

Onimusha 2

A Nobunaga le da igual si te queda estrecho el traje de samurai del año pasado o si Samanosuke se ha ido a las misiones. Él ha regresado, y su séquito de demonios ha aumentado de forma considerable. Ya sabes, si necesitas ayuda, silba. Bueno, mejor, empieza a leer.

➤ Introducción ➤

Antes de empezar a jugar debes saber que, para completar en su totalidad *Onimusha 2*, **tendrás que pasarte el juego al menos 4 veces**, cada vez con uno de los cuatro personajes secundarios como aliado. **En esta guía encontrarás las rutas alternativas que afectarán al juego**, con ítems o zonas a las que no podrías acceder de ningún otro modo

sin un determinado personaje. Las secuencias de vídeo aleatorias no afectarán al hilo argumental de la historia, aunque te darán a conocer diferentes aspectos personales de todos los personajes que aparecen. En cualquier caso, tanto si has jugado ya al primer *Onimusha* como si no, puede que te convenga saber unas cuantas cosas de cierto interés:





◀ MODO ONIMUSHA:

Como en *Onimusha*, los enemigos al morir liberan almas de diferentes colores.

Estas almas se absorben con ■ y tienen diferentes utilidades: las almas rojas son para mejorar tus armas y armadura, las amarillas para aumentar tu vida, y las azules para rellenar el poder Oni.

Pero en *Onimusha 2* también hay almas moradas. Cuando Jubei absorbe cinco de estas nuevas almas, se transforma en un guerrero "Onimusha". Su pelo se vuelve blanco y le envuelve un halo de color malva. Cuando te transformas eres invencible durante el tiempo que dure la barra de energía morada, que aparecerá en lugar de la normal. Los ataques siendo Onimusha serán más fuertes, y presionando el ▲, dispararás bolas de energía auto dirigibles que acabarán con todos los enemigos del escenario.

Aprovecha bien estos instantes, ya que te permitirán acabar con los enemigos más duros y serán los

únicos en los que tendrás un momento de respiro. Luchar contra los demonios no es fácil...

◀ SISTEMA DE REGALOS:

El grado de amistad con los personajes secundarios determinará su "apoyo" cuando les necesites. Tus mejores amigos aparecerán para ayudar a Jubei cuando se encuentre ante un problema serio, como una pelea contra un jefe. Pero estas relaciones de amistad también variarán el argumento ligeramente, y así, a veces tendrás acceso a zonas restringidas para Jubei en las que podrás entrar controlando a determinados personajes.

El grado de amistad aumenta o disminuye cuando Jubei hace regalos. Si por ejemplo haces un regalo a uno de los personajes secundarios y éste queda satisfecho con él, vuestro grado de amistad aumentará. Pero si se enfada o te devuelve el regalo, tu grado de amistad bajará.

Tienes que ser cuidadoso de no dar a los personajes regalos que no desean. Es difícil tener a todo el mundo siempre contento, pero te compensará cuando te encuentres ante un enemigo complicado (sobre todo cuando los regalos que hayas hecho al amigo en cuestión han sido buenas armas para combatir). Lo ideal es que compres todo lo que haya en la tienda y lo vayas repartiendo entre todos tus amigos a medida que avanza el juego. Los regalos que recibirás a cambio son aleatorios, aunque cuanto mejor sea el regalo que tú entregues, mayor será tu recompensa. Por lo general, si entregas regalos malos recibirás documentos, obras de arte. Pero si entregas armamento, recibirás técnicas de combate, medicinas naturales, etc.

Ítems que resuelven situaciones incómodas:

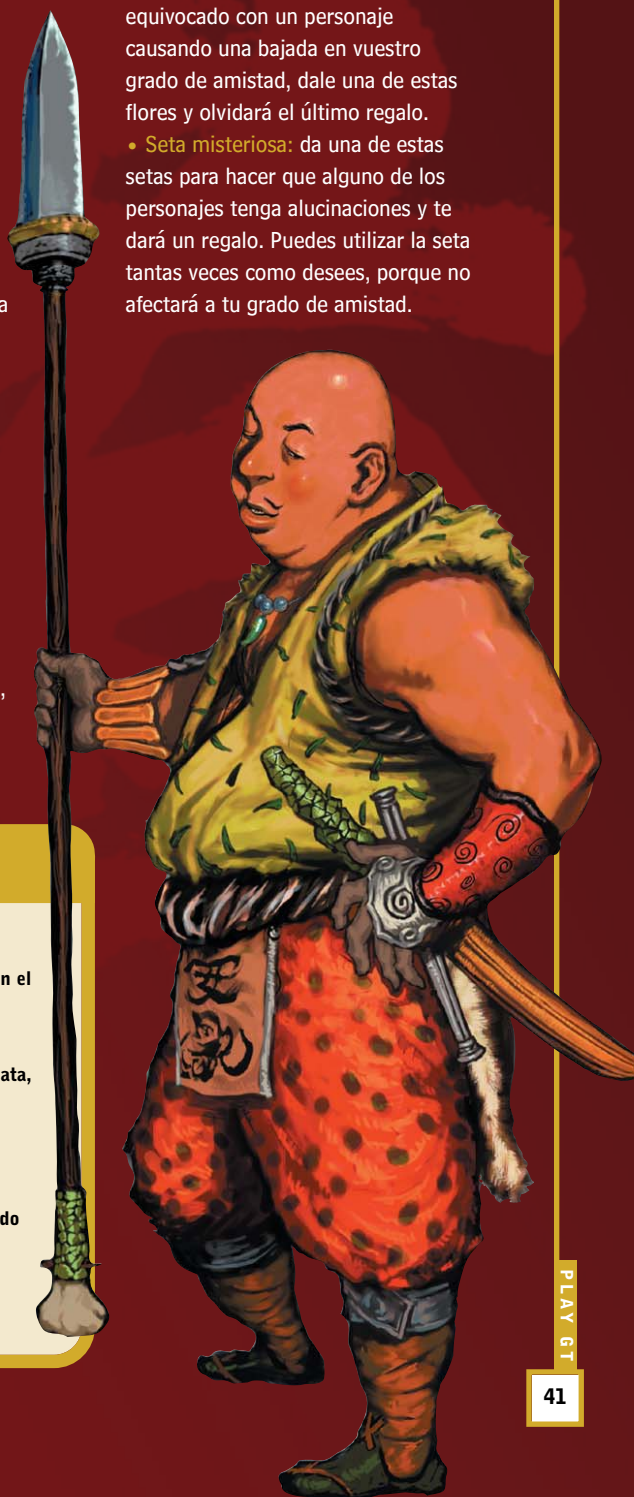
- **Flor misteriosa:** si crees que te has equivocado con un personaje causando una bajada en vuestro grado de amistad, dale una de estas flores y olvidará el último regalo.
- **Seta misteriosa:** da una de estas setas para hacer que alguno de los personajes tenga alucinaciones y te dará un regalo. Puedes utilizar la seta tantas veces como desees, porque no afectará a tu grado de amistad.

COLECCIÓN DE OBRAS DE ARTE

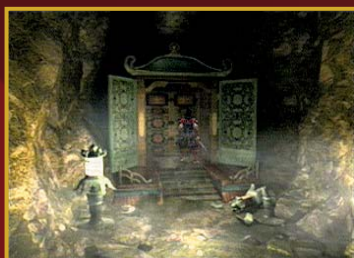
No es del todo fácil encontrar o conseguir todas las Obras de Arte del juego, de modo que presta atención, porque éstas no se obtienen de forma aleatoria. Estáte preparado cuando pases por estas zonas y no te vayas a olvidar de ellas si quieres acabar el juego al 100%.

- **Obra de Arte 1:** Intercambio con Oyu (enfadada).
- **Obra de Arte 2:** Intercambio con Oyu (decepcionada).
- **Obra de Arte 3:** Intercambio con Kotaro (decepcionado).
- **Obra de Arte 4:** Intercambio con Kotaro (decepcionado).
- **Obra de Arte 5:** Intercambio con Magoichi (decepcionado).
- **Obra de Arte 6:** Intercambio con Magoichi (enfadado).
- **Obra de Arte 7:** Intercambio con Ekei (enfadado o alucinado).
- **Obra de Arte 8:** Intercambio con Ekei (enfadado).
- **Obra de Arte 9:** Intercambio con Ekei (enfadado).
- **Obra de Arte 10:** En casa de Jubei, sobre la mesa que encontrarás junto al cofre.

- **Obra de Arte 11:** En la habitación que da acceso al Reino Fantasma Verde.
- **Obra de Arte 12:** Tras la puerta de la Llave de Flor en el castillo de Gifu.
- **Obra de Arte 13:** En el templo al que llegas con la barca, donde están los dos hombres petrificados.
- **Obra de Arte 14:** En la habitación de la Llave Escarlata, en el santuario Oni.
- **Obra de Arte 15:** En la habitación de la Torre Vigía.
- **Obra de Arte 16:** En la tienda de ultramarinos que tiene Imasho.
- **Obra de Arte 17:** La encontrarás en la tienda de ultramarinos de Imasho, después de que hayas pasado primero por las minas.
- **Obra de Arte 18:** En la tienda de ultramarinos de Imasho, después de haber estado en las minas por segunda vez.



❖ Fase 1: Poblado Yagyu ❖



Al llegar a su pueblo, Jubey verá que su presentimiento era totalmente cierto: todo lo que hay a la vista ha sido destruido. Avanza un poco después de ver la secuencia y baja las escaleras (verás un **punto para salvar** a la derecha). **Abajo, conocerás a tus primeros enemigos, los soldados Oda.** Acaba con ellos y sal del poblado. **Recorre el bosque derrotando a los soldados** que salgan a tu encuentro, abre el cofre que hay junto al puente y coge el **mapa**. **Entra por la puerta del final, siguiendo la voz.** Al otro lado verás un riachuelo

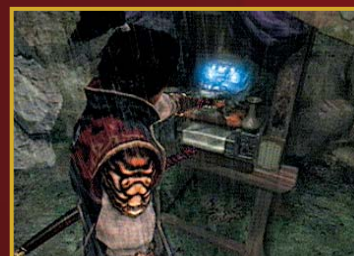
sobre el que se levantarán unas piedras y, a la derecha, un **altar con un dragón**. También podrás ver un **cofre** a la izquierda de la puerta con una **Hierba**. Cógela, te vendrá bien. **Pasa por las piedras y atraviesa la cueva**, ignorando por el momento el **altar de almas**. Al final llegarás a otro riachuelo, donde verás una espectacular secuencia de vídeo. Tras la escena habrás recibido tu nuevo poder y **ya podrás recoger todas las almas de tus enemigos** manteniendo pulsado el botón ■ cuando las suelten una vez que hayas acabado con ellos.

También habrás recibido la gema Caridad y una guía. **Sal por donde has venido**, abriendo antes de irte el **cofre** de la izquierda que contiene una **Hierba**.

Dirígete a continuación hacia el altar del dragón que viste antes para poder recibir **tu nueva espada, Buraitou**, y continúa avanzando hasta llegar a Imasho.



Podrás coger almas de estos altares, lo que te evitará algunos esfuerzos. Aunque tampoco te creas...



Sólo Jubei puede identificarse ante estos altares de dragón y recibir nuevas armas. Aprovecha la ocasión.

❖ Fase 2: Ciudad de Imasho ❖

Recorre la ciudad hablando con todo el mundo, porque **recibirás regalos de algunos habitantes**. Entra en el bar de la derecha, **salva la partida** y repón fuerzas. Arriba encontrarás un **Abanico**. **Entra en la tienda** de un poco más allá y compra lo que necesites. Después, dirígete al fondo de la ciudad. **Verás un molino y un camino a la izquierda que conduce a las minas.** No podrás entrar todavía, pero **puedes subir a conseguir dinero** derrotando a unos cuantos soldados, y **toma el Telescopio del cofre**. **Al bajar, entra en el molino.** En la entrada encontrarás un **cofre** con un **Mapa de Imasho**. Ve a la izquierda y activa la **palanca** que verás para bajar una plataforma al otro lado, que te subirá al piso de arriba. Allí darás con un **cofre** grande con un **Arco** y uno pequeño con una **Tela**. Regresa

al bar para ver un vídeo y conocer a tus primeros amigos: **Magoichi Saiga** y **Ekei Ankokuji**. Cuando acabe la secuencia recibirás una guía sobre los intercambios, y podrás comenzar a regalar objetos. **Ve al fondo del bar para comprar un pase a las minas, que te costará 100 pepitas de oro**, y regresa hasta allí después de hablar con los hombres que hay delante del molino. Hablarán de un tal **Kotaro Fuma**, que se encuentra justo en el piso de arriba de la taberna. Vuelve allí para ver un vídeo.

Kotaro será el tercer personaje con el que podrás intercambiar regalos a lo largo de tu aventura. Una vez hechas las presentaciones, regresa hasta la

entrada de la mina, recoge el **Volumen 4** que encontrarás en un **cofre** y acércate después hasta la entrada para ver una secuencia.



Rompe en primer lugar los barriles que encontrarás en el medio para poder llegar antes hasta la plataforma.



Recoge el oro que sueltan los soldados Oda al derrotarlos, porque te será útil para comprar objetos.



Fase 3: Minas de Oro 1



Salva la partida en el altar y entra en el túnel de la izquierda. Éste te llevará hasta una cueva, donde encontrarás un **Manuscrito del Mozun** dentro de un cofre pequeño, unas pepitas en el suelo y un **cofre puzzle**.

(VER PUZZLE 1).

Sal y entra en el otro túnel. Un poco más adelante te encontrarás con **Ekei** o con alguno de tus otros nuevos amigos esperándote. Regálale algo bonito para ganarte su confianza, coge antes de irte el **mapa de las minas** y avanza hasta que aparezca una nueva secuencia de vídeo.

Ginghamphatts

Primer Encuentro

Si utilizas R1 para cargar tu arma, resultará bastante sencillo acabar con este primer jefe. Su táctica es simple: utiliza alternativamente un golpe demoledor capaz de quitarte media vida y un ataque especial por el que te atrae hasta él. También salta por el escenario para sorprenderte de vez en cuando, cayendo sobre ti. Lo mejor es utilizar la espada con su poder Oni todas las veces que puedas. Aléjate un poco para no ser absorbido y mantener a Ginghamphatts siempre a la vista. Al cabo de un rato, el personaje que te haya ayudado antes vendrá a echarte una mano también ahora. Aunque, por supuesto, te tocará a ti hacer casi todo el trabajo (más vale que tengas Hierbas y Medicinas en tu mochila por si acaso).



Acaba con los cuatro renacuajos y sigue por el túnel hasta la bifurcación. Allí, después de acabar con unas cuantas ranas más, toma el camino inferior. Alguno de tus amigos vendrá a echarte una mano. Después de acabar con unos cuantos reptiles más, verás otra secuencia de vídeo. Continúa hasta el final, donde verás un **cofre** con un **manuscrito**: "Las cinco gemas Oni". **Sube al altar y recoge el Hyoujin- Yori (el bastón de hielo)**. Vuelve a la bifurcación y sigue esta vez por el camino de arriba. Tras la secuencia y los lagartos, **utiliza el Hyoujin para romper el cerrojo de la puerta**. Continúa por allí. Verás una **Medicina** en un **cofre** del túnel. **Salva la partida y coloca la Gema de la Caridad en la cerradura de la puerta para enfrentarte al primer jefe.** (VER GINGHAMPHATTS) Cuando le hayas vencido, sal por la

Puzzle 1

Para resolver el primero puzzle deberás pulsar **X** en las flechas siguientes: en primer lugar la segunda de arriba primero, y después la primera de abajo. Recibirás como recompensa un **Secreto de Buraïtou**.



abertura. **Verás una extraña tapadera en el suelo y un moribundo.** Antes de hablar con el hombre, avanza hasta el final del túnel para llegar a una estancia con mucho **oro** en el suelo y **dos cofres**. El pequeño contiene un **espejo**; el grande, es un **cofre puzzle** que

Puzzle 2

Dispones de 4 movimientos: pulsa **X** en la segunda flecha de abajo, luego en la primera de arriba, sigue por la primera del lado inferior y acaba con la segunda de arriba. Tu premio será un **Secreto de Hyuoujin-Yari**.



contiene un **Secreto**. (VER PUZZLE 2) **Acércate al hombre** para ver una secuencia y, al acabar, recibirás un **Anillo Rojo** con el que abrir la tapadera. Por allí regresarás a la ciudad, apareciendo en el segundo piso de la taberna.

VOLÚMENES

Los Volúmenes aparecen en lugares determinados, y no hay otro modo de obtenerlos, así que no te despistes. Algunos se obtienen mediante intercambio de regalos, pero de forma aleatoria con independencia de lo que les haya gustado lo que les des:

- **VOLUMEN 1:** En el segundo piso del palacio de Gifu.
- **VOLUMEN 2:** Habla con la mujer del kimono amarillo, cerca del establo.
- **VOLUMEN 3:** Intercambio con Oyu (aleatorio).
- **VOLUMEN 4:** A la entrada de la mina en Imasho.
- **VOLUMEN 5:** En la tienda de ultramarinos de Imasho.
- **VOLUMEN 6:** Intercambio con Ekei (aleatorio).
- **VOLUMEN 7:** Intercambio con Kotaro (aleatorio).
- **VOLUMEN 8:** En la tienda de ultramarinos de Imasho, después de haber ido a las minas.
- **VOLUMEN 9:** Antes de ir a la cueva, tras el encuentro con Kotaro, habla con el hombre que duerme.
- **VOLUMEN 10:** En la tienda de ultramarinos de Imasho, tras haber ido a las minas por segunda vez.

Cuando tengas el set completo, dáselo a Magoichi para recibir un Talismán a cambio.

TAREAS OPCIONALES

- **PETICIONES:** La mejor forma de ser agradable y recibir bonitos regalos a cambio es escuchar a la gente. Pero, principalmente, a tus personajes secundarios. Ayudándoles en todo lo que te pidan conseguirás Técnicas de Combate o preciosas Medicinas.
- **MELÓN:** La segunda vez que visites Imasho, después de la secuencia con el hombre de la mina que te dará un Anillo Rojo, ve a la tienda y habla con el chico vestido de marrón que encontrarás al fondo. El muchacho te encargará que encuentres un Melón y a cambio te entregará unas Tizas Blancas. Una vez que las tengas, dáselas a Ekei. Éste te entregará un "Relato de Heike". Dale el Relato a Magoichi, y te dará un Emblema. Dale el Emblema a Kotaro para recibir el Melón. Regresa a la tienda y dáselo al chico. La próxima vez que visites la ciudad, busca al muchacho para recibir el Collar Naranja.
- **MAPA DE LA MINA:** Si antes de entrar a la mina te has portado bien con Magoichi, al salir encontrarás al hombre que te vendió el permiso para entrar en el bar. Habla con él y te venderá un Mapa para encontrar rocas dentro de la mina que podrás intercambiar con Magoichi.

❖ Fase 4: Minas de Oro 2 ❖

Baja a la tienda para comprar algún objeto que te pueda ser útil más tarde con todo el dinero que habrás conseguido tras derrotar al demonio anterior. Sólo volverás a Imasho en otra ocasión, de modo que deberías aprovechar ahora para comprar todo lo que puedas, porque luego va a ser algo más complicado, avisado quedas. Cuando te hayas aprovisionado bien, **vuelve a la mina y encontrarás al guardián**. Habla con él hasta que consigas que te dé unos **Dados**. Una

vez que los tengas en tu poder, avanza un poco y verás a uno de tus aliados. Continúa hasta el lugar en el que hay una tapadera extraña en el suelo. Ahora encontrarás muchos más enemigos que antes, y montones de **oro** tirado por el suelo. **Usa el Anillo Rojo en el lugar y entra después en el agujero**. Ya en el interior del agujero, **derrota a los dos demonios con armadura** que intentarán cerrarte el paso. Después, entra por la puerta. Antes de subir por la escalera de huesos, da

una vuelta por el escenario y recoge la **Bola de Cristal** que hay en un **cofre**. Entonces, sube la escalera que

te conducirá a lo que conociste como el **Palacio de Inabayama** en el *Onimusha* anterior



Baja aquí de nuevo tras visitar la entrada al Palacio para encontrar la Medicina.



Quien te ayude ahora, te ayudará también más tarde, así que tenlo en cuenta.

❖ Fase 5: Palacio de Gifu ❖

Te suena este escenario? Es la entrada al palacio del primer *Onimusha*, pero ha cambiado de dueño y de nombre. Da una vuelta y acaba con los lagartos antes de entrar. Ya dentro, coge el contenido de los **cofres (Mapa de la Torre Vigía e Incienso)** y entra en la

puerta del fondo a la izquierda. Dentro de la habitación encontrarás una **fuentes de poder** y un **puzzle**. Si lo resuelves recibirás la parte derecha de una **Máscara**. **(Ver PUZZLE 3)** **Vuelve afuera y entra por las puertas dobles**. Abre el **cofre** de la

derecha y sigue por las puertas rojas (la derecha está cerrada y tiene el dibujo de una flor en la cerradura). Verás un **nuevo cofre**. **(VER PUZZLE 4)**

En el siguiente pasillo verás que la habitación de la derecha está cerrada y sólo se abrirá utilizando las dos partes de la Máscara. Acaba con los soldados y **salva la partida**. Continúa por las puertas del fondo, recoge el **Volumen 1 del cofre** y entra en la puerta de enfrente. Allí verás una

secuencia: un espíritu te pedirá el Hechizo de Pureza antes de darte algo. **Coge el libro** "Historia Demoníaca" y sal. Sube por las escaleras de la izquierda. En el piso de arriba verás una secuencia. Después, entra por la puerta y continúa por allí hasta una habitación con una **Hierba** en un **cofre** y un objeto brillante en la mesa: el **Hechizo Purificador** que te pidió el espíritu. La puerta de salida de esta sala está sellada con un poder

Puzzle 3

Para resolver este puzzle debes conseguir que, al sumar las filas de números, **el resultado sea siempre 15**. Coloca el 8 arriba a la derecha; el 6 arriba a la izquierda; el 2, abajo a la izquierda; y el 4 abajo a la derecha. ¡Listo!

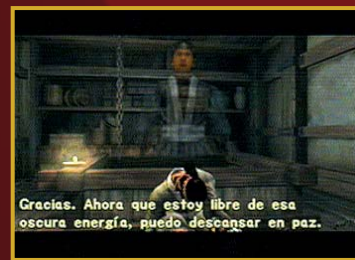


Puzzle 4

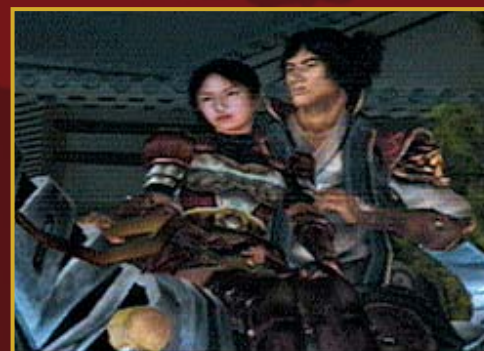
Si quieres obtener la **Joya de Poder** de este puzzle y aumentar tu barra de vida, mueve las flechas así: primero, la de debajo del lado derecho; después, la de la derecha de la parte de arriba; y finalmente, la de arriba del lado de la izquierda.



El Palacio está algo cambiado después de 10 años sin pisar por aquí, pero algunas habitaciones permanecen intactas.



Ayuda a este pobre espíritu a descansar en paz de una vez y no olvides recoger el libro que tiene detrás.



amarillo que aún no tienes, pero recuérdala para más tarde.
Ve hasta la sala del espíritu para darle el Hechizo Purificador. Recibirás a cambio la **parte izquierda de la Máscara**. Vuelve a la entrada sellada y utiliza las dos partes que tienes para entrar. Verás una secuencia de vídeo y tendrás que derrotar a dos soldados Oda. Baja las escaleras, coge la **Medicina** y observa la enorme

puerta. Seguro que te suena de algo, ¿verdad? Después, vuelve arriba y desciende por la escalera que hay para **enfrentarte al siguiente jefe. (VER GOGANDANTESS)** Cuando retomes el control de Jubei, avanza por el túnel y sube la escalera del final del todo. Arriba verás otra vez a **Oyu**. Cuando tengas su **Gema de la Fe**, colócala en la piedra redonda y disfruta de la secuencia.

Gogandantess Primer Encuentro

Utiliza la espada o el bastón, procurando siempre esquivar sus ataques para que no te reste demasiada vida. En este primer encuentro sólo tendrás que aguantar unos minutos hasta que la chica venga a salvarte, pero aun así, el daño que te haga puede ser mucho. Si tienes alguna Hierba o Medicina, utilízalas y ve apuntando mentalmente cómo actúa este caballero para la próxima vez que te topes con él.



❖ Fase 6: Poblado Yagyu 2 ❖

De nuevo estarás en la ciudad de Imasho. Baja a la taberna para **salvar la partida** y sube a la habitación del segundo piso en busca a **Oyu**, que está en el balcón. Una mujer ha preguntando por ti y te

espera en el mercado. Ve allí y habla con la **mujer de la sombrilla**. Después, llegarás al poblado Yagyu. **Vuelve al lugar donde viste a la diablesa Takajo** (uno de tus aliados te echará una mano con los demonios

en el bosque). Tras el vídeo, **coge el Anillo de Takajo** del suelo. Regresa al poblado y ve a la **casa de Jubei**, la que tiene puertas de madera, a la izquierda del **altar para salvar**. Dentro habrá un montón de soldados. Acaba con ellos y ve a por el **cofre** que hay al final del pasillo (**VER PUZZLE 5**) Entra en la habitación a un lado del pasillo. Verás un **cofre** con un **Caleidoscopio**. Antes de romper la puerta blanca del fondo, ve por el pasillo inferior hasta una pequeña sala con una ventana. Rájala para coger un **trozo de plano** que te hará falta más tarde. Rompe la puerta blanca para encontrar un **Tenedor** en un **cofre**. Cruza la puerta de esta sala para llegar a otra, donde verás un armario rojo al que le falta una pieza para abrirse. Coloca el anillo de Takajo y

descubrirás un puzzle. Antes de resolverlo, sal a la terraza, acaba con los soldados y entra en la sala contigua. Allí encontrarás el **segundo trozo de plano** y un **Té Verde**. Vuelve al armario y resuelve el puzzle. (**VER PUZZLE 6**) Baja por la escalera que ha aparecido. Hacia la mitad del corredor, verás una secuencia y una sección del suelo se caerá. Avanza y Jubei saltará, aunque se quedará colgando y tendrás que pulsar **↑** para que suba. Delante verás unas cuerdas. **Córtalas** para que una rueda con pinchos caiga del techo y te persiga. Vuelve atrás y espera colgado del suelo a que pase la rueda. Después, sube y atraviesa el pasillo hasta el siguiente nivel.

Puzzle 5

Pulsa X sobre la flecha de la derecha del lado superior. Después, sobre la flecha inferior del lado derecho. ¿Ya lo has hecho? Pues mira, una cosita tan fácil y te ha servido para tener otra **Joya de Poder**.



Puzzle 6

Hay que girar las piezas y ordenar las palabras. Necesitarás las **dos partes del plano de los Cuatro Guardas**, aunque si no lo tienes, puedes confiar en nosotros y realizar los giros: **↑, ↑, ↑, ←, ←, ↓, ↓, ↓**.



COLLARES MÁGICOS

Conseguir todos los Collares no resulta nada fácil, pero intentarlo sin nuestra ayuda... ¡sería sencillamente imposible! Toma buena nota de dónde está cada uno:

- **Collar Verde:** Utiliza la Bomba Saiga en las rocas que hay detrás del primer santuario del dragón. La Bomba debe entregártela Magoichi, después del segundo encuentro con Takajo. Con este Collar serás capaz de encontrar baúles del tesoro de demonios invisibles. No sirve en los Reinos Fantasma.
- **Collar Naranja:** Sirve para absorber también las almas invisibles. Para obtenerlo, completa el evento del chico del Melón. (Mira en la página 7)
- **Collar Blanco:** Este Collar restaura poco a poco tu nivel de vida si te quedas quieto. Para conseguirlo, compra todo lo que el tendero tiene en la tienda y habla con él después.
- **Collar Morado:** Lo hallarás en el último nivel del Reino Fantasma Verde, pero sólo si recorres la ruta alternativa

con Kotaro. Gracias a este Collar, utilizarás menos cantidad de poder mágico en tus ataques Oni. No sirve en los Reinos Fantasma.

- **Collar Azul:** Con este Collar podrás absorber las almas de tus enemigos con mayor rapidez. Para obtenerlo, deberás tener un nivel muy alto de amistad con Kotaro cuando entres en las cuevas diablo.
- **Collar Rojo:** Este Collar incrementa el efecto de las almas rojas, y deberás tener un alto nivel de amistad con Oyu para poder conseguirlo. Después de recibir la Llave Metálica, entra en la habitación que no se podía abrir antes.
- **Collar Amarillo:** Absorbe sólo las almas amarillas de los enemigos. Deberás tener un grado muy alto de amistad con Ekei cuando entres en el Santuario Oni.
- **Collar Negro:** Con este regalito, todos tus ataques serán ataques Issen (recargados), pero también te restará vida cada vez que lo uses. Ten cuidado. Se encuentra al otro lado de la misteriosa Puerta de Huesos.



Ésta es la última vez que visitarás Imasho, así que resuelve tus asuntos antes de hablar con Jujudormah.



Si te llevas bien con Magoichi te dará una Bomba Saiga. Úsala en las rocas que hay detrás del altar del Dragón.

❖ Fase 7: Valle de la Niebla: Precipicio ❖

Salva la partida y mejora tus armas. Comienza a avanzar y verás que te atacan varios demonios. Descubrirás algunos **cofres trucados** que Jubei no podrá abrir, aunque Kotaro sí. Llegando al final, verás una puerta sellada con un poder Oni verde.

Sube las dos escalas siguientes y cruza el puente de troncos. Tu mejor amigo vendrá a echarte una mano con los rinocerontes. Después, continúa. En los dos **cofres** siguientes encontrarás una **Hierba** y un **Mapa del Valle**.

Ve a la caseta del fondo y **utiliza el**



altar del dragón para conseguir a Sempumaru, una alabarda con el poder del viento. ¿Recuerdas la puerta que viste en el precipicio? Pues **salva la partida** y ve allí para coger la **estatua de la Sabiduría Nobunaga**. Después, regresa a la



cabaña donde encontraste a Sempumaru y avanza por el camino que hay junto al altar para **salvar**. Cruza el bosque y, cuando llegues a una bifurcación, golpea primero al pez globo amarillo que encontrarás para que el camino se convierta en



uno solo. Así durante tres tramos. Al final verás una secuencia de vídeo, y **tendrás que volver a luchar contra Ginghamphatts**. Cuando le venzas, obtendrás **otra estatua: la Autoridad Nobunaga**. **(VER GINGHAMPHATTS)**



Ginghamphatts Segundo Encuentro

El escenario esta vez es todavía más pequeño que en la ocasión anterior en la que te enfrentaste a semejante engendro. Si este gigante se coloca en medio, no podrás pasar y te quedará un espacio muy reducido para el ataque, lo que no es nada bueno para tu salud.

De vez en cuando correrá de un lado a otro, escondiéndose entre la maleza para sorprenderte con un empujón. Esto es fácil de evitar, ya que si ha pasado una vez por arriba, no volverá a hacerlo la siguiente, y viceversa. Sin embargo, si le pillas a mitad de la carrera, quedará un poco atolondrado y reaccionará más lentamente a tus ataques. Después, uno de tus amigos vendrá a ayudarte.

El consejo más útil que podemos darte es que utilices los poderes Oni (ya sabes con el botón con ▲) de todas tus armas todo lo que puedas. También puedes utilizar las flechas desde un lugar lo más alejado posible, mientras Ginghamphatts se entretiene golpeando a tu amigo, cuando éste aparezca, claro...



Dimensión

Reino Fantasma ROJO

Objetos: Medicina • Arma Roga-Kunai • Cuña Azul • Barra de piedra roja.

Verás una luz rojiza delante del puente de troncos, una vez hayas recogido la Cuña Roja siguiendo la ruta de Kotaro (cuadro en la página siguiente). Colócate encima y úsala para entrar en esta dimensión secreta del juego. Esta dimensión consta de 5 niveles, en los que tendrás que superar enfrentamientos con enemigos de toda clase. Dosifica tus fuerzas y guarda tus poderes Oni para cuando la cosa se ponga fea. En el último nivel encontrarás la Cuña Azul (imprescindible para acceder al Reino Fantasma Azul) y la Barra de Piedra Roja.

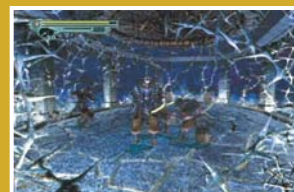


Dimensión

Reino Fantasma AZUL

Objetos: Medicina • Barra de piedra azul.

Tras la puerta que hay donde el tótem, ya sabes, junto a la caseta del puzzle de las estatuas de Nobunaga, verás una luz azulada. Usa allí la Cuña Azul que conseguiste en el último nivel del reino del Fantasma Rojo para conseguir entrar. Esta dimensión también consta de 5 niveles, aunque serán algo más duros que los del Reino Fantasma Rojo. Procura guardar tus mejores armas para los momentos más complicados y no tendrás demasiados problemas. En el quinto y último nivel encontrarás lo que buscas: la Barra de Piedra Azul.



Ruta alternativa con Kotaro



Si tu grado de amistad con Kotaro es alto, piérdete con Jubei tres veces en el bosque de la niebla. De este modo podrás ver una secuencia con Kotaro y pasarás a tener su control durante un buen trecho del camino. Kotaro podrá abrir los cofres trucados que son inaccesibles para Jubei. En uno de ellos encontrará el **Brazalete Azul** para poder absorber almas; y en otro, la **Cuña Roja**, que te hará falta para acceder al Reino Fantasma Rojo. Cuando llegues al altar del dragón, salta por la pared hasta el río. Encontrarás un **traje del Sigilo** en un cofre trucado. Baja por los escalones de madera y llegarás a un estanque. Junto al altar para salvar la partida hay un tótem donde puedes colocar dos piedras que no tienes aún y que conseguirás en los niveles del Reino Fantasma (ver cuadro). Cuando las tengas, colócalas en el tótem y busca a Jubei en el bosque.

PALOMA DE KOTARO: Más tarde, cuando Jubei vaya a coger la última estatua de Nobunaga, encontrará a Kotaro en el camino y éste le preguntará si ha visto a su paloma. Ve al río donde Kotaro encontró el Traje del Sigilo y lucha con el toro que se está comiendo a la paloma. Recoge el mensaje del suelo y llévaselo a Kotaro. Obtendrás una **Técnica** para un arma y su gratitud incondicional.



❖ Fase 8: Valle de la Niebla: Estanque ❖

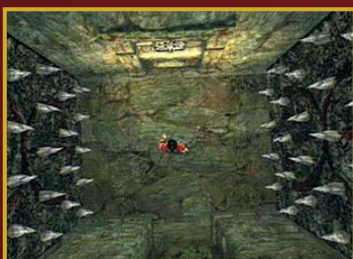
Junto al altar para salvar hay un estanque. Ten cuidado con los peces endemoniados que saldrán para atacarte: no son demasiado duros, pero sí bastante pesados.

Antes de cruzar el estanque y continuar por la puerta que hay en la otra orilla, ve por las escaleras que verás a la izquierda hasta llegar a una bifurcación. Toma el camino de la derecha para dar con una puerta sellada con el poder Oni del Trueno, protegida por varios demonios. Ábrela para conseguir la **tercera estatuilla, la Dignidad Nobunaga**.

Regresa entonces al estanque del principio y, esta vez sí, crúzalo para entrar por la puerta. Antes de cruzar el umbral de la siguiente, ve a la izquierda y abre el **cofre puzzle**.

(VER PUZZLE 7)

Después, por fin, atraviesa el umbral y pulsa la **palanca** del fondo para desvelar el puzzle de las estatuillas (VER PUZZLE DE LAS ESTATUILLAS DE NOBUNAGA)



Cuando lo hayas resuelto, la puerta se abrirá. Baja hasta una cueva subterránea y recorre todo el camino hasta ver a un demonio con tentáculos taponando la siguiente salida. Acaba con él, teniendo cuidado de su veneno y sus tentáculos y pasa. En la sala de más allá verás un altar para salvar y, al lado, un **libro**, el "Diario de Jujudormah".

Salva la partida antes de continuar por la puerta de la izquierda, porque vas a enfrentarte a la mujer más horrenda que haya conocido el Japón medieval...

(VER JUJUDORMAH)

Después de vencer a este espanto de mujer, recibirás la **Gema de la Honradez**. En su dramática muerte

desvelará el **interruptor** para abrir la puerta. Acciónalo y sal de este lugar. Avanza rápido por el túnel, recoge la **Hierba** que encontrarás en el cofre y disfruta de la siguiente secuencia de vídeo. Una vez haya finalizado, corre tan rápido como puedas hasta que llegues al exterior de la cueva.



Estos demonios te pueden golpear con sus tentáculos metiéndolos en el suelo y, además, también pueden lanzarte gas.

Una vez fuera, Jubei se tirará al agua y buceará hasta llegar a una entrada submarina secreta.

Salva la partida, recoge después el **documento** llamado "Santuario Clan Oni" y a continuación **monta en la barca con ayuda de la Gema de la Honradez** para seguir tu aventura.



Si tu grado de amistad con Magoichi es muy alto, verás una secuencia y tendrás que protegerte de los peces.

Puzzle 7

Esta vez sólo tienes dos movimientos, aunque son bastante sencillos. Pulsa **✖** en la flecha de la izquierda del lado inferior, y luego haz lo mismo en la flecha central del lado derecho. A cambio, obtendrás un **Secreto Senpumarú**.



Puzzle 8 (Estatuillas de Nobunaga)

En el **Puzzle de las Estatuillas de Nobunaga** sólo tendrás un segundo para mirar en qué orden debes colocar las estatuillas. La solución es aleatoria, así que no podemos ayudarte. Simplemente, fíjate bien en la imagen. Por supuesto, si fallas, las paredes de pinchos se cerrarán sobre ti. Pero tranquilo, tienes al menos dos intentos... Lo que sí podemos recordarte es dónde estaba cada una de las estatuillas, claro:

- **Sabiduría Nobunaga:** en el precipicio del Valle de las Nieblas, tras una puerta sellada con el poder Oni del Viento.
- **Autoridad Nobunaga:** la obtendrás tras derrotar a Ginghamphatts.
- **Dignidad Nobunaga:** sube las escaleras que hay junto al altar cerca del estanque y sigue el camino inferior. La estatuilla se encuentra tras una puerta que está cerrada con el poder Oni del Trueno.

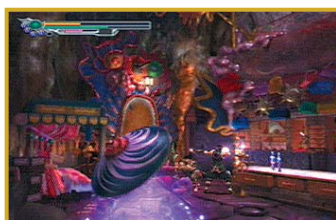


Jujudormah

Lo único bueno de enfrentarse a este esperpento es que tiene una de las gemas que necesitas. Siempre lo mejor que se puede hacer es mirar el lado positivo, ¿no?

Su arma es la sombrilla que lleva siempre, y sabe utilizarla de mil maneras. Puede dispararte rayos, empujarte, cubrirse de tus ataques y, por supuesto, atizarte con ella como si fuera una abuela en el mercado que se pelea por una lechuga. Además y para colmo, puede desaparecer y aparecer en otro sitio.

El escenario es circular, con una mesa en medio que te servirá de protección. La mejor arma que puedes usar en esta ocasión es el Senpunmaru, porque te permitirá atacarla desde cierta distancia. También las patadas de Jubei te servirán de mucho para desarmarla durante un segundo, en el cuerpo a cuerpo. Por suerte, tampoco en esta pelea estarás solo. ¡Cuida de tus amigos y estos cuidarán de ti!



❖ Fase 9: Santuario Odanī ❖

Nada más llegar a la entrada del Santuario, Gogandantess llegará detrás de ti. ¡Pelea!

(VER GOGANDANTESS)



Después del segundo encuentro con el dramaturgo, **tomarás el control de Oyu**. Ésta lleva una espada corta y dagas que se utilizan con L2, pero si te has asegurado de mantenerla contenta y regalarla armas en el pasado, ahora te alegrarás mucho de haberlo hecho. **Después de hablar con la mamá de Jubei, te entregará un Brazalete Rojo** con el que, además, también podrás absorber almas de tus enemigos.

Observa el escenario: verás una puerta cerrada, con dos calaveras, en la pared de la derecha. También hay un **altar del dragón** cerrado en el medio de la sala; y detrás, un altar para **salvar la partida** con una puerta metálica al lado y unas escaleras que bajan. **Salva la partida** y baja por las escaleras. Debes encontrar la flauta sagrada para entregársela a Jubei.

Llegarás a una sala con tres estatuas. La del centro tiene un recoveco. Avanza un poco más hasta la puerta (te atacarán dos demonios)



Mientras seas Oyu, podrás lanzar dagas con L2 desde una distancia prudencial.

y **coge la Llave Metálica del cofre** del fondo. Vuelve al altar del dragón y usa la llave allí. Las dos puertas de la sala se iluminarán con una luz azul, pero entra primero en la que tiene las calaveras.

Acaba con los demonios y entra por la puerta del final. La puerta azul del pasillo está cerrada. **Coge el mapa del cofre y el manuscrito** "Armas Secretas" de la estantería. Da la vuelta a la habitación y recoge la **Medicina** que hay al fondo antes de continuar por la puerta. En la siguiente, cruza el pasillo hasta el final. Llegarás a una sala pequeña con



Estos dos toros son pan comido para Oyu. Golpéalos con tu nueva espada.

el suelo de cristal. Avanza un poco y comenzarán a salir peces del suelo. Acaba con ellos para poder bajar después por la escala que hay en la pared.

Bajarás al depósito de agua del santuario. Allí verás un demonio con tentáculos, en la pared; y un sello amarillo a la izquierda. También **hay un cofre con un Escudo para Oyu**. Acaba con el demonio verde y colócate en la luz para atravesar la pared. Después, avanza hasta el **punto para salvar, coge la Gradius del cofre** y continúa descendiendo. Al final no te quedará otro remedio



que luchar contra dos toros enormes. Una vez que les hayas vencido, conseguirás la **Flauta Sagrada**. Por último, regresa con Jubei y dale la Flauta y el Brazailete Rojo con las almas que has recolectado para él. Volverás a retomar en ese momento el control de Jubei.



Cogandantess Segundo Encuentro

Es el maestro de la espada, o al menos eso dice él. Por tanto, si no quieres correr riesgos innecesarios, lo mejor es que utilices la Lanza o el Bastón para mantenerlo alejado siempre que te veas algo apurado.

Esta segunda vez todavía te costará más acercarte a él. Únicamente lo podrás conseguir con los poderes Oni de las dos armas anteriores. De todas formas, sólo tendrás que aguantar unos cuantos minutos. De nuevo, Oyu vendrá a salvarte. ¡Qué deshonra! Pero qué se le va a hacer, tendrás que acabar con Gogandantess en otra próxima ocasión.



➡ Fase 10: Depósito de Agua (Jubei) ⚡

Entra en el santuario y dirígete derecho al **altar del dragón** para recibir allí un nuevo arma, el **Martillo Dokoutsui**. Con él en tu poder, dirígete al depósito de agua, al lugar donde Oyu vio el sello amarillo y rómpelo para poder continuar por allí. Obtén la **Llave Circular** del demonio de tentáculos (ya sabes, ten cuidado con su veneno y sus gases) y sube por la escalera.

Regresa a la sala del altar del dragón y entra por la puerta metálica que habrás visto. Coge la **Nota** del ascensor que podrás ver en el suelo. Al final del pasillo no te olvides de recoger el **Líquido Mágico** del suelo y luego colócate encima de la

plataforma amarilla que verás. Usa el **Poder Oni del Viento de Sempumaru para hacer funcionar el ventilador** y después monta en el ascensor para bajar.

Ya abajo, coge el **mapa del cofre de la zona subterránea del santuario**. Verás una serie de mecanismos en el techo. Al fondo hay una escalera que sube hasta una **plataforma con una cerradura roja**, recuérdala para más adelante. De momento, sal por la puerta que verás enfrente. En la siguiente sala, resuelve el puzzle del **cofre** que hay junto a la escalera. La recompensa, un **Arcabuz**, merece la pena, así que esmérate un poquito, vamos.

(VER PUZZLE 9)

Sube por la escalera y sigue el camino hasta que te encuentres con una habitación que contiene una **fuerza de poder** y un puzzle numérico, que te reportará una **Llave Dorada** que te será imprescindible más adelante.

(VER PUZZLE 10)

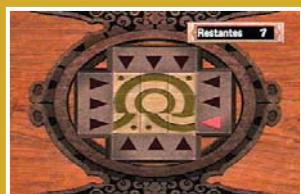
Una vez que hayas resuelto el puzzle, echa un vistazo a la sala: descubrirás un **documento**, "Notas de Guildenstern", junto a la fuente.

A la izquierda del puzzle hay una tubería: rómpela para poder hacerte con la **seta** que hay al fondo. A la derecha del puzzle verás una **puerta a la que le falta una Joya Escarlata** para poder abrirse. Por ahora, dirígete a la cerradura roja del segundo piso de la primera habitación y usa la **Llave Dorada en la puerta**. Después de usar esta llave, las cajas se pararán y podrás saltar por ellas hasta la plataforma de enfrente. Usa la Llave Circular en la puerta y ➡



Puzzle 9

¡Por fin un puzzle complicado! Pero la recompensa merece la pena: un **Arcabuz**. Únicamente tienes 3 movimientos, así que presta atención: empieza por la flecha superior del lado de la izquierda; sigue por la del medio de la parte superior; y acaba con la flecha inferior del lado derecho.



Puzzle 10

Hay que sumar las líneas horizontales, verticales y diagonales. En los tres sentidos, todas las líneas deben sumar 34. Coloca el número 1 en el hueco izquierdo de la primera fila horizontal; el 4, en el hueco derecho; el 13, en el hueco izquierdo de la última fila horizontal; el 7, en el único hueco de la segunda fila horizontal; el 10, en la tercera fila horizontal; y por fin, el número 16 en el hueco derecho de la última fila horizontal. Conseguirás la **Llave Dorada**.



Puzzle 11

No tienes límite de movimientos, pero es fácil que pierdas la cuenta de los que llevas hechos al cabo de un rato intentándolo. Y el caso es que hay que hacer muchos. Numeraremos las casillas de izquierda a derecha, empezando por el 1 y terminando por el 5, ¿vale? Bueno, pues siendo así, lo único que tienes que hacer es moverlas en el orden que te indicamos a continuación y triunfarás: 1, 2, 4, 5, 3, 1, 2, 4 y 3. ¡Hecho! ¿A que no resulta tan complicado una vez que te hemos dado la solución?



» entra en la sala. Coge el **documento** que encontrarás en el suelo y que se llama "Notas Tokichiro 1". Con esta información en tu poder, lo que tienes que hacer a continuación es resolver el nuevo puzzle que te encontrarás. **(VER PUZZLE 11)**
Nada más resolverlo, se abrirá un haz de luz en el suelo. Colócate dentro para teletransportarte.



El poder Onimusha resolverá en poco tiempo el problema de los demonios en cualquier lugar.



La puerta está cerrada. ¿Qué misterioso poder será el que lo provoca? Examina bien la habitación para descubrirlo.



Jubei saltará automáticamente por las cajas. Ten en cuenta que éste no es un juego de plataformas.

❖ Fase 11: Torre de la Estrella ❖



Baja por la escalera y resuelve otro puzzle más para conseguir esta vez un **Talismán**. **(VER PUZZLE 12)**
Abajo encontrarás una Cuña Verde en un cofre y un altar para salvar la partida. Hazlo y sal por la puerta. Ahora, si tienes un nivel muy

alto de amistad con Ekei, verás una secuencia y tomarás el control de este personaje. En ese caso, sigue la ruta alternativa con Ekei. Si no, continúa con Jubei. **(VER CUADRO RUTA ALTERNATIVA EKEI)**
Verás una puerta a la derecha con un sello del trueno. Esta puerta te conducirá a la **entrada del Reino Fantasma Verde**. También encontrarás un **Diario de Tokichiro** y la **obra de arte número 11**.

(VER CUADRO REINO FANTASMA VERDE)

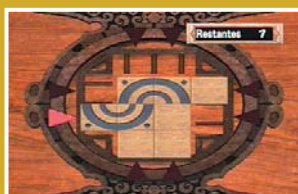
Ve por la izquierda y entra. Coge el **mapa del castillo**. Verás otro cofre que sólo puede abrir Ekei. Sal y recorre las pasarelas eliminando demonios. Verás una puerta cerrada con una media luna dibujada, recuérdala. Al final, **coge la Llave de Flor del cofre** y entra por la puerta de madera.
De vuelta a la entrada del castillo, ve a la puerta de la Llave de Flor. Al otro lado de ella hallarás un **cofre trucado, la Llave de la Media Luna, un libro de "Cocina Humana", la Obra de Arte nº 12 y un cofre puzzle**. **(VER PUZZLE 13)**

Antes de volver a las pasarelas para utilizar la Llave de la Media Luna, sube al segundo piso y **usa tu**

Martillo en la puerta del sello amarillo. Resuelve el **cofre puzzle**, coge la **Medicina** y regresa a las pasarelas para utilizar la llave.
(VER PUZZLE 14)
Uno de tus amigos te echará una mano con los demonios de afuera. Cuando por fin abras la puerta de la media luna, verás que hay dos caminos posibles. El de la derecha conduce a una **puerta sellada con el Oni del Hielo**; y el otro, a una catarata. Entra primero en la sala. Verás una gran estatua en el medio y un **cofre con una Calabaza**. Dirígete a la parte de atrás de la estatua y **colócate justo en el centro de la luz para transportarte** hasta una cueva subterránea del castillo.

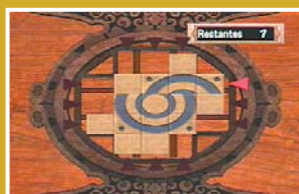
Puzzle 12

Cuentas con 6 movimientos esta vez para resolver el acertijo. Primero pulsa **✖** sobre la flecha de la derecha del lado superior. Entonces, haz lo mismo sobre la de abajo del lado derecho. La siguiente será la de la izquierda de la parte inferior. A continuación va la de arriba del lado izquierdo. Sigue con la de la izquierda del lado superior y acaba con la inferior de la parte de la izquierda. Ya tienes un fabuloso **Talismán**, que no le importará morir por ti cuando los malos acaben tu nivel de vida.



Puzzle 13

Los 3 movimientos que debes realizar son los siguientes: la flecha central del lado izquierdo, la de la izquierda del lado de arriba, y la flecha de arriba de la parte derecha. Tu recompensa será una **Joya Mágica** en esta ocasión.



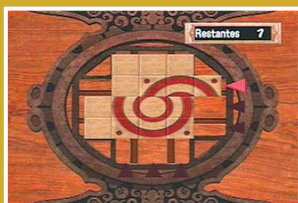
Si te llevas bien con Magoichi, verás una secuencia de vídeo en la que te entregará una Escopeta y 20 balas.



Si cuando estás bajando oyes a los arqueros dispararte, significará que Ekei no va a venir a ayudarte.

Puzzle 14

Tienes 6 movimientos, ¿listo? Empieza por la flecha inferior del lado derecho; sigue después por la derecha del lado inferior, continúa con la de la izquierda de la parte de abajo; luego, ponte con la del medio de la parte derecha; sigue con la flecha central de la parte inferior; y acaba con la flecha superior de la parte derecha. Para ti, el **Secreto de Dokoutsui**.



Dimensión

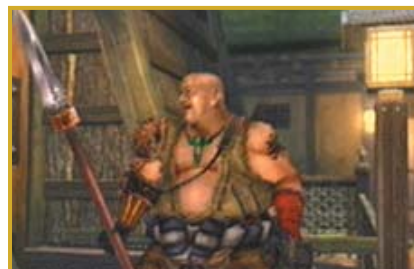
Reino Fantasma VERDE

Objetos: Collar morado. Para poder acceder deberás utilizar la **Cuña Verde** que has conseguido al entrar en la Torre de la Estrella. Durante los 10 niveles de que consta este Reino Fantasma, tendrás que luchar contra enemigos cada vez más duros y fuertes, pero esto te reportará una cantidad importante de almas. También encontrarás tres cofres: uno en el nivel 8, con una **Medicina**; y dos más en el último nivel, con una **Poción** y el **Collar Morado**. Este collar no se puede conseguir de ninguna otra manera en el juego, y podrás utilizarlo para gastar menos magia en todos los ataques Oni que realices sobre tus enemigos.



Ruta alternativa con Ekei

Necesitas encontrar la **Llave de Serpiente** para abrir la puerta a Jubei. Sigue la pasarela por la izquierda y entra. Coge el **mapa del cofre** y el **Brazalete Amarillo**. Entonces, sal. El primer camino a la izquierda te conducirá a una puerta para la que necesitas una **Llave** con una **Media Luna**, así que avanza hasta la salida que te queda por probar.



En el cofre junto a la puerta encontrarás una **Llave de flor**. Entra en el castillo (podrás bajar por las escaleras de huesos de la entrada para abrir un cofre trucado con una **Medicina**) y ve a la puerta con la cerradura de Flor. Acaba con los enemigos y usa la llave. Dentro de la sala, coge el **Protector de Brazo** para Ekei, la **Llave de la Media Luna**, el libro "Cocina humana", la **Obra de Arte n° 12** y el cofre puzzle. Resuelve el puzzle y sal para ir hasta la puerta de la media luna y utilizar la llave. (VER PUZZLE 13).

Atraviesa la pasarela y cruza la puerta del final hasta el jardín, ignorando la puerta del sello de la derecha. Acaba con unos cuantos pescados y continúa por el bosque hasta una zona con una catarata, detrás de la cual encontrarás una **Alabarda** en un cofre trucado. Entra en la caseta del final y salva la partida si quieres. Coge el libro "Plan de caza" y sube en la barca que verás abajo. Cuando llegues al templo, sube las escaleras. Arriba tendrás que vértelas con un enorme toro rojo. Cuando acabes con él, tendrás la **Llave de Serpiente** que necesitas Jubei. Coge la **Obra de Arte n° 13**, los libros "Fortinbras el olvidado" y "Estatua de adoración", y regresa al castillo para liberar a Jubei. Tendrás que volver aquí más tarde, para descubrir qué les ha pasado a las personas petrificadas de la sala de al lado. Después de contemplar la secuencia de vídeo, retomarás el control de Jubei y podrás continuar tu aventura.

➤ Fase 12: Cueva Diablo ➤

Salva la partida, coge la **Medicina** del cofre y ve por el túnel abierto siguiendo el único camino posible hasta un puente levadizo. Habrá muchos demonios, pero por suerte, alguno de tus amigos vendrá a ayudarte. **Acaba con el**

demonio que hay sobre el interruptor y actívalo (el interruptor, claro, no el demonio) para bajar el puente. Un poco más adelante verás una **nota** de Tokichiro 2, un altar para **salvar la partida** y un **mapa**. Más adelante, pasados los tres toros, verás

un cofre con la **Pólvora Mágica** que necesitas para ayudar a que la gente petrificada deje de estarlo. Al ayudarles, muchos te darán objetos que te serán de utilidad en el juego. **Rompe el sello con el Sempumaru** y continúa hasta la salida. Encontrarás una **Hierba** y un **cofre puzzle**. (VER PUZZLE 15)

Sal utilizando la Pólvora Mágica sobre el hombre que taponan la entrada. Te dará una **Medicina Natural**. Ya podrás ir a despertar a todos los demás si quieres. Cuando

estés listo, **vuelve a través de la luz y regresa en barca hasta el templo**. Una vez que estés allí, serás testigo de una secuencia de vídeo entre Magoichi y Ekei.

En la primera habitación encontrarás la **Obra de Arte número 13**, y **dos documentos**. Utiliza la **Pólvora Mágica** con los dos hombres que taponan la entrada de la habitación interior. **Resuelve después el puzzle** y transpórtate con la luz malva hasta el Santuario Oni.

(VER PUZZLE 16)

Puzzle 15

Tienes 5 movimientos para conseguir una **Joya de Poder**. Pulsa la flecha izquierda del lado inferior, la flecha de abajo del lado izquierdo y sigue con la flecha de la derecha en el lado de abajo. La siguiente es la flecha inferior del lado derecho. Por último, la flecha izquierda del lado superior.



Puzzle 16

Te encuentras con el último puzzle de este tipo que hay en el juego. Como antes, numeraremos las casillas de izquierda a derecha, contando también los huecos. La solución es la siguiente: 5, 3, 4, 6, 7, 5, 4, 2, 1, 3, 5, 6, 4, 2, 3, 5, 4. Vaya, no resulta tan difícil cuando te lo dicen, ¿eh?



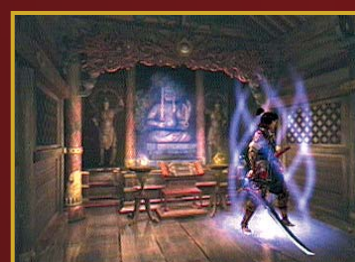
Habla con ellos antes de entrar por la puerta para que te den una **Medicina Natural** que añadir a tu inventario.



Usa un arma que dispare a distancia, porque las turbinas explotarán al menor contacto con ellas y perderás vida.

Ruta alternativa con Magoichi

Si tienes un grado muy alto de amistad con Magoichi, recorrerás este camino con él. Verás una secuencia en la que Jubei es transformado en estatua de piedra por Tokichiro al intentar salvar a Magoichi. Coge el **documento** "Notas de Tokichiro 2" y el **Brazalete Verde**, que te permitirá recoger almas del baúl metálico. La cueva es circular, así que avanza por el único camino hasta un puente elevado. Allí, acaba con el demonio con tentáculos para bajar el puente con el interruptor y pasar al otro lado. Encontrarás dos cofres metálicos más: uno con unos **Guantes Rasha**, y otro con un **Lanzallamas**; y otros dos cofres normales: uno con un **mapa de la cueva**, y el último con la **Pólvora Mágica**. Cuando la tengas, vuelve con Jubei y úsala en él. Puede ocurrir que, al regreso, un pez globo te quite la Pólvora Mágica. Si esto pasa, dispárale con el poder Oni y síguelo por la cueva hasta acabar con él. Sigue la ruta con Jubei para salir al Santuario Oni de nuevo.



❖ Fase 13: Santuario de Los Oni ❖



Recorre el puente hasta la entrada y coge el **Elixir Mágico**. Los pasillos estarán llenos de demonios, pero **si te encuentras en dificultades, vendrá tu mejor amigo a ayudarte**, como siempre. En el primer pasillo encontrarás la Puerta de Huesos que sólo **podrás abrir si tienes tres Huesos Fossilizados**. Entra por la puerta del final, **recoge el mapa y salva**.

Si te llevas bien con Magoichi, te lo encontrarás en esta sala y **te hará una pregunta**: "¿Qué arma es más poderosa, la Espada o la Pistola?". **Responde "la espada"**, y te retará

para ver quién acaba con 20 demonios antes. Hazlo tan rápido como puedas y **recibirás una Técnica**. Si no lo consigues, en la siguiente sala tendrás que vértelas con un montón de demonios... Sal por la única puerta y ve por el pasillo de enfrente; después, gira a la derecha hasta el **ascensor**. Antes de activarlo, recorre los pasillos para encontrar una **Hierba** y un **cofre puzzle**. **(VER PUZZLE 17)**

El ascensor te llevará a una sala que se comunica con la planta baja del santuario, donde ya estuviste antes. **Recoge la Llave Escarlata** del suelo y ve a la puerta que necesitaba la llave, justo donde resolviste el último

puzzle de número, el puzzle número 10. Usa la llave en la puerta y entra. Una vez dentro, verás una secuencia de vídeo con Oyu y Tokichiro. Después de la confesión de Oyu/Oichi, sal, **salva la partida** y avanza por el único pasillo posible. Los **cofres** con la **Medicina** y el **texto** "Escudo Gogandantess" te darán una pista sobre lo que va a pasar ahora: la **pelea definitiva contra el maestro de la espada**. ¿Estás preparado para derrotarlo de una vez por todas? **(VER GOGANDANTESS)** Si has sido capaz de derrotar a Gogandantess, **sal por la puerta verde**. Sube la escalera y **recorre las tuberías** hasta la puerta.

Puzzle 17

Cuentas con un total de 4 movimientos para resolver este enigma y obtener una **Joya Mágica**. Empieza por la flecha superior del lado de derecho. Después, sigue con la flecha inferior del mismo lado. Mueve ahora la de la izquierda del lado superior y termina con la inferior del lado izquierdo.



Puzzle 18

Los 5 movimientos que te darán una **Joya de Poder** son: en primer lugar, mueve la flecha de abajo del lado derecho. Después, la de la derecha del lado inferior. A continuación, la flecha izquierda del lado de arriba. Luego, la de arriba del lado izquierdo. Y finalmente, la flecha del medio del lado superior.



Coge la **Medicina** y la **Hierba**, y resuelve el **cofre puzzle**.

(VER PUZZLE 18)

Habrás vuelto a la entrada del santuario, la sala con las estatuas.

Habla con Oyu y coloca la Gema del Respeto en el hueco de la estatua central para ver una nueva secuencia de vídeo. Después, **inspecciona el aparato central**.

Para hacerlo funcionar **necesitas abrir primero la puerta moviendo los dos sticks analógicos a la vez**, no te preocupes, que es más sencillo de lo que parece en un principio. Una vez que la puerta se haya abierto, serás testigo de otra secuencia de vídeo y **llegarás finalmente hasta el barco en el que se ha escapado el malvado Tokichiro**.



Si no giras los dos sticks a la vez, la puerta se atascará. Mira el reloj para saber cómo vas de tiempo.



Inspecciona las tuberías de este escenario para encontrar un par de cofres y hacerte con su contenido.

Puerta de Huesos

Sólo podrás abrir esta puerta si posees los tres Huesos Fosilizados. Al otro lado encontrarás un cofre con el **Collar Negro**. Para resolver el puzzle, haz lo siguiente: pulsa la flecha de la derecha del lado de arriba; después, la de abajo del lado derecho; sigue con la de la izquierda del lado inferior; y acaba con la del medio del lado de la izquierda.

Estos Huesos los recibirás por intercambios con los personajes, pero es algo aleatorio. No podemos decirte qué objetos te reportarán Huesos, aunque por lo general, deberás regalarles a tus amigos objetos que les gusten, pero sin llegar a entusiasmarlos. Estos son los objetos con los que al menos nosotros hemos conseguido Huesos de cada uno de los personajes secundarios del juego:

Magoichi: Una Seta Mágica, un Libro de Plantas, un Telescopio.

Ekei: Un Globo, una Calabaza.

Kotaro: Un Abanico, una Tela.

Oyu: No te dará ningún hueso.

De todas formas, si quieres un consejo, lo mejor es salvar la partida cada vez que consigas uno de estos Huesos, o no lo volverás a ver. La partida se formatea cada vez que apagas la consola, dejándote sin tus preciados Huesos Fosilizados, así que no digas que no te hemos avisado.



Cogandantess Tercer Encuentro

Según el manuscrito que has cogido antes, el amigo Gogandantess tiene un Escudo Mágico que le protege y le hace impenetrable ante cualquier ataque que se le haga. Sólo la Flauta Sagrada es capaz de romperlo. Con ella en tu poder y una vez que lo hayas hecho, el resto del combate será más o menos fácil, pero tampoco te confíes. No olvides que se llama a sí mismo "maestro de la espada". Sé cauteloso en tus ataques y no te acerques demasiado, si no estás seguro de poder darle o recibirás una contra fatal. Para este combate, la lanza será tu mejor aliada, puesto que te permitirá golpearle a distancia entre ambos y no ponerte a merced de sus ataques. Además, puedes aumentar su poder con R1. Los mejores momentos para hacerlo son después de que realice uno de sus combos o después de que te lance una daga. No te será difícil, y recibirás la **Gema del Respeto** como recompensa por acabar con este tipejo de una vez por todas.



❖ Fase 14: Barco ❖

Recorre toda la pasarela antes de entrar por la puerta. Si buscas bien, encontrarás un **Líquido Mágico** en el suelo y un nuevo **cofre puzzle** para resolver.

(VER PUZZLE 19)

A continuación, salva la partida antes de hacer nada más y luego entra por la puerta, ahora sí. Una vez que estés dentro de la nueva

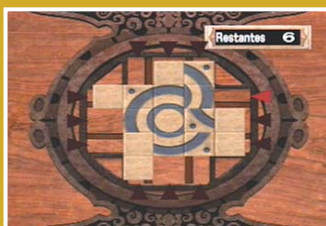
habitación, recoge la **Medicina** que encontrarás allí y acaba con todos los soldados que irán apareciendo en la estancia. Después de eliminarlos a todos, tendrás que cruzar un pasillo llenito hasta los topes de robots que

no guardan muy buenas intenciones hacia ti. Acaba con todos ellos y consigue llegar hasta la sala de control del barco, donde podrás ser testigo de una secuencia de vídeo muuuuyyy larga.

Puzzle 19

Conseguir la **Joya Mágica** que contiene este baúl no te será fácil. Menos mal que estamos nosotros aquí...

Los 6 movimientos adecuados son los siguientes: la flecha del medio del lado derecho, la del medio del lado superior, la de abajo del lado derecho, la del medio del lado de abajo, la del medio del lado izquierdo y por último la de la derecha del lado superior.



Puedes acabar con todos los robots de la zona, pero hazlo de uno en uno o te acribillarán a balazos.



La fantástica aventura junto a nuestros amigos está llegando a su fin, ¿no te da pena que ya vaya a acabarse?

❖ Fase 15: Torre Vigía ❖

Dimensión

Reino Fantasma MORADO

Objetos: **Rekka-Ken**, **Traje Moderno**.

Esta dimensión está compuesta de 20 niveles, pero los niveles 13 y 20 serán especialmente difíciles. El único ítem que recibirás será en el último nivel: la **Rekka-Ken**, la espada de fuego. Pero antes de salir de la dimensión, inspecciona el suelo y vuelve a colocar la espada en su sitio. Un haz de luz roja aparecerá en el lugar de la espada y serás transportado al nivel 21 sin enemigos, pero con un baúl que contiene un artículo de moda, el minijuego del chico Martini...



De vuelta en el Palacio, avanza por el pasillo y **recoge la nota** "Tokichiro 3". Entonces, entra en la habitación y sube por las escaleras al balcón, recogiendo por el camino la **Medicina** que hay a un lado de la escalera. Arriba, recorre la pasarela hasta el final. Allí encontrarás una **entrada dimensional que por el momento está cerrada**. Entra en la habitación que descubrirás en esta zona para hacerte con la **Obra de Arte número 15**, una **Cuña Morada**



Acaba con el demonio de roca usando el Sempumaru. Colócate debajo y usa el Poder del Viento.

(la puerta al Reino Fantasma Morado está en la habitación que hay al final de la terraza, échale un vistazo al cuadro para tener más detalles) y unas cuantas almas que hay en el altar. A continuación, sigue avanzando por el pasillo que hay detrás del altar, sube por la escalera hasta que llegues a la azotea y, allí, **acaba rápidamente con el demonio de roca para poder obtener la Escama de Oro**. Una vez hecho esto, pon la Escama de Oro en la figura del



La entrada al Reino Fantasma está al final del balcón, pero primero tendrás que conseguir la Escama de Oro.

pez que brilla en la azotea y baja corriendo de nuevo a la entrada dimensional que había abajo, que ahora estará abierta.



Como verás le falta una escama, la tendrás que conseguir acabando de forma rápida con el demonio de roca.

❖ Fase 16: Bastión Demonios ❖

Verás un ascensor en el centro de la sala, pero aún no puedes utilizarlo. Salva la partida y sube por la escalera que encontrarás en un lado de la estancia. Una vez que llegues al piso superior tendrás que enfrentarte otra vez con... ¿no lo adivinas? ¡¡Premio!! **Ginghamphatts** (échale un vistazo al cuadro de la siguiente página para conseguir más información sobre cómo vencerle de una vez por todas). Una vez que hayas conseguido deshacerte de él de nuevo, esta vez

para siempre según parece, **vuelve abajo y utiliza la Gema de la Fuerza** para activar el ascensor y enfrentarte a continuación al maldito Nobunaga.



Ginghamphatts

Tercer Encuentro

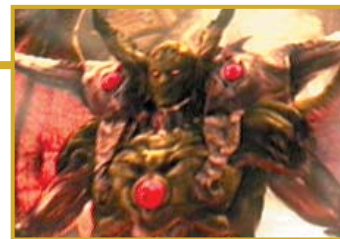
No pienses que por ser la tercera pelea va a resultarte más difícil vencerle. Justo todo lo contrario: Ginghamphatts, como ya viene siendo habitual, correrá detrás de ti como un poseso con el propósito de alcanzarte con su hacha todas las veces que pueda o, en otro caso, aplastarte con sus patas, que también le vale. Más o menos hacia la mitad de la pelea, si todavía estás vivo, tu adversario se desprenderá de sus patas y comenzará a volar a tu alrededor y por todo el escenario, a la vez que utiliza sus patas para golpearte sin piedad. En este preciso momento, debes utilizar todo el poder Onimusha del que dispongas. Usar el

Senpumaru en su grado de poder más alto te será de mucha utilidad, al igual que Dokoutsui para golpear el cuerpo de este demonio sin darle cuartel, igual que él hace contigo. Cuando por fin haya muerto, podrás hacerte con la **Gema de la Fuerza**.



Nobunaga

Nobunaga no es difícil de vencer, aunque sea el jefe final. Tan sólo asegúrate de evitar sus ataques lo mejor posible (no te costará, porque son bastante mecánicos y te quedarás bastante bien con su estrategia). Golpéale cuando baje al suelo o se pare junto al altar para recobrar fuerzas. Aunque parezca que no le estás haciendo daño, verás las almas de color cuando se eleve de nuevo. No hay un arma concreta que le haga más daño, aunque si tienes la espada Rekka-Ken, todo te parecerá sencillo. Cuando Nobunaga caiga, la estatua de oro a la que ha traspasado todos sus poderes cobrará vida y te atacará en su lugar. En este momento, serás transportado a otra dimensión, y verás una espectacular secuencia de vídeo en la que te convertirás en un poderoso guerrero Onimusha gracias a las Gemas que has conseguido antes. Para vencer a la estatua, utiliza tus poderes Onimusha con el botón R1, presionándolo a la vez que te desplazas horizontalmente para evitar sus ataques. Utiliza también L1 para esquivar las bolas de fuego. Pasado un rato, la estatua comenzará a correr hacia ti y a lanzarte máscaras con pinchos. Huye en dirección a la pantalla para evitar que te capture y no pares de moverte para esquivar las máscaras. Una vez que se pare de nuevo, vuelve a atacar sin compasión. Después de vencerle, naturalmente, podrás ver la secuencia de vídeo final del juego. ¡¡Enhorabuena!!



EXTRAS

Para completar el juego deberías pasártelo al menos cuatro veces. Pero por si esto no te parece suficiente, deberías saber que al completarlo la primera vez se desbloquearán varios minijuegos muy divertidos:

- **El Equipo Oni:** un pasa-pantallas en el que podrás jugar con cualquier personaje del juego.
- **El Hombre de Negro:** completa los escenarios disfrazado de chico Martini para desbloquear algunos vídeos insólitos.
- **El puzzle de los Reinos Fantasma:** Encontrarás este puzzle si has completado el álbum de fotos de chicas a lo largo del juego.
- **El modo Issen:** Se desbloquea al completar el anterior minijuego.
- **El modo Fácil:** Se abrirá cuando te maten tres veces en el modo Normal.
- **El modo Difícil:** Se abrirá al completar el juego en el modo Normal.
- **El modo Súper Difícil:** Se abrirá al completar el juego en el modo Difícil.
- **Los trajes especiales de Jubei y Oyu:** El de Jubei lo conseguirás al obtener el mejor puesto del ranking; el de Oyu, al completar al 100% todo el escenario.

¿Ya está, ya lo has hecho todo? ¡Bueno, pues pásalo bien rejugando, porque esto se ha acabado! Ah, y no olvides ver el anuncio de *Onimusha 3* que te ofrecen la primera vez que termines el juego y grabes la partida, que la cosa promete, y mucho, en la próxima entrega que será la última de esta espectacular saga medieval.