



Vamos a subir un paso a paso de *The Surge 2*, como ya hemos hecho con su primera entrega, *The Surge*, y con otros juegos del mismo estilo de juego como *Demon's Souls*, *Dark Souls*, *Dark Souls 2*, *Dark Souls 3* y *Blooborne* (no subimos *Lords of the Fallen*, el anterior juego de los creadores de *The Surge*, *Deck 13*, excepto una guía de jefes aquí por falta de tiempo). 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. 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.

Ahora sí, ya vamos.

Explicaciones y consejos generales sobre el juego. Antes de empezar

Antes de nada vamos a analizar la interfaz:



1. Barra de vida
2. Barra de resistencia, la cual como en la saga *Souls* se gasta al hacer cosas
3. Barra de energía. Esta es la típica barra de maná, para magia, solo que aquí la magia sirve para atacar más rápido, hacer movimientos finales, recuperarnos a costa de estos puntos e invocar drones de apoyo. No se rellena por defecto, sino que lo hace cuando atacas. Eso sí, si no atacas se vacía. Su tamaño, rapidez de vaciado, etcétera, depende de los implantes que te pongas.
4. Si tienes equipado algo que te de recuperación de vida, o subida de defensa, o más daño, etc., aparecerá aquí. Con las flechas de dirección eliges las distintas pociones. Algo igual al cambio de arma. A veces gastará del número que ahí aparece o gastará energía, como ya hemos dicho.
5. Drones. Si tienes equipado un dron, aparecerá aquí, así como los tipos de balas que tengas (en caso de ser un dron de disparos). Usan fichas de energía, las cuales las sueltan los enemigos, se encuentran o se compran. Si mueres, se rellenan tirando, como en *Bloodborne*, de tus reservas.

Antes de empezar deciros que los que venís del mundo *Souls* veréis muchas similitudes y diferencias, así como si venís del anterior juego de esta compañía, *Lords of the Fallen*, veréis también similitudes y diferencias. Como este juego es una segunda parte, para saber cómo funciona el farneo, cómo funcionan las amputaciones y el núcleo o el dron y un largo etcétera, os recomendamos que os leáis los consejos que hicimos cuando hicimos la guía de la [primera parte](#) de este juego. Ahí también explicamos cómo funciona el CentroMed.

Lo que sí vamos a comentar es una de las mayores novedades (aparte de que ahora está todo el escenario unido casi del tirón), que es el basarse en *Sekiro: Shadows Die Twice* y *Bloodborne*.

Del primero toma el timing de parada. Si habéis jugado al juego de From Software sabréis que la clave de ese juego era la parada. Saber cuándo parar los golpes de nuestros rivales para dejarlos vendidos y atacarles era la base jugable. Pues bien, en este juego tendremos un implante (optativo, eso sí), que, al pulsar el botón de bloqueo, nos indicará por qué dirección

nos va a atacar el enemigo. Si le damos al stick derecho justo entonces (siempre con el botón de bloqueo pulsado), y lo hacemos bien (el enemigo puede hacer un combo, no solo dar un golpe), rechazaremos su ataque y nuestro personaje contraatacará con un combo demoledor. Como veis, muy, muy parecido a *Sekiro*. No obstante, procura siempre a la hora de bloquear como con cualquier otro juego parecido: tener siempre una buena reserva de resistencia, porque si no la guardia se rompe; no es, por tanto, la panacea, pero ayuda mucho.

Del segundo, de *Bloodborne*, creemos que coge la importancia que en esta parte tiene el dron con disparo. En esta parte nuestro inseparable dron (una, sin duda, de las más grandes aportaciones hechas en su primera parte), tiene mucha importancia. De hecho, al igual que en *Bloodborne*, si nos quedamos sin balas y morimos se recargará de nuestra reserva. Y, como aquel, sirve para interrumpir combos y hacer un daño brutal si se usa en el momento justo o si se varía de dron. Úsalo para rematar jefes finales o para cuando te rodeen muchos enemigos.

Prólogo: la comisaría

A diferencia de la saga *Souls*, y aunque aquí también hay pinceladas sueltas que contribuyen al “lore” del juego, no en escrito pero sí en videos o audios, existe una narrativa. Esto nos lleva a dialogar con personajes o seguir el juego y su historia de manera más narrada, como decimos. Incluso en esta segunda parte podremos personalizar el aspecto y el sexo de nuestro protagonista. Y eso es lo primero que tendréis que hacer.

Luego de la selección de personaje y ver el video de introducción, nos despertamos con todo hecho un caos a nuestro alrededor, al más puro estilo de su primera parte. Sigue las instrucciones que te van dando y sigue por el único camino posible.

Tras el tutorial de lucha ve por un agujero de la pared y llegarás a una sala con las celdas. Despéjala y sube las escaleras. Allí habrá un tipo que te pide ayuda pero por ahora no puedes hacer nada. Tendrás que tener el exoesqueleto (en cuanto consigas el exoesqueleto, regresa y ábrele la celda. Te darán un Trofeo/Logro y, además, en el futuro podrá ayudarte).

Sigue por el único camino. En esa sala hay un botón para abrir un atajo al inicio del nivel. Como sea, abre la puerta al lado de donde están las jeringuillas de recuperación. Estarás ahora en la Armería, en donde te aparecerá un tipo con una cachiporra, una especie de mini boss que te puede hacer pupa. Estate atento y en un par de intentos caerá. Usa su tarjeta y por fin encuentras tu primer CentroMed y el exoesqueleto. Sube de nivel o lo que sea y sigue “p’adelante, como los de Alicante”. De camino encontrarás el implante novedoso del juego, el cual te permite ver por dónde te atacan.

Ahora sigue sin pérdida hasta que encuentres un pasillo largo. Tendrás que pulsar el botón y correr antes de que se cierre la puerta. Si sigues, verás una inquietante escena y, al poco, tras realizar un pequeño enlace, te encontrarás con un guardia de malas pulgas. Aunque esté todo hecho un caos, el guardia García cumple con su obligación de detener a los prófugos.

Jefe: Guardia García

El Guardia García, que parece el título de una película, es el primer boss del jefe y no te dará muchos problemas. Solo fíjate en su patrón de ataque e ignora al dron, el cual, después de vencerle, será tuyo. Sin más.



<https://www.youtube.com/watch?v=v6i6WFT5nd0&feature=youtu.be>



Ya estamos en Jericho City. Desde luego, nada más empezar, ya se da uno cuenta de que esta entrega está muy chula desde el punto de vista gráfico y artístico. Como sea, nuestro objetivo ahora es llegar desde el centro a Seaside Court, el sitio ese bajo... un pulpo. Sí.

Tras hablar con el Hermano Truman, tenemos que ir a Seaside Court, como te decimos, con otro hermano, Hermano Eli. O son familia numerosa o una puta secta.

Bajamos por las escaleras, cogemos el ascensor (que en esta entrega son de gravedad), y llegamos al callejón. Tras hablar con el vendedor y tener ahí mismo un CentroMed, comienza la fiesta. Sigue adelante y verás a varios de esos capullos que te van a intentar joder la existencia. Sigue las indicaciones si quieres (sobre atacar por la espalda, etc.). Al poco llegarás a una explanada con varios coches tirados y un puente con un enemigo al fondo. Si vas a la derecha, allí accionarás un atajo al CentroMed, que no es que sea mucho pero algo es. Si vas a la izquierda, entre enemigos ocultos, habrá una reja cerrada.

Bueno, ahora vamos a por el único camino, el del puente. Ten cuidado porque te espera el primer enemigo que te va a fastidiar a base de bien. Es un loco que corre hacia ti poseído. Lo mejor es que limpies la zona antes porque si no te van a petar entre todos. Lo suyo sería pararle los golpes pero quizá lo mejor sea tener el implante que te permite ver de dónde te vienen las hostias y esquivarle. O si tienes balas, dispararle.

Una vez vencido, cruza el puente. Si sigues recto, hay muchos tipos. Mejor rompe las cajas a la derecha tras cruzar el puente y hay un atajo. Sube las escaleras hasta que ya no puedas más y métete por el agujero de la pared. Sube y abre la puerta con tu fuerza bruta. Desde aquí desde arriba del tejado te tiras hacia abajo para matar al que tienes debajo y sigue recto hacia el fondo y vete por las escaleras. Ya te has librado de ese patio infernal.

Aquí dentro te espera un tipo. Puedes enfrentarte a él o si no sigue esas flechas verdes que te marcan el camino, te tiras abajo y luego al ascensor. En vez de vencer al tipo que está debajo de espaldas, vete por la tubería cruzando el río y sube por el ascensor y desciende por la rampa de la derecha. A la izquierda abre la verja y ya tienes un atajo. NOTA: si subes por las tablas eres libre de explorar.

Como sea, ahí al lado de la verja o cerca hay un tipo que te habla y luego, más adelante, tenemos a unos enemigos. Como siempre, atráelos uno a uno. Luego desciende las escaleras de enfrente, donde verás a uno nuevo con escudo al fondo. Si tiras por el callejón de la izquierda ten cuidado porque te cae un tipo del cielo y es una trampa. Eres libre de mirar por aquí, pero el objetivo es ir a donde está el guardia custodiando al final del puente y delante de una puerta que tienes que abrir. Si no quieres enfrentarte a él, esquivalo. Pero como sea, debes abrir la puerta y entrar en el edificio llamado Seaside Court.

La Corte de los locos

Aquí dentro tendrás un CentroMed y muchos tipos con los que hablar. Lo más interesante es lo siguiente: la vendedora de células, arriba del todo la máquina que te da bastante chatarra según tu número de audios (y que tiene al lado la salida a la azotea, quédate con esta ubicación) y, sobre todo, hablar con el zumbado del Hermano Eli, quien te dará permiso para pasar a cambio de matar a su hermano Little Johnny. Por tanto acepta, baja y sal a la nueva ubicación, una ubicación muy chula artísticamente hablando.

En busca del pequeño Juanito en Port Nixon

Ve por el único camino posible. En un momento dado te vas a encontrar unos pequeños robots fáciles de vencer pero que si te dan con su electricidad te bloquearán. Esto aquí en esta zona va a ser una constante.

Sigue por el único camino posible (encontrarás ganchos que no puedes usar y puertas que no puedes abrir). Como sea llegarás a un CentroMed (te da la bienvenida un gordinfla: Little Johnny en persona).

Sigue por el único camino posible y encontrarás a un nuevo tipo de enemigo que parece normal hasta que se vuelve loco. Más adelante hay dos torretas. Véncelas porque aparecerá otro enemigo de los que da bastante por saco. Si lo vences, métete en la tubería y allí hay un tipo que te pedirá dinero. Dáselo que después estos tipos son útiles, no seas un mierdas (total te pide solo 1 chatarra). Ahora tírate hacia abajo.

Ahora o sigues recto o vas por la derecha. Nosotros tiramos por la derecha, desconocemos realmente si es más fácil o más difícil, aunque según el tipo al que le diste la chatarra te recomienda que no vayas recto. De todas maneras seguir recto es una tontería porque está todo lleno de ácido, así que ve por el agujero en la pared. Aquí tendrás que tener mucha paciencia: ve tranquilo. Hay uno dando vueltas, otro escondido detrás de un coche y, por último, el que está asomado.

Una vez hecho esto baja, pero también ojo: hay otros dando vueltas. Como siempre decimos es cosa tuya ir corriendo o poco a poco. Como sea, debes ir abajo y subir las escaleras que están a mano izquierda. Arriba del todo verás a un gilipollas que sale corriendo. Como sea tira por ahí y no sigas recto: abre la puerta de la derecha, sube al ascensor y ya tienes un atajo al CentroMed. ¡¡¡Uffff!!!

Vuelve abajo que vamos a hacer un atajo para el jefe.

Sigue recto por el único camino posible hasta que veas al fondo un recuerdo. Si quieres cógelo. Tienes que ir a la derecha, donde está toda la peña. Ve poco a poco, corriendo, haciendo el pino, como quieras. Tu objetivo es buscar un hueco entre las cajas (hay miasma verde por ahí) y verás cómo al fondo a la izquierda hay un túnel hecho por una tubería y una puerta. Pulsa la puerta. Ahora métete por el túnel y cuando llegues a un ascensor, súbete a él.

Ahora cuidado que arriba hay un tipo escondido y otro más adelante en un puente del que te puedes caer. Sigue y en la otra sala verás metrallitas y otro soldado pesadito. Véncelos y ahora baja por las escaleras. Una vez más haz lo que quieras pero debes buscar un agujero en una pared. Ahí habrá un ascensor que te servirá de atajo para el jefe.

Vamos "pal" boss

Ya hemos hecho el enlace, y ahora vamos a por el jefe. Sal por la puerta recién abierta, baja el ascensor, sal por el hueco y gira a la derecha. Esquiva al que protege la entrada del túnel, cruza y sube las escaleras (cuando venga la araña, da un salto con X porque si explota te ralentiza), esquiva al tipo que está arriba, ignorando la torreta, sube las escaleras y tira a la izquierda, esquivando a otro que está ahí, tirándote a las tuberías y ya llegando a donde está el jefe, en la explanada. Aprende este camino de memoria, pues deberás hacerlo corriendo cada vez que caigas con el jefe para poder volver a repetir el enfrentamiento. Parece pesado y largo, pero corriendo y una vez aprendido es fácil y ni te tocan.

Y ahora sí, el jefe.

Jefe: Little Johnny

Pues ya hemos encontrado al pequeño Juanito. Va montando en una especie de araña que parece la cabeza de Predator con patas. Nuestro objetivo será recalentarlo para que estalle. Lo primero que te recomendamos es que apuntes al bidón ese que tiene en el frontal. Cuando te vaya a atacar con las patas usa X y esquivalo con varios saltitos hacia atrás, hacia los lados o hacia donde sea. Sin embargo, la mayoría de las veces hará el ataque de dar un giro (pulsa X y hacia atrás) y luego, cuando inmediatamente haga otro giro, pulsa X y hacia delante, hacia él, golpea, retírate un poco, él se levantará para intentar aplastarte, te vuelves a acercar cuando caiga, vuelve a golpear y retírate. Estate atento por si le da por golpearte, pues a veces le da la picada y ataca consecutivamente con las patas, pero lo normal es esto.

Cuando se ponga en pie para mearse encima (bueno, no para mearse encima sino para lanzar trampas en el suelo), aprovecha y engancho una de las patas (con R2 de manera rápida) y golpéalo. Así llenas fácilmente la batería, que te servirá para curarte. Y repite lo anterior. En realidad estas trampas no son muy peligrosas pero alguna puede congelarte o ralentizarte. Así es un método largo pero efectivo, y cuando se rompa uno de los bidones, pasa al siguiente, y luego a las garras (que, en un momento dado, podrás arrancarle con Cuadrado). Sin embargo, no es mala idea centrarse luego en las patas, sobre todo cuando se levanta para mearse (puedes hacerlo en otras ocasiones, aunque te arriesgas a que te golpee), puesto que solo cuando las patas también están cargadas reventará, no vale solo con golpear al pecho (por eso en el video nos alargamos un poco más al finalizarlo, por no centrarnos antes en la pata que nos quedaba). Y ya está, solo hay que estar atento a que dispare veneno, pero es fácil de esquivar. Este es un método seguro aunque lento.

Mira el video para que quede más claro tras esta explicación:



<https://www.youtube.com/watch?v=0mNOyhmZUyY>

Ahora ya poseemos un nuevo poder: el dron que abre las puertas electromagnéticas. Esto nos va a permitir, ahí mismo en la explanada, recoger objetos y audios, y salir por ahí mismo a un lugar que nos lleva al CentroMed de antes. Lo único que tienes es que tener cuidado porque una de las puertas deberás abrirla con un enemigo allí mismo que no se va a quedar quieto. Pero es débil.

En el CentroMed sube lo que haga falta, retoca, etc., porque nos viene otro jefe... Sí, como oyes. Recto, cruza las tuberías y haz como que vuelves a Seaside Court. Por el camino podrás encontrar una puerta cerrada electromagnética con un implante defensivo muy útil en su interior. En un momento dado encontrarás al Hermano Eli sospechosamente tranquilo. Nosotros le ignoramos, pero no se puede esquivar, el mamón te dice que a dónde vas y te hace una encerrona.

Jefe: Hermano Eli

Es hermano pero te ha visto cara de primo y por eso va a intentar romperte el orto. Lo más difícil de este combate es el espacio cerrado, con la cámara haciendo de las suyas. Te recomendamos que no intentes parar sus golpes, fuertes y rápidos, sino que te fijes en su patrón (tres ataques, por lo normal, consecutivos). Si invoca una torreta, ve rápido para que no le de siquiera tiempo a ponerla y ya se la has roto. Y si invoca a un "amigo", céntrate en el amigo. Si te fijas en el video, la segunda vez que invoca a un amigo, pasamos de él, centrándonos mejor en el jefe, puesto que si lo matas, estos enemigos mueren con él. Como tú veas. Fíjate en su patrón porque es más fácil de lo que, a simple vista, parece. Mucho esquive y golpear cuando puedas, atento siempre a que no se te agote la resistencia.

Y ya está. Esperemos que no salga el cuñado o algún primo más delante de esta simpática familia. Termina por llegar a Seaside Court.



https://www.youtube.com/watch?v=QJhv2Rpy_Vs



En Seaside Court arriba del todo no te van a dejar salir (aprovecha y dale al robot-dispensador los audios) así que baja y habla con la jefa, en la puerta por la que entraste por primera vez. Ahora ya sí podemos salir por arriba, por los tejados. Haz eso.

Ahí hay un largo estrecho puente. Crúzalo y ten cuidado porque desde arriba disparan. Sigue hasta la puerta donde pone Palace, y ahí encárgate de un enemigo. Dale al pulsador y abre la puerta de verja. Sal y a la derecha verás varios enemigos y un arco de control con un halo azul. Eso significa que si pasas por esa puerta sonará la alarma. Si no te metes sino que tiras por el callejón, allí encontrarás un médico clandestino que te ofrece una misión secundaria. Cruzando por el hueco de la pared puedes hacerla y llegar al otro lado sin hacer sonar la alarma. También puedes, claro está, cruzar por la puerta de la alarma, pasando de todo (antes de cruzar, usa el dron magnético para desactivar la alarma... o no, como te dé la gana). A la derecha tienes un ascensor.

Al subir por ese ascensor, a tu izquierda verás una plazoleta, tírate y mira el recuerdo. Nuestro objetivo es ir enfrente, por esa verja abierta al lado de la caja con el arma de regalo tras ver el recuerdo, pero si exploras un poco y destruyes unas cajas que hay allí en la plazoleta, llegas a un lugar donde hay unas escaleras. Si te cargas al que hay por ahí, puedes activar el ascensor y ya tendrás un enlace con el puentecillo que desde la azotea te lleva con Seaside Court (también hay una puerta que podemos abrir para hacer un enlace, aunque no merece mucho la pena porque nos lleva demasiado lejos).

Como sea, cruzamos la verja al lado de la caja con el arma de regalo tras ver el recuerdo, y seguimos. Ya estamos al otro lado de las tiendas de campaña naranjas.

Si tiras para la parte trasera de los camiones esos que están ahí aparcados y subes los escalones, a tu derecha verás un ascensor desactivado y, abajo del todo de los escalones, un CentroMed. Si quieres, úsalo. A tu derecha está la entrada del Metro, pero ahora no tiene sentido tirar por ahí.

Bueno, de nuevo fuera, nuestro objetivo es seguir recto, no por el arco de detección. Te recomendamos que subas las escalerillas y cruces el puentecito, para ir bajando poquito a poco. Ten cuidado porque aquí hay una turbamulta. En un momento dado verás un ascensor. Tu objetivo es ir al edificio que tienes ahí mismo. Sube al ascensor y arriba tendrás que vencer al tipo que está en mitad del puente (o esquivarlo, como veas). Ten cuidado que no viene solo... Ahora sigue, bajas las escaleras y tírate poquito a poco. Así los que están allí no te verán y podrás entrar en esa especie de bar futurista.

Un bar en mitad del caos

Siempre ha habido clases y clases y los tipos estos están aquí en un bar bebiendo cerveza mientras el mundo se va a hacer puñetas. En fin.

Habla con la gente si quieres. Tu objetivo es ir donde está el robot. Allí hay un CentroMed. Luego vete a Gideon's Park, nuestro siguiente objetivo.

El parque laberíntico

Cuando llegues verás una escena. Sí, efectivamente, ese bicho es tu siguiente enemigo, aunque todavía no. Luego de la escena tendrás que vencer a estos nuevos y simpáticos hijos de puta que desaparecen. Te recomendamos que los golpees cuando desaparezcan o les dispaes. Si desaparecen suelen aparecer en tu culo, así que cuidado.

Ve por el único sitio posible y llegarás, tras subir por unos escalones blancos, al nexo de esta zona. Allí está el CentroMed y otros cazadores. Habla con el tipo que está allí, Hawke, y te dirá que tienes que pulsar tres torres para que el bicho que viste al principio se esté quieto y puedas enfrentarte a él. Si bajas por las escaleras, pero por el lado contrario, estarás en una plaza abierta. Aquí te decimos lo siguiente: primero, ten cuidado con las estatuas. Son más duras que las piedras (eso sí, cortarle trozos y conseguirás armaduras y armas geniales, como la lanza que verás en alguno de nuestro videos). Y segundo, desde aquí verás tres símbolos: un caballo, un jabalí y un jaguar. Cada uno de esos símbolos te lleva por tres caminos y a las tres torres. Por último, en esta zona vas a vivir mucha infección por nanonites, así que te tocará fastidiarte. NOTA: cada vez que pulses una torre, las estatuas se convierten en torretas, lo cual facilita matarlas y farmear materiales.

CABALLO: Sube las escaleras y te dará la bienvenida una estatua. Si sigues subiendo no puedes continuar, es un atajo para después, para cuando pulses la torre. El verdadero atajo es esa puerta que ves abajo, donde hay un tipo "vigilando". Con el droide PEM puedes abrir dicha puerta, que es un atajo.

Ahora hay dos caminos: sales del CentroMed y vas de nuevo a la izquierda, sales y subes las escaleras o sales del CentroMed y vas a la derecha, subes las escaleras y te encuentras con dos jodidas estatuas (si pulsas un botón que hay por aquí te desharás de una de ellas).

Como sea, tu objetivo, pongamos que tiras por la derecha, es ir abajo, no arriba. Aquí paciencia que hay varios enemigos. Como sea, abre la puerta que hay ahí mismo con tu fuerza bruta y sube. Arriba te espera una trampa: el suelo lleno de bombas y un cazador en las alturas. Debes

provocarle, no hay más remedio. Así cuando baje por el ascensor tú puedes subir. Véncelo y sube por el ascensor y pulsa el botón. Listo.

JABALÍ: Sube por el camino y te encontrarás otra puta estatua. Por la derecha tiene que haber una puerta que puedes desbloquear como atajo. Como sea, tu objetivo es nada más y nada menos que ir bajando atravesando ese bosque lleno de hijos de perra cazadores que se vuelven invisibles. Y encima abajo hay miasma por un tubo. Sabrás que vas bien porque te encontrarás pegadito a unas cascadas y unas escaleras de esas blancas que bajan. NO SIGAS: a la derecha activa el ascensor que te llevará a la zona central de nuevo y podrás ir a reponerte al CentroMed.

Vuelve a salir del CentroMed, baja las escaleras y métete en el ascensor-atajo por el que viniste. Ahora una vez abajo ve todo recto hasta que no puedas avanzar más y después a la derecha. Sube las escaleras que te encuentras y allí verás una secuencia. Apréndete por tu cuenta este camino porque lo vas a repetir varias veces ante este jodido boss.

Jefe: Capitán Cervantes

En un lugar de la mancha... No, es broma. Ahora en serio: es un boss jodido no porque tenga nada especial (es un enemigo normal chetado, ni más ni menos) sino porque el escenario es minúsculo y esquivar es una odisea. Te recomendamos lo siguiente: equípate con un arma que bloquee bien (una lanza) y ponte a bloquear los ataques. Sí, así de fácil y así de difícil: ha llegado el momento de aprender a bloquear (como pasaba con *Bloodborne* con Gascoigne). Ayúdate también del dron disparando, que hace mucha pupa. De hecho, ese es el truco: cuando el mamón desaparezca dispara y lo harás aparecer.



<https://www.youtube.com/watch?v=l2lhRleHR4o&feature=youtu.be>

Una vez hecho esto pulsa el segundo de los repetidores. Ya queda menos para tenerlos todos.

JAGUAR: Arriba verás un recuerdo y a la izquierda te encontrarás un robot jardinero. Dentro del edificio ahora no puedes hacer nada. Así que tira por el único sitio. En un momento dado podrás ir a un jardincito a la izquierda o seguir subiendo. Da igual: sigue subiendo. Luego, sube por las escaleras blancas hasta que llegues a la base de la torre. Tirando por un lado o por el otro, y luchando contra monstruos de cristal negro y contra la miasma, no te queda más camino que llegar arriba y pulsar el botón de la torre.

Pues bueno, ya está, ya podemos ir al jefe. ¿Y por dónde anda? El jefe, que como podrás suponer es el monstruo ese que hemos hecho huir, está más cerca de lo que crees. Desde el CentroMed, donde están todos los cazadores que nos han enviado a hacer esta misión, salimos por las escaleras abajo, giramos a la derecha y ahí veremos, donde antes había como un círculo de cajas, un agujero en el suelo (es la explanada que se veía a la espalda de Hawke, el líder de estos cazadores). Lánzate al interior de esa cueva y...

Jefe: Ahondador

Pues sí, aquí está, el perrete del espacio. Posee tres barras y diferentes formas de atacar en cada una de sus fases. Por si fuera poco, cambia de formas como si fuera Freezer, desaparece bajo tierra y envenena. Pero si se sabe lo que hay que hacer no es muy difícil. Sí, ha sonado a chulería, pero es verdad. Te explicamos:

—Primera fase: está a dos patas, y se viene a por ti. Nuestra recomendación es que lo bloques. Así, no solo queda descubierto sino que además rellenas la batería. No te preocupes si en un momento fallas, pues recuperarás batería y, por ende, jeringuillas de recuperación. Cuando se meta bajo tierra, da vueltas por la fase y, tras dos apariciones bajo tierra, ponte a dar saltitos para que cuando aparezca del todo de debajo de la tierra no te aplaste. Deberías llegar con casi toda la barra entera y un par de baterías.

—Segunda fase: sabrás que va a pasar a segunda fase porque comienza a brillar y transformarse. Aprovecha y atízale, para quitarle barra, y así empiezas con ventaja. Esta es la fase 2, la más jodida y complicada. A cuatro patas, como un perro del infierno, tiene un ataque que no se puede bloquear (lo sabrás porque aparece un escudo tachado). Se viene a por ti embistiendo, así que esquívalo. Luego, échale huevos y acércate a su cabeza. Así, te intentará dar con sus garras, momento que debes bloquearlo. Si antes eran tres ataques ahora son dos, así que si lo haces correctamente se desmayará en el suelo. Es verdad que a veces embiste hacia delante dando zarpazos, pero como debes estar siempre en posición de bloqueo no debe hacer (tanto) daño, y además para eso tenemos jeringuillas y además deberíamos después poder recuperar batería golpeándole. En un momento dado le da por colgarse como un murciélago de la pared y comenzará a lanzarte cosas. Es fácil de esquivar, pero hay que tener en cuenta dos detalles: uno, que debes golpear las porquerías que suelta en el suelo y, dos, que tras lanzar cuatro de esos dardos, se lanza él mismo desde el techo para darte un cabezazo. En todo este proceso puedes perder vida. En ese momento, cuando se lanza él mismo desde el techo, se queda grogui en el suelo, así que golpéalo, pero con cuidado que envenena. Vuelve a repetir todo.

—Tercera fase: golpéalo mientras se transforma pero sin pasarte mucho, que esta vez carga más rápido. Aléjate. Él te lanzará una porquería por el suelo que envenena y te quita la barra

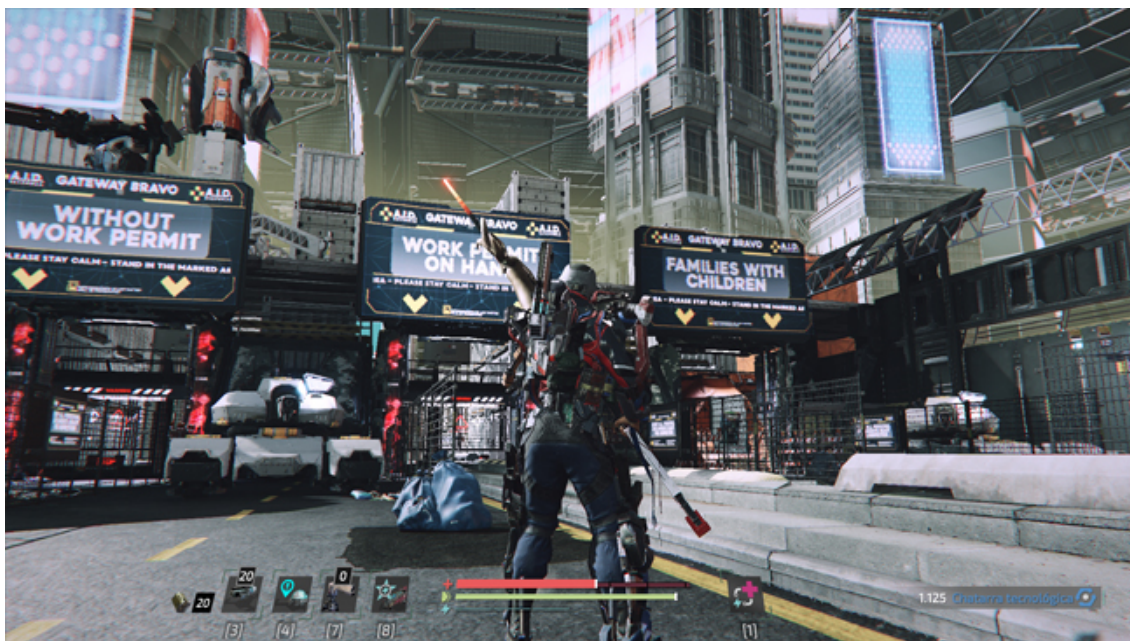
casi del tirón. Es fácil de esquivar. Luego, muévete solo ligeramente a un lado, porque ahora es él el que se lanza con su propio cuerpo (recuerda, una vez más, a un jefe de la saga *Souls* que hacía lo mismo... ay, pillines de Deck13...). Es en ese momento, cuando se queda tumbado uno segundos en el suelo, cuando debes golpearle y retirarte (no abuses, que puede envenenar). Y vuelta a empezar. Es fácil, pero recuerda: esquivo lo que lanza bajo tierra, esas que dejan un surco, y luego solo muévete un pasito al lado, no te abras mucho porque si no el escenario se “acorta” y te vas a comer todos los venenos al desplazarte para esquivar. Y ya está, no es necesario que te acerques a él. Como consejo, cuando le quede poco, usa el dron y dispárale, por eso es buena idea no gastar balas excepto al final de la batalla.

Mira el video, y verás que la estrategia es clara, firme y sencilla:



<https://www.youtube.com/watch?v=Q515WzdBOwo&feature=youtu.be>

Enhorabuena, te cargaste a este extraterrestre capullo.



Tras vencer al Ahondador nos vamos para ese edificio grande al fondo (al salir donde están los cazadores, a mano izquierda), que parece una mansión o uno de esos edificios burocráticos que se gastan en los EEUU, y que seguramente ya habrás visto. Es el edificio tecnológico CREO, creo (chiste). Allí dentro te espera HAROLD, y luego ve a la puerta de fondo. Pon el ascensor en marcha y conoceremos a Jonah Guttenberg en su laboratorio (¿Bernard Lowe, de *Westworld*?). Tras soltarte la chapa te dar una tarjeta (tranquilo, que no es de crédito) y, con ello, ya te puedes marchar. Regresa al ascensor y pírate.

Vuelve a donde el refugio de Hawke, sal ahora por donde viniste a esta fase por primera vez y tira para el bar de los bailongos. Desde allí, coge la puerta que te lleva de regreso a la ciudad, a Downtown. Cruza el puente, baja las escaleras y sal al balcón roto. Tira por la izquierda, pegadito a la pared, y te encuentras con otro puente sobre un televisor que da las noticias. Crúzalo. Si vas para la derecha y descienes por el ascensor gravitacional te encontrarás con el CentroMed que estaba pegado al Metro, ¿recuerdas?

Puedes ahora ir a pelo, pasando por el cruce con detector y protegido hasta los huesos o, tira de nuevo para arriba, por donde viniste, y en vez de ir a la derecha donde estaba el ascensor antes nombrado, tira ahora por la izquierda y lánzate desde ahí hasta abajo, al foso.

De abajo a arriba

Dale abajo a la cruceta para encender la luz del traje y tira por el roto de la izquierda, para acabar con la torreta. Cuidado que hay enemigos fuertecillos y/o molestos. Métete por el roto de la pared de ahí mismo. La cuestión será subir las escaleras y llegar a un exterior donde hay una tienda de campaña naranja y un recargador de salud. Métete en la tienda y luego en el ascensor.

Ahí te vas a encontrar a un tipo de espaldas, una tienda de campaña naranja y un ascensor gravitacional. Pues bien, tu objetivo es ese ascensor, te lleva arriba, cruzas un puente colgante y, a mano derecha, puedes abrir una puerta que hace que tu personaje salga de área

montándose en un ascensor. Fácil, ¿no? El problema es que está petado de enemigos, drones... Por tanto, eres libre de explorar, como siempre te decimos, tanto aquí como anteriormente, por supuesto, y vencer a uno, todos o ninguno, corriendo sin parar. Como quieras.

Peñita en calma tensa

Pues sí, en esta zona concreta no hay combates, sino que hay una especie de refugiados con médicos y soldados que vigilan que nadie cruce. Aprovecha y explora, haz secundarias, compra y vende, o lo que quieras. El objetivo es salir por una puerta que hay a mano izquierda, tras cruzar justo por atrás de donde está el CentroMed de esta zona (y en donde hay un par de soldados charlando). Pulsa para salir del área.

Centro de mando AID: la oscuridad se cierne sobre mí

Tranquilos, que no estamos ante un tramo tipo oscuridad total como en la mítica mazmorra de *Dark Souls*. Lo que pasa es que esta zona es un tanto tétrica y tiene menos luces que un capítulo de *Expediente X*.

Pulsa el botón, se abre un hueco en el suelo. Tírate y luego vuelve a tirarte (sí, es una cosa rara de diseño esta situación, para que te quedas atascado, pero se supone que de algún modo estamos infiltrándonos). Caes a una plataforma desde la que se avistan tanques, por suerte aparcados y desactivados. Hay enemigos, pero si vas al fondo a la izquierda, encuentras un ascensor gravitacional tras romper una caja que, a su vez, te lleva a un CentroMed entre cascotes y ruinas.

Sube por la rampa, las escaleras y, desde el lado izquierdo, tírate por ahí y encárgate de los robots. El objetivo es meterte en el hueco roto de la pared. Allí hay una encerrona, ten cuidado. Desciende por las escaleras y llegas a un lugar donde hay un gilipollas de espaldas viendo un grafiti. Sigue hacia adelante, sube las escaleras y a tu izquierda, sí, efectivamente, otro arco de seguridad. Ni qué decir que por toda esta zona ten cuidado con los soldados y las arañas.

Ahora depende de ti: o tiras como los machos por el arco liándola parda o te vas a la derecha y, pasando por la tubería, ten "infiltras". Si decides infiltrarte, sube al ascensor y desde las alturas mira esa rampa que sube, la cual es tu objetivo. Sube al ascensor y pasa por el tubo.

Ahora tírate abajo, pero en vez de subir esas escaleras, vete a la puerta enrejada y ábrela, que es un atajo por si caes (aunque deberás ir al fondo y activar la tirolina, eso sí. En este caso solo es para activar el ascensor).

Como sea, sube las escalerillas al máximo y abre la puerta atascada con la fuerza de tus manos. Cruza esa zona (obviamente con encerrona) y haz lo mismo con la siguiente puerta. Sigue por el único camino y en los tres caminos posibles sigue recto. Cuidado que aquí hay peña para aburrir. Tu objetivo es meterte en ese edificio en ruinas y dejarte caer por el hueco de la pared. Aquí hay como una especie de laboratorio hasta los topes de soldados. Métete en la tienda de campaña con un ascensor gravitacional.

Cuando subas, a la derecha podrás hacer un enlace. Tu objetivo es meterte en ese hall iluminado. Ahí deberás abrir la puerta que, obvia decir, está custodiada. Abre la puerta y sube, pasas por una tienda de campaña naranja con un recuerdo y sigue. Estarás en un laboratorio lleno de peña, pero tu objetivo es ir al fondo, a un ascensor gravitacional.

Una vez arriba, poco podemos decirte: deberás subir todo el rato hasta que llegues a una zona como de luces rosas en donde no puedes subir más. Ahí tienes que coger el gancho y ahora... volver al CentroMed de esta zona, el primer CentroMed que te encontraste. Gracias al gancho podrás hacerlo muy rápidamente.

Pues bien, una vez vuelto al CentroMed, sube las escaleras y súbete al ascensor gravitacional que está ahí mismo. Una vez arriba usa tu flamante tirolina y llegarás a un nuevo sitio (te dará la bienvenida el tipo al que después tendrás que enfrentarte). Ahora solo hay un camino por el que podrás ir, no hay pérdida. La parte más peliaguda es abrir la puerta porque hay dos tipos custodiándolas, pero una vez abierta, siempre podrás ya ir al jefe corriendo.

Y ahora ya sí, el jefazo de la zona.

Jefe: Armadura metálica y General de división Ezra Shields

La armadura de Seiya: la armadura metálica. Mentira, pero bueno, quedaba bien. No es Seiya, pero es un hijo de puta que está en su interior: General de división Ezra Shields (sí, armadura y shields, escudos, son así de graciosos los de Deck13). Este jefe tiene dos fases, y es bastante jodido si no se sabe lo que se está haciendo. Vamos a decirte lo que hicimos nosotros:

—En la primera parte, es el robot tu enemigo. Céntrate en una sola pata y golpéale, cuando salga el escudo tachado en pantalla, da un paso atrás y te retiras y otra vez vuelve a atacarte. El escucho tachado significa que el robot va a atacar sin posibilidad de pararlo: el robot puede lanzar un láser corto (no hay problema, sigue golpeando, se rellena tu batería y puedes curarte), puede intentar darte una patada (si golpeas y te retiras, golpeas y te retiras, como te decimos, no te debe dar), puede hacer un tiroteo en círculos (no debe darte si te retiras) y, aquí viene lo peliagudo, puede empezar a calentarse para incendiarlo todo. En este último caso no vale solo con dar un paso atrás, como en el resto de ataques y luego seguir golpeando para recargar la batería, sino que debemos retirarnos bien retirados. Pero no a cualquier sitio: vete tras una de las cajas, aguanta aunque comience a ametrallarte, y cuando el fuego se disipe, lánzate de cabeza de nuevo para su pata, no te importe que destruya la caja o te dispare, pues como te decimos, al tener las baterías más o menos cargadas, te aseguras recuperarte al volver de nuevo con la secuencia golpeo corto-paso atrás-golpeo corto.

—Segunda parte, ya con Ezra Shields: nada más empiece a estallar el robot tras quitarle su primera barra, aléjate, y no pares de moverte, porque el robot sigue activo, aunque anclado en el suelo, y Ezra va a salir de su interior y pega unos saltos de padre y muy señor mío el general de los huevos: tiene un rango terrible. La clave: golpea al general, esquiva y no pares de moverte. No es obligatorio que te muevas por el escenario con saltitos o corriendo, puedes moverte simplemente normal, al trote, con un ojo puesto en Ezra (cuando venga a por ti ahí sí debes pulsar salto varias veces para esquivarlo), pero nunca parándote en un sitio. Como lo hagas el robot te fulmina con sus misiles. Puedes irte a por el robot, claro, pero Ezra te

machacará y, además, así aprovechamos una cosa: de manera normal, sin que lo busques, Ezra acaba tragándose unos misiles de su propio robot, y Ezra entrará en llamas, con lo que su barra empieza a bajar aún más fácilmente.

Si te fijas en el video, todo esto que te contamos te quedará más claro (fíjate cómo contra Ezra no hicimos la ejecución, porque si no mientras dejás pulsado el botón para ejecutar, nos hubiera reventado. Tenlo en cuenta, aunque si te ves con buena oportunidad, ejecútalo, que siempre sueltan cosas).



<https://www.youtube.com/watch?v=VULp2DZAXLc&feature=youtu.be>

Enhorabuena, ya lo has vencido: el juego pega ahora un cambio en su mundo, algo que vamos a ver con un video cojonudo.



Estás en el Metro, así que hay que salir de aquí. Desde el CentroMed avanza por el único camino para coger el ascensor. Ten cuidado porque hay una criatura que se lanzará sobre ti. Desde aquí arriba verás que todo está lleno de agua y enemigos. Da igual lo que hagas (luchar, no luchar, explorar...) porque aquí hay un ascensor inactivo (quédate con su ubicación) y un roto en una de las paredes. Una vez metido dentro de la pared, aparte de enemigos (hay uno nuevo que es bastante jodido a estas alturas), sabrás que vas bien porque tendrás que abrir unas puertas atascadas y te encontrarás con el profesor Okunjo, el cual tiene al lado el activar el ascensor inactivo que te dijimos antes (un atajo al CentroMed).

Continúa por ahí por donde está el profesor y ahora habrá una tirolina. Si vas avanzando tranquilo sin acercarte al centro no pasa nada pero si te acercas al centro... enemigo optativo.

Jefe optativo: Eco de ahondador alfa

Si te has decidido tocarle los huevos a Leoncio, pues vamos a por él. Su ataque es como la segunda fase del Ahondador, así que explicártelo de nuevo no tiene sentido. Si acaso, decirte que ahora usa y abusa del ataque "hacia adelante", esos zarpazos rectos que no se pueden bloquear. No obstante, si te pilla con la guardia en alto y luego consigues bloquearle exitosamente los que sí se pueden, tu batería se rellena y no debería haber mayor problema. Si te pones a su alrededor y bajas la guardia, medio lo provocas a que te ataque lateralmente, así que en ese momento sube la guardia, bloquéale el ataque lateral satisfactoriamente y tumbalo para darle una buena. Cuando se suba al techo, pues como ya te explicamos en la primera parte. Aquí el video, aunque como puedes ver, poco hay que ver nuevo:



<https://www.youtube.com/watch?v=IIEOW6dn3U8>

Bueno, tras esta vacilada, recoge lo que te da y todo lo que hay por ahí, y seguimos. Cuidado porque ahora el pasillo es corto, pero hay bastantes enemigos unos detrás de otros. Al poco llegamos a un sitio donde está un CentroMed y nuestro amigo el robot HAROLD hecho polvo.

Te asomas y... ¡hostia! ¡Ahí está otra vez el cabronazo del Hermano Eli!

Jefe: Hermano Eli (segundo encuentro)

Nuestro consejo es que bajes desde el balconcillo y te acerques poco a poco a Eli, le haces un ataque por la espalda, y rápidamente sal de ahí hacia atrás, porque te vienen dos esbirros. Uno nos lo cargamos con nuestro dron y el otro “mano a mano”, así no se nos acumulan todos a la vez. Bien, vamos a por Eli.

Eli ataque lo mismo que la otra vez, pero ahora lanza un par ataques nuevos, una especie de barrido y otro a distancia. Si continuamente te mueves, como un boxeador en el ring (mejor dicho: como Alí en el ring), es un enemigo fácil de controlar y de vencer. Solo debes tener en cuenta sus patrones y ya está. Suena chulo, pero es verdad. Y, si no, mira el video:



https://www.youtube.com/watch?v=m3C_5cg4vQQ

Y fin, hecho. Métete dentro y habla con el profesor, el cual te dará la tirolina que te permite ascender en vez de solo descender (de aquí al final del juego te vas a hinchar de subir y bajar).

Regresamos a donde estaban los cazadores pacíficos que nos encargaron en su momento cargarnos al Ahondador. Desde ahí, salimos por el lado contrario, pues nuestro objetivo es regresar al bar del inicio de esta fase, ¿te acuerdas? Llegamos sin más problemas, es corto y ya sabes el sitio, y entramos. Y salimos de aquí (si quieres aprovechar y usar la tirolina por ahí, o mirar a ver qué ha cambiado, o alguna secundaria, etc., eres libre).

Fuera del bar verás que todo está hecho polvo. No te vamos a decir por dónde tirar porque debes tirar única y exclusivamente por las tirolinas. Ante la duda, tirolina. Sabrás que vas bien porque llegarás al CentroMed que estaba al lado del Metro. No obstante, no vamos a ir por ahí. Sal al exterior. No te subas a la tirolina desde la que llegaste, sino tírate abajo. Aquí corre porque hay dos criaturas de cristal negro y un soldado y te van a reventar. Debes subir las escaleras y después meterte por el único sitio libre, una pequeña plazita que ya hemos visto anteriormente. Y aquí te está esperando otra vez... el Ahondador (se ve que los chicos de Deck13 se quedaron sin presupuesto o ideas y alguien dijo: “copy&paste” y listo. En fin).

Jefe: Eco de ahondador gamma

Es como en la tercera transformación, pero ahora el problema es el espacio. Esta plaza, desde luego, no es lo mismo que aquella cueva. Por tanto, nuestro consejo es el siguiente: aquí no te conviene que se tire de cabeza (aunque puedes vencerlo como la vez anterior si quieres). En nuestra opinión es así más “fácil”. La cuestión es tener un buen ritmo entre bloquear satisfactoriamente sus ataques y esquivar sus ataques imparables que dejan un surco en el suelo. Lo segundo es fácil, es simplemente hacerse a un lado, pero lo primero puede ser más complicado. La clave: cuando lo bloquee, hazle un ataque, y cuando al bloquearlo se maree, aprovecha y dale una buena tunda. Para que no te quedes sin resistencia y, por tanto, te sea más complicado de bloquear, cuando lo veas necesario no tengas ningún pudor en bajar la guardia, se recupera la resistencia más rápidamente y, sin perder un segundo, vuelve a ponerte en guardia para bloquearle de nuevo. Aquí el video:



<https://youtu.be/ZKCBY3Fck9s>

Después de vencerlo sigue por el agujero de la pared (tras saludar a unos alegres ciudadanos) y verás en el callejón a dos tipos mirando las lucecitas eléctricas. Debes subir las escaleras pero claro, no podrás ir directamente a Seaside Court. Baja las escaleras de incendios a mano derecha y métete por el ascensor. Aquí deberás limpiar la zona conforme avances. Te recomendamos que pulses los botones para electrocutar a los soldados (los seguidores de la Centella se quedan embobados con las luces). Una vez en la zona abierta ya ves al fondo Seaside Court, por lo que deberás dirigirte a él.

Seaside Court: rumbo a la Catedral de la Centella.

Aquí dentro, te recomendamos que le des a la máquina de arriba los audios para recibir recompensas y compres lo que necesites. También hay por ahí una tirolina que te lleva a un transportador rápido (pero solo a las zonas seguras).

Como sea, dirígete a Port Nixon, por la puerta de abajo. Aquí avanza por esta zona conocida pero con cuidado porque hay tíos fuertes. Si los vences cortándoles los brazos del arma conseguirás buenos materiales. Avanza una vez más por las tirolinas (llegando a la zona del CentroMed) y continúa otra vez en un camino bastante lineal de tirolina a tirolina hasta que, en un momento dado, pulses una puerta para llegar a la Catedral de la Centella.

Catedral de la Centella

Avanza por entre los coches hechos fosfatina y sube a la tirolina. Arriba vence a ese capullo y cuidado con las metralletas. Luego avanza a otra tirolina de la zona llamada loft o algo así. Tírate abajo, mata a esos dos y ya puedes guardar en el CentroMed. Tranquilo que esos dos no vuelven a resucitar.

Pulsa el botón y puedes salir al exterior. Sigue recto, cruza las puertas azules y estarás en un zona nueva. Zona para luchar, explorar, etc., pero lineal. Tu objetivo es llegar al fondo y pulsar un botón. En el camino te encontrarás un ascensor, así que sube y pulsa el botón (los tontos se quedan embobados viendo la tele). No tiene pérdida. Eso sí, cuando pulses el botón, baja y sal por la puerta que, ahora sí, está vaciada de ese líquido azul.

Estás fuera con atajos por los que puedes volver al CentroMed. De todas formas tu objetivo es seguir por la otra puerta que ahora está disponible, ahí donde hay un hijoputa con un lanzarrayos y el suelo también lleno de rayos.

Una vez vencido, sigue (verás una escena inquietante del bastardo y pesado Hermano Eli). Después de la tirolina otro pesado lanzarrayos y después otra nueva zona. Otra vez otra zona sin pérdida, otra zona en la que habrá que pulsar el último botón (tras otro... sí, tú lo has dicho: otro lanzarrayos. Cuando a los de Deck13 les da por algo, se repiten más que el ajo).

Baja por las escaleras, pasa la puerta, activa el ascensor y ya tienes un atajo al CentroMed. Vuelve de todas formas al sitio anterior bajando por dicho ascensor y ahora sí baja las escaleras. Aquí no hay más misterio que abrirse paso hasta poder salir por la puerta azul del fondo. Tú mismo con tus estrategias (lucha, explora, corre...).

Ya estás fuera. No podrás entrar por la puerta principal, así que ve a la derecha y súbete a la tirolina. Sube y vuelve a usar la tirolina. Ahí donde está el ascensor, no lo uses. Tu objetivo es bajar y... otra tirolina. Baja, y donde está el enemigo... otra tirolina. Ahora sí métete en el ascensor y ya la próxima vez si mueres puedes entrar por la puerta para enfrentarte al jefe, no hace falta hacer todo esto (nosotros nos caímos, no morimos y el juego se bugueó: no había jefe pero tampoco se podía hacer nada. LOL).

Tras el inquietante video (en el que una vez más está por ahí el hijo de la grandísima puta del Hermano Eli), comienza el descenso de la Matriarca al suelo. Comienza la bronca: fight!

Jefe: Matriarca Celeste

La matriarca tiene dos barras y, por tanto, dos tipos de ataque y/o transformaciones. Es un enemigo duro pero claro, y sus patrones pueden ser más o menos aprendidos.

—Parte 1: nada más empezar ella puede lanzarte hacia ti o lanzarte su lanza. Por tanto, nuestra recomendación es que te pegues a ella, para que se vea “obligada” a atacarte sin separarte de ti. Su ataque es desde abajo y luego desde arriba. Si bloqueas esos dos ataques se tambalea, momento que debes aprovechar para vencerla. No machaques botones, como por otro lado nunca hay que hacer, para poder tener siempre la resistencia bien llena y poder detener sus ataques. Aunque falles, no desesperes, porque la batería la cargas rápido, con lo que llegas a la segunda parte del combate con casi toda rellena.

—Parte 2: ahora la cosa es más peligrosa, pues se convierte en la mujer del Doctor Octopus. Nuestro consejo es que vuelvas a pegarte a ella, lo que pasa que ahora no te recomendamos bloquear sus ataques, pues son más complejos, y en lugar de eso dar vueltas a su alrededor, usando cuando haya que usar el salto (para esquivar ataque de ella rápidos). Lo peligroso es cuando da electricidad en el suelo, pues te ralentiza, o cuando se viene para ti muy rápido, pero no queda entonces más que una opción: aguantar y recuperarse y bloquear exitosamente. Usa el dron, como siempre te decimos, para terminar al final si es necesario.





Una vez vencida la Matriarca móntate en el ascensor que hay ahí mismo y pasa por la puerta al Metro. Ahora guarda y avanza por el único camino posible con cuidado con los tipos que por ahí pululan. Llegado un momento dado podrás ir a la derecha, donde hay un tipo custodiando una puerta con otros dos paseando o a la derecha, a una cueva. Esa cueva no tiene salida pero es un combate opcional con el último ahondador. Así conseguirás un Trofeo/Logro. Te ponemos el video para que lo veas porque poco más hay que decir (es igual que la otra vez que ten enfrentaste a él en el primer combate).

Jefe optativo: Eco de ahondador beta



https://youtu.be/P9nskX_5ljk

Una vez vencido, ahora sí, ve por la puerta que custodia el tipo ese y llegarás al instituto CREO. Sigue avanzando y tírate abajo para grabar en un CentroMed. Luego sigue por el único camino,

con cuidado del robot que te bajará del cielo como un grajo y sigue hasta que veas que el doctor ha muerto y HAROLD ha sido hackeado. Ahora tienes que sobrevivir a una encerrona contra cuatro robots a la vez. A estas alturas no debieran de ser problemas, pero pon distancia entre tú y ellos. Luego de eso ve a donde está el cerebro ese raro en salmuera y conseguirás el poder de desbloquear las mierdas esas rojizas que bloquean zonas. Sigue a la zona siguiente tras usar el poder y pulsa el ascensor. Cuidado que vendrán dos robots a tocarte los huevos. Lo bueno es que farmean buenas armas.

Luego de salir ve al hall y... jefe. HAROLD se ha convertido en un escorpión con muy mala leche.

Jefe: HAROLD

HAROLD tiene varios movimientos que debes dominar. Para empezar, cuando invoque esos espíritus, esquivalos porque te intentarán paralizar, al igual que debes intentar esquivar su salto hacia ti (recuerda que el juego te dice si puedes o no bloquear). Dicho esto debes pegarte a él. Suele atacar dos veces con la cola por arriba y una por la izquierda, por lo que no es difícil pillar el timing y dejarle grogui. Fíjate bien cuando aparezca el símbolo de imparable y te alejas.

Llegado un momento, se volverá loco. La táctica es exactamente la misma solo que cuando pincha en el suelo para darte con su rayo tiene más rango y cuando invoca espíritus son 4 en vez de dos.

Una vez más, el dron puede servirte para la parte final del combate, para cuando estás herido y no quieres jugártela.



<https://www.youtube.com/watch?v=pt-62oWcoPQ>

Rompe con tu poder la mierda rojiza que te impide subir los escalones y sal. Otra vez el puto parque y otra vez tu objetivo es ir al bareto donde estaban todos los pijos bailando. No te lo

vamos a narrar: ve hacia allí. Una vez en el bar, vete también para afuera, para la ciudad de nuevo.

Hacia la salida de área

Desde aquí tenemos que ir siempre a la izquierda. En el primer hueco a la izquierda no hay salida, pero sí una máquina expendedora que vende cosas muy buenas (entre ellas, un arma con ya 400 de ataque). Pero aparte de este hueco, todo a la izquierda, desde el segundo hueco, ante cualquier duda: izquierda. En un momento dado llegaremos a un lugar donde, tras romper un velo que nos impide continuar por un túnel (y que hemos de romper), el personaje sale andando de este área. Eso sí, te advertimos que esto está lleno de enemigos por un tubo, así que no es tan fácil, e incluso si sales corriendo te persiguen.

Nueva área, viejos palos

Cuando caigas, aparecerás aquí, al principio del área nueva, así que puedes entretenerte si quieres. Pero el objetivo es claro: hacia adelante. Corre, corre y corre, siempre hacia adelante, y llegarás a una plazoleta que, en un momento dado, se cierra y aparecerá un jefe: Diosa Helena.

Jefe: Diosa Helena

Este jefe, que ya lo habíamos visto (aunque ahora tiene un ligero cambio de diseño) es tu nuevo enemigo. La clave, una vez más, es bloquear con éxito. Pero no solo eso, sino que debemos impedir que tenga su escudo. Pulsando el ataque cargado y soltándolo, se lo desmontamos. Procura siempre que saque su escudo quitárselo de nuevo rápido, porque si no se pone la cosa peliaguda. Solo debemos tener un buen ritmo de bloqueo y conocer su rutina cuando se vuelva loco o saque su escudo y ya está, no es tan complicado (y, una vez más, el dron es tu amigo; úsalo).



<https://www.youtube.com/watch?v=GuxaZIG6WoQ>

Ojo a cuando lo venzas, que si has llegado hasta aquí corriendo puede ser que los que te perseguían atravesen el bloque del jefe y te crucen a palos. Avisado quedas.

Entra en el hall elegante que está ahí mismo tras ver un nuevo recuerdo. Pulsa la puerta y sal del área. Ya estamos en la Gran Muralla (pero no de China, sino de la ciudad, última zona del juego). Ahora te sueltan un rollo mientras subes en ascensor y llegas a un tejado con un CentroMed.

7.

Pues hemos llegado ya al final. No es una zona larga, pero sí difícil que, además, culmina con el jefe final. Aparte de eso vamos a recopilar todas las partes de la guía y nuestra tradicional foto de la victoria, en donde demostramos que nos hemos pasado el juego de verdad, y que no estamos mintiéndote. Venga, vamos a por el final, que no se diga que unas cafeteras pueden con nosotros, guerreros hechos y derechos.

Continuamos desde aquí, desde el techo, a ahí enfrente, al epicentro del follón, donde parece que se están matando unos a otros. Móntate en la tirolina y vamos que nos vamos. ¿La clave? Ir para arriba del todo. ¿Tienes dudas? Arriba. ¿Y ahora? Para arriba. Eso sí, esto está lleno de enemigos y pudiera ser que, sin algún punto de referencia, te pierdas. Así que vamos a darte unas pequeñas pistas para que sepas que vas por el buen camino.

Nada más llegar sube todo el rato hasta que encuentres un ascensor gravitacional en la punta de una plataforma. Cruza por las vigas con cuidado y súbete a otro ascensor gravitacional. En el siguiente, aparte de un enlace, sigue avanzando (abriendo una puerta por el camino y cruza otra viga de hierro). Sigue subiendo sin parar cruzando por multitud de enemigos hasta que llegues a una zona que está parcialmente al aire libre y debes dirigirte al fondo, a una especie de cubículo con ventanas transparentes. Ahí pulsa un botón y liarás un follón de padre y muy señor mío. El agujero que se ha abierto te servirá para desbloquear un CentroMed (al lado de unas escaleras que suben), el CentroMed más cercano al jefe final.

Desde el CentroMed sube, gira a la derecha, pasa por el pasillo-plataforma (con cuidado, porque al fondo sale un enemigo de la nada que te lanza ataques bajo suelo y, encima, puede duplicarse), sube las escaleras, ve al fondo, donde está otro enemigo que lanza cosas, métete por el único lado posible y sube los escalones hasta esa especie de mirador con un punto de tirolina. Ojo porque, si le das, subes y comienza el enemigo final. Sí, lo has adivinado: otra vez el puto Hermano Eli.

Jefe: Arcángel Eli

¿Qué le hemos hecho a este tipo para que, casi desde el principio del juego, nos esté intentando dar por culo? Bueno, pues se acabó, vamos a por él. En un escenario que recuerda

al jefe final de *Sekiro* (joder, Deck13, ya os vale), lo primero que tenemos que hacer es bloquear su primer ataque, que vendrá desde el aire.

A partir de aquí, la estrategia es, en nuestra opinión, acercarse e intentar bloquearlo satisfactoriamente. Tu mejor oportunidad es cuando hace el ataque abajo, derecha, arriba y arriba otra vez. En ese momento es más o menos posible bloquearlo satisfactoriamente y eso te permite recargar batería y atizarle duro (la secuencia puede ser interrumpida en ocasiones si lo paras bien). Otra oportunidad es cuando ataque desde la izquierda cargando el arma con su brazo estirado para, inmediatamente, volver a cargar su arma con el brazo estirado, pero esta vez desde tu derecha. Es fastidioso porque al cargar no ataca tan rápido y, aunque parezca mentira, eso hace que cueste más pararlo. Pero escucha el sonido del juego y más o menos te harás a la idea.

Hemos dicho que hay que pegarse, pero a veces tendremos que retirarnos: cuando hayamos bloqueado mal y, por tanto, nos convenga retirarnos para no comernos una somanta de palos o porque vaya a hacer un ataque imbloqueable. Jugar con acercarse-separarse es la clave de este duro enemigo.

Mención especial merece un ataque que hace con su lanza a modo de molinete. Cuando haga esto vete para su espalda porque, como te dé, luego él te engancha con la lanza y si no te quita la barra entera, ahí andará.

Y ya está. Es duro, y de nuevo te recomendamos usar el dron al final. Consejo: al menos tu arma debe estar en 400 o cercana a 400 y tu defensa lo mismo, 400 o más. ¿Es posible pasárselo con menos? Sí, pero la batalla ya no tarda 5 minutos sino un cuarto de hora por lo que la posibilidad de equivocarse aumenta por tu parte.



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

Ahora ya solo debes escoger: ejecutarlo o perdonarle. En ambos dos casos recibirás una armadura muy chula, cada una con sus características, pero nosotros escogimos ejecutarlo.

Mira, después de todo el coñazo, nos queremos asegurar de que no vuelve otra vez desde los muertos.

Bien, ya tienes tu Trofeo/Logro. Ha costado pero por fin nos lo hemos pasado (unas 24-25 horas han sido, hora más, hora menos).



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