta abajo y pasa de él, saltando al tejado del edificio que verás enfrente de ti (es el mismo edificio donde estaban los espíritus jugando al parchís pero por arriba).

Allí arriba busca un agujero.

Molinete segunda parte

Cuando creíamos que el mítico y legendario Molinete del *Dark Souls* original no tenía parangón, Miyazaki nos regala su segunda parte: Noble de la niebla. Eso no significa que su diseño y situación (tocando la flauta, el misterio de por qué está haciendo eso, etc., no sea genial).

Tan sencillo como lanzarte desde al agujero del techo y eliminarlo en una ejecución o dale de hostias, si es gilipollas, qué más da. Sí, como lo oyes. La niebla se disipará, así como el resto de personajes y ya podemos continuar.

Ya solo tenemos que avanzar y llegaremos a la aldea de catetos Mibu.



En el pueblo de *Resident Evil 4*

Tras grabar en el ídolo, nos adentraremos en una fase muy buena artísticamente, pero pesada. Se puede hacer larga porque los aldeanos son como zombies que resucitan una y otra vez, pero si se sabe lo que hay que hacer, como en tantas otras ocasiones, no tardaremos en salir de aquí.

Nada más avanzar, a la derecha, podrás ver uno de los Oferentes, que son como El Corte Inglés o un Mercadona: están en todos lados. Y, como en esos dos establecimientos, tienen de todo, desde caro a barato, así que aprovecha para comprar (especialmente la calabaza anti terror). Pero vamos para adelante, como los de Alicante.

Nuestro consejo: todo recto hasta el árbol iluminado (coge lo que hay ahí, que es una semilla) y después todo por la izquierda. Esta táctica no gustará a Trump pero es efectiva. Luego llegas a un “tope”, salta por las terrazas (por el murete) y te encontrarás con un gordinfla de espaldas con campana. Mátalo y sube las escaleras que estaban a su culo y dale a grabar al cruzar el puente al ídolo del molino.

Ahora seguimos recto y al final verás una mujer llorando. Pasa de ella y corre hacia el puente (si te quieres detener, hazlo, y habla con ella, pero se convierte en mini jefe, tú sabrás, nosotros pasamos sin caballerosidad ninguna). Eso sí, en mitad del puente aparece un espíritu espadachín. Esquivarlo es jodido, todavía no sé cómo no nos caímos, pero se puede (o véncelo, como te parezca).

No tardaremos en llegar a una especie de caserón donde varios gilipollas están intentando entrar. Si quieres, aprovecha para cargarte un gordo por la espalda, trincas su experiencia y te lanzas por debajo de la casa, donde puedes coger objetos tras introducirte dentro por una trampilla y hablar con un sacerdote (es lo que hicimos nosotros). O, simplemente, cuando veas a todos de espalda golpeando, pasas de todos y tiras a la izquierda, donde te espera un jefe. Tú eliges, pero al jefe hay que vencerlo sí o sí, sea más tarde o más temprano.

Ja-mon-jamón-jamón-ja...

En este primer encuentro frente a la cueva encontramos a la monja en aspecto espectral, valgan las palabrejas parecidas. La clave, si quieres hacerlo “fácil”, es guardarle las distancias lo máximo posible, corriendo en círculos alrededor de la monja y aprovechando sus pausas para lanzarte con R1 en carrera. Su área es amplia y por eso debemos esquivarla así, separándonos. Si hacemos esto, no es que sea fácil pero sí que podemos prever sus veloces ataques. Atacar, correr separándonos, atacar, etc. Es decir, aprovechar nuestra oportunidad con cabeza. Sus ataques son, dentro de lo que cabe, predecibles. Nosotros nos la pasamos a la primera gracias a esta táctica “cobardona” pero eficaz. No te decimos esto para vacilar, sino para que seas consciente de que sí funciona. Mira el video y se ve clara la estrategia:



<https://www.youtube.com/watch?v=PNg4IXKnSa0>

Ya está, conseguimos vencerla y nos da la habilidad de respirar bajo el agua. Hecho esto graba en el ídolo y penetra en la espectacular cueva. Ahora mismo, no se puede hacer nada. Lee una nota que hay por ahí y regresa donde el amigo Kuro.

NOTA: Ahora ya puedes nadar bajo el agua, por lo que te puedes dedicar a explorar. En el pueblo este de catetos y en los terrenos del templo, en sus lagos, hay cuentas de oración, así que si quieres hacer el Michael Phelps...

Lío en el castillo de Ashina

Solo podrás transportarte al inicio del castillo de Ashina, donde el inicio de la mazmorra abandonada, donde estaba un oferente, porque todos los demás ídolos de esta zona están desactivados y aquí están unos contra otros dándose de hostias. Por tanto, como ves, esto tiene un aroma a final que tira para atrás.

Tira por donde tú quieras: atraviesa el puente (cuidado con los nuevos enemigos) y ve por el portón o tírate por los bordillos del lateral del puente y ve nadando. Da igual: tu misión

consiste en llegar otra vez a la ventana donde nos colamos por primera vez en el castillo. Esta vez no es obligatorio, puesto que ahora podremos llegar a donde luchamos contra Genichiro a través de una rampa (aunque está custodiada por ninjas). Sin embargo, no te lo aconsejamos, puesto que aunque llegas directamente al enfrentamiento, esquivando un mini jefe y varios enemigos, después, cuando mueras, porque, créenos, morirás, deberás repetir todo este camino.

Por tanto, te recomendamos que lo hagas normal, llegando por la ventana al ídolo, otra vez, Torre superior – antesala, vences al que da vueltas (que servía para farmear, ¿recuerdad?) y ahora fuera verás que hay uno de esos nuevos ninja morado que cuestan un huevo de vencer. Lo podrás coger por detrás, ahora sin vieja con campana, y después continúa como la otra vez: sala abierta – hueco en el techo – te tiras en donde había varios hablando y corres escaleras arriba hasta el ídolo Torre superior – dojo Ashina. Si la otra vez estaba un maestro espadachín, una especie de hermano mayor de los espadachines “normales”, ahora habrá un hermano mayor de los ninjas morados.

Es un enemigo jodido, no te vamos a engañar, porque encima viene acompañado. Lo suyo es que entres despacito y cojas desprevenido al de la izquierda, al cual puedes o matar o, mejor, convertir en aliado con el ninjutsu de marioneta. Nosotros en el video utilizamos la táctica de ponernos al lado, girar con el círculo a su alrededor esquivando su mortal patada, golpear, seguir girando, etc. En el video, no obstante, verás que nos cuesta bastante coger el ritmo porque el cabrón no se queda quieto. Siempre puedes usar bloqueo o petardos. Ten paciencia o practica con los “normales” antes de enfrentarte a él. Ánimo, que te va a hacer falta.



<https://www.youtube.com/watch?v=Q7Tlm0gg71U>

Punto clave

Ahora es recomendable que, tras haber vencido a este auténtico fiero hijo de la gran puta, grabes tu partida en un USB, porque hay un punto de no retorno en la historia. Cuando subas

verás que está tu padre adoptivo, Búho, intentando aprovecharse de Kuro. Luego te tocará hablar con tu papi y jurarle lealtad a él o no. Si tu intención es terminar el juego rápido y dejarte de dar vueltas, entonces esta guía ha terminado para ti: dile que te pones de su lado respetando el código y automáticamente tendrás que enfrentarte a dos jefes finales seguidos: Emma y el viejo Ashina. Después de vencerlos, el juego acaba.

Si no sabes cómo vencerlos, te tocará buscar videos o consejos por internet porque nosotros no hemos elegido este final. ¿Por qué? Primero, porque es un final malo, traicionando y matando a Kuro, y, segundo, porque entonces nos dejamos por ver al verdadero jefe final e incluso toda una zona espectacular (fácilmente 3-4 horas), y es una pena. Tú mismo. Si quieres continuar como nosotros la aventura, sigue leyendo.

Traicionando el código... y a papi Búho

Pues eso: el viejo no se lo ha tomado bien. Y es un toro, oiga, con su barba, su altura, sus prótesis, sus posturesos y sus hostias como panes.

Comienza manteniendo las distancias. Un buen momento para atacar es cuando lanza dos shurikens seguidos y después salta, quedándose vendido. Eso sí, debes tener cuidado con unas bombitas que lanza que te impedirán curarte durante un rato (momento en el que también se le puede dar). Si estás atento a que te lance los shurikens y salte, es hasta predecible. El problema es su ataque en carrera, en el que hace un movimiento de cadera difícil de calcular. El consejo es saltar mientras esquivas (ante la duda, salto). Es el movimiento más difícil. Dominarlo es dominar este combate. Date cuenta en el video que somos más valientes y le damos de hostias en otros momentos aquí no descritos, pero eso es porque estábamos llenos de confianza y sabíamos sus movimientos tras palmar varias veces previamente (y nunca más de 1-2 toques). Y que incluso morimos, ¿y qué? Al quitarle la primera barra, se nos cargará el resucitar de nuevo.

Tras quitarle la primera barra, hincará la rodilla en el suelo y te pedirá ayuda y perdón. Aléjate. Tú tranquilo. Antes de acercarte, cúrate, toma caramelos, etc. Y ahora al acercarte echará humo, por lo que tendrás que alejarte. Y... vuelta a empezar. Ahora echa veneno, pero a ti te debe da igual. Repetimos: si consigues esquivar su ataque corriendo (el que te hemos dicho que debe esquivar saltando), tienes casi todo hecho.



<https://www.youtube.com/watch?v=jTUIInrvZKY>



Cerrando flecos

Después de haber vencido a Búho, habla con Kuro y Emma varias veces, pues tu objetivo es hacerle sangrar y luego quemar incienso allí en la mesa. Ahora te dará una pista: necesitamos lágrimas del dragón divino.

Vuelve a la cueva, a la que solo podíamos acceder tras vencer a la Monja corrupta, y entra en el palanquín. Reza y prepárate para una espectacular cinemática. Ya estamos en el Palacio del Manantial. Muévete por el cuerpo de esparto hasta el ídolo y descansa. Ahora, penetra hasta ese puente.

Vuelve Sor Citröen a nuestras vidas: la monja verdadera (verdad verdadera)

Bueno, bueno... nada más entrar tenemos una sorpresa de las buenas: la monja de antes, pero verdadera, llegando desde el techo al suelo (cuidado, que te puede dar nada más llegar). ¿El problema? Que ahora el espacio es muy corto, por lo que eso de correr a lo loco no funciona mucho y, por si fuera poco, tiene... tres barras. Sí, como lees. Vamos a comentar las tres fases y lo que, en nuestra opinión, debemos hacer para tener éxito:

—FASE 1: seguramente no verás ningún video ni ninguna guía por internet (o por lo menos que nosotros sepamos) que te aconseje esta táctica: atacar y escabullirse hacia atrás. Esto es una locura, todo el mundo aconseja paso a un lado, pues el rango y distancia de la monja es muy amplio y se supone que debe darnos si hacemos tal locura. Pero no, no nos da. De ahí que ideáramos esta táctica: R1, dos veces Círculo y hacia atrás, correr hacia adelante y terminar la carrera con R1, otra vez dos veces Círculo y hacia atrás, otra vez correr hacia adelante y terminar la carrera con R1, etc., etc., repitiendo las veces que haga falta. Exige unos nervios de acero, gran concentración y ritmo, pero se le puede vencer sin que te dé un toque. ¿Problemas? Que se te canse el brazo o que la cámara te va “torciendo” hacia un lado y te puede arrinconar. Pero nada que no puedas controlar. Por otro lado, procura vencerla centrada en el puente, ahora te explicamos el porqué.

—FASE 2: nada más le hagamos el ataque especial que le quita la barra, sin perder un segundo y mientras está mareada, engánchate al árbol sobre ella (por eso había que vencerla centrada en el puente) e inmediatamente engánchala haciendo click con la palanca izquierda, salta y ataca con R1 para quitarle la barra del tirón. Debes ser extraordinariamente rápido, pero mucho, mucho.

—FASE 3: con el gusano en su cabeza, debemos no dejarla respirar. Si bien podíamos haber usado los petardos y/o las cenizas en la primera batalla, en dicha primera batalla era muy rápida en reaccionar mientras que aquí es más lenta. Por tanto, ahora es cuando te aconsejamos los petardos más cenizas y no dejarla respirar. Caerá como fruta madura en cuestión de segundos.

El video deja claro todos los pasos para esta estrategia:



<https://www.youtube.com/watch?v=QpooaoH5kLY>

Enhorabuena, Trofeo/Logro para ti, te acabas de pasar otro jodido jefe que te abre ya, por fin, las puertas al palacio. Cruza y graba en el ídolo: te lo has ganado, campeón.

Explorando un terreno de pesadilla

Una gran fase nos espera: construcciones semiderruidas entre cerezos en flor, como el pasado de una gran civilización, enterrado, más bien sumergido, en agua. Pero también nos esperan jodidos enemigos de todo tipo. Es un espacio amplio donde podemos, quizá, llegar a perdernos si no sabemos a dónde nos dirigimos.

Desde el ídolo baja y luego métete en esa casa. Ve despacio, mirando bien, que algunos de los nuevos enemigos (seres que parecen los malos de *El cristal oscuro* pero con flauta incorporada), están escondidos. Si tienes la calabaza de protección contra terror es buena idea usarla.

Sal, ve por el muro que hay a tu izquierda y verás una imagen de un puente roto con un enemigo, varios perros y un edificio. Sigue recto pasando del puente de la derecha y del edificio de la izquierda y cruza al otro lado. Allí vence a los perros y cruza el puentecito, abre el portón y graba en el ídolo.

Seguimos explorando

Ahora estamos en una zona peliaguda, con multitud de enemigos. Nuestro consejo es que vayas pegado a la izquierda, matando en secreto o esperando a que las patrullas pasen (o las esquivas por el techo, pero lo mejor es que esquives a la patrulla del flautista que va con dos soldados). Sigue pegado a la izquierda hasta que te encuentres un agujero en el suelo. ¿Ves esos guardias frente a ti? Tienes que ir hacia ellos y luego a la izquierda, para grabar tras el portón en un ídolo al lado de un puente. Te recomendamos que te tomes la calabaza anti

terror o algo parecido porque te revientan como se te junten todos a la vez (incluso aunque hagas la zona corriendo).

NOTA: Tras guardar, verás un enemigo de espaldas. Efectivamente: es una buena zona de farneo. Por cierto, si vas a la izquierda, te encontrarás con un Toro Llameante, pero tu objetivo es ir recto. Tras el susto (una carpa gigante se carga el puente), salta de rama en rama hasta tierra firme.

Saltando y nadando como un bendito

Bueno, desde aquí mucha gente se despista, se líá. Pero no tiene pérdida. Ya sabes que aquí en esta guía siempre vamos en línea recta, lo más al grano posible, e incluso esquivando. Las exploraciones te las dejamos a ti. Súbete a la rama de la derecha y llegas a "tierra". Recto hasta el fondo, sube las escaleras y, todo pegado a ese fondo, dando saltos de fantasía con el arpón, vas avanzando.



No tardarás llegar a un sitio donde a tu izquierda queda un portón cerrado que no puedes abrir ahora mismo y a la derecha unas escaleras que bajan. Si te fijas, desde aquí verás unos guerreros vigilando en una gran explanada, donde también hay uno de estos bichejos al lado de una campana. ¿Qué hacer? Pues salta con cuidado, para que no te vean, y ahora ve a toda velocidad pasando esta explanada. Te encontrarás de bruces con un ídolo de escultor, lo tocas y descansas rápidamente y ya está, nadie te persigue y ya podemos continuar desde aquí.

NOTA: Cerca de aquí, saltando a la rama, verás sobre una un gilipollas que lanza rayos. Cárgatelo (es fácil) y te suelta una cuenta de oración. Toma ya.

Bueno, bueno... pedazo de lago se ve desde aquí, ¿no? Vistas espectaculares. No solo eso, sino que verás a una viejecilla en lo alto de un techo de una casa sumergida, a la izquierda. ¿Cuál es nuestro objetivo? Pues ir hasta aquí y luego sumergirnos:



Mirando a la pared, hacia la izquierda para entrar en una especie de cueva submarina. Nadando por ahí abajo llegará un momento en el que verás la carpa gigante intentando comerte. Esquívala y sigue recto hasta que te puedas meter por una de las ventanas de los edificios en ruina. Luego sube al exterior y sube de nuevo hasta grabar a un ídolo.

Desde el ídolo entra y encárgate de la peña. A tu izquierda, un atajo (el portón cerrado de antes, ¿recuerdas?). A tu derecha, un cofre con semilla de calabaza. De frente, tu objetivo. Simplemente ve recto, subiendo las escaleras y esquivando rayos hasta que llegues a un altarcito. Una imagen dramática, seguramente muy interesante para el lore del juego, nos recibe en este habitáculo. Reza delante de ella y... jefe que te crió: Dragón divino.

Dragón Shenron yo te invoco

Este jefe es fácil, tan fácil como los Monos del biombo. Es decir, que si no sabes lo que hacer, pues es tan difícil (a su manera) como otros. Pero si sabes lo que hacer, se puede pasar fácilmente. No es un jefe tan puzzle como el de los monos, pero también tiene su truco.

—FASE1: simpáticos hombres árbol (vale, no son simpáticos sino hostiles, pero a nosotros nos hacen gracia) irán a por ti. Puedes liarte a palos una y otra vez contra ellos, aunque sueltan veneno. Es mejor subirse a los árboles, engancharlos/marcarlos desde lo alto, lanzarte con R1 y realizaremos un barrido con el árbol lanzando uno contra todos como si fuéramos Obélix contra los romanos. Luego aparecerán otros más fuerfecitos, de un color gris oscuro, pero se vencen igual.

—FASE2: ahora sí, se despierta Shenron, no por haber reunido las bolas de dragón sino por haberle tocado las bolas al dragón, que son dos cosas diferentes. La cuestión es que debes tener en cuenta sus ataques cuando se ilumine el kanji. Es fácil de esquivar saltando y corriendo por el escenario. Los árboles de antes seguirán apareciendo por el escenario pero al dragón no podemos acercarnos. ¿Qué debemos hacer? Pues cuando un árbol se ilumine cargado de electricidad, nos subimos, saltamos y lanzamos el rayo con R1. En un momento

dado el dragón se atontará, y es ahí cuando debemos atacarle para terminar con él subiendo por una especie de, digamos, “rampa”, que se forma hacia su cara.



<https://www.youtube.com/watch?v=XpxhON2ifjs>

Hecho. Ahora sí, estamos ya hacia el final, aunque no te confíes: hasta llegar al jefe final, final, debemos superar todavía un trecho complicado.



Hacia el fin

Tras vencer al dragón, aparecerás en el castillo de Ashina, con Emma al lado del cadáver de Isshin Ashina y con Kubo secuestrado. Te aconsejamos que vayas hacia la biblioteca, ahí mismo, y salgas por la ventana.

Sigue el humo hacia abajo, por los tejados, cogiendo desprevenido, en tu loco bajar, a un ninja que por allí vigila. En el último humo, mira abajo y verás a varios dándose de hostias. Tírate al suelo, metete por la puerta abierta y tírate por el agujero. Ahora abre el portón y salva.

Desde allí, tómate un caramelo para ser invisible o, si no tienes o no quieres, ve por la izquierda (esquivando así, invisible o no, a dos mini jefes nada más y nada menos) y móntate en la rama de ese lado izquierdo y ve dando saltos poco a poco hasta que llegues al otro lado, a un ídolo. Ahí te espera el combate final.

Combate final: la madre de todos los combates

Si has llegado aquí ya sabes todo lo que hay que saber, pero... no va a ser fácil. Los que aquí escribimos hemos necesitado aproximadamente unas 6-7 horas de intentos. Tendrás que enfrentarte a Genichiro en versión "zumbao" y después, seguido, sin respirar ni recuperarte a... Isshin Ashina, pero rejuvenecido, con tres barras de ejecución, para muchos el peor jefe de la historia de From Software (si bien el Viejo Rey Allant de *Demon's Souls*, con todo el camino que había que recorrer para enfrentarse a él cada vez que morías, es peor en nuestra opinión). El truco del USB puede ser muy bueno aquí, para que puedas experimentar sin miedo gastando objetos clave.

1. Combate contra Genichiro

Usa caramelos azules y confeti divino. Te recomendamos también algún golpe bueno como Ichimonji doble. Como sea, debes ser agresivo, incluso muriendo, porque para eso resucitas. Se trata de golpearlo sin parar hasta que salte y entonces tú te echas a un lado, con cuidado de su barrido posterior. Y... vuelta a golpearle. Cuando corra hacia un lado, salta para romperle la postura de su barrido y, cuando se vuelva loco, para o esquiva. No tardará así ni un minuto en caer.



https://www.youtube.com/watch?v=yajMWEZ_1_U

2. Combate contra Isshin Ashina

Este combate contra este jefe se basa en tres fases, la dos la más difícil de todas con diferencia.

—FASE 1: Irá hacia ti muy tranquilo, pero puede acelerar que no veas. La táctica que mejor te irá será guardar las distancias y esperar a que corra en paralelo hacia ti. Hará tres combos y ahí le das un par de toques. Un ataque que suele hacer es cargar la espada, lo cual lo deja vendido para darle estopa. Ya está. No tiene más. Al par de intentos de hacer esto verás que no te toca, que es casi imposible que te toque. Te aprenderás sus patrones del tirón. Aprende a distinguirlos.

—FASE 2: Esta fase es la jodida. Sacará una lanza del suelo con un rango casi estratosférico. Por si fuera poco irás tropezando contra las piedras, los árboles, el cañón... Es casi imposible que no te toque. Recomendamos lo siguiente: cuando lo ejecutes en la primera fase, dale a petardos, ataque (solo un toque), petardos, ataque, etc. Y, cuando se te agoten, tírale cenizas a la cara, ataque, cenizas, ataque, etc. Para cuando saque la lanza (aléjate o te revienta), ya ha perdido el 60% de la barra. La ventana de ataque es la siguiente: él salta, te lanzas con círculo hacia él (púlsalo un par de veces) y, en su espalda, un toque y te alejas. Repetir hasta la náusea. Esta fase será la que te desespere, pero no hay más remedio que esperar a que te haga un gran combo o se quede parado para tomar medicina, pero **SERÁN SEGUNDOS, NO TE CONFÍES. NO PARARÁ DE CORRER HACIA TI.**

Este método es pesado y largo, pero como es seguro, memorizable, no azaroso, repetible en otros intentos y, sobre todo, ya le hemos quitado con cenizas y petardos más de media vida.

—FASE 3: Esta fase tiene los mismos movimientos y tú, por tanto, tendrás que repetir patrón. Lo que te estarás preguntando es: si me he quedado sin petardos y ceniza... ¿tengo que quitarle la barra entera? No. Nada más empezar esta fase te lanzará un rayo: devuélveselo como cuando la batalla de rayos de Genichiro o el Dragón Divino y le quitarás un pedazo de barra, se quedará grogui para que le des dos hostias más y te dará tiempo a alejarte. Así empezamos otra vez con un 30% de la barra quitada. Lo demás es lo mismo que en la segunda fase. Si más adelante te tira otro rayo y le quieres echar huevos... tú mismo. Fíjate entonces bien en el Kanji y estate cerca de él.

CONSEJOS GENERALES: usa grageas con cabeza, calabaza con cabeza, las resucitaciones con cabeza y curaciones varias (¿arroz? ¿Hierbas?). Cuando veas que la cosa está jodida puedes tomarte sangre de dragón para aumentar la recuperación de resurrección o, directamente, tomarte un Jinzo para recuperar una resurrección. Pero repetimos: con cabeza.



https://www.youtube.com/watch?v=U_HA3ZATnjl

Una vez vencido acércate a Kubo y dale las lágrimas del dragón divino. A partir de aquí puedes seguir explorando y acercarte a un ídolo para Nueva Partida + o empieza la Nueva Partida + si dices sí cuando te pregunte el juego.

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 os 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. Solo 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 www.frikadasmil.wordpress.com