

第六章

・ 神獣の村

この時点で、3F道場に行くと、【空蝉】を見切ることができる。
ロックオンして、攻撃してやると、マオは発動してくる。

執務室に行くとイベント進行。その後、発明屋に行くとイベント進行。【ジェットボード】入手
さらに執務室に行くとイベント進行。

下手な人は、超・地獄鍋レベルの物などをたくさん持って行った方がいい。
また、二周目をするつもりの方は、お金の引き継ぎはなく、カードのみの引き継ぎなので、買えるだけ
カードを買っておき、二周目で売り払うと結果的にある程度お金を引き継ぐことができるので、回復
アイテムを必要なだけ買ったら、いらぬアイテムも売ってしまってカードを買うと良い。
ちなみに、10万が所持できるお金の限界値なので、カードショップはちょっとした銀行です。

ワールドマップから要塞島に行く。戻れません！

決戦要塞島！

・ 要塞島

イベント後、まっすぐ進み、エレベータに乗る。
乗った後、左側に宝箱【満開バクダン】
扉を進む。

奥に進むと、端から下に降りられる。降りてスイッチを斬ると、中央の赤いバリアが消える。
バリアが消えた円盤の上に乗る。首の長い敵が現れるので、あがった直後に、大魔刃で一掃すると道が
開ける。

道を奥まで進んでいくと新たな爪を装備した青い敵。見切り可能。攻撃力アップ技。

【秘技・攻撃力アップ】
赤くなっているときに、攻撃力アップの効力が効いています。その時の攻撃を見切れればOK。
この敵が攻撃力をアップすると結構危険なので、見切った場合はすぐに倒しておく。この敵は後でも
出てくるが、クリアまでにきちんと見切っておきたい。

奥のスイッチの上で、大地鳴動斬をすると、扉が開く。

・ たいまつ部屋

奥のたいまつを水龍弾撃で消すと扉が開く。一番奥の高いところからロックオンして放つと楽。2回く
らい放たないと消えないかも。

・ マップ切り替え

部屋の四方にある、緑の渦巻きの床は蜘蛛の巣と同様にトランポリンができる。
大ジャンプして、四隅の灯籠に火を付けると扉が開く。

・ マップ切り替え

奥に行くと、ニンジャロイドが出てくる円盤がある。
その向こうには、崖があって進めないようになっている。

ここで、旋風剣を使用して、ニンジャロイドを崖の向側の赤いスイッチの上に落としてやると、進めるようになる。別に、その辺の敵をまとめてスイッチの上に置いてもいい。

宝箱【無双御膳】

宝箱【ヴァイパーの鱗】

- ベルトコンベア部屋

柵の無い所からベルトコンベアを乗り降りできる。

中央に宝箱【ニンジャロイドハイパー】

(二周目以降はベルトコンベアに最後まで乗っていくとレーザーが無くなっている。その穴に落ちる。その後、ベルトコンベアの一番最初の部屋に連れて行かれて、ベルトコンベアに乗るとボイラー兵として組み立てられていく。そのまま素直に組み立てられていくと、コンベアの終点地点の次のマップに行ける。その部屋のはしごを登ると宝箱【ニンジャロイド?】スイッチを斬ると扉が開く?)

MAP左下にはしごがあり上段の通路にあがれる。ベルトコンベアの最後の方に降りるところがあるのでそこから行く。

はしごを登ってすすむと、クレーンが出現する。クレーンに捕まれて上段から落とされてしまうので、クレーンが動き出し、ムサシの周囲が青くなり始めたら、すぐに空の剣の秘奥義で透明になって進む。クレーンはMAP中央の、南北をつなぐ道でしか作動しない。

- マップ切り替え

ここも、同様に空の剣の秘奥義で進む。

右下にレバーが必要な装置がある。

右上に進むとボス戦

- アルベール戦

ステージ中央で大魔刃連発で倒せる。

お姉様達や、分身の術は大魔刃で、あとは秘剣などでアルベール本体を斬っていけばいい。

【装置のレバー】入手

前の部屋に戻りMAP右下の装置に使用する。

装置のそばから降りて、MAP北の新しくできた扉を進む。

- マップ切り替え

三角形のエレベータ。中央の三角形の床を踏むと上昇する。

- 4F

到着すると、三方向に道がある。

敵と戦うのが面倒で、魔力回復に余裕があるなら、空の剣の秘奥義で進むとものすごく楽に抜けられる。

まずは、南側から探索。ワープポイントがあるので入り、宝箱を回収。

[セーブポイント]

宝箱【タイタンの秘薬】

宝箱【アヴィスの涙】

宝箱【無双御膳】

宝箱【無双御膳】

宝箱【ガンドレイク】

回収したら、ワープで戻る。

次は、どちらの通路に進んでも良い。ワープポイントに入る前に、周辺の壺で回復しておく。

- MAP右上の道の奥のワープポイント

ティオ、デュカス戦

常にどちらかは武器を振り回して準備する。振り回している方は、どうやっても無敵。振り回していないほうを攻撃していく。

振り回していない方は、攻撃を一度ヒットさせると、少しワープする。一度のワープで一度しか攻撃を与えられないようなので、秘剣の強い物を使っていくと良い。スライス斬りがおすすめ。

二人の掛け声がきたら、コンビネーションの技を発動してくるので、すぐに離れる。コンビネーション後も、隙なので狙っていく。

片方を倒した後も、残った敵の攻撃方法は同じ。

一度、コンビネーションの時にPS2が固まりました・・・orz

- MAP左上の道の奥のワープポイント

シラズ戦

旋風剣でピョらせて、スライス斬りなどを決めていけば簡単に倒せる。きっちり隙に旋風剣を決めないと、逆に反撃を食らうので注意。

ガードしておいて、攻撃してきたら、旋風剣を放ち、すぐにキャンセルして、ロックオンしてスライス斬りという感じ。

どちらも倒したら、真ん中のエレベータまで戻る。三角形の床が光ってるので乗る。

- エレベーター

雑魚戦 ハイパーニンジャロイドには気をつける。24体くらいでくる。

- 24F

道なりに進んでワープ

- ロートシルト戦

周囲に風をまとっているときは、無敵。

風をまといながら、フィールドの中央にいますと、竜巻を起こして、竜巻が追いかけてくる。フィールドの外側を二段ジャンプしながら走ると当たらない。あるいは、無敵や空の剣の秘奥義、風の剣の秘奥義で対抗する。

風をまといながら、フィールドの端にいるときは、剣から水平に竜巻を出す。攻撃が始まる前に、ムサシがロートシルトのそばで、且つ、フィールドの端にしているようにして、攻撃が始まったら、ロートシルトの周りを回って、反対側の端でロックオンして攻撃が終わるのを待てばいい。

風をまとう攻撃は、それぞれ終えたら隙になるので、すぐロックオンして連続攻撃や秘剣を決めていく。

ニンジャロイドを召喚してくる。フィールドの端で「思い知れ」と言って召喚する。召喚中はかなりの隙になる。
召喚中に攻撃できなかった場合、ニンジャロイドが出現した後も、ロートシルトは少し留まるので、大魔刃をすれば、一撃でも与えられる。ニンジャロイドは面倒だったら、大魔刃で倒してしまっても良い。

あとは、通常の連続攻撃をしてくるが、ガードすれば問題ない。攻撃後は同じく隙になる。

風の秘奥義でフラフラにさせて、隙をつくって秘剣を決めていってもいい。

倒すと装置の周辺に剣を挿して行く。挿し終わるとイベント。

姫をダッコして、ワープポイントへ。
イベント後、目の前の北の扉を進む。

- 23F ~ 30F 階段

登っていく。(武蔵伝1の最後も螺旋階段があったが、ものすごく狭くて何度も落ちた記憶が・・・)
途中、階段が落ちるが、右のパイプを伝って進む。

扉を進んでいく。

- ガンドレイク 影ムサシ戦

五輪剣がない。敵が使用してくる。
ミセラをダッコすれば回復するが、実際役に立たないので、無視して良い。

できるだけ、攻撃をガードしていき、連続攻撃中の大きく振りかぶる隙の大きい攻撃の後や前に、攻撃を仕掛ける。敵の連続攻撃中、五輪剣を出してくる時などがねらい目。だいたい四段目か五段目。
その時に秘剣や連続攻撃をきめていく。 や のように入れていくのが効果的。

大きく横にないで来る前や、大きく振り下ろしてくる前、あるいは、そういった大きなモーションの攻撃をガードしてやると反動で少しだけ怯んで隙ができるので攻撃していく。

決まったら、相手は、大抵、ステージ中央に移動して秘奥義を放ってくるので、中央に移動したら逃げる

こと。
火炎弾撃や水龍弾撃はステージの端を移動しつつ二段ジャンプで避けられる。

竜巻はジャンプしながら逃げる。大地鳴動斬りは離れればいい。空の剣の技は、ガードすれば問題ない。むしろ、空の剣は見えないだけで、通常の連続攻撃なので反撃可能。

炎で突進してくる攻撃は、突進前に二段ジャンプしてやれば大抵かわせる。5連続の攻撃。
外周にいる方が当たらない確率が高い。突進は を描くような軌跡なので、自分の方に来るかどうかはすぐわかるはず。

この時、ミセラをダッコして回復してもいい。でもアイテム回復の方が効率は良いし安全。
突進してくる前に、ステージの外に出て行くので注意する。

だいたい、炎の突進 連続攻撃 秘奥義の繰り返し。

攻撃をヒットさせてダメージを与えていくと、倒したときの五輪剣を取り戻していける。火の剣を取り戻しても、炎の突進攻撃はあるので注意。

また、もたもたしていると、剣を相手に奪われることもある。

連続攻撃中に「空蝉」を使用して背後から攻撃していくと簡単だそうです(こんだらさんの情報)

5本とも取り戻すとイベント。

(ちなみに、イベント内で、マオが「ニャンたる」と言う前あたりが、神獣クラゲ)

・ ガンドレイク戦 最終形態 (融合体)

胸がオレンジ色に光っているときは攻撃することができる。スライス斬りなどを三発以上決めていきたい。

剣を振り上げながら、衝撃波の3連続。容易に避けられる。攻撃終了後が隙になるのでチャンス。

バリアを張りながら、少しだけ上昇して、ビームで追跡してくる。これも逃げていれば問題ない。攻撃終了後がここも隙になる。

近づくと手で握られることがある。いつものように左スティックと 連打。

上空に高く上昇して、欠片になり、地面に落ちてくる。ここは、ガードしつつ移動していれば問題ない。その後、地中に影になって追ってきて、岩を突き出してくる。この岩の突き出し攻撃は当たるとかなりのダメージになる。

秘技・無敵でしのいだり、逃げながら、うまくタイミングを計って二段ジャンプで避ける。(影を踏んだらジャンプする感じ)

3回岩が出ると、ガンドレイクが地上に現れる。地上に現れているときは無敵なので当たらないように影を踏まないよう注意。

地上に現れたら、大抵、剣を出現させ、振りかぶって二回転攻撃。避けにくいので無敵推奨。攻撃終了後は隙になるので、チャンス。

パターンがわかれば、問題なく倒せる。かなり弱い部類に入る。

倒すとイベント。

最後は、見切って終了。

エンディング。

曲が良いので、サントラ買います。

Lv22 成長はずっと見切り全振りだったので眼力のみ200 他は120程度です。

・ クリア特典

BONUS CUP 二百人斬り選手権 がコロシウムで追加されました！

北米版の難易度や音声で遊べる

U.S.モード

が追加されました！

タイトル画面でNEW GAME-U.S.を選択することができます。

アビリティを全て集めたので、ムサシと敵の攻撃力が5倍になる

BLADEMASTERモード

が追加されました！

タイトル画面でNEW GAME-BLADEMASTERを選択することができます！

村人を全員助けたので

JUKEBOX

が追加されました！

タイトル画面でEXTRA-JUKEBOXを選択することができます。

イージークリアの場合は、二周目以降に出現するそうです。(ぼてちさんの情報)
ホロカードコンプリートも二周する必要があるので、気にする必要はありません。

[上に戻る](#)