



CAPÍTULO 1: LAS MONTAÑAS NINJA.

Comienzo.

Al empezar el juego lo primero que debes hacer es encontrar al Maestro, que está en el dojo. El dojo se encuentra a la izquierda saliendo por la casa por la que apareces.

El Maestro te pedirá que recojas unas flores. Están todas alrededor del dojo. Llévaselas.

Busca a la urraca detrás del dojo.

Deberás encontrar un medallón que ha cogido una urraca. El camino que te lleva hasta la urraca está detrás del dojo. Con solo acercarte a la urraca obtendrás automáticamente la medalla. Vuelve al dojo y habla con el maestro.

Sigue las instrucciones del maestro.

Esta vez el Maestro te pedirá que medites, hazlo y habla nuevamente con él. Saldrá una secuencia y tras esta te dirá que vayas a casa a descansar.

Ve a casa a descansar.

Ve a la casa en la que apareciste al principio del juego. Si te fijas en el mapa aparece una cruz con el lugar exacto al que debes ir. Para descansar solo tienes que acercarte a la cama que está al fondo de la habitación.

Visita al maestro en el dojo

Entra en el dojo. El maestro te explica que los samuráis están intentando entrar en la aldea. Te dará una y te pedirá que busques a Futo, otro Ninja. Para ello sal del dojo y ve a la casa que hay enfrente, la que atraviesa el río. Cruza la casa y encontrarás a Futo enfrente, subiendo una cuesta que hay a la derecha.

Busca al Tengu en la zona secreta

Es conveniente que a lo largo del juego recojas todas las flores, setas u objetos que puedas recoger que vayas encontrando pues te harán falta para hacer pociones o cumplir alguna misión que otra. Mira el mapa y dirígete hacia la imagen de esa especie de pájaro, que es un Tengu. Cuando llegues hasta el Tengu habla con él.

Busca el altar Kuji

El Tengu te pedirá que dejes la pluma que te dio el maestro en el altar. Para ello ve a la pared que hay detrás del Tengu, donde verás dos muros sobre los que tienes que saltar. El mismo juego te dirá como tienes que hacerlo. Cuando hayas saltado tendrás que correr por la pared hasta el otro lado. En este caso también te dará el juego instrucciones de cómo hacerlo. Una vez que estés delante del altar coloca la pluma y te dará la habilidad de poseer.

Visita al maestro en el dojo

Vuelve al dojo.

Sigue las instrucciones del maestro

Haz lo que te dice el maestro. Después te pedirá que actives dos palancas y al salir te da una katana y algunos suriken.

Busca el camino secreto junto al dojo

Sal del dojo y ve hacia la derecha, donde verás un agujero en la pared. Para poder atravesarlo deberás poseer al animal.

Activa las trampas y derrota a los samuráis

Tras pasar por el agujero deberás derrotar a los samuráis. Es aconsejable que derrotes a lo largo del juego a cuantos veas pues te darán experiencia y

con ello más vida. Busca las palancas y dale a la que está más baja con la katana y a la otra le tienes que lanzar suriken.



CAPÍTULO 2: PARAMO DE TIERRA.

Habla con el anciano de la aldea

Te darán un sombrero que te será útil no solo para que las flechas no te den sino también para que puedas navegar por el río. El sombrero también tiene una vida, cuando te den las flechas irá subiendo una línea roja por él. Para reestablecer la vida del sombrero solo tienes que quitártelo.

Habla con el anciano que tienes justo delante, el que tiene el círculo amarillo sobre su cabeza.

Deshazte de los samuráis del puente

El anciano te pedirá que te deshagas de los samuráis, pero antes de eso date una vuelta por la aldea. Habla con el aldeano que tiene un círculo azul sobre su cabeza (los que tienen el círculo azul son pequeñas misiones que no son necesarios para pasarte el juego pero al ayudarles te dará experiencia y pequeños obsequios). Este aldeano te pedirá que recojas flores blancas. Las flores están por el lado de la izquierda, pasando el arco de madera, entre el arco y la catarata. A cambio de dárselas te dará una Poción.

Ahora ve y mata a los samuráis del puente y cuando termines habla con el anciano, que te dará una nueva misión.

Encuentra al ermitaño Tengu

Mira el mapa y ve hacia donde está la imagen del Tengu. Búscalo y habla con él. Te dirá que para poder ayudarle debes encontrar las estatuillas.

Encuentra los ídolos del ermitaño Tengu

Son cinco ídolos:

El primero está detrás de una roca que hay junto al Tengu. El segundo está junto a otra roca que se encuentra en frente de donde hemos encontrado la primera. El tercero está a simple vista en mitad del camino conforme avanzas. El cuarto está a la derecha de donde recogimos el anterior. Y por último el quinto ídolo está también a simple vista avanzando por el camino. Si te fijas hay al final del camino una puerta que no se abre, más tarde se abrirá.

Ahora que tienes todos los ídolos vuelve con el Tengu y habla con él para dáselos. Una vez hecho esto te pedirá que busques a un Ninja.



Busca a un ninja armado con garras

Mira el mapa y dirígete hacia la imagen del Ninja. Ahora podrás pasar por la puerta que vimos antes y que estaba cerrada.

Nada más pasar por esa puerta avanza un poco y hacia la izquierda encontrarás un Tengu vestido de naranja (Son los Tengu que te guardan la partida y que más tarde podrás usar para teletransportarte). Si te fijas el mapa se irán marcando los Tengus que vayas viendo por el camino, tanto los de guardado de partida como lo que te hacen pócimas (los azules).

Avanza y fíjate que en la parte de la izquierda verás una casa, aún no entres, pues está cerrada la puerta. Al final llegarás a un campamento samuráis. En medio está el Ninja enjaulado, libéralo, habla con él y te pedirá que recuperes sus garras. Para ello ve a la casa que vimos antes, entra y habla con el hombre que te dará las garras. Llévaselas al Ninja.

Acompaña a Tora a una posición segura

Al hablar con el Ninja para darle las garras te pedirá que le lleves a una posición segura. Para ello debes seleccionar a Futo (el samurai grandote de

tu pantalla táctil) que automáticamente cogerá a Tora y lo llevará hasta un lugar seguro.

Debes seguirlos e ir eliminando a los samuráis que vayan apareciendo por el camino para que puedan avanzar. Cuando Futo suelte a Tora, habla con Tora y te pedirá que vayas al castillo.

Dirígete al castillo

Mira el mapa y dirígete hacia el castillo. Para ello ve al campamento samuráis de donde rescataste a Tora y métete por la cueva que tiene la reja, al fondo a la izquierda.

Sigue recto hasta que encuentres a un grupo de samuráis, libera al Tengu (que te dará una flor de loto) y al animal que hay tras él.

Sigue hasta el final del camino y libera a otro Tengu.

Ponte sobre el espíritu azul y medita:

- Selecciona el pincel en la pantalla táctil, pinta las líneas que aparecen (la casa no tienes que pintarla entera, basta con pintar los muros laterales solamente y no el tejado).
- Selecciona el cuchillo y corta por la línea alrededor de la casa.
- Por último dibuja la línea de puntos ya aparecerá un puente para pasar. Cuidado con el espíritu ya que al dibujar el puente el personaje pasa automáticamente así que dibújalo cuando el espíritu esté subiendo.

Dale a "activar" para pasar al otro lado.

Nada más aparecer al otro lado ve hacia la derecha y libera al animal. Sube por las escaleras y libera al Tengu de la derecha. Te encontrarás una puerta y un espíritu para meditar, pero aún no medites, ve por el camino que queda a la izquierda de la puerta y libera al animal. Ahora vuelve y medita:

- Haz el mismo proceso que antes.

Activa

Cuando hayas pasado al otro lado libera al animal que se encuentra a la derecha casi cuando estés llegando a la puerta del fondo. Por último libera al Tengu enjaulado que está frente a la puerta. Medita:

- Selecciona el pincel y pinta las líneas.
- Pinta los puentes.
- Selecciona el símbolo "rueda" y haz círculos con el lápiz sin soltarlo sobre la rueda en el sentido de las agujas del reloj.

Activa para seguir.

Nada más aparecer sigue recto y cruza por el pequeño puente hacia la puerta roja. Una vez allí medita, pero el espíritu te dirá que para poder pasar deberás traerle una flor de arcilla que crece junto a los rápidos. El espíritu te dará un "orbe" rojo.

Completa el reto del espíritu elemental

Sigue recto y te encontrarás a un Tengu naranja, que te dará un orbe verde. Avanza hasta la puerta que hay al fondo y libera al Tengu que te dará un orbe amarillo. Coloca los tres orbes obtenidos en la puerta del fondo. Pasa por la puerta, ponte el gorro y métete en el río. Sigue recto y en cuanto puedas métete a la derecha. Anda hacia el fondo y encontrarás una flor de arcilla. Después de recogerla, al darte la vuelta verás un camino a la derecha. Ve por él y libera al animal enjaulado. Vuelve al rápido.

Al final del camino te encontrarás una reja que no se abre y con un descampado a la izquierda, al fondo. Ve hacia ese descampado y libera al Tengu y al hablar con él te pedirá que pongas la pluma en el altar. Al hacerlo te da teletransporte. Habla con el Tengu para que te lleve hasta el Tengu que está en el valle del espíritu, el que estaba cerca del espíritu que te mandó el reto.

Una vez que te teletransporte ve hacia el espíritu y medita:

- Con el pincel seleccionado pinta las líneas. Al hacerlo aparecerá un samurai y unas líneas para dibujar un muro.
- Dibuja el muro y espera a que el samurai golpee el muro. Cuando lo haga aparecerán unos espíritus. Selecciona el martillo y golpea estos espíritus, de esta forma le quitarás vida al samurai. Repite este proceso hasta acabar con el samurai.



Dirígete al castillo

Avanza todo recto hasta donde está el mono enjaulado. Libéralo y déjate caer por el precipicio, por donde están las mariposas, donde te encontrarás una rana enjaulada. Libérala y vuelve a subir. Avanza y a mitad de camino por donde aparecen dos samuráis, hay un camino formado por dos muros que queda a la izquierda, ve por ahí y libera al Tengu. Vuelve nuevamente al camino principal y ve hacia el puente. Antes de cruzar el puente, a la izquierda hay un animal enjaulado, libéralo. Ahora ve por el puente hasta la puerta, donde encontrarás a

un samurai más grande que los otros. Derróttalo y te dará un orbe, necesario para abrir la puerta. Coloca el orbe en la puerta y avanza.

CASTILLO DE TIERRA

Encuentra el lugar donde te espera el señor

Debes ir hacia la derecha, pues la puerta no se abre, donde encontrarás en la pared de la izquierda dos muros sobre los que trepar. Avanza por el tejado hacia el puente que se ve a lo lejos. Cuando no puedas avanza más déjate caer la derecha (al otro lado de la puerta que vimos ante, que no se abría). Antes de pasar por el puente avanza hacia la izquierda, donde hay un tengu enjaulado. Sigue por ese camino, rodeando el edificio, donde al final encontrarás otro Tengu al que salvar. Vuelve otra vez al puente y toma el camino de la derecha. Rodeando el edificio te encontrarás a otro Tengu enjaulado. Tras liberarlo habla con él y te mostrará el camino que debes seguir. Antes de ir por ese camino sigue hasta el final de este y libera al Tengu. Ahora toma el camino que te enseñó el Tengu (Para ello ve por el puente y cuando llegues a la puerta gira a la derecha, trepa por el muro del fondo, salta por las cornisas esquivando las cuchillas y cuando llegues al final trepa dos muros que hay al fondo. Avanza por el tejado y métete por la puerta que está abierta. Recorre el pasillo hasta encontrar a la derecha una viga de la que salen pinchos. Debes cruzar por aquí hasta el otro lado, donde hay una viga que te lleva hasta la planta de arriba. Una vez arriba vuelve a recorrer el pasillo hasta dar con el espíritu azul. Medita:

- Pinta las líneas. Aparecerá un recuadro en la parte de arriba
- Selecciona el cuchillo y recorta el cuadrado
- Selecciona al nube y sopla suavemente (suavemente, de lo contrario jamás conseguirás que se mueva la hoja)

Activa.

Rodea el tejado por cualquiera de los dos lados y llegarás hasta una zona con una viga para cruzar al otro lado del edificio. Cuando pases los dos tramos de vigas habrás llegado hasta el señor.

Matar a pobre torpe

Para matarlo tienes que subirte a la planta de arriba y lanzarle suriken a la cabeza (cuando no esté agachado). Cuando le des le saldrá una bola de la barriga, tírate a la planta de abajo y golpea la bola que le ha salido al malo. Repite esto hasta matarlo.

CAPÍTULO 3: PARAMO DE LA NOCHE

Busca la forma de salir del boque

Gira a la derecha desde donde apareces y libera al Tengu. Vuelve al camino principal y toma el camino de la izquierda, habla con el aldeano que te pedirá que elimines a los samuráis. Vuelve al camino y mata a los samuráis que veas por esa zona. Vuelve con el aldeano, habla con él y te dirá donde está la salida. Vuelve a salir al camino y ve hacia la izquierda sin despegarte de la valla que rodea el camino. Llegarás a una zona con un animal enjaulado, libéralo y vuelve al camino principal. Avanza. Habrá un momento en el que veas un búho y a la derecha un camino. Ve por ese camino y libera a un Tengu que está enjaulado. Ahora ve hacia donde estaba el búho, donde hay un agujero. Métete por el.



Ve a la aldea de noche

Avanza hasta la orilla del río, libera al animal enjaulado que está a la izquierda. Métete por el río y en cuanto puedas para en una orilla que queda a la derecha. Pegando a las paredes de la montaña hay un Tengu, libéralo y habla con él, te dará una carta para que se la entregues a un amigo suyo. Ahora habla con la chica que está en la orilla, te pedirá que liberes a un zorro. El zorro está al fondo, libéralo y vuelve a hablar con ella, te dará como recompensa dos manzanas. Vuelve otra vez a navegar

por el río y llega hasta el final, una zona donde hay un puente grande. Busca a un aldeano que te dice que un samurai le ha robado el sushi. Sube por el puente de la derecha, mata al samurai. Este te dará el sushi del aldeano, devuélveselo. Ve por el puente de la izquierda, libera al Tengu habla con él para que le des la carta que te dio el otro Tengu. Sigue por el puente y al final encontrarás a una mujer, que es la esposa del hombre al que ayudamos con el sushi. Habla con ella, vuelve hasta su marido y habla con él. Ahora avanza hasta el final, por detrás de la mujer hay una puerta, ve por ella.

Habla con el anciano de la aldea

Avanza, tírate por el río y sigue recto. Métete en la cueva donde encontrarás un aldeano que te pide que mates a los samuráis, ala matarlos te

GUIA MINI NINJAS PARA WWW.AMIWIITOS.COM POR LORE

dará como recompensa unos dardos. Avanza. Ve a centro de la aldea, donde está el anciano, que te que te manda al otro lado del barranco. Por ahora no puedes matar a los fantasmas que hay por la aldea, así que ve a donde te ha mandado el anciano.

Encuentra el altar al otro lado del abismo

A la izquierda del anciano hay una puerta que para abrirla debes meter un orbe. Hazlo y avanza. Un poco más allá de donde están los samuráis, en la pared de izquierda, en la parte de arriba hay una palanca, actívala y avanza. Libera al Tengu y pasa por la puerta con la reja. A la izquierda está el altar, deja las plumas y obtendrás dos nuevas habilidades, el exorcismo y la bola de fuego. Vuelve a la aldea y habla con el anciano, que te pedirá que elimines a los fantasmas.



Encuentra y acaba con todos los fantasmas

Lánzale el hechizo exorcismo a todos los fantasmas que veas. Después habla con el anciano que te dará la llave del cementerio. Ve a la puerta que va al cementerio, a la derecha del anciano, y avanza. Habla con el aldeano que te dirá algo de su difunto hermano. Gira a la derecha y habla con la segunda tumba. Aparece un fantasma al que le tienes que lanzar el hechizo del exorcismo. Después de eliminarlo habla nuevamente con su hermano. Una vez hecho esto vuelve a la aldea.

Completa el reto del espíritu elemental

Busca una especie de cueva cuya entrada está custodiada por un espíritu de color morada. Medita:

- Dibuja las líneas
- Dibuja el muro
- Selecciona el martillo y golea a los espíritus.

- Repite hasta matar al samurai.
- Ahora ya puedes pasar.

CASTILLO DE LA NOCHE

Encuentra el lugar donde te espera el señor.

Ve hacia el puente y medita, pero antes de hacerlo gira a la izquierda y corre por la pared hasta llegar a los samuráis que te disparan. Una vez allí libera al Tengu. Ahora ya puedes ir meditar:

- Con el pincel seleccionado dibuja las líneas.
- Recorta el rectángulo seleccionando el cuchillo.
- Dibuja los puentes para pasar sin que te toquen los espíritus.

Activa para pasar al otro lado.

En cuanto aparezcas gira a la derecha y activa la palanca y pasa.

Primero ve a la derecha, donde tendrás que liberar a un Tengu. Luego ve a la izquierda, donde hay un aldeano escondido entre los arbustos (se le ve por el sombrero que lleva puesto, que sobresale un poco por los arbustos). Al hablar con él te dará un muñeco. Ve hasta el final y cuando llegues a la zona de la lava verde salta y activa la palanca que hay a la izquierda. Luego ve hacia la derecha y libera al animal. Cuando ya hayas pasado al otro lado salta a la derecha y salta el muro, allí hay un Tengu que te da recompensas por cada muñeco encontrado. Sal de ahí y ve hacia la puerta. Para poder pasar por ella deberás eliminar a los samuráis. Tras pasar por la puerta sigue recto (pues si sigues hacia la derecha te encontrarás con una puerta que todavía no se abre). Pegando a las paredes de la izquierda hay un Tengu, libéralo.



Fíjate que en el centro hay una casa más bajita y encima de la siguiente casa, en el tejado hay un samurai. Sube al tejado de la casa más bajita y avanza por los tejados hasta llegar a una palanca, actívala y vuelve hacia la puerta que estaba a la derecha de la puerta por la que entraste, la que estaba cerrada. Al pasar por ella vence a los samuráis y libera a los dos animales. Pasa por la siguiente puerta y tras subir las escaleras gira a la derecha. Libera al Tengu, y corre por la pared hasta liberar al animal. Justo enfrente hay un Tengu, libéralo y avanza. Mata a los samuráis y medita para poder pasar:

- Con el pincel seleccionado pinta las líneas.
- Recorta el papel con el cuchillo.
- Selecciona el dibujo con la nube y sopla levemente (recuerda: levemente, que de lo contrario no hay forma de mover el papel). De esta forma el papel se posa sobre el hueco y podrás pasar.
- Selecciona la espiral y gira el mecanismo, para ello por el lápiz sobre el círculo y sin soltar el lápiz haz círculos en el sentido de las agujas del reloj.

Todo esto lo debes hacer rápidamente para que no te de el espíritu.

Activa y así pasarás al otro lado.

Matar a murmullo del viento

Hay dos formas de golpearlo:

- Hay momentos en los que se tira pedos (esas nubes verdes que suelta). Sin estar demasiado lejos de él ponte delante del pedo y sopla (sabrás cual es el momento de soplar porque aparece un aviso o un icono en la pantalla superior que así te lo indica). De esta forma el pedo le dará a murmullo del viento y hará que se caiga al suelo. Este es el momento en el que tienes que golpearle.
- Hay otros momentos en los que murmullo de viento se lanza rápidamente por el aire. Cuando esto sucede acaba chocando con la pared. En ese momento se queda un rato en el suelo y puedes pegarle.

Puedes combinar estas dos formas de pegarle o puedes coger la que más fácil te resulte.

CAPITULO 4: PÁRAMO DEL AGUA

Habla con el anciano de la aldea

El anciano está justo delante de donde apareces. Habla con él y te pedirá que encuentres los sacos de arroz y se los des a los aldeanos.

Alimenta a los aldeanos con arroz

Avanza hasta el final de la aldea donde hay un lugar con dos puertas, una a cada lado, y con un agujero en la pared de la derecha. Métete por cada puerta, recoge los sacos de arroz y habla con los aldeanos que vayas encontrando automáticamente tomarán su saco de arroz. En la puerta de la derecha tendrás que liberar un Tengu. Una vez hecho esto lanza "posesión" y posee al animal que hay delante del agujero. Pasa por el agujero. Nada más aparecer gira a la izquierda, donde hay dos sacos más de arroz y un Tengu y un animal a los que tienes que liberar. Vuélvete y en dirección al agujero, al final, hay otro saco de arroz. Hecho esto tírate por el precipicio y caerás al agua. Rema a la izquierda hasta el final y sube por las rampas, el saco de arroz estará escondido en el primer seto que te encuentres. Vuelve a la aldea por el mismo agujero por el que entraste, esta vez posee la rana. Da el arroz a los aldeanos que faltaban y habla con el que te pidió la misión y como agradecimiento te abrirá las puertas de la cueva que sale al otro lado del cañón.

Ve por la cueva hasta el otro lado del cañón

Ve hacia la verja verde, que ahora se abrirá y pasa al otro lado.

Baja hasta que veas el río. Navega hasta que veas un punto donde tienes que meditar:

- Dibuja las líneas.
- Dibuja el muro y cuando el samurai lo golpee aparecerán unos espíritus.
- Selecciona el martillo y golpéalas.
- Repite hasta que lo venzas.

Ahora podrás seguir avanzando. Al final del río llega hasta el punto azul, actívalo y te llevará a una cueva parecida a la de antes. Avanza hasta salir de esa cueva. Gira entonces a la izquierda y te encontrarás con un altar. Deja la pluma samurai y obtendrás el escudo de energía. Ahora ya puedes continuar. A la derecha hay una aldeana que te dará una recompensa por liberar a los animales. Sigue avanzando y llegarás a una zona con agua. Ponte el gorro, métete en el agua y rema hasta que encuentres a la derecha un pasillo. Métete y al final del camino, donde están las dos últimas columnas, activa una palanca que hay en la columna de la izquierda. Habla con el aldeano, te pedirá que le ayudes a encontrar chicas de su edad. Salta al agua y ve a la izquierda y en uno de los tejados hay unos samuráis y un Tengu enjaulado. Libera al Tengu y pídele que te teletransporte a la aldea de noche

que está en el páramo de noche. Una vez allí dirígete al precipicio, el del puente cortado, y habla con dos aldeanos que hay antes de llegar al puente. Después habla con la chica que está en el puente, que te dirá que busca novio. Vuelve al Tengu y teletransportate a la aldea inundada, en el páramo de agua. Tírate al agua y ve a la izquierda, avanza y vuelve hasta donde estaba el aldeano que buscaba novia. Te pedirá que e busques un lirio atigrado, que lo tendrás si has ido recogiendo todas las flores que te hayas encontrado por el camino. Habla nuevamente con él. Ve otra ve a hablar con la chica de la aldea de noche y te pedirá que le presentes a más chicos. Vuelve a la aldea inundada. Tírate al agua, ve al fondo a la derecha onde verás una puerta y a la derecha de ésta una especie de edificio. Ve hasta este edificio y en la parte por donde subes escala por las paredes hasta encontrar una palanca. Actívala. Justo donde está la palanca, salta de pared en pared y al subir hasta libera al Tengu que se encuentra enjaulado. Dirígete ahora hacia la puerta grande, vence el samurai y podrás pasar.



Encuentra donde te espera el señor

Tírate al agua. Hay dos caminos pero los dos llevan a la misma sala. Encontrarás dos muros para saltar y subir hasta arriba. Pasa al otro lado y dirígete a la izquierda. Salta al otro lado. Pasa el puente de los rodillos y dirígete hacia la puerta. Cruza el pasillo y al final encontrarás al que te transporta. Ve por el pasillo, cruza al otro lado y vuelve a tomar otro pasillo. Te encontrarás dos caminos, el de la derecha lleva al samurai grande que se veía antes desde el balcón. Véncelo y toma la llave del suelo. Ahora puedes tomar el otro lado del pasillo. Medita, aparece el pergamino, dibuja las líneas y golpea los muros con el martillo antes de que el espíritu te toque. Activa el punto, que te llevará a una cueva. A la izquierda salva a un enjaulado. A la derecha sigue hasta el final y encontrarás un nuevo espíritu azul para meditar (lo mismo que antes). Actívalo y aparecerás en una sala. Rompe las jaulas y avanza por el pasillo. Crúzalo y ve a la derecha, vence al samurai

grande y transpórtate al corazón del castillo. Ahora habrá aparecido un puente por el que podrás pasar hasta las puertas donde está el malo.

Matar al malo

Golpea el mecanismo que te encuentras a la izquierda de la sala. El fluido tóxico desaparece. Es el momento de avanzar hasta el final de la sala donde te encontrarás unas escaleras. Sube y apareces en una habitación con dos paredes para subir por ellas saltando. Verás al malo que está bebiendo un líquido, aprovecha para pegarle. Cuando ya no puedas pegarle más se volverá a llenar la sala del fluido tóxico. Vuelve a repetir la operación, golpeando en cada ocasión más mecanismos, hasta que consigas vencerlo.

CAPÍTULO 5: PÁRAMO DE HIELO.

Ve a los picos nevados

Aparecerás en un campamento. Avanza y toma el camino pues la puerta no se abre. Encontrarás una bifurcación a la derecha donde solo hay flores para recoger. Toma el camino de la izquierda y sigue. Ahora te encontrarás con tres caminos diferentes:

- El de la derecha te lleva a una aldeana (memoriza el sitio porque después tendrás que volver).
- En el de la izquierda te encontrarás con otros tres caminos, el de la izquierda no tiene nada, el de en medio unas flores y el de la derecha animales enjaulados.
- El central, por el que tendrás que avanzar.

A mitad de camino, a la derecha, ayuda a un enjaulado. Vuelve al camino. Te llevará a un campamento de los samuráis. Recorre el campamento y recoge el mortero que hay encima del tronco, un trozo de tela que hay en el suelo y un mortero. Ayuda al aldeano de la jaula.

Cerca de una pared aparece el aldeano que dice que le gusta una chica que se encuentra en la aldea de noche. Cuando quieras podrás usar el transporte para hablar con esa chica. Te dirá que quiere más pretendientes, que no se conforma con uno solo. Tendrás que hablar con ellos, así que recuerda donde estaban.

Busca un panda que está enjaulado, cerca hay dos paredes para saltar y llegar hasta arriba. Sigue el camino y llegarás hasta un Ninja. Pero no te dejará pasar hasta que no tengas una capa. Vuelve al aldeano de campamento de samuráis al que salvaste. Es el sastre que te hará la capa. Te pedirá unos

ingredientes. Vuelve a buscar a la chica del camino por el que habíamos venido desde nuestro campamento, ella te dará el tinte. Los demás objetos ya los recogimos antes. Ya solo faltan las agujas, te las dará el aldeano que te dice que le gusta la chica de la aldea de noche al darle la madera que recogimos. Ya lo tienes todo, llévaselo al sastre. Espero un poco y te dará la capa.

Ahora el Ninja te dejará pasar.

Dirígete al castillo

Al final del camino tírate por el agujero. Verás un punto azul que te lleva a una zona alta del campamento de los samuráis donde podrás recoger unas flores. Vuelve al agujero y sigue por el camino pues la puerta no se abre. Aparecerás en una zona con nieve, deberás usar la capa pues de lo contrario te quita vida. Quítatela al luchar. Vence a los samuráis y aparecerá al samurai grande. Elimínalo pues de lo contrario no te dejará meditar, pues te golpea u te interrumpe. Aparece el pergamino en el que tendrás que dibujar las líneas. Rompe los muros rápidamente en este orden: primero el de la izquierda de la casa y después el muro grande que está delante tuya. Rompe el último el de la derecha. De esta forma te subes automáticamente en la casa y te lanza por los aires. Cuidado que no te den los espíritus al lanzarte. Activa el punto y pasarás al otro lado.

Pasa al otro lado del puente. Hay una puerta que no se abre. Ve al fondo y sube por las paredes de hielo. Encontrarás a una aldeana que te dará unas nueces por salvar a un mono enjaulado. Avanza, un Tengu te pedirá que le ayudes a encontrar materiales para hacerse un collar. Por esa zona encontrarás cuatro piedras sagradas, recógelas. Ve hacia el altar y al dejar la pluma verde te dará "tornado". Ve al final del precipicio que hay a la derecha, hay una zona donde puedes tirarte, ahí estarán las dos piedras sagradas, que faltaban. Vuelve a subir y dáselas al Tengu, te dará una flor a cambio. Avanza hasta la bifurcación. Toma el camino de la izquierda, que te llevará hasta un tengu enjaulado, avanza, hasta el final y sube por la pared. Recoge la flor de hielo que hay en el suelo. Avanza y toma el camino de la izquierda. Al final del camino sube por la pared, encontrarás un camino que sube hacia arriba y uno que gira a la derecha (este fíjate bien porque casi no se ve), toma este camino de la derecha y le das al aldeano la flor de hielo que recogiste antes, te dará a cambio una poción. Ahora sigue por el otro camino hasta que encuentres un espíritu para meditar. Te pedirá que venzas tres espíritus malignos que hay cerca.

Líbrate de los samuráis de la zona.

Ve hacia donde estaba el que te dio la poción a cambio de la flor de hielo y desde ahí verás donde se encuentran los tres espíritus. Son dos ninjas y un espíritu que gira. Elimínalos y vuelve al espíritu para meditar. Dibuja las líneas y te aparece el samurai. Dibuja el muro, como en las otras ocasiones aunque esta vez no está marcado completamente por la línea de puntos, y golpea los espíritus. Avanza y sigue este camino: derecha, a la vuelta de la esquina una sala que se ve por el resplandor amarillo donde te podrás grabar, sigue por el pasillo por el que venías, gira a la izquierda ya a la derecha encontrarás una puerta.



Encuentra el lugar donde te espera el señor.

Avanza todo el camino hasta que encuentres unas puertas muy parecidas por donde has aparecido. Avanza y a la izquierda donde está el Tengu de las pociones hay otro camino que sube. Ve por él. A la derecha verás unas puertas (que no se abren. Hay un Tengu para guardar la partida) y a la izquierda un puente. Sigue por el puente pero tírate abajo porque

cuando llegues a las puertas te darás cuenta de que necesitas una llave para abrirla. Una vez te encuentres abajo verás un camino por donde subir con un búho azul en el suelo. Sigue por ahí y pegado a la izquierda déjate caer por el precipicio. Verás un hombre que te dice que las llaves de las puertas para que sus amigos puedan escapar las tiene un samurai que patrulla por el lago helado, que son las mismas llaves que tú necesitas para abrir la puerta. Vuelve al puente y derrota a los samuráis, uno de ellos te dará la llave. Vuelve al hombre que te dio la pista y te obsequiará con una estatuilla. Ahora puedes abrir la puerta. Entra, cruza el puente y llega hasta la otra puerta. Avanza hasta donde está el fuego y medita:

- Dibuja las líneas.
- Dibuja el segundo muro que está debajo de la plataforma y junto al espíritu.
- Selecciona el martillo y rompe los muros grandes que están delante de ti.

GUIA MINI NINJAS PARA WWW.AMIWIITOS.COM POR LORE

- Selecciona nuevamente el pincel y dibuja el otro muro más pequeño que quedaba por dibujar.
- Selecciona el cuchillo y corta el papel que se encuentra en la parte de la izquierda.
- Rompe con el martillo el último muro que dibujaste para que tu personaje se pegue en él.
- Selecciona soplar y sopla suavemente con cuidado de que no te dé el espíritu y el papel volará hasta arriba.

Activa el punto para poder seguir.

Después de aparecer en la siguiente pantalla, ve hacia la izquierda y antes de llegar a las siguientes escaleras salta al tejado en el que se ven los samuráis, de ahí salta al otro tejado y baja por ahí al otro lado puesto que las puertas no se abren. Avanza hasta donde está la casa y detrás de ella hay un aldeano que dice que tiene frío y le gustaría estar donde su hermano. Avanza hasta donde está la verja, pásala. Ve hacia las puertas de la derecha. Habla con el Tengu y grábate porque en cuanto pases por las puertas te topará con el malo.

Matar al Búho chillón

El búho empezará a volar y acabará posándose sobre las salientes. En cuanto se pose lánzale shuriken al cuerpo, de esta forma cambiará de posición hacia otro de los salientes. A la hora de lanzar los shuriken hazlo no desde muy lejos y antes de que él te lance las bolas de hielo. Sigue dándole hasta que sitúe en esa especie de plataforma de madera. Una vez ahí pégale todo lo que puedas. Repite esta operación hasta que consigas matarlo. Al matarlo te dará una pluma morada.



CAPÍTULO 6: PÁRAMO DE FUEGO

Ve al cráter del volcán.

Cruza hasta la mitad del puente. Hay un aldeano que te dirá que no se atreve a cruzarlo y que pases tú primero. Para ello selecciona a tu amigo Ninja, el del martillo, en la pantalla. Este le ayudará a cruzar. Habla con él y te dará unos champiñones azules llamados "gorro de ermitaño".

Avanza y medita:

- Dibuja todas líneas que aparecen. Rápidamente dibuja el muro que ha aparecido en la zona superior derecha del engranaje. Rompe el muro que se encuentra delante de tu personaje y el que está sujetando la parte de abajo del mecanismo. Tu personaje avanzará. Corta el papel que contiene el muro del centro del mecanismo y éste desaparecerá. Nuevamente el personaje avanza. Una vez ahí estarás a salvo. El siguiente espíritu deberás esquivarlo para poder pasar para ello cuenta los botes que da desde que baja al suelo, que son 5 en total. Entre el cuarto y el quinto comienza a romper el muro que quedaba arriba, el mecanismo girará y podrá pasar.

Actívalo.

Desde donde apareces sigue recto y ve por el camino hasta el final, donde verás delante de una puerta otro espíritu para meditar:

- Dibuja las líneas. Habrá un muro que aún no podrás dibujar aunque esté la línea de puntos. Aparecerán unos espíritus de fuego. Ahora si podrás dibujar el muro. Rompe el primer muro y el segundo (el que está el primero pegando a nuestro personaje). Avanzará hasta llegar justo delante del muro, debajo del mecanismo. Para pasar el siguiente espíritu deberás contar los cinco botes que da. Al de cinco rompe el muro y el personaje pasa.

Activa el punto.

Al otro lado salta las rocas y sigue. Habla con la aldeana y te pedirá que salves su gatito. Vuelve hasta donde están las rocas que saltaste antes pero esta vez ve hacia la izquierda. Verás un pequeño río de lava, sáltalo y avanza. Verás dos samuráis y al gatito al final del camino, pero deberás correr por la pared para llegar hasta ellos. Vuelve hasta la chica, que te recompensará y sigue el camino.

Avanza hasta donde hay una bifurcación. A la derecha hay un aldeano, te pide que vayas a ver si es verdad un rumor de que se casa una chica.

Avanza y llega hasta un nuevo espíritu para meditar:

- Dibuja las líneas y después los puentes.

Activa y dirígete a la izquierda para salvar al Tengu de la jaula. Vuelve hasta el punto azul, sigue recto y gira a la derecha. Sube saltando por las dos paredes. Avanza hasta el final del puente y gira a la izquierda, un aldeano te

pedirá que pongas a salvo un hechizo y te da una pluma de oro. Ahora ve a la derecha del puente y al final del camino medita:

- dibuja las líneas y rompe rápidamente los muros en cuanto aparezca con el martillo.

Activa el punto y ve hacia la izquierda. Al casi al final del precipicio, pegando a la pared de la izquierda, hay unas paredes para subir. Antes de eso llega hasta el final del precipicio desde donde verás un mago Tengu, que te regala una poción curativa (aunque va a resultar difícil volver a subir, si no tienes pociones curativas la vas a necesitar pues te la pedirá un chica para una misión). Ahora si, ve hacia los muros y sube hasta arriba.

El camino de la derecha te lleva hasta el hermano de aquel aldeano que nos encontramos en el Páramo de hielo. Te pide que vuelvas a ver a su hermano. En lo haremos en el próximo Tengu que nos transporte.

El camino de la izquierda te lleva a un aldeano que te pide que le busques una flor curativa. Avanza hasta el final y posee a uno de los dos animales. Pasa por el agujero y al final te encontrarás con un campamento. Habla con una chica que te ofrece hacerte una sopa, pero para ello deberás conseguir los ingredientes, necesita una poción curativa, ginsen y un champiñón. Seguramente ya los tengas puesto que había de estos por el camino. Avanza todo el camino hasta llegar al espíritu para meditar, pero todavía no medites porque te pedirá que le muestres tus habilidades de Ninja y que para ello debes activar las tres palancas de las cataratas de lava. Así que dirígete al fondo, donde se ve la catarata y activa las tres palancas con los shuriken. Ahora vuelve y medita:

- Dibuja las líneas, después el muro y golpea al samurai cuando aparezcan los espíritus. Hazlo igual hasta que lo mates.

Ve hasta el final del pasillo y al encontrarás al malo.

Matar a "Torre viviente"

Tanto al fondo de la izquierda como de la derecha encontrarás unas piedras que solo puede recoger seleccionando en la pantalla táctil a tu amigo Ninja el fuerte. Recoge la piedra y vuelve a la catapulta, si hace falta resguárdate en unos recovecos que hay en mitad del camino. Coloca la piedra en la catapulta y automáticamente se dispara. Vuelve a coger otra piedra (esta vez además de darte con el palo te dispara flechas de fuego) y repite la misma operación. Cuando las piedras se agoten de uno de los lados ve al otro. Así hasta que lo mates. Te aparecerá un puente. Crúzalo y entra por la puerta.



Busca y activa las tres palancas.

Cuando aparezcas en la sala verás que hay dos puertas con rejas, una que no se abre y otra que está abierta. A esta sala la llamaremos "habitación de la lava".

Entra por la primera a la izquierda. Pasa la habitación y llega hasta otra en la que hay pinchos (ve por la parte de la izquierda que es más fácil pasar los pinchas). Pasa a otra sala que es un laberinto y sigue estos pasos:

- Conforme pasas por la puerta no te queda más remedio que girar a la izquierda (pues no hay otro camino), luego a la derecha. Otra vez a la derecha, pasa los pinchos. Ponte de espaldas a estos, al frente un camino (en el que si lo sigues hay enjaulados dos animales) y a la derecha queda otro, toma este de la derecha. En este camino hay un Tengu que hace pociones y una de las palancas. Vuelve a salir hasta la habitación de la lava.

Toma ahora la otra puerta de las rejas y sigue este camino:

- Avanza hasta que llegues a las plataformas sobre las que tendrás que saltar. Salta hasta la siguiente habitación. Llega hasta la habitación en la que tendrás que saltar a los pinchos cuando se escondan. Fíjate que hay un momento en el que se esconden los dos a la vez, salta cuando esto ocurra. Libera al Tengu y sigue tu camino. Ahora te encontrarás en una sala en la que tendrás que correr por la pared. Tras esto encontrarás otra sala. Avanza por ésta. Justo después de pasarla corre por la pared de la derecha y activa la otra palanca.

Vuelve a la sala de lava y entra por la siguiente puerta, la que es metálica:

- Entra al pasillo y gira en la primera sala a la derecha. Activa la palanca. Vuelve a salir al pasillo. Ve hasta el final pues aun no se abren las otras puertas que quedan a la derecha. Ve al final del pasillo, entra en la habitación de la derecha y activa la palanca. Vuelve ahora a la segunda puerta del pasillo, que ahora está abierta y activa la palanca. Sal otra vez al pasillo y entra por la única puerta por la que aun no has entrado, que ahora ya se abre. Posee al conejo y pasa por debajo de la puerta roja. En esta habitación hay un Tengu que te guarda la partida. Sal a la sala de lava y entra por el siguiente pasillo (el que no tiene puerta, que está adornado con una banderilla a cada lado):

- Al fondo a la derecha hay un Tengu que te abre la puerta por haber salvado a sus amigos tengu. Es conveniente que guardes la partida porque al pasar por la puerta te encuentras con el malo.

Matar a Ashida.

Te va mandando samuráis. Como sugerencia, ya que al matarlos os repone, juega con ellos a despistarlos corriendo para que no te vean y puedas disparar a tu objetivo tranquilamente. La única forma de matarlo es rompiendo su aura de protección, para ello debes lanzarle shuriken de manera que al golpearle él te responde con una bola de fuego, tienes que correr en dirección a la perlas que están delante de las columnas (Las bolas grandes azules que se ponen rojas). De esta forma la bola que te lanza le da a las perlas y las rompe. Repite hasta romper todas la perlas, ese será el momento de acercarte al malo y pegarle todo lo que puedas. Repite esto hasta matarlo.

Guía realizada por Lore para [www.amiwitos.com](http://WWW.AMIWIITOS.COM)

