

## **VIDEO GAME**

Indice

Pulsantiera comando gioco

Guida all'avventura

CP e RP

Avvio del gioco

Comandi di base del gioco

Stadio Giant Boss

Introduzione ai negozi

Introduzione agli oggetti

Introduzione ai personaggi

Pulsantiera comando gioco

1) Pulsante L

2) Pulsantiera di controllo

3) Pulsante di avvio (START)

4) Barra di controllo

5) Pulsante B

6) Pulsante A

7) Pulsante C

8) Pulsante R

9) Connettore per CP

10) Pulsante Z

Page 5

Guida all'avventura

Qui di seguito vengono descritte le modalità del gioco e le regole di base.

- Questo gioco è compatibile con RP(venduto separatamente). Giocando con RPinstallato, durante il gioco vengono create le vibrazioni appropriate fornendo un'esperienza più realistica.
  - Questo gioco è un gioco d'azione in cui il giocatore supera una sequenza di vari stadi combattendo contro i nemici e raccogliendo "Entry Passes" (permessi di ingresso).
  - Questo gioco è per uno o due giocatori che giocano assieme. I giocatori iniziano con i personaggi "Goemon" o "Ebisumaru" ma, col progredire della storia, "Sasuke" e "Yae" si uniscono al cast e sono disponibili per giocare.
  - Ciascun personaggio possiede un diverso metodo di attacco e abilità speciali.
- Cambiare i personaggi a seconda delle circostanze durante il procedere del gioco. Il cambio del personaggio può essere effettuato nelle "Teahouse" (case da tè) negli stadi

in città. Negli stadi in strada o nel castello, utilizzare il "Teahouse Teleporter" (teletrasportatore per la casa da tè) per raggiungere la "Teahouse in Another Dimension" (casa da tè in un'altra dimensione) e cambiare personaggio. (Vedere pagina 10 per i comandi degli stadi in strada e nel castello). (Vedere pagina 14 per i metodi di attacco speciali dei personaggi individuali).

- "Piggyback" (cavalluccio) può essere ottenuto collaborando con l'altro giocatore nel gioco 2P (due giocatori). (Vedere pagina 10 per il cavalluccio).

- Questo gioco è diviso in 5 aree separate che sono a loro volta divise in diversi stadi. Tutti gli stadi di un'area sono collegati per mezzo di una "Area Map" (mappa area). (Vedere pagina 8 per le aree).

- In alcuni stadi esiste il giorno e la notte. Durante la notte appaiono molti spiriti difficili da battere.

- I giocatori sopravvivono a seconda della loro forza. Lo "Strength Gauge" (indicatore della forza) scende quando si è vittime dell'attacco di un avversario o di una trappola. Quando l'indicatore si esaurisce, quel giocatore è perso; il gioco termina quando si perdono tutti i giocatori.

- Eseguire le annotazioni sul "Journal" (diario) ((save) salvataggio) nelle "Inn" (locande) degli stadi in città. L'indicatore della forza può essere rifornito rimanendo nella locanda oppure trovando oggetti di recupero. (Vedere pagina 9 per il diario).

- Lo "Armor Gauge" (indicatore armatura) può essere rifornito utilizzando l'oggetto "Golden Fortune Doll" (bambola della fortuna dorata).

Il misuratore dell'indicatore della forza è spaziatto in modo uniforme ma quello dell'indicatore dell'armatura viene aumentato trovando oggetti come "Raincoat" (impermeabile) e "Armor" (armatura).

- Sconfiggendo un avversario si guadagnano monete ed oggetti. Le monete sono necessarie per eseguire acquisti nei negozi e per essere utilizzate come armi secondarie. Gli oggetti hanno svariati effetti, inclusi il recupero della forza e l'aumento dei giocatori rimasti. (Vedere pagina 13 per gli oggetti).

- Lo stadio in città possiede negozi ed abitazioni e permette di eseguire acquisti, di recuperare la forza e di raccogliere informazioni. Per parlare con le persone, avvicinare una persona e premere il pulsante A o B. Cancellare col pulsante B. (Vedere pagina 12 per i negozi).

- Occasionalmente si possono ricevere delle richieste da qualcuno con problemi da qualche parte nello stadio in città. Questa richiesta viene chiamata "Mission" (missione). La soluzione del problema di questa persona permette di guadagnare un "Entry Pass". Un "Entry Pass" è necessario per passare un "Gate Stage" (stadio portone). Ciascuna area possiede un portone che necessita di un numero variabile di permessi di ingresso. I permessi di ingresso possono essere ottenuti superando stadi in strada oppure completando una missione nello stadio in città.

Page 6

CP e Rumble Pak

CP

- Utilizzare il CP (venduto separatamente) per salvare e caricare i dati.
- I dati del gioco vengono salvati nel CP collegato alla pulsantiera 1P (giocatore 1).
- Per poter salvare i dati sono necessarie sette pagine di spazio nelle annotazioni del gioco all'interno del CP.
- A meno che il CP non sia in uso, la pressione del pulsante di azzeramento (Reset) o lo spegnimento del gioco causano la perdita di tutti i dati del gioco.

Creazione di un diario

Quando si gioca per la prima volta:

1. Se il CP è installato, selezionare "Start" (avvio) nello schermo "Title" (titoli). Selezionare il numero del giocatore e lo "Journal Selection" (selezione del diario) verrà visualizzato.
2. Selezionare il diario che si desidera utilizzare nello schermo di selezione del diario ed eseguire l'introduzione col pulsante A. La dimostrazione di apertura inizia ed il gioco viene avviato.

Quando un diario è già stato creato:

Selezionare il diario utilizzato in precedenza nello schermo di selezione del diario per continuare il gioco dal punto dove era stato salvato l'ultima volta.

Copiatura diario/Cancellazione diario

Copiatura:

1. Selezionare [Copy Journal] ed eseguire l'introduzione col pulsante A. Selezionare un diario da copiare ed eseguire l'introduzione col pulsante A.
2. Selezionare una posizione dove copiare il diario. Premere il pulsante A per eseguire la copiatura.

\* Quando un diario è già presente nella posizione in cui si esegue la copiatura, il diario più vecchio viene cancellato nel momento della copiatura.

Cancellazione:

1. Selezionare [Erase Journal] ed eseguire l'introduzione col pulsante A.
2. Selezionare un diario da cancellare ed eseguire l'introduzione col pulsante A per cancellare i dati e ritornare alle condizioni iniziali.

Cancellazione dati nel CP

1. Col CP collegato alla pulsantiera 1P, premere il pulsante di avvio (START) ed attivare contemporaneamente l'alimentazione. Viene visualizzato il "CP Menu" (menu del CP).

2. Selezionare i dati da cancellare ed eseguire l'introduzione col pulsante A. Eseguire la conferma per la cancellazione col pulsante Z.

\* Una volta cancellati i dati non possono più essere recuperati. Controllare attentamente i dati prima di cancellarli.

Page 7

Messaggi di avvertimento del CP

"A CP is not connected. Data cannot be saved.

- Continue without saving.

- Re-insert CP."

(Il CP non è collegato. I dati non possono essere salvati.

- Continuare senza salvare.

- Reinserire il CP.)

Collegare il CP alla pulsantiera 1P e selezionare "Re-insert CP" per seguire il salvataggio.

"There are not enough empty pages. Please erase some data. 1 free note (and 7 pages) required."

(Non ci sono abbastanza pagine vuote. Cancellare alcuni dati. E' necessaria 1 annotazione (e 7 pagine) libera.)

Cancellare pagine non necessarie nel menu del CP fino ad avere più di 7 pagine disponibili.

"There is a problem with the CP. Please reconnect the CP."

(Vi è un problema col CP. Ricollegare il CP.)

Questo messaggio appare quando il CP non è collegato correttamente oppure è danneggiato in qualche modo.

Collegare il CP in modo corretto oppure installare un altro CP e riavviare l'unità principale.

"CP is damaged.

- Re-insert CP.

- Repair (data may be lost).

- Continue without saving."

(Il CP è danneggiato.

- Reinserire il CP.

- Riparare (i dati possono essere persi).
- Continuare senza salvare.)

Questo messaggio appare quando il CP è danneggiato. Qualora il danno non possa essere riparato dopo aver selezionato "Repair (data may be lost)", installare un altro CP.

#### Rumble Pak

- Questo gioco è compatibile col RP(venduto separatamente). Giocando col RPinstallato, la pulsantiera di comando vibra durante il gioco fornendo un'esperienza più realistica.
- Quando si inizia un gioco utilizzando il CP, avviare il gioco col CP collegato alla pulsantiera 1P e quindi passare al RPseguendo le istruzioni fornite sullo schermo.
- Quando si salvano o si caricano dei dati, passare dal RPal CP seguendo le istruzioni sullo schermo.
- Leggere il manuale di istruzioni del RPper un uso corretto ed efficace del dispositivo.
- Fare attenzione quando si maneggiano le batterie.

#### Page 8

##### Avvio del gioco

1. Inserire la cartuccia del gioco nell'unità principale in modo corretto ed attivare quindi l'alimentazione dopo aver controllato i collegamenti della pulsantiera e l'installazione del CP.

\* Non toccare il la pulsantiera di controllo 3D in questo momento.

\* Quando si gioca in due persone, collegare una pulsantiera per ciascuno alle porte 1 e 2 prima di attivare l'alimentazione.

2. Lo schermo dei titoli appare. Selezionare una voce dal menu ed eseguire l'introduzione col pulsante A (pulsante START).

- START: Procede allo schermo per la selezione del numero di giocatori.

- SOUND: Selezionare "Stereo" o "Mono".

Solo Europa:

OPTION      SOUND      Selezionare "Stereo" o "Mono".

LANGUAGE Selezionare "English", "German" o "French".

3. Selezionare 1P o 2P ed eseguire l'introduzione col pulsante A (pulsante START).

4. Selezionare il diario che si intende utilizzare nello schermo di selezione del diario ed eseguire l'introduzione col pulsante A.

Selezionare un diario salvato in precedenza per continuare il gioco da dove era stato salvato.

5. Il messaggio di installazione del RPappare. Quando si utilizza il Rumble Pak, inserirlo nella pulsantiera seguendo le istruzioni sullo schermo.
6. Selezionare un personaggio giocatore ed eseguire l'introduzione col pulsante A. Inizialmente sono disponibili solo i personaggi "Goemon" o "Ebisumaru" ma, col progredire della storia, "Sasuke" e "Yae" si uniscono al cast e sono disponibili per la selezione.
7. Il gioco inizia dopo la dimostrazione iniziale.

#### Aree

\* Questo gioco è diviso in 5 aree separate che sono a loro volta divise in diversi stadi. Vi sono cinque tipi di stadio ed il numero degli stadi varia da un'area all'altra. Tutti gli stadi di un'area sono collegati per mezzo di una "Area Map".

\* I tipi di stadio vengono indicati di seguito;

- "Gate stage" (stadio in strada): Uno stadio di azione che richiede il procedere su strade infestate da spiriti. (Pag. 15)
- "Town stage" (stadio in città): Per raccogliere informazioni, fare acquisti ed intraprendere missioni.. (Pag. 20)
- "Gate stage" (stadio portone): Vi sono pubblici ufficiali di guardia. Sono necessari dei permessi di ingresso per passare. (Pag. 20)
- "Castle stage" (stadio nel castello): Evitare le trappole ed i trucchi in tutto il castello ed affrontare un boss in questo stadio.
- "Huge robot stage" (stadio del grande robot): Utilizzare Impact ed affrontare il robot meccanico gigante. (Pag. 22)

\* Al giocatore è inizialmente permesso l'ingresso solo in certi stadi. Il perimetro dell'azione si allarga mano a mano che gli stadi vengono superati permettendo l'accesso agli stadi successivi.

#### Uso della mappa dell'area per spostarsi

Selezionare la direzione del movimento con la pulsantiera di controllo 3D e spostarsi utilizzando il pulsante B; entrare in uno stadio utilizzando il pulsante A.

#### Page 9

Visualizzazione dello schermo del gioco

- (1) Riquadro palle di riso 1P
- (2) Riquadro palle di riso 2P
- (3) Riquadro 1P
- (4) Riquadro 2P

(5)

Entrare nel modo di pausa utilizzando il pulsante START.

Inoltre, la selezione di "Exit Stage" (uscita stadio) in uno stadio già superato riporta il giocatore nella mappa dell'area.

1. Arma

Arma correntemente utilizzata

2. Indicatore forza

3. Indicatore armatura

La forza del giocatore. I danni sostenuti abbassano l'indicatore dell'armatura. Una volta che l'indicatore dell'armatura raggiunge lo zero, l'indicatore della forza inizia a diminuire. Quando l'indicatore della forza si esaurisce, il giocatore esce dal gioco.

4. Numero giocatori (Mass. 99)

Il numero di giocatori rimanenti. Quando il giocatore corrente esce dal gioco e questo numero diviene 0, il gioco termina.

5. Proprietà (Mass. 999 Ryou)

La quantità di denaro attualmente posseduta.

6. Timer

Visualizza le condizioni giorno/notte attuali.

7. Riquadro palle di riso

Per conservare le palle di riso. Quando l'indicatore della forza si esaurisce, una palla di riso cade e ripristina in parte la forza del giocatore.

Mantenimento del diario

\* Il diario è molto importante per poter abbandonare e riprendere il gioco.

Come mantenere un diario

Per salvare il gioco nel punto corrente, entrare in una locanda nello stadio in città, parlare col portiere, selezionare "Journal" ed eseguire l'introduzione col pulsante A.

\* Se il CP non è collegato alla pulsantiera 1P, apparirà un messaggio.

Installare il CP nella pulsantiera 1P seguendo le istruzioni sullo schermo.

Fine Gioco

\* Il gioco finisce quando si sono persi tutti i giocatori e lo schermo dei titoli riappare.

Se un diario è stato salvato nel CP nella locanda dello stadio in città, il gioco può essere ripreso dal punto del salvataggio.

Page 10

Comandi di base del gioco

Comandi stadi in strada/nel castello

- 1) Movimento
- 2) Premere di più per accelerare
- 3) Prono
- 4) Per strisciare
- 5) Salto
- 6) Attacco
- 7) Arma secondaria
- 8) Premere per un "Reserved Attack"
- 9) Azione speciale
- 10) Vedere pag. 14 per dettagli
- 11) Spinta
- 12) "tirare"
- 13) Cavalcata
- 14) direzione di corsa per "scendere"
- 15) Arma secondaria
- 16) Afferrare un palo e al momento giusto
- 17)

#### Piggyback (Cavalluccio)

\* "Piggyback" è un'azione disponibile quando si gioca in due. Le armi secondarie si potenziano durante un "Piggyback".

\* Quando un giocatore salta sulla schiena dell'altro quando questo si trova in posizione prona, il risultato è un "Piggyback". Il giocatore sopra attacca e quello sotto si muove.

\* Il giocatore sopra può premere il pulsante A per scendere alla fine del cavalluccio.

#### Comandi stadio in città

- 18) Movimento rapido
- 19) Parlare/Cancellazione voce menu
- 20) Salto/Parlare/Introduzione voce menu
- 21) Movimento/Selezione voce menu
- 22) Spingere di più per accelerare

\* Le istruzioni sono intese per un giocatore che si muove verso destra.

- A) Avversario (forza Boss)
- B) Obiettivo
- C) Boss
- D) Indicatore Blast
- E) Ryou (numero di colpi moneta rimanenti)
- F) Miss Impact
- G) Benzina (forza Impact)

\* In questo stadio manovrano due Impact. Miss Impact è visibile attraverso il cockpit. Gettarle il bastone per cambiare il suo punto di vista.

\* Nel gioco a due persone, all'avvio il giocatore 1 controlla il "Goemon Impact" controllato dal cockpit ed il giocatore 2 "Miss Impact" controllata sul campo.

\* "Controllo dal cockpit" e "Controllo sul campo" vengono scambiati quando il giocatore 1 passa il bastone al giocatore 2.

Utilizzare il "Calcio G" controllato dal cockpit ed il "Pugno" controllato dal campo alternatamente per creare un "Repeat Cooperative Attack" (attacco cooperativo ripetuto).

\* Il giocatore esce dal gioco quando la benzina (forza Impact) si riduce a zero.

\* "L'indicatore blast" raccoglie potenza ogni volta che Impact esegue un qualsiasi attacco. Quando l'indicatore è pieno, il "Blast Beam" (raggio blast) può essere lanciato.

#### Comandi cockpit

- 1) Diretto destro
- 2) Salto a sinistra
- 3) Colpi monete
- 4) Guardia
- 5) Passaggio bastone
- 6) Calcio G
- 7) Pugno ripetuto
- 8) Attacco delizioso
- 9) Raggio Blast

#### Comandi campo

- 11) Salto
- 12) Pugno
- 13) Colpi monete

Introduzione ai negozi

\* Lo stadio in città possiede vari negozi in cui fare acquisti, raccogliere informazioni, cambiare giocatori ed eseguire altre azioni.

(1)

Emporio:

Palle di riso, pacchi sorpresa. armature ed altri oggetti sono in vendita in questo negozio. E' possibile acquistare un solo oggetto per tipo.

(2)

Locanda:

Recuperare la propria forza fermandosi in una stanza di prima o di seconda classe. Qui è anche possibile salvare il gioco.

(3)

Ristorante:

Mangiando è possibile recuperare immediatamente la propria forza. La quantità di recupero varia da cibo a cibo.

(4)

Indovino:

Per ottenere informazioni riguardanti i permessi di ingresso.

(5)

Abitazione/Stazione polizia:

Per ottenere informazioni su svariati soggetti.

(6)

Casa da tè/Casa da tè in un'altra dimensione:

Per cambiare giocatori.

Page 13

Introduzione agli oggetti

Monete

Utilizzate nei negozi per fare acquisti. Utilizzate anche come arma.

Bambola della fortuna argentata

Potenzia il livello delle armi di 1.

Bambola della fortuna dorata

Porta il livello delle armi, l'indicatore della forza e l'indicatore dell'armatura a piena potenza.

Pentola

Romperla per ottenere delle monete.

Mr. Elly Fant

Il possesso di uno di questi oggetti permette di riprendere il gioco dal punto di raccolta anche quando il giocatore deve uscire dal gioco.

Goal Raccoon

Appare nell'ultima parte dello stadio in strada. Romperlo per ottenere un permesso di ingresso.

Permesso di ingresso

Necessario per attraversare i portoni degli stadi.

Roccia Impact

E' possibile spingerle ma non è possibile tirarle.

Blocco Impact

Questi possono essere spinti e tirati.

Blocco stella

Può essere rotto utilizzando la pipa a catena di Goemon.

Blocco crepato

Può essere rotto utilizzando la bomba di Sasuke.

Teletrasportatore per la casa da tè

Salire su di esso e colpire | con la pulsantiera di controllo 3D per passare alla casa da tè in un'altra dimensione e cambiare giocatori.

Palle di riso

Quando il giocatore esce dal gioco, una palla di riso cade e rifornisce la forza del giocatore di 1 punto.

Palle di riso e prugna

Quando il giocatore esce dal gioco, una palla di riso cade e rifornisce la forza del giocatore di 2 punti.

Palle di riso e pesce

Quando il giocatore esce dal gioco, una palla di riso cade e rifornisce la forza del giocatore di 2 punti.

Raviolo

L'indicatore della forza aumenta immediatamente di 1 punto.

Pacco sorpresa

Il numero dei giocatori aumenta di uno.

Impermeabile

Respinge una volta l'attacco dell'avversario.

Armatura d'argento

Respinge due volte l'attacco dell'avversario.

Armatura d'oro

Respinge tre volte l'attacco dell'avversario.

Page 14

Introduzione ai personaggi

Goemon

Il protagonista di questo gioco combatte i cattivi usando una pipa trasmessa nella sua famiglia da una generazione all'altra. Un ragazzino di Edo il cui solo difetto consiste nel mettere il suo pugno dove si trova la vostra bocca. E' di nuovo in viaggio; questa volta per recuperare la macchina inventata da Wiseman dalle mani di Bismaru.

Ragazzi, questo è il grande e unico Goemon!

Pipa

Raccoglie una bambola della fortuna per un potenziamento di tre livelli.

Moneta

Attacco lanciando monete. Spende 1 Ryou di monete.

Moneta infiammata

Premere il pulsante Z per raccogliere energia e quindi rilasciare per lanciare monete infiammate. Spende 3 Ryou di monete.

Pipa a catena

La catena si estende per attaccare avversari lontani. Inoltre è in grado di rompere blocchi particolari.

Doppio salto

Salto durante un salto per ottenere un doppio salto.

Ebisumaru

Autoproclamatosi "Giustiziere ninja", cammina al rullo del proprio tamburo. Si è fermato a Edo e divide l'abitazione con Goemon.

E' in grado di mangiarsi fino a 200 ravioli nella sua casa da tè favorita "Akindo". Ha riconquistato il record ...

Cucchiaio

Raccoglie una bambola della fortuna per un potenziamento di tre livelli.

Shuriken

Attacco lanciando shuriken. Spende 1 Ryou di monete.

Nebbia velenosa

Premere il pulsante Z per raccogliere energia e quindi rilasciare per attaccare con la nebbia velenosa. Spende 3 Ryou di monete.

Megafono

Libera la sua letale voce operatica. Questo attacco può anche essere utilizzato come blocco di passaggio.

Attacco di anca

Introdurre | con la pulsantiera di controllo 3D durante un attacco per eseguire l'attacco con l'anca.

### Sasuke

Un "Ninja meccanico" creato da Wiseman di Iga. Una personalità semplice incapace di dubitare quello che gli altri dicono. E' fornita di una funzione completamente senza senso che può essere attivata da un selettore interno che va dal modo cattivo al modo altruista. Le sue cose favorite sono, credeteci o meno, i bagni ed il tè.

### Daga

Raccoglie una bambola della fortuna per un potenziamento di tre livelli.

### Bomba

Attacco lanciando una bomba. Spende 2 Ryou di monete.

### Bomba petardo

Premere il pulsante Z per raccogliere energia e quindi rilasciare per attaccare con una potente bomba. Spende 5 Ryou di monete.

### Tuffo Sasuke

Premere il pulsante R sull'acqua per trasformarsi nella Sasuke acquatica e tuffarsi.

### Yae

Membro dei "Ninja per investigazioni speciali segrete", un'organizzazione che offre investigazioni assolutamente confidenziali e soluzioni di profondi misteri. Una grande figura di sorella per Goemon e tutta la banda. Ha anche un lato estremamente femminile, inclusa una recente inclinazione per fare ciambelline dolci ...

### Katana

Raccoglie una bambola della fortuna per un potenziamento di tre livelli.

### Bazooka Yae

Attacco con un bazooka. Spende 2 Ryou di monete.

### Bazooka automatico

Premere il pulsante Z per puntare automaticamente su un avversario quindi rilasciare per sparare. Spende 5 Ryou di monete.

### Potere magico sirena

Premere il pulsante R sull'acqua per trasformarsi nella Yae sirena e tuffarsi. Come sirena, Yae attacca con l'attacco rapido per il pulsante A e col Bazooka Yae per il pulsante B.

### Page 16

### IMPACT

In molti modi, il "Robot meccanico gigante" proviene da origini infelici. Non sembra molto affidabile ma è comunque un insostituibile compagno per Goemon e la banda. In un certo periodo, Impact è stato una promessa del cinema ma un veicolo su cui stava lavorando è esploso; in seguito ha incontrato Miss Impact, creata da Wiseman, e

si è innamorato di lei a prima vista. Ora spera di invitarla da qualche parte alla prima occasione.

#### MISS IMPACT

Un nuovo modello di Impact creato recentemente da Wiseman ma virtualmente indistinguibile da Goemon Impact come capacità. Sembra sia stata creata per assomigliare ad Omitsu ma a Omitsu non piace riconoscere il fatto.

#### LORD/PRINCIPESSA YUKI

Alcune persone sono proprio nate per essere nel posto sbagliato nel momento sbagliato. I due sfortunati sono ritornati ...

#### OMITSU

La bella di Ragtag Town in Oedo dove Goemon e amici risiedono.  
Lavora come cameriera, e cover girl, al "Mitsuya".

#### WISEMAN

Autoproclamatosi "Inventore meccanico straordinario".  
Non troppo saggio quando si tratta di belle ragazze.

#### KUROBEI

Normalmente il gatto della Principessa Yuki, in realtà è un gatto ninja estremamente ben addestrato.

Page 17

#### BISMARU

E' possibile che sia un discendente di Ebisumaru. Una strana tipa proveniente dal futuro e rimasta bloccata in Edo. Si crede una bellezza e guarda sempre i bei ragazzi.

#### DOCHUKI

Un boss del mondo sotterraneo richiamato da Bismaru con una macchina.  
Sta cercando una opportunità per vendicarsi da quando è stato imprigionato nel mondo sotterraneo dopo una guerra tra spiriti.  
Ora sta progettando la conquista non solo del mondo sotterraneo ma anche della terra pur essendo sempre impegnato ad evitare l'innamorata Bismaru.

#### KABUKI 64

Doveva essere morto - ma Kabuki ritorna dagli abissi del mondo sotterraneo.  
Assetato di vendetta contro gli odiati Goemon e amici.

### ESERCITO DELLE BAMBOLE DI CRETA

Una cavalleria di anime imprigionate in bambole di fango create da Bismaru.

Un concetto difettoso che va in frantumi alla più piccola scossa.

### SUZAKU

Amico e nemico?

Una ragazza misteriosa che porta informazioni a Goemon e compagni per ragioni sconosciute.

### OBISUMARU

L'eterno rivale di Ebisumaru.

Non ha pari per quanto riguarda trucchi sporchi e si autoproclama il dono di Dio alle donne.