

Guia del juego...

REDSTEEL



UBISOFT

Nintendo®

© 2007 NINTENDO. RESERVADOS TODOS LOS DERECHOS

ÍNDICE

DESARROLLO

ACTO 1: El Legado de Sato

Bloody Sunset	pág 4
Salida de Incendios	pág 7
Angel’s Heaven	pág 10
Extreme Wheels	pág 13
Ala Quebrada	pág 18

ACTO 2: El Sendero de la Katana-Giri

Basura Ardiente	pág 22
Los Juegos de Tetsuo	pág 26
Plan de Negocios	pág 31
Mercado de Pescado	pág 34
Geisha House	pág 39

ACTO 3: Los Fantasmas de Sanro Kai

Cita a Ciegas	pág 44
Noche de los Komoris	pág 47
En el Nombre del Padre	pág 52
La Reunión	pág 57

ARMAS	pág 60
-------	--------

HABILIDADES ESPECIALES	pág 62
------------------------	--------

Explicación	pág 63
Katas	pág 64
Sistema de Concentración	pág 65

ENTRENAMIENTO

Con armas de fuego	pág 66
Con la Katana	pág 67

PREGUNTAS HABITUALES	pág 68
----------------------	--------

EL LEGADO DE SATO - Bloody Sunset

En esta aventura de acción controlarás a Scott. Comienzas el juego cuando te encuentras con tu novia Miyu. Lo primero que debes hacer es seguir sus indicaciones para observar un acuario. Esto te servirá para hacerte con el control del mando de Wii.



A continuación debes seguirla, sólo debes moverte con el Nunchuk (el otro mando de control) para hacerlo. Poco después verás como los camareros comienzan un tiroteo.



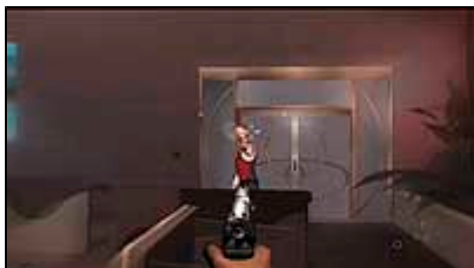
Debes avanzar y uno de ellos te hará perder el sentido de un golpe. No puedes hacer nada para impedirlo, cuando te recuperes podrás coger una pistola que está bajo una mesa. Para ello debes tumbar primero esa mesa (haz un movimiento hacia arriba con el nunchuk para lograrlo).



Una vez que cojas la pistola (también con un movimiento del Nunchuk pero ahora hacia abajo) puedes disparar. Justo después, aprendes a abrir puertas.

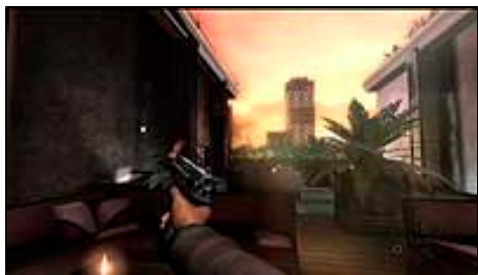


Al pasar la primera puerta verás más enemigos. Aquí recibes información sobre tu energía. Si recibes un disparo bajará, pero si pasa un tiempo te repondrás de manera automática sin necesidad de ningún objeto especial. Al recibir varios disparos seguidos perderás tu vida.



EL LEGADO DE SATO - Bloody Sunset

Acaba con todos los enemigos que aparecen por la puerta, si necesitas recuperar energía puedes agacharte con el botón Z del nunchuk para quedarte escondido. Continúa avanzando por la puerta de donde salían los enemigos y saldrás a un espacio abierto en donde aparecen varios enemigos más.



Una vez que te deshagas de todos los adversarios avanza hacia el fondo y entra en la puerta que queda a la izquierda (también puedes saltar por la ventana).



Llegas a un salón. Aquí te enseñan a apuntar de cerca moviendo el brazo hacia delante. Pruébalo para deshacerte fácilmente de todos los enemigos. Al hacerlo, avanza y entra en la puerta del fondo a la derecha.



Al acercarte el juego parará grabando un punto de control. Si pierdes la vida podrás continuar desde estos puntos sin tener que repetir todo el nivel. Al continuar estarás alrededor de la cocina, tendrás que entrar en ella y atravesarla para poder continuar.



Aquí puedes coger tu segunda arma, la Uzi. Recuerda que sólo podrás llevar dos armas a la vez si encuentras nuevas deberás sustituir las anteriores o no cogerlas.



EL LEGADO DE SATO - *Bloody Sunset*

Al cruzar la puerta que hay al fondo de la cocina verás una caja con munición para la Uzi en una pequeña despensa. Carga tu arma y continúa hacia delante. Entonces verás dos bombonas a las que puedes disparar, así explotarán y quedará abierto el camino.



Salta con el botón C del nunchuk para pasar por la puerta destrozada. Después derrota a los enemigos que van apareciendo para poder subir por las escaleras.



Arriba, atraviesa la sala que hay para llegar a la azotea del edificio.

Verás a Sato (el padre de Miyu). Allí tendrás que llegar a la puerta que hay al fondo a la izquierda (según entras). Pero debes esperar a que llegue Sato para que te abra la puerta.



Hasta entonces derrota a los enemigos que hay para que él pueda pasar libremente. Aquí puedes encontrar enemigos con la Escopeta M4. Al pasar por la puerta avanza un poco y verás un ascensor. Sato entrará en él.



Síguele para terminar el primer capítulo de este primer acto.

EL LEGADO DE SATO - Salida de Incendios

Al poco tiempo de estar en el ascensor comenzarán a dispararte. Tendrás que agacharte para poder salir de allí antes de que explote y caiga al vacío. Para ello debes usar el botón Z del nunchuk. Así llegarás a tu primer combate con espada. Te enseñarán los movimientos básicos para esquivar y atacar.



Al vencer cualquier combate con espada tienes la opción de acabar con el enemigo o perdonarle la vida. Haz lo segundo para conseguir respeto y así mejorar tu técnica.



Una vez derrotado, puedes coger la Katana y avanzar por el pasillo del fondo, allí abre una puerta y rompe con tu nueva arma los tablones que te impiden pasar (moviendo el nunchuk hacia arriba lo consigues).



Continúa por la única puerta que hay al pasar los tablones y aparecerá otro enemigo con Katana. Este será tu segundo combate con el acero.



En este segundo combate te enseñarán a parar los golpes y contraatacar. Hazlo como te explican para poder seguir avanzando.



Sal de allí, cruza el pasillo y después avanza hacia la siguiente puerta (al final del pasillo a la derecha).

EL LEGADO DE SATO - Salida de Incendios

Allí dentro hay una gran sala llena de enemigos que debes derrotar antes de seguir avanzando. Puedes tumbar la primera mesa para cubrirte con ella.



Después ve hacia la barra del bar. Está en la parte de abajo (hacia la izquierda según entras en la sala) y entra en la puerta que hay detrás.



Por el único camino posible llegarás a encontrarte con los hombres de Sato y su hija, pero antes de que puedas irte con ellos aparecen nuevos enemigos atacando.



Ahora, mientras Sato y su hija huyen hacia el aparcamiento, tú debes quedarte enfrentándote a los enemigos.



Tu objetivo es derrotarlos a todos antes de que el tiempo que aparece en pantalla termine.



EL LEGADO DE SATO - Salida de Incendios

Cuando el tiempo acabe aparecerán más enemigos. Después sal por la puerta grande de abajo para poder avanzar. Después ve a la izquierda y continúa el pasillo hasta el final. Al cruzar la puerta avanza y ve a la puerta que queda hacia tu derecha según entras.



Sigue el único camino posible hasta llegar a una lavandería. Allí aparecen varios enemigos más. La salida está al fondo a la derecha. Ve despacio porque si no te encontrarás rodeado de enemigos.



Sigue el único camino que hay derrotando al resto de enemigos y tendrás que enfrentarte a dos enemigos más con Katana. Son fáciles de derrotar, sólo cúbrete o esquiva y golpea a continuación.

Así podrás alcanzar un ascensor que te lleva al aparcamiento. Allí verás a Miyu y Sato pero también verás como los meten en un coche y escapan sin esperarte.



Tu objetivo ahora es alcanzar a los coches por las escaleras. Ve por la puerta que tienes a la derecha y cruza el aparcamiento para encontrar las escaleras que suben de planta. Tendrás un tiempo para alcanzarlos y si no lo haces tendrás que repetirlo. En el camino encontrarás varios enemigos.



Si logras llegar al final verás como el coche se dirige hacia ti. Dispara para pararlo y enfréntate en un combate con la Katana al conductor. Al derrotarlo terminarás el capítulo 2 del primer acto.

EL LEGADO DE SATO - Angel's Heaven

Este capítulo comienza cuando llegas a un local de masajes llamado Angel's Heaven. Nada más recibirte una simpática recepcionista comenzarán a dispararte varios enemigos desde el fondo.



Derrótalos y avanza hacia el frente, sigue el único camino posible (pasarás por una puerta cerrada con un guardia en ella) y llegarás al bar. Hay más enemigos aquí (alguno dispara desde arriba).



Después de derrotarlos ve por la puerta situada al fondo a la derecha. Allí encuentras unas escaleras para subir a la parte superior de la sala. Aquí hay más enemigos. Continúa el pasillo y llegarás a una pequeña sala en donde encuentras la pistola MP 412 y una llave de seguridad.



Una vez que tengas la llave regresa hacia atrás, vuelve a cruzar la sala de la barra del bar y ahora podrás abrir la puerta que estaba cerrada. Así entrarás en un patio en donde hay unas personas bañándose en una piscina.



Habla con ellos y continúa por la rampa que hay a la derecha de la piscina. Allí dentro encuentras otra puerta cerrada con un dispositivo de seguridad a su lado.



EL LEGADO DE SATO - Angel's Heaven

Después verás un pasillo con varias puertas, de momento sólo puedes entrar en una, el resto también tienen un dispositivo de seguridad que las bloquea. Allí dentro vas a encontrar un panel eléctrico que debes destruir con un disparo.



Sal de nuevo al pasillo y ahora podrás entrar en otra puerta que antes estaba cerrada. Allí dentro encontrarás más enemigos pero también podrás encontrar un camino que te lleva a otro panel eléctrico (entrando en la habitación de Candy). Debes disparar al cristal rojo para romperlo y poder ir por el camino que hay detrás.



Ahora podrás pasar por todas las puertas que estaban cerradas.

También estará abierta la primera puerta que viste cerrada por el sistema de seguridad. Por allí debes ir, así que regresa atrás y entra por ella. Así llegarás a otra gran sala con más enemigos (en donde verás unas cámaras de vídeo), derrótalos para poder seguir avanzando.



Encontrarás unas escaleras para poder subir a la parte superior (bajo las escaleras tienes un chaleco antibalas). Arriba encontrarás por primera vez la escopeta Type 12.



Úsala mientras te queden balas ya que es más potente que las otras armas que llevas. Justo después hay un ascensor, debes tirarte por el hueco (ya que el ascensor no está) y después entrar en él por el techo.

EL LEGADO DE SATO - Angel's Heaven

Apareces en las duchas, de nuevo encuentras varios enemigos en ellas. Derrótalos antes de seguir avanzando. .



Sigue el único camino posible hasta llegar a un enemigo que aguanta tus disparos mucho más que los demás. No hay que hacer nada especial, simplemente seguir disparándole hasta que caiga



Una vez derrotado este enemigo, sigue avanzando y encontrarás a Angel intentando escapar. Cuando llegues hará explotar una tubería y de momento lo logrará.

De nuevo aparecen más enemigos. Al vencerlos avanza y estarás en un balcón. Angel está escondida abajo detrás de un coche.



Derrota a estos enemigos antes de bajar y después acércate al coche para poder interrogarla. Ahora no podrá huir.



Te dirá que tienes que ir a un local llamado Extreme Wheels. Aquí termina el tercer capítulo del primer acto.

EL LEGADO DE SATO - Extreme Wheels

Nada más llegar a este local aparecerá un enemigo con un bate. Debes enfrentarte a él en un combate con tu Katana.



Básicamente en combate es igual que los anteriores, sólo que ahora el enemigo hará unos golpes muy fuertes que no puedes parar. Aunque lo intentes te golpeará, así que debes esquivarlos (con el botón C mientras se mueves lateralmente).



Una vez derrotado entra en la puerta que había detrás de él y sigue avanzando. Encontrarás varios enemigos hablando sobre tráfico de armas. Debes derrotarlos para poder seguir. Después verás dos caminos, unas escaleras que suben y un pasillo que te va a una puerta.



Puedes ir por donde quieras, la diferencia es encontrarte a los enemigos desde un balcón o desde abajo. Es algo más sencillo entrar por arriba ya que tendrás a los enemigos mejor localizados.



Cuando hayas derrotado a todos tendrás que bajar para accionar una palanca que hay en la pared del fondo. Si no lo haces no podrás seguir avanzando.



EL LEGADO DE SATO - Extreme Wheels

Una vez accionada la palanca se moverá el brazo metálico de una grúa. Vuelve a subir a la parte superior y cruza por encima de ese brazo con cuidado de no caerte (antes de cruzar hay una puerta que no puedes abrir desde aquí).



Derrota a los enemigos y después sube por las escaleras que hay al fondo de la sala. Arriba hay un camino que te conduce a unas duchas, allí encuentras una tarjeta de seguridad, cógela.



En el otro extremo tienes una puerta que te introduce dentro del edificio. Allí verás dos puertas, la que está en la pared derecha contiene un chaleco y armas. Además, tienes una puerta que puedes abrir y comunica esta zona con la anterior.



Vuelve por donde has venido y ahora ve por el pasillo que hay enfrente de las escaleras por donde bajas. Allí llegas a una nueva zona del taller, encontrarás más enemigos y coches que pueden explotar.



Continúa por la otra puerta y llegarás al taller de reparación. Aquí no sólo tendrás que tener cuidado con los enemigos, sino también con los bidones que pueden explotar.

EL LEGADO DE SATO - *Extreme Wheels*

Cuando hayas acabado con los enemigos de esta zona avanza para encontrar dos coches junto a dos interruptores. Uno de ellos hace subir un coche y el otro hacer bajar al otro. Haciendo esto podrás subirte en ellos para alcanzar la parte superior de esta sala.



Continúa por allí arriba y encontrarás la puerta de seguridad para la que conseguiste la llave.



Sigue avanzando y ahora volverás a encontrar varios enemigos pero también una nueva arma, muy poderosa y rápida, la Scar. Hazte con ella y acaba con tus enemigos.

Avanza y verás una puerta cerrada para entrar en el almacén (a la derecha, bajo el cartel de Xtreme Wheels). Hay otra puerta a su lado en donde hay otro chaleco.



De momento no puedes entrar en el almacén, así que ve por la puerta que está justo en la pared de enfrente de ésta. Por allí dentro encuentras otra puerta cerrada en el pasillo y al final un túnel de lavado en donde hay una camioneta.



Pulsa el interruptor que hay en la pared para poner en funcionamiento el túnel y después sube a la camioneta para continuar.

EL LEGADO DE SATO - Extreme Wheels

Sobre la camioneta tienes varias Scar. Tienes que aguantar los ataques de varios enemigos (que aparecen por todos los lados) hasta que la camioneta llegue al final del recorrido. Usa la Scar para derrotarlos fácilmente.



Al final del recorrido baja de la camioneta y ve hacia la derecha, allí hay unas escaleras para subir y arriba encuentras un interruptor que debes accionar.



Vuelve abajo y aparecerá un enemigo que debes derrotar con la Katana. Te enseñarán a dañar la espada de tu contrincante después de un ataque suyo. Ensaya esta nueva habilidad antes de derrotarlo.



Al acabar con él verás que una puerta roja que antes estaba cerrada está abierta. Ve por ella hasta el final del camino y saldrás por otra puerta igual (antes la viste desde el otro lado cerrada). Ahora podrás ir hacia el almacén ya que encontrarás la puerta abierta. Antes de poder entrar aparece otro enemigo al que debes derrotar con la Katana. No hace nada especial, sólo debes esquivar y golpear.



Una vez en el almacén dispara a las cajas para abrirte camino (sólo puedes romper algunas). Aparecen varios enemigos, algunos de ellos en una zona elevada. Debes encontrar las escaleras que hay en una esquina para subir por ellas.

EL LEGADO DE SATO - Extreme Wheels



Allí arriba hay más enemigos pero además verás como Ryuchi se lleva a Miyu. Persíguelos y cuando llegues hasta ellos, verás como bajan en un ascensor.



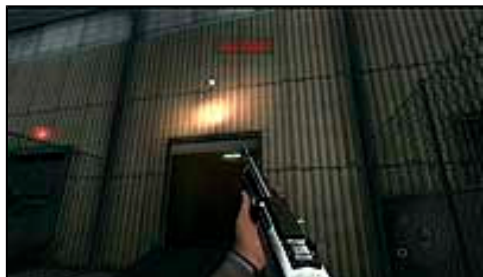
Entra en la puerta que hay justo enfrente del ascensor. Así llegamos al mismo lugar que Ryuchi y Miyu pero en una zona más elevada. Tienes que lograr acabar con los enemigos antes de que la cuenta atrás que aparece termine.



No sólo debes acabar con los enemigos que te disparan desde abajo, además, cuando llegues abajo aparecerá un enemigo con una espada. Para derrotarle no debes hacer nada especial, sólo parar sus ataques y golpear con tu Katana a continuación.



Para ganar tiempo puedes bajar rápidamente para enfrentarte a él sin acabar primero con el resto de enemigos. Si logras derrotarle antes de que termine el tiempo verás que por donde se fue Ryuchi no podrás pasar, pero hay otro camino un poco más a la izquierda (detrás del vehículo de carga que puedes hacer explotar).



Aquí termina el cuarto capítulo del primer acto.

EL LEGADO DE SATO - Ala Quebrada

Comienzas el capítulo cuando te descubren escondido en la parte trasera de un camión. Debes derrotar a tres enemigos antes de salir del camión. Puedes disparar al vehículo que hay fuera para hacer que explote. Sal del camión y ve hacia la parte delantera de este (verás que hay varios camiones más). Al fondo encontrarás algún enemigo más.



Allí encuentras una cinta transportadora a la que puedes subir. Déjate llevar por ella para llegar a otra zona. Ahora lo primero será defenderte de los enemigos que hay aquí y después debes conseguir llegar a una compuerta que está arriba. Sigue el camino de las cintas transportadoras que suben para llegar a ella.



Así alcanzarás un almacén lleno de cajas. Hay varios enemigos abajo, lo más sencillo es que los derrotes poco a poco desde arriba.



Una vez abajo encontrarás en una esquina un ascensor. Actívalo presionando el botón y entra en él.



Siguiendo el único camino posible llegas a un puente en donde hay un francotirador descansando. Acaba con él y recoge su Fusil AE.



EL LEGADO DE SATO - Ala Quebrada

Sigue tu camino y llegarás al hangar, aquí puedes usar tu fusil para derrotar a los enemigos fácilmente sin tener que bajar.



Hay varios enemigos y antes de bajar irán apareciendo más. Con el fusil no te será complicado derrotarlos pero debes tener en cuenta que en el lado derecho (según entras) hay un francotirador que puede causarte problemas cuando estés a punto de bajar las escaleras. Descubre donde está antes de bajar y derrótalo con su misma arma.



Al eliminarlos acércate a Miyu que está encerrada en la sala del fondo. Derrota un enemigo que aparece tras ella y recoge la llave que te entrega ella.

Después úsala en la puerta que hay a la izquierda. Poco después encontrarás a un enemigo que guarda unas granadas. Dispárale para poderlas coger y te enseñarán a usarlas. En la esquina izquierda según entras, tienes un agujero en el suelo para poder bajar. Antes de hacerlo lanza abajo una granada ya que hay varios enemigos allí.



Después baja por allí, verás como se llevan a Miyu y al poco tiempo tendrás que enfrentarte a un enemigo con tu Katana. No tiene ninguna complicación, sólo para sus golpes y golpéale a continuación.



A partir de aquí vas a encontrar un camino formado por pasillos llenos de tuberías y varios enemigos que aparecen al fondo de cada uno.

EL LEGADO DE SATO - Ala Quebrada

Puedes usar las granadas para eliminarlos fácilmente. Por estos pasillos encontrarás más granadas.



Al final de este camino encuentras otro pequeño hangar con dos avionetas. Pasa entre las cajas para acercarte a ellas pero ten cuidado con los enemigos que aparecen ya que pueden hacerlas explotar. Derrótalos desde lejos con granadas y continúa por la única puerta que hay.



Así saldrás al exterior. Aquí, lo primero que debes hacer es enfrentarte de nuevo a un enemigo con la Katana. Está vez tendrás que tener cuidado al parar sus golpes ya que hará varios golpes fuertes. Una vez derrotado, elimina a los enemigos que disparan desde la

parte superior de unas escaleras. Ten cuidado porque tus disparos no llegan a los enemigos (si no te acercas), mientras que los suyos sí. Sube las escaleras y derrota al último enemigo antes de cruzar la puerta que hay arriba.



A partir de aquí, siguiendo el único camino posible llegarás a una sala con dos mesas y un Fusil AE. Hay varios enemigos disparándote desde lejos.



Coge el fusil y acaba con ellos, si te hieren podrás cubrirte detrás de un armario en la pared derecha y así recuperarte. Una vez derrotados (hay varios enemigos en varios sitios) podrás bajar por las escaleras y salir de esta zona.

EL LEGADO DE SATO - Ala Quebrada

Siguiendo el único camino posible llegarás a una zona al aire libre, aquí verás el avión en donde está secuestrada Miyu. Ahora tendrás que enfrentarte a un enemigo con Katana. Al derrotarle bajará del avión Ryuichi, ahora no podrás hacer nada, te derrotará enseguida.



Aquí termina el primer acto pero antes de pasar al segundo tendrás que viajar a Japón para conocer a Otori y allí aprenderás un movimiento especial con tu katana, el movimiento martillo. **Podrás volver aquí para aprender nuevas técnicas después de cada misión.**



Después tendrás que ir a un local indicado por Otori para conocer a Harry. Cuando llegues allí, primero tienes que salvar al camarero.

Después, subiendo en el ascensor, tendrás que derrotar a un enemigo con la katana para salvar a Harry.



Ahora podrás bajar de nuevo al bar y allí podrás entrar en una sala de entrenamiento de disparo. **Podrás volver aquí para practicar después de cada misión** que cumplas (entre los capítulos). Te servirá para mejorar tu puntería y conseguir armas. También te enseñarán una técnica secreta de concentración para poder disparar a los enemigos parando el tiempo y también te enseñarán a desarmar enemigos y lograr que se rindan.



Regresa al bar para entrar en el segundo acto.

EL SENDERO DE LA KATANA- GIRI - Basura Ardiente

Comienzas en una playa, después de recibir una llamada de teléfono vas hacia adelante y llegarás a un pequeño puerto. Verás un enemigo de espaldas, lo puedes eliminar sin problemas.



Al hacerlo aparecen varios enemigos que te dispararán desde lejos. Tienes que acabar con ellos usando el fusil AE que tenía el enemigo anterior. Aparecen desde varios ángulos y dos de ellos desde encima de la torre que hay.



Una vez derrotados verás una única salida, sigue el único camino que hay hasta llegar a unas escaleras. Desde allí arriba verás un par de camiones y más enemigos. Puedes acabar con ellos desde arriba.

Si bajas, ten cuidado con los bidones que hay (que pueden explotar al recibir impactos).



Continúa por la puerta que hay abajo y llegarás a la zona de reciclado de basura. Primero tendrás que ir subiendo por las escaleras que hay en los laterales (aparecen numerosos enemigos mientras lo haces) y al llegar arriba subirte encima de una de las grúas que llevan la basura para poder entrar por una pequeña compuerta que hay abajo. Si no has eliminado a todos los enemigos antes de subirte en ella ahora te será más complicado hacerlo desde aquí.



Una vez dentro de la pequeña compuerta sólo tienes un camino.

EL SENDERO DE LA KATANA- GIRI - Basura Ardiente

Verás unas barreras verdes que te impiden pasar, para quitarlas debes pulsar unos interruptores que hay antes de llegar a ellas. Siempre las encontrarás custodiadas por enemigos. Sigue avanzando cuando las quites.



Desde aquí sólo hay un camino para avanzar y apenas encontrarás ningún enemigo. Tu objetivo ahora es encontrar una llave para poder pasar una puerta de seguridad. La encontrarás junto a un ordenador.



En esta sala aparecen varios enemigos por una puerta, cuando tú estás en la esquina de la habitación sin escapatoria posible. Usa las granadas para salir fácilmente de la emboscada .

Continúa por la puerta de seguridad y verás un científico junto a unos monitores, justo después de esta sala están los hornos. Verás grandes tuberías que pueden romperse por los disparos.



Debes avanzar derrotando a todos los enemigos y encontrarás unas escaleras para subir a la zona superior. Allí debes pasar por encima de una viga con mucho cuidado de no caerte.



Una vez pasado este obstáculo verás una explosión y comenzará una cuenta atrás. Debes escapar de la fábrica antes de que todo explote, para ello, ve hacia la derecha desde donde estás y entra en un ascensor (tiene una palanca para abrirlo).

EL SENDERO DE LA KATANA- GIRI - Basura Ardiente



Al salir de él tendrás que ganar un combate con katana. No intentes parar sus golpes ni usar el golpe martillo ya que lo parará o esquivará. Intenta golpearle justo antes o después de que él lo haga.



Sube las escaleras que hay detrás de él y sigue avanzando pegado a la pared por encima de unas tuberías. Así encontrarás un hueco para poder entrar en otro ascensor, entra en él y espera hasta el final del recorrido.



Según vayas subiendo encontrarás varios enemigos fuera, puedes irles disparando o agacharte. Al parar el ascensor, también debes eliminar a más enemigos. Sal del ascensor y entra en el agujero que hay en la esquina para entrar en una tubería.



Allí dentro avanza hacia las hélices. Antes de llegar irán explotando dejándote paso libre y varios enemigos a los lados. Tu objetivo es llegar al final de la tubería antes de que el tiempo acabe. Según sales de la tubería ve hacia la derecha sin bajar a la playa y llegarás a una zona con dos barcas colgadas.



Tienes que pasar al otro extremo, así que disparas a las barcas para que caigan y salta sobre ellas para poder cruzar al otro lado.

EL SENDERO DE LA KATANA- GIRI - Basura Ardiente



Al cruzar al otro extremo verás un camino. Síguelo y llegarás a una gran zona al aire libre con muchas cajas. Verás a Ryuichi y varios enemigos que te atacan. Debes encontrar un camino para avanzar. Derrota a los enemigos y después busca unas escaleras para subir.



Irás encontrando varios enemigos mientras avanzas, pero sólo un camino por donde hacerlo. Al poco tiempo verás de nuevo a Ryuichi.



Comenzará a dispararte desde lejos junto a varios de sus secuaces. Debes dispararle varias veces hasta que huya. Entonces varios enemigos bajarán a por ti. En este momento aparece una cuenta atrás y debes perseguir a Ryuichi. Elimina a los enemigos que bajan y sube saltando por unas cajas para alcanzar arriba unas escaleras.



Allí arriba encontrarás a Ryuichi justo antes de montar en un helicóptero. Debes enfrentarte a él y derrotarle en un combate con la katana.



Para lograrlo, esquivale todo el tiempo y atácale justo después de que él lo haga. Es difícil parar sus golpes y también es difícil darle con el movimiento del martillo. Aquí termina el primer capítulo del acto 2.

EL SENDERO DE LA KATANA- GIRI - Los juegos de Tetsuo

Después de completar el capítulo 1 del segundo acto podrás elegir varias misiones en el orden que prefieras. Es mejor que las elijas en función del nivel de respeto que tengas. Empezarás este capítulo cuando hables y aceptes la misión que te propone el hombre sentado a la derecha en la barra del bar.



Es aconsejable que antes de aceptarle viajes al Gimnasio de Otori, allí podrás aprender nuevas técnicas de lucha con la Katana.



Una vez que llegues al distrito de Shinjuku recibirás una llamada al móvil. Después dirígete hacia el frente y entra en el último edificio que hay, la sala de Pachinko. Llegarás a una sala con máquinas tragaperras en donde aparecen varios enemigos.



Derrótalos, el último de ellos te dará una llave de seguridad, cógela para abrir una puerta más adelante. Ahora sigue el único camino posible, hasta llegar a unas escaleras que te llevan a la azotea. Allí tienes que enfrentarte a un enemigo con katana. Esquívale y usa tus nuevas [habilidades](#) para acabar con él.



Una vez derrotado irás a una cabaña abandonada que parece perdida en medio de una montaña.



EL SENDERO DE LA KATANA- GIRI - Los juegos de Tetsuo

Lo primero en esta cabaña es escuchar a un muñeco que representa un enorme conejo. Irás encontrando varios muñecos como éste durante todo el capítulo. Te irá dando consejos y objetivos que cumplir. Para empezar debes acercarte a la máquina de bebidas y coger unas latas y un arma.



Después rompe los cristales de la ventana y salta por ella. Allí fuera verás que no estás en una cabaña en medio de la montaña sino que todo es un montaje. Según saltas ve hacia la derecha y podrás entrar en un pasillo (detrás de una cortina negra que parece la pared).



Sigue el único camino posible hasta que veas un agujero en el suelo al pasar una puerta.

Baja por allí y verás varios enemigos. Derrótalos a todos antes de seguir, ten en cuenta que alguno te dispara desde lo lejos. Después baja la gran cuesta que hay.



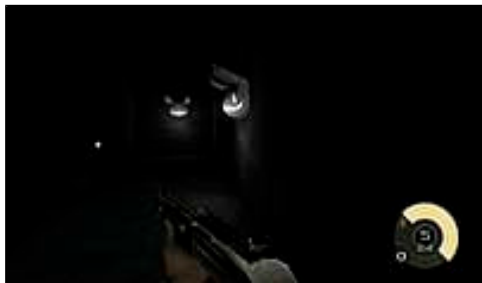
Allí abajo encontrarás una puerta. Entra y sigue el único camino posible hasta llegar a unas escaleras de mano. Al subirlas tendrás que coger otras para seguir subiendo. Allí arriba continúa avanzando y llegarás a una sala en donde oyes un cassette en funcionamiento. En esta sala consigues más munición. Al salir de esta sala se abre un camino detrás de una máquina de bebidas.



Continúa por este camino derrotando algunos enemigos y llegarás a otro conejo- muñeco.

EL SENDERO DE LA KATANA- GIRI - Los juegos de Tetsuo

Aunque no veas claramente el camino a seguir, verás en la pared unas cabezas de conejo iluminadas que te servirán de referencia para poder avanzar.



Al final del camino encontrarás unas escaleras y subirás hasta la sala en donde puedes volver a activar la energía eléctrica y devolver la luz.



Sigue el camino que se abre, pasarás por unos pasillos llenos de barriles explosivos y regresarás a la gran sala de la cuesta pero ahora con la luz encendida y con el teleférico funcionando. Derrota a los dos enemigos que aparecen abajo y coge su fusil AE para poder eliminar fácilmente a todos los enemigos que hay arriba.



Después tendrás que subir la cuesta pero desde arriba te lanzarán bombas que explotan al caer. Pégate al lado derecho y sube rápidamente para pasar. Una vez arriba sube las escaleras que hay en la parte izquierda y después súbete en uno de los vagones del teleférico para pasar al otro lado de la gran sala.



Cuando bajes del vagón aparecerán más enemigos. Derrótalos y sigue avanzando para encontrar otro conejo. Allí aparecerán dos enemigos seguidos con espada. Debes derrotarlos para poder continuar. Intenta dañarle cuando acabe de hacer un golpe y lo hayas esquivado. No es necesario pararle los golpes a ninguno de los dos.

EL SENDERO DE LA KATANA- GIRI - Los juegos de Tetsuo



Cuando los hayas derrotado podrás pasar por una puerta que antes estaba cerrada. Al hacerlo, avanza y verás lo que parece un muñeco de goma de un hombre-dragón. En realidad, es un enemigo que acabará contigo si le dejas en pie.



Así llegarás a otro conejo y a continuación a una sala llena de hielo con varios enemigos. Tienes que coger la llave que está dentro del iglú para poder salir de aquí.



Ahora podrás salir de esta zona de hielo (antes de salir, saltando encima de las plataformas de hielo puedes encontrar granadas y un chaleco antibalas). Cuando salgas llegarás a un vagón que avanzará por un túnel oscuro. Debes subirte en él y disparar a los conejos explosivos antes de que te tiren de él.



Al final del recorrido encima del vagón tienes otro camino que te lleva a una especie de pantano con huevos gigantes en él. Tienes que conseguir una llave que está dentro de uno de ellos. Tienes que ir destruyéndolos, pero ten cuidado ya que donde no esté la llave habrá enemigos.



Cuando tengas la llave, sal por la puerta de salida.

EL SENDERO DE LA KATANA- GIRI - Los juegos de Tetsuo

Sólo te queda un obstáculo para terminar este capítulo. Antes de salir aparecen dos enemigos con espada (parecidos a los que encontrabas anteriormente, una especie de Power Rangers con espadas de luz).



Derrótalos uno a uno para poder terminar. No tienen ninguna complejidad, aunque son rápidos, no se cubren constantemente y puedes golpearlos. Incluso podrás combinar golpes y lograr katanas con relativa facilidad. Una vez derrotados volverás al bar de Harry.



Allí podrás hablar de nuevo con el personaje que te hizo el encargo de ir a esta zona.

Antes de aceptar otra misión puedes ir al gimnasio Dojo para aprender nuevas técnicas con la katana.



Ten en cuenta que las habilidades que puedes ir aprendiendo dependen de tu nivel de respeto adquirido y puede que no hayas adquirido uno nuevo. Si esto es así, deberías perdonar la vida a tus enemigos con más frecuencia para ganar más puntos. Regresa al bar de Harry.



Y ahora deberías aceptar la misión para la que te recomiendan tener cinco puntos de respeto: Plan de Negocios. Aquí termina el capítulo 2 del segundo acto.

EL SENDERO DE LA KATANA- GIRI - Plan de Negocios

Empiezas el capítulo dentro de un edificio. De momento sólo debes avanzar hasta encontrarte con un combate de katana en una gran sala con columnas. Es bastante sencillo, podrás usar tus katas y apenas deberás esquivar golpes.



Una vez derrotado sigue por el camino que hay abajo, aunque puedes subir las escaleras no encuentras ningún camino por allí arriba de momento (aunque sí puedes coger más munición).



Sigue el único camino posible y llegarás a una gran sala llena de mesas con ordenadores. Aparecen varios enemigos desde lejos, disparándote. Aquí debes recoger una llave. Derrota a los enemigos de la sala y después búscala.



Ahora continúa por las escaleras hacia arriba y sigue el único camino que hay hasta llegar a la sala anterior de las columnas (por arriba). Derrota a los enemigos y baja para recoger la munición y poder seguir avanzando por la puerta que necesita la llave.



Así llegarás a otra sala con ordenadores y más enemigos y poco después a otro combate con la katana en otra sala con columnas.



EL SENDERO DE LA KATANA- GIRI - Plan de Negocios

Para derrotarle golpéale de cualquier manera y cuando veas que se cubre continuamente, para sus golpes para atacarle después. Ahora podrás usar un ascensor para subir a la planta superior. Allí verás dos enemigos, después sigue avanzando y pasarás por una sala en donde hay unos paneles negros cubriendo las ventanas (puedes romperlos y dejar que pase la luz).



Aquí entrará un enemigo desde una puerta, derrótao y sigue el camino que hay detrás de esa puerta.

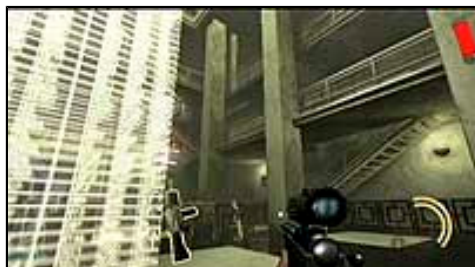


Así saldrás a un patio exterior (verás pasar por el aire un avión). Dos enemigos te dispararán desde lejos, derrótaos y después cruza el patio y llegarás al despacho de Kenzo. Tendrás que enfrentarte con la katana a su guardaespaldas.

Después de derrotarlo, Kenzo se pondrá de tu lado.



Comenzarán a atacarte enemigos desde todas partes. Coge el fusil AE que hay junto la mesa y defiéndete mientras Kenzo logra abrir las salidas. Cubrete detrás de él.



Si lo consigues podrás subir a recoger la munición que necesites y después debes salir por la puerta que hay en una esquina de la sala detrás de la mesa de Kenzo.



EL SENDERO DE LA KATANA- GIRI - Plan de Negocios

Allí llegarás a un patio lleno de enemigos que te disparan con rifle, así que pueden eliminarte sin que llegues a verlos. Usa también tú ese rifle para acabar con ellos.



Tienes un tiempo para cruzar el patio. Lo mejor es que corras por el pasillo sin pararte (para no ser alcanzado) y desde el final de él agáchate y comienza a eliminarlos.

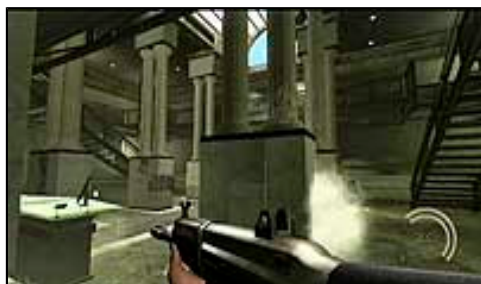


Una vez logrado, cruza el patio, entra en la puerta del fondo y después tendrás que volver a la sala inicial de las columnas usando el ascensor que encuentras.

Este camino es el mismo que hiciste antes en sentido contrario, así que no tiene pérdida.



Cuando llegues a la sala del inicio te atacarán numerosos enemigos. Tendrás que aguantar un tiempo hasta terminar el capítulo sin que te eliminen. No hay salida de aquí, sólo debes esperar derrotando a todos los enemigos que puedas hasta completar el objetivo.



Antes de entrar en el siguiente capítulo regresa al gimnasio para aprender nuevas habilidades. Aquí termina el capítulo 3 del acto 2.

EL SENDERO DE LA KATANA- GIRI - Mercado de Pescado

Empezarás el capítulo en el mercado de pescado. Aunque al principio parecen muy amables, enseguida comenzarán a dispararte. Acaba con todos los enemigos que hay y sigue por el camino que hay detrás del mostrador.



Llegarás a una reja que puedes abrir sin problemas presionando el botón que tienes al lado. Después sigue el callejón y encontrarás varios enemigos y unos camiones. Puedes dispararles para hacer que exploten.



Continúa hacia adelante, aunque no deberías ir muy rápido, ya que por esta zona salen muchos enemigos. poco después verás una oficina (en donde hay un chaleco antibalas). Detrás verás más camiones.



Cuando elimines a todos los enemigos que hay en esta zona continúa avanzando hacia el fondo (verás una puerta cerrada por donde no puedes pasar de momento). Al final encontrarás un enemigo al que debes derrotar con la katana. Al derrotarle podrás pasar por una puerta que hay detrás de él



Ahora encontrarás otra sala con dos enemigos, derrótales y sal por una de las grandes ventanas saltando.



EL SENDERO DE LA KATANA- GIRI - Mercado de Pescado

Ten cuidado de no caer abajo (tendrías que volver a subir) y sigue el camino hacia la izquierda por la repisa para entrar por otra ventana que hay por allí. Dentro encontrarás a un personaje al que debes enfrentarte con tu katana, pero si le derrotas te indicará y abrirá el camino para que puedas continuar.



Para derrotarle, para sus golpes (ya que ataca pocas veces con fuerza) y golpéale con combinaciones de kata. Enseguida le vencerás y tendrás que seguirle para que te indique el camino.



Te llevará junto a la puerta que antes viste cerrada y la abrirá. Entra por ella, al avanzar verás un barco al fondo y comenzarán a dispararte. Derrótales y continúa avanzando.



Aparecen muchos enemigos por esta zona que se esconden tras las cajas. Puedes disparar a los bidones y máquinas para lograr que exploten. Al fondo encontrarás la entrada al barco debes seguir por allí dentro. Te irán cerrando puertas mientras avanzas, así que sólo tienes un camino por donde ir.



Al final del recorrido caerás en una trampa y verás como te dejan encerrado y pierdes el sentido.



EL SENDERO DE LA KATANA- GIRI - Mercado de Pescado

Cuando recobres el sentido, estarás encerrado en una pequeña habitación y sin armas. Para poder escapar mira a tu alrededor y verás una mesa, podrás empujarla para bajar al conducto que está debajo.



Para poder caminar por allí abajo tendrás que agacharte y avanzar así. Al salir encontrarás una pequeña habitación en donde hay un cuchillo y una pistola sobre una mesa, cógelas. Para salir de la habitación dispara a la cerradura y podrás abrir la puerta.



Sigue avanzando y verás dos caminos, unas escaleras que van hacia arriba y una puerta antes de llegar a ellas. Los dos caminos te llevan a la misma sala pero por dos alturas diferentes.



Entra por donde quieras y elimina a los enemigos que hay aquí. Después continúa el camino por la puerta que hay abajo. Llegarás a otra zona llena de enemigos, algunos de ellos te lanzan granadas. En esta zona hay muchas cajas en donde se pueden esconder detrás.



Al final verás una puerta cerrada para la que necesitas restablecer la corriente eléctrica. Continúa por el camino que hay a la derecha.



EL SENDERO DE LA KATANA- GIRI - Mercado de Pescado

Pasarás por otra sala llena de enemigos con grandes pescados colgados del techo. Al final hay unas escaleras que suben a un pequeño despacho. Allí hay una puerta que te lleva a una sala con grandes ordenadores y más enemigos.



Puedes recoger una llave de seguridad del líder del grupo de enemigos. Así puedes abrir la reja que se ve en esta misma sala y coger un chaleco antibalas. Después sal por la puerta que hay en la esquina.



Así llegarás a la sala en donde puedes restablecer la corriente eléctrica. Hazlo y regresa hacia atrás por el mismo camino que seguiste para llegar hasta aquí.

Volverás a encontrarte enemigos en la sala donde estaban los pescados colgados del techo. Derrótalos antes de salir del pequeño despacho.



Ahora podrás abrir la puerta que estaba cerrada anteriormente. Pulsa el botón que hay a su lado. Más adelante hay otra puerta parecida y también podrás abrirla pulsando el botón que hay en el mando colgante.



Detrás verás correr enemigos en un almacén lleno de cajas. Derrota a todos usando las granadas que puedes coger aquí mismo. Al terminar con ellos sal por la otra puerta que hay y encontrarás un sable y un enemigo con la katana que debes recuperar. Enfrentate a él y derróta.

EL SENDERO DE LA KATANA- GIRI - Mercado de Pescado

Sigue avanzando por el único camino que tienes, de nuevo llegarás al barco que viste anteriormente, pero antes de llegar a él aparece un enemigo con espada al que deberás derrotar. No tienes que seguir ninguna técnica especial, es bastante sencillo de derrotar.



Después encontrarás varios enemigos que te disparan (aunque menos que la anterior vez que pasaste por aquí). Así llegarás a la entrada del barco. Una vez dentro podrás recorrerlo entero (ahora no te irán cerrando puertas). No es grande y no hay más que un camino para avanzar, pero con varios enemigos.



Al final del recorrido encontrarás unas escaleras hacia abajo, debes bajar por allí.



Encontrarás un laboratorio en la parte de abajo. Puedes lanzar granadas desde arriba para derrotar a los enemigos fácilmente.



Después baja y elimina al resto de enemigos que aparecerán del fondo. Al hacerlo podrás salir por la pequeña puerta que hay allí. Detrás verás a tu último adversario. Espera a que su rehén se libere y después dispárale para acabar con él. Este es el final del capítulo 4 del acto 2.



EL SENDERO DE LA KATANA- GIRI - Geisha House

Lo primero que debes hacer en este capítulo es entrar en la casa de las Geishas. Para ello avanza desde el comienzo hasta llegar a un callejón, allí verás una camioneta y unas cajas en la esquina, detrás de él.



Salta encima de las cajas para poder subir al tejado de la casa. Desde allí puedes eliminar a varios enemigos que ves abajo. Es recomendable que lo hagas antes de bajar, ya que al hacerlo, aparecerán algunos más.



Una vez derrotados los enemigos, verás que la puerta de la casa está cerrada, para entrar debes hacerlo por una de las ventanas. El problema es que debes saltar y agacharte en el aire para poder entrar por alguna de ellas.



Una vez dentro sigue el pasillo para llegar a una sala en donde aparece un enemigo con katana. No es complicado vencerle, usa tus katas especiales para derrotarle rápidamente. Ahora encontrarás varias salas seguidas llenas de enemigos que te disparan sin llegar a abrir las puertas, así que ten cuidado y avanza despacio.



Al derrotarlos busca la puerta de salida de esta zona.



EL SENDERO DE LA KATANA- GIRI - Geisha House

Nada más pasar la puerta verás unas escaleras que suben y desde allí arriba te disparan varios enemigos. Elimínalos y sube por allí.



Una vez arriba tendrás otro combate con la katana. Al principio puedes golpearle sin problemas, después de unos golpes se cubrirá de todos tus golpes. Para sus golpes con tu mano izquierda y usa el movimiento especial del pequeño escorpión. Así le derrotarás enseguida.



Entra en la puerta que hay en una esquina y baja las escaleras. Por aquí saldrás a una calle en donde hay más enemigos. A partir de aquí puedes elegir dos rutas (para llegar a cada uno de los dos grupos de Geishas). Da igual el que elijas, ya que después deberás ir por el otro.

Aquí seguimos primero el camino más lejano. Sigue la calle hacia la derecha según sales y llegarás a un callejón. Allí verás a dos enemigos hablando.



Acaba con ellos y defiéndete de los demás enemigos que aparecen por arriba. Al final del callejón hay unas escaleras para subir, sigue el camino que hay por allí y podrás bajar de nuevo a la calle (detrás de una barricada que te impedía pasar por allí anteriormente). Ahí abajo entra en la puerta doble que ves.



Sigue avanzando por allí dentro hasta llegar a una gran sala de fiestas llena de enemigos. En el centro hay una pequeña plataforma circular. Tienes una barra de bar en el lado derecho según entras.

EL SENDERO DE LA KATANA- GIRI - Geisha House

Primero tendrás que derrotar a todos los enemigos que hay y al hacerlo, aparecerá una luchadora con espada que te retará. Sube a la plataforma para combatir, antes, en el bar puedes coger un chaleco.



Es rápida, pero puedes romperle su espada usando los movimientos especiales. Al vencer sigue el camino que hay tras la plataforma circular para pasar detrás de la cortina. Sigue el pasillo y llegarás al primer grupo de Geishas, pero antes de poder hablar con ellas tienes que enfrentarte a otra luchadora.



Una vez derrotada habla con ellas y te dirán que busques al siguiente grupo. Sigue el camino que hay por la puerta de salida y regresarás a la calle, a la zona inicial.



Según sales dirígete al fondo de la calle y busca en una esquina (detrás de un contenedor con cajas) una puerta con dos carteles al lado.



Continúa por allí dentro y al abrir una reja saldrás a otra calle. Continúa por allí eliminando a todos los enemigos que aparecen (hay muchos y alguno te lanza granadas).



Al final de la calle, verás una reja con 2 bombonas. Detrás hay una puerta.

EL SENDERO DE LA KATANA- GIRI - Geisha House

Dispara a las bombonas para que exploten y puedas pasar. Entra en la puerta que hay detrás. Siguiendo el único camino que hay llegarás a una sala en donde hay una bailarina y varios enemigos que enseguida comenzarán a dispararte. Derrótalos a todos (puedes usar granadas que consigues justo antes de llegar aquí, en una sala vacía).



Cuando esté la zona limpia de enemigos ve al fondo y sube por el ascensor. Arriba aparece una nueva luchadora con espada. Es bastante rápida, así que esquiva sus golpes continuamente e intenta hacer katas para vencerla rápidamente.



Al vencerla continúa por el camino que hay en una esquina. Así llegarás al segundo grupo de Geishas.

Del mismo modo que con el grupo anterior, primero debes vencer en un combate con katana. Es más fácil que el anterior, usa tus movimientos especiales.



Una vez derrotada habla con las Geishas y sal de la habitación. Al avanzar por la calle aparecerá Mama-San Sasori, la jefa de las Geishas. Primero debes enfrentarte a dos enemigos vestidos de cuero (que bajarán desde un balcón a una orden de su jefa). No es un combate con katana, sólo dispárales varias veces para derrotarles.



A continuación aparece de nuevo la jefa junto con dos chicas. Ahora será ella misma quien bajará para enfrentarse a ti. Ahora sí es un combate con la katana.

EL SENDERO DE LA KATANA- GIRI - Geisha House

No es difícil derrotar a este enemigo, pero recuerda que para poder hacerle daño debes esquivarle para que baje su barra de resistencia.



Si no lo haces así, no podrás hacer que baje su barra de energía.

Usa tus movimientos especiales y katas para derrotarle.



Una vez derrotada terminará el último capítulo del acto dos.

LOS FANTASMAS DE SANRO KAI - Cita a Ciegas

Según comienza el acto tres puedes aprender nuevos movimientos o mejoras en el Dojo. Si ya lo has hecho anteriormente, ahora debes regresar al bar de Harry y subir en el ascensor para visitarle. Descubrirás que te ha traicionado y serás apresado perdiendo tus armas.



Después intentarán sacarte a golpes la localización de la Katana-Giri. Te dejarán en una sala cerrada durante un rato, debes aprovechar para buscar un arma. Encontrarás un palo en una esquina, cógela para poder enfrentarte a tu torturador cuando regrese.



Al volver, tu enemigo vendrá con una espada. Enfréntate a él y derrótale. No es complicado, no da muchos golpes fuertes y apenas se cubre.

Después sal de la sala y podrás coger una pistola. Más adelante verás un ascensor cerrado en el que necesitas una llave de seguridad. Sigue el camino y encontrarás una sala amplia (puedes entrar por dos lados diferentes). Dentro hay varios enemigos, el jefe del grupo tiene la llave del ascensor. Elimínalos para poder cogerla.



Vuelve hacia atrás y entra en el ascensor. Así llegarás a la parte trasera de la zona de tiro en el bar (donde tú entrenabas). Dispara a los focos para que no te deslumbren y los enemigos tengan más difícil acertarte.



Tienes que eliminar a los enemigos que disparan y salir por donde están ellos para ir hacia el bar.

LOS FANTASMAS DE SANRO KAI - Cita a Ciegas

Cuando hayas salido de la zona de tiro, verás a la izquierda una pequeña barra de bar en donde está el personaje que te enseñaba a disparar. Acércate a él y aunque parece que también te ha traicionado verás como no es así y te ayuda a escapar.



Te abrirá una puerta, sigue el único camino posible y llegarás a un combate con katana. Este enemigo se cubre bastante, para sus golpes cuando veas que no son fuertes y atácale rápidamente a continuación.



Una vez que le derrotes, continúa el camino por detrás de un armario que puedes mover. Fíjate que una botella brilla indicándote el camino secreto.



Por allí encuentras otra sala con enemigos, después verás dos caminos: la puerta de salida y un agujero en una esquina, con unas escaleras que bajan a un pequeño trastero en donde puedes coger armas. Sigue avanzando cuando las hayas cogido por la otra puerta. Ahora entrarás en un amplio bar. Varios enemigos te atacan de nuevo, defiéndete y avanza hacia el frente.



Al final de la sala está la salida. Verás que estás en la sala principal del bar de Harry. Sube en el ascensor para buscarle en su despacho. Allí arriba puedes encontrarle. Nada más verte cogerá una espada y se lanzará a por ti para intentar eliminarte. Debes enfrentarte a él sin poder evitarlo.

LOS FANTASMAS DE SANRO KAI - Cita a Ciegas



Harry te atacará dando muchos golpes fuertes, así que ten cuidado al intentar pararlos. Al principio podrás atacarle mientras le esquivas aunque al ser dañado unas cuantas veces comenzará a cubrirse con mayor eficacia.



También puedes intentar los movimientos especiales (aunque no le puedas romper la espada, si puedes dañarle con alguno de ellos). Una vez derrotado, déjale con vida para que te de armas.



Una vez que las recojas sal de la sala y terminará este primer capítulo del tercer y último acto.

LOS FANTASMAS DE SANRO KAI - Noche de los Komoris

Llegas al gimnasio Dojo, tu objetivo es evitar que roben las katana- giri. Lo primero que tienes que hacer es entrar dentro del gimnasio. Una vez dentro comenzarán a atacarte. Derrota a todos los enemigos que aparecen en el piso superior.



Una vez eliminados sigue el camino que hay por la planta de abajo (Arriba puedes coger las armas que hayan dejado los enemigos caídos). Siguiendo ese camino llegarás a un patio interior en donde un personaje vestido de blanco te pide ayuda.



Debes intentar salvar a los cuatro discípulos que hay como este, sin que los Komoris los maten. El primero lo verás corriendo, nada más entrar en la puerta que hay. Elimina al enemigo de atrás.

Si lo eliminas rápido, este personaje saldrá con vida. Si no los salvas podrás seguir jugando pero no completarás la aventura con el 100%. Después de salvarlo ve hacia atrás y gira a la derecha (según vas ahora), allí hay una pequeña sala en donde hay otro de los discípulos y además puedes coger del armario un chaleco antibalas.



Después sigue avanzando, encontrarás varias salas juntas con varios enemigos en alguna de ellas. No hay ningún camino especial que seguir, simplemente ve avanzando hasta eliminar a todos los enemigos. Uno de ellos te dejará al caer una llave para abrir la puerta del patio (que la verás cerrada). Para encontrarla ve por la puerta que está más a la derecha de la del patio.



LOS FANTASMAS DE SANRO KAI - Noche de los Komoris

Al pasar por esa puerta tendrás que eliminar más enemigos para conseguir la llave. Está en la misma habitación en donde sale el tercer personaje que debes salvar. Para el tiempo si has llegado con la habilidad de la concentración llena, ya que te resultará mucho más fácil lograrlo de esta manera.



Al tenerla en tu poder, regresa a la puerta del patio y podrás pasar por allí. Cuando lo hagas verás aparecer un enemigo con katana. Enfrentate a él y derrótalo para poder seguir avanzando.



Este enemigo se cubre bastante, un buen método para derrotarle es usar tus habilidades especiales para romperle la espada. Así podrás derrotarle sin tener que dañarle.



Una vez derrotado verás unas escaleras de mano para poder subir arriba y recoger las armas que te hayan dejado. Sigue avanzando por la puerta que hay abajo. Al cruzarla de nuevo aparecen más enemigos y también verás al cuarto discípulo que debes salvar.



En esta zona hay un líder que si lo eliminas te dará una llave de seguridad. Acaba con él y recógela para poder pasar la siguiente puerta.



LOS FANTASMAS DE SANRO KAI - Noche de los Komoris

Al pasar por allí entrarás en otro patio. Aquí hay otro luchador con katana. Además verás como tiene reducido al guardia del Dojo. Enfrentate al Komori y derróta para salvar al guardia y poder continuar.



Este enemigo es bastante más rápido que los anteriores. Esquívale continuamente hacia un lado y justo al moverte atácale. Así podrás acertarle de vez en cuando y conseguir encadenar alguna kata. Al final se cubrirá con mucha más insistencia que antes. Ahora debes pararle algún golpe para dañarle.



Al derrotarle sigue avanzando por abajo (arriba hay una puerta pero de momento no puedes ir por allí).



Una vez que pases encontrarás más enemigos y verás como se cubre el guardia del Dojo. Derrota a los enemigos y después habla con él.



Vuelve al patio anterior siguiéndole, elimina a todos los enemigos que aparecen allí. Después sigue al guardia subiendo las escaleras. Allí arriba te abrirá la puerta que estaba cerrada y podrás pasar. Al hacerlo encuentras un nuevo combate.



LOS FANTASMAS DE SANRO KAI - Noche de los Komoris

Lo mejor ahora es que intentes romperle la espada usando tus habilidades especiales, ya que se cubre mucho y es muy rápido.



Al derrotarle sigue por la puerta que hay y enseguida verás a otori defendiéndose de varios Komoris. Antes de llegar a él tendrás que enfrentarte a un nuevo komori con tu katana. Es algo más difícil que los anteriores. Puedes esquivarle y atacarle después, pero si ves que no llegas a combinar ninguna kata usa tus habilidades especiales para romperle la espada. Después habla con Otori, él irá a buscar a Komori (la chica que te enseñaba las nuevas técnicas) mientras te pide que vayas a proteger la katana- giri.



Sigue el único camino que hay y llegarás a un patio en donde aparecen muchos enemigos. Hay una puerta cerrada, no podrás pasar por ella hasta que derrotes a todos.



Más adelante verás unas puertas por donde se ve que hay fuego. Debes entrar en la puerta del fondo. Al pasar verás que hay fuego por todas partes y además muchos enemigos. La visibilidad es mala, así que ten mucho cuidado por donde avanzas.



Una vez derrotados los enemigos da la vuelta a la sala para salir por el otro extremo. Al pasar, sigue el único camino hasta llegar a una trampilla en el suelo. Déjate caer por ella.

LOS FANTASMAS DE SANRO KAI - Noche de los Komoris



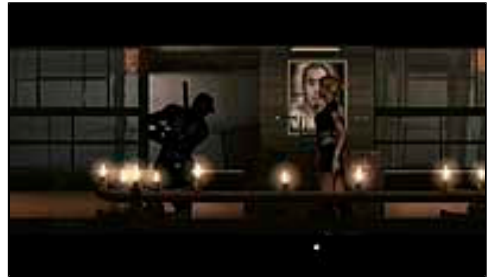
Saldrás a un patio exterior, sigue avanzando por él y verás unas cajas delante de una ventana. Sube a ellas para entrar dentro del edificio. Aquí aparecen más enemigos, elimínalos mientras avanzas dentro de la casa por el único camino posible.



Al final encuentras un enemigo Komori con katana. Del mismo modo que a los últimos, intenta romperle la espada antes que derrotarle, te resultará más fácil.



Al derrotarle podrás salir por la puerta del fondo para ir al santuario. Allí verás como hieren a la chica y roban la katana-giri.



Antes de acercarte, aparecerá otro Komori. Sigue la misma técnica que las veces anteriores. Si no puedes eliminarle, usa tus habilidades especiales para romperle la katana.



Al derrotarle, acércate a la chica y acabará el capítulo 2 del acto 3.



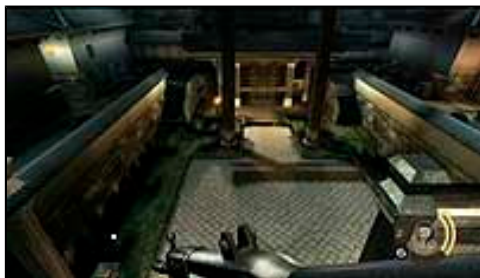
LOS FANTASMAS DE SANRO KAI - En el Nombre del Padre

Para comenzar esta misión debes ir al bar de Harry y hablar con el camarero. Si quieres puedes entrenar en la sala de tiro. También puedes recoger las armas que quieras allí abajo.

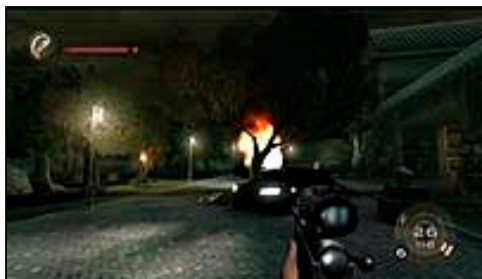


Al subir por ellas podrás entrar en la mansión por la ventana. Una vez dentro sigue avanzando y llegarás al patio principal pero por un balcón. Desde abajo te atacarán varios enemigos, elimínalos antes de bajar o acabarán contigo.

Una vez que comiences la misión estarás en un bosque. Avanza un poco y verás una gran mansión. Delante hay dos coches y varios enemigos. Derrótalos desde lejos, ya que desde la parte superior de la mansión comienzan a dispararte en cuanto te acerques.



Cuando bajes, verás una puerta cerrada. Luego tendrás que venir aquí, de momento debes buscar un pasillo oscuro por donde continuar avanzando.



Una vez eliminados acércate con cuidado y acaba con los enemigos de arriba usando el rifle AE. Al hacerlo ve hacia la entrada aunque esté cerrada. Ve a la derecha y verás unas cajas por donde subir.



LOS FANTASMAS DE SANRO KAI - En el Nombre del Padre

Recibirás una llamada de ayuda y tu objetivo será llegar al santuario. Avanza por el único camino posible y verás a varios enemigos justo antes de llegar. Al derrotarlos podrás llegar al santuario y hablar con el personaje que te pidió ayuda.



Cuando llegues al patio principal tendrás que enfrentarte a un enemigo con katana antes de poder ir a la puerta de salida. No es difícil derrotarlo, esquivale y golpea con katas o usa tus habilidades especiales para romperle la espada.



Al hacerlo tendrás que regresar al patio para entrar por la puerta que estaba cerrada pero ahora aparecerán muchos más enemigos aquí. Además el santuario no tiene mucho espacio para ocultarse, así que usa tus granadas y tu habilidad de concentración para derrotar a los enemigos sin caer.



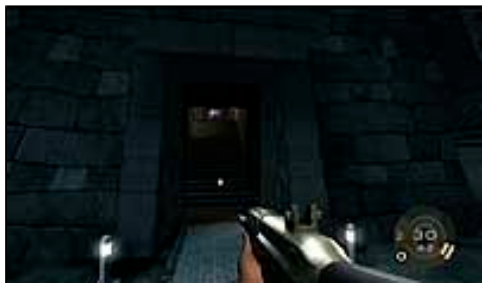
Al derrotarlo pasa por la puerta que estaba cerrada y llegarás a un cementerio. Aquí aparecen muchos enemigos, alguno es un francotirador disparando desde los edificios de enfrente. Usa tu rifle AE y ten en cuenta que al eliminar a un enemigo de entre las tumbas podrás coger un chaleco antibalas.



Cuando los elimines regresa por donde has venido, aparecerá algún enemigo más pero te resultará fácil derrotarlos.

Una vez limpia la zona del cementerio crúzala y entra por la puerta que hay al fondo a la izquierda.

LOS FANTASMAS DE SANRO KAI - En el Nombre del Padre



Al subir por las escaleras que hay detrás de esa puerta encuentras un pequeño panteón. Mira detrás de él y descubrirás unas escaleras que bajan por allí. Sigue ese camino.



Así entrarás en unos túneles subterráneos. Avanza hasta escuchar a dos enemigos hablar.



Antes de llegar a la sala en donde se encuentran, puedes acabar con ellos desde el pasillo.

Después sigue el único camino posible y podrás recoger un chaleco antibalas y granadas. Si no los has eliminado desde el pasillo aquí verás algún enemigo más. Poco después llegarás a un combate con katana.



Es más complicado que los combates anteriores, además no podrás dañarle desde el principio, debes esquivarle hasta que pierda su barra de resistencia. Después esquivale y golpea ya que la mayoría de sus golpes son fuertes. Al derrotarle aparece un Komori al que debes derrotar también, es más fácil que el anterior aunque puede resultarte más rápido quitarle el arma y no intentar eliminarle.



Ahora, sal por la puerta que hay.

LOS FANTASMAS DE SANRO KAI - En el Nombre del Padre

Ahora vas a encontrar varias salas llenas de enemigos que te disparan sin llegar a abrir las puertas. Debes ir avanzando con cuidado para que no te rodeen. Cuando aparezcan varios enemigos juntos te será muy útil tu habilidad de concentración para desarmarlos sin problemas.



Al final del recorrido llegas a una sala en donde hay un nuevo combate con katana. Es muy parecido al último combate, no debería costarte derrotarle.



Cuando lo logres sube las escaleras y llegarás a un nuevo combate muy parecido al anterior. Acaba con él del mismo modo y sigue el camino hacia arriba.



Por fin estás en la última sala de la mansión. Cuando tienes acorralado a tu enemigo en un balcón aparece el jefe de los Komoris para salvarle.



Tendrás que derrotarle, pero no es fácil. Su espada está impregnada de un poderoso veneno que te causará la muerte si te toca una sola vez.



Tendrás que conseguir quitársela.

LOS FANTASMAS DE SANRO KAI - En el Nombre del Padre

Para lograrlo debes usar uno de tus golpes especiales, el golpe del pequeño escorpión suele ser el más eficaz. Una vez que cambie su espada por otra sin envenenar podrás enfrentarte a él como a los enemigos anteriores.



La mejor forma de derrotarle es, de nuevo, quitarle la espada. Usa tus habilidades especiales para lograrlo.



Una vez eliminado, acabarás el capítulo 3 del acto 3. Ahora debes hablar con Otori para ir al último.

LOS FANTASMAS DE SANRO KAI - La Reunión

Para entrar en el último capítulo debes ir al Dojo y buscar en el santuario a Otori. Allí, al hablar con él, podrás aceptar la última misión. Antes de hacerlo puedes ir al bar para entrenarte con las armas por última vez.



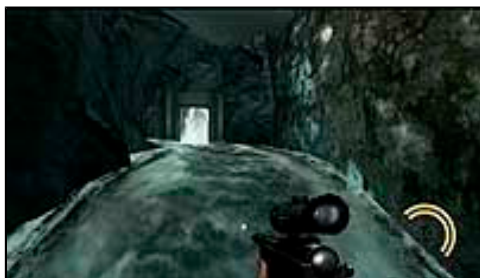
Una vez que comiences el capítulo, verás como Otori sigue un camino mientras tú debes buscar otro por el bosque. Avanza por el único camino posible hasta que veas una caseta a lo lejos y alrededor varios enemigos.



Elimínalos desde lejos y después acércate lentamente ya que saldrán más enemigos. Cuando los derrotes podrás coger en la caseta un chaleco antibalas. Sigue por el camino que hay detrás de la caseta y encontrarás un enemigo con katana.



Se cubre y esquiva tus ataques fácilmente, así que para vencerle debes esquivarle continuamente e intentar golpearle cada vez que falle su golpe. En el momento en que le aciertes una vez, sigue golpeando hasta completar una kata. Después de varios intentos le derrotarás, entonces sigue el camino y llegarás a un río. Continúa avanzando por él pero ten cuidado con los enemigos que aparecen. Al final del recorrido verás un pequeño hueco en donde debes entrar agachado.



Continúa por el único camino posible hasta llegar a la parte trasera de la mansión. Verás en un balcón a Otori. Por abajo aparecen varios enemigos disparándote, elimínalos para poder subir por las escaleras por donde ellos bajan.

LOS FANTASMAS DE SANRO KAI - La Reunión

Una vez que subas las escaleras gira a la derecha.



Acaba con los enemigos que hay y avanza hacia allí. A lo lejos, verás otro grupo de enemigos. Ten cuidado porque hay francotiradores que pueden dañarte a gran distancia.



Ve eliminándolos poco a poco sin avanzar mucho. Cuando veas que no quedan enemigos avanza y verás 3 vigas juntas, sube encima de ellas.



Por ahí podrás pasar como si fuera un puente. Ten mucho cuidado de no caerte, intenta caminar recto para no colarte entre las vigas. En el otro lado verás, de nuevo, más enemigos pero sólo un camino para avanzar.



Al final del recorrido encontrarás a Miyu apresada por Tokai (antes habrás visto a Otori acabar con varios enemigos)



Ahora debes enfrentarte a Tokai.



LOS FANTASMAS DE SANRO KAI - La Reunión

Es rápido, se cubre continuamente y esquiva tus golpes con facilidad. Usa la técnica empleada con el último ninja en el bosque. Esquivarle continuamente y según lo haces golpear. La mayoría de las veces te esquivará pero tampoco te dañará.



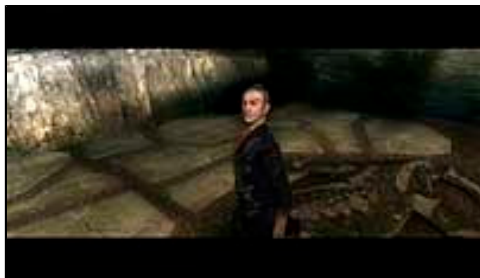
Cuando le aciertes en alguna ocasión, aprovecha para seguir haciendo la kata completa. Si gracias a estas catas ves que puedes romper su espada antes que quitarle toda su energía intenta hacer el pequeño escorpión, aunque casi siempre lo esquive alguna vez si le acertarás con él.



Una vez derrotado, Tokai caerá al suelo herido, entonces llegará Otori con intención de eliminarle. Tokai te avisará que Otori está envenenado.



Si dejas que Otori acabe con Tokai verás un final alternativo del juego (el final corto y malo). Además no tendrás oportunidad de repetir el capítulo, sólo podrás empezar una nueva partida desde el principio.



En cambio si paras a Otori (es fácil quitarle la espada con tus habilidades especiales) verás el final completo.



Este es el final del juego.

ARMAS

Arma	Propiedades	Cargador	Munición Máxima	Impactos para matar
Calibre 45 	Es algo mejor que la P99, pero no es una buena opción a menos que sólo tengas este arma.	20	200	3
Escopeta M4 	Es bastante potente pero por contra tienes que recargar cada vez que haces un disparo y recargar el cargador entero es demasiado lento.	6	60	1 de 6
Fusil AE 	Muy potente y además tiene un excelente zoom. Podrás alcanzar a cualquier enemigo sin moverte de tu escondite.	30	120	1
Granadas 	Puedes llevar hasta seis granadas a la vez. Son muy potentes aunque te las encuentras pocas veces durante el juego.	6	6	1
M40 	Tiene un gran poder y es rápida. Es la mejor arma de las débiles.	8	80	1
MP7 	Es parecida a la Uzi pero más rápida. Posee un gran cargador pero no causa mucho daño.	45	240	6

MP 412 	Es potente pero algo lenta, además tiene un cargador limitado.	6	30	2
P99 	Es la primera arma que consigues. Es la más sencilla y menos potente. Sustitúyela siempre que puedas.	16	200	4
Scar 	Es prácticamente perfecta. Potente, rápida, gran cargador y buen zoom.	30	120	6
Type 12 	Es una gran arma, es la primera que encuentras de las realmente poderosas. Aunque entre ellas es la peor.	20	100	1 de 6
Type 89 	Es parecida a la Type 12, pero más rápida, más potente y con más capacidad.	30	120	6
Uzi 	Es la segunda arma que encuentras, más rápida que la P99 pero con poca potencia.	45	240	6

HABILIDADES CON LA KATANA

Según avanzas en el juego irás recibiendo lecciones que te enseñan movimientos especiales con la Katana. Tienes que aprenderlos en el Dojo para poderlos usar. Para aprenderlos tendrás que conseguir puntos de respeto (al perdonar la vida a los enemigos tanto con la katana como desarmándolos con tu arma).

Puedes aprenderlos antes de empezar cada misión en el acto 2. Hay dos tipos de movimientos, los especiales y los golpes Kata.



HABILIDADES CON LA KATANA

Movimientos especiales	
Movimiento Martillo	Deja apretado el botón Z y después haz un movimiento hacia abajo del Nunchuk y el mando de Wii a la vez.
Pequeño Escorpión	Deja apretado el botón Z y después haz un movimiento a la vez del Nunchuk a la izquierda y el mando de Wii a la derecha.
Mejora	La mejora 1 aumenta la potencia de la espada un 25%, la mejora 2 un 50 %.



HABILIDADES CON LA KATANA

Katas con Espada	
Escorpión Alzado	Mueve el mando de Wii hacia la izquierda, después a la derecha y por último el Nunchuk hacia la izquierda.
Trueno	Mueve el mando de wii hacia la derecha, después a la izquierda y a continuación el nunchuk a la izquierda y el mando de Wii a la derecha a la vez.
Martillo Dorado	Mueve el mando de Wii hacia abajo, después hacia arriba, de nuevo hacia abajo y a continuación los dos mandos a la vez hacia abajo.
Beso del Escorpión	Mueve el mando de Wii hacia arriba, después hacia abajo, hacia la izquierda y por último a la vez el mando de wii a la derecha y el Nunchaku a la izquierda.



SISTEMA DE CONCENTRACIÓN

Al terminar el primer acto conocerás en el bar de Harry a un personaje que te permite entrenar con tus armas de fuego. Puedes acceder siempre que quieras durante el segundo acto (entre las misiones) a la sala de entrenamiento. Además, al conocer a este personaje, te enseñará una técnica especial de concentración que te permite parar el tiempo durante unos segundos.



Al principio sólo podrás activarlo (pulsando el botón A y haciendo el movimiento de zoom con el mando wii muy rápido, también sirve pulsar el botón A y después el botón C) pero más adelante, podrás conseguir mejoras para tener más velocidad y tiempo de concentración. Irás mejorando estas habilidades al conseguir puntos de respeto, deja vivos a tus rivales para conseguirlos.



ENTRENAMIENTO CON ARMAS DE FUEGO

Al terminar el primer acto conocerás en el bar de Harry a un personaje que te permite entrenar con tus armas de fuego. Puedes acceder siempre que quieras durante el segundo acto (entre las misiones). Esta sala está situada detrás del bar.

No sólo podrás entrenar sino que además si hablas con él te propondrá un reto y al superarlo, puedes conseguir las armas para cogerlas y usarlas en las misiones. Debes acertar el 80% de los blancos con el arma que él te diga.



ENTRENAMIENTO CON KATANA

A partir del acto 2 podrás entrenar antes de cada misión en el gimnasio Dojo. Allí podrás aprender nuevas técnicas con la katana y habilidades especiales. Para lograrlo tienes que seguir las instrucciones de la chica que te da las clases.



A veces tendrás que repetir los movimientos que te diga para aprender ese determinado movimiento y otras veces tendrás que golpearla 10 veces en un tiempo límite para conseguir mejoras especiales.



PREGUNTAS HABITUALES

1- ¿Qué cosas ocultas tiene el juego?

Para conseguir completar el juego tienes que conseguir todas las armas en el entrenamiento del bar de Harry. También todas las katas y mejoras en el entrenamiento en el gimnasio Dojo. Al final, cuando tienes que parar a Otori, puedes ver dos finales distintos según lo logres o falles. También debes salvar a los cuatro discípulos que te piden ayuda en el capítulo dos del tercer acto. Todo esto es lo que puedes hacer en el juego pero aunque lo logres es muy difícil que lo hagas con el 100%.



2-¿Cómo consigo el 100% del juego?

El tanto por ciento no se refiere a lo conseguido en la aventura, sino a cómo hemos completado cada nivel.

Cuando completas un nivel te dan un "rango" dependiendo del tiempo que hayas tardado en completarlo, de la precisión que hayas tenido y de los puntos de respeto conseguidos. Para tener el 100% del juego debes hacer todos los niveles perfectos.



3- Cuando completo el juego y cargo mi partida sólo veo los créditos finales, ¿no puedo hacer nada más?

No, cuando completas el juego (sea con el final corto o largo) no podrás volver a jugar en esa partida. Debes empezar una partida nueva si quieres ver el otro final. Lo que sí puedes hacer, es jugar cualquier capítulo que ya hayas jugado anteriormente.

PREGUNTAS HABITUALES

Para ello en vez de entrar en la partida grabada elige el cartel de neón correspondiente en el menú que hay una vez que has seleccionado un perfil.



4- ¿Cómo puedo conseguir muchos puntos de respeto rápidamente para mejorar mi categoría?

La única manera es dejar vivos a todos los enemigos que encuentres. En los combates con Katana es muy sencillo pero también debes intentar dejar vivos a la mayor parte posible de los enemigos con armas de fuego (cuando les desarmas y haces que se rindan). De todas maneras, antes de terminar el segundo acto, puedes repetir las misiones para conseguir puntos de respeto fácilmente.



5- ¿Cuál es la mejor arma de todas las que aparecen en el juego?

Como puedes ver en la sala de entrenamiento de Harry las armas están divididas en dos grupos. De las débiles la mejor es la M40, de las fuertes la mejor es la Scar o la Type 89. De todas maneras es algo general y depende del momento y de las armas de los enemigos. El Rifle AE, por ejemplo, puede ser la mejor opción en muchas ocasiones.



