

# 魂魄 妖夢 ストーリー攻略

- 魂魄 妖夢 ストーリー攻略

- STAGE 1 VS幽々子

- 通常戦闘
- 幽符「冥界ミステリースポット」
- 霊蝶「蝶の羽風生に暫く」

- STAGE 2 VS霊夢

- 通常戦闘
- 祈願「厄除け祈願」
- 宝符「踊る陰陽玉」

- STAGE 3 VS小町

- 通常戦闘
- 霊符「古き自縛霊の目覚め」
- 死符「死者選別の鎌」
- 魂符「魂の遊戯」

- STAGE 4 VS紫

- 通常戦闘
- 光弾「ドブラーエフェクト」
- 捌器「全てを二つに別ける物」
- 幻巢「飛光虫ネスト」

- STAGE 5 VS衣玖

- 通常戦闘
- 光珠「龍の光る眼」
- 雷符「神鳴り様の住処」
- 棘符「雷雲棘魚」
- 雲界「幻雲海の雷庭」

- STAGE FINAL VS天子

- 通常戦闘
- 要石「天空の霊石」
- 乾坤「荒々しくも母なる大地よ」
- 霊想「大地を鎮める石」
- 天地「世界を見下ろす遥かなる大地よ」
- 「全人類の緋想天」

- スペカ時は「心抄斬」、通常戦闘時は「結跏趺斬」があると有利に進めることができる。予め入手しておこう。
- スペカ時に何の役にも立たない人鬼「未来永劫斬」は外しておく事。代わりに断迷剣「迷津慈航斬」を入れておきたい。
- 殆どのスペカは発動後すぐに溜6A等を叩き込む余裕があるので必ず狙おう。
- 開幕動かないスペカにはB射もオススメ。B射×5 溜6Aで即死させられる事も。
- 多くの他キャラと違って前ダッシュの繰り返しで半永久グレイズができない(合間にグレイズ判定が消える無防備な時間がある)

他より秀でた機能性は通常戦闘は問題ないが、スーパーアーマー付きのスペカに対しては逆に

- 足枷になってしまうことが殆ど。
- 強い射撃技がほぼ皆無なのでドップラーエフェクトや全人類の緋想天のような相手が宙に浮いているスペカが天敵となる。
  - その為、他キャラと同じような攻略方法がほとんど通用しない。難易度は恐らく最高。

## STAGE 1 VS幽々子

### 通常戦闘

#### 幽符「冥界ミステリースポット」

- まず幽々子に近づいてチクチク叩き、弾幕が迫ってきたら一度地上ダッシュで離れ、再度迫ってくる弾幕をまた地上ダッシュで抜ける、という流れ。妖夢はバックステップの幅が非常に狭いので

必ずダッシュで抜けること。

- 溜6A連打だけでどうにかなっちゃう時もある
- または、弾幕をはった後の幽々子の動きに注目。

後ろに飛ぶようならおいかけて何発か殴る。前に飛んできた場合、追ってくる弾幕と取囲んでくる弾幕との間隔に隙がまったく無いので手を出してはダメ。

(幽々子が目の前に飛んできた場合は余裕があれば軽く殴って離脱。)

一気に駆け抜ける。その際バックステップにならないよう気をつける。位置的にバックステップになるようなら飛翔でGO。

#### 霊蝶「蝶の羽風生に暫く」

- 中距離で憑坐の縛(22+B or C)連打か、弾幕の間を見て2B。
- 蝶弾になる前の幽霊弾には判定が無いので、落ちついてダッシュ ハイジャンプ 2飛翔などで回避。

## STAGE 2 VS霊夢

### 通常戦闘

#### 祈願「厄除け祈願」

- 1、2度目はダッシュで抜け、3度目の弾幕で霊夢に向かって飛翔 A 6A。その後、若干の余裕があるのでその隙に溜6A等、攻撃力の高いものを叩き込む。
- その際気をつけるのがダメージを与えることに気をとられすぎ、次の第一陣の弾幕にダメージを受ける可能性大のため深追いはしない。

#### 宝符「踊る陰陽玉」

- 霊夢が陰陽玉を発射した直後に遠くから6Cが安全。陰陽玉が霊夢の傍に展開しているときは当たらないので発射直後の隙を狙う。(Lunaticを除く)
- 跳ねる弾に注意しながら浮いてる霊夢に近づき、降りてきたところを溜6A。
- ある程度のダメージは覚悟しておこう。
- または、霊夢とは逆方向の画面端に走りぬけ遠目から射撃。弾が着たら垂直HJと降下で切り抜ける。

ガードするよりも射撃で弾幕を相殺したほうが効率いいかも。

- Lunatic
- 霊夢の着地に合わせて、心抄斬でグレイズしながら斬る。

## STAGE 3 VS小町

### 通常戦闘

#### 霊符「古き自縛霊の目覚め」

- ・ 適当に攻撃を叩き込んでダッシュで逃げるの繰り返し
- ・ ひたすらB連打で終了する。

#### 死符「死者選別の鎌」

- ・ 難関スペル。バックステップでの回避を知らないと理不尽に思えてくる初見殺しスペル。
- ・ スペカ移行時の無敵が切れた直後から溜6Aを2回を叩き込み、上からの攻撃をギリギリまで待ってから人符「現世斬」で回避しつつ攻撃、残りを適当に削れば楽に勝てる。
- ・ 現世斬を使わない場合、動きを制限する攻撃を心抄斬で抜つつダメージを与え、本命の攻撃はダッシュで躲す...の繰り返しで勝てるが、タイミングを誤ると大ダメージが待ってるので慣れないと難しい。
- ・ 低難度ならひたすらB連打で ( r y
- ・ または、ぶっちゃけ重力波をよけずともタイミングさえ身につけば重力波にとらわれてようがとらわれてなかるうがバックダッシュでかわせる。(そこまでシビアでもない。ただし重力波の中にいないほうがはるかに楽によけられる。あとは落ち着いてなぐればよし。
- ・ B x 5 溜め6Aで即死

#### 魂符「魂の遊戯」

- ・ 幽符「冥界ミステリースポット」と同じ感じで、入れ替えとか気にしない
- ・ 入れ替えられた場合ダメージを受ける可能性があるので、弾幕から脱出したすぐまた弾幕に駆け寄りガードにて自分に向かってくる弾を消す。削られてもせいぜい二個くらいのゲージですむので割られる心配はまずない。というか割られても気にしない。

## STAGE 4 VS紫

### 通常戦闘

#### 光弾「ドブラーエフェクト」

- ・ 難関スペルその2。
- ・ ひたすらダッシュとバックステップで回避し続け、攻撃が止んだらすかさず近づいて攻撃、の繰り返し ( たぶん ) 。
- ・ ノーマルくらいなら、紫の下に陣取ってから弾の出現にあわせて上に短く飛翔 着地 飛翔と繰り返すだけでも回避可能。
- ・ 攻撃できる猶予が非常に短いので注意。弱弦月斬くらいなら何とか間に合うレベル。
- ・ 真下にいて、タイミングを合わせてH J 2 Aで無傷可能。
- ・ どうしても無理なら紫を壁端で倒して、スペカ発動にあわせて桜花閃々を発動すれば8 ~ 10 割削れる

#### 捌器「全てを二つに別ける物」

- ・ 本体が出てきたら強心抄斬で強引に斬ったりすると楽かも。

#### 幻巢「飛光虫ネスト」

- ・ 難関スペルその3。蜂の巣にされる庭師が多数。
- ・ レーザー群はダッシュ ジャンプ 上空へ飛翔で回避し、終わり際を見計らって空中2B、余裕

があれば更に地上Bで攻撃。この際、次のレーザー群の攻撃を食らうと折角の射撃が消えてしまうので注意。

- こちらも無理なら、開幕時に画面端でスペカ「桜花閃々」を使うのも手。(前のスペカの性質上、紫は画面端で倒れているはず。)
- 紫の弾は相殺判定が無い(幽々子のC射撃と同じく、双方すり抜ける)。射撃は撃てばほぼ当たる。
- 普通に飛んでいたのでは霊力切れで墜落 蜂の巣なので、J8AやJCで滞空時間を稼ごう。
- 距離を取って開幕B×5で終了する。面倒が嫌いなあなたに。

## STAGE 5 VS衣玖

### 通常戦闘

#### 光珠「龍の光る眼」

- 敵が弾を撃つと同時に強心抄斬でフルボッコ。
- lunaticの場合、強心抄斬で切り込んだ後、イクの後ろに残っている一つ前に発射された龍の眼にひっかかる可能性が大なので、一度弾を上空に発射、誘導させた後、次の弾を強心抄斬で切り込むほうが確実。
- 上に出させて次の弾で強心抄斬の繰り返し。

#### 雷符「神鳴り様の住処」

- ノーマル以下の場合には雷撃を適当に回避してから攻撃、ハード以上の場合には距離を離してB射撃か結跏趺斬。

#### 棘符「雷雲棘魚」

- ダッシュと飛翔を使ってバリア切れを待つ。
- めんどっちい人は強心抄斬で強引に斬っちゃえば良いんじゃないかな。
- C射撃をうまく重ねると棘魚展開中でもダメージを与えられる。

#### 雲界「幻雲海の雷庭」

- 射線を見て安全地帯に移動、その後2Bの繰り返し。
- 射線に攻撃判定が現れるタイミングで前ダッシュしてグレイズして衣玖の下を通り抜け、攻撃判定が消える頃に2Cを出すと遅れてきた半身が丁度衣玖本体に重なり攻撃ができる。以降繰り返し。
- 雷ネットが出たらダッシュ開始 ハイジャンプ 飛翔 降り際にJAで殴る…の繰り返しではほぼ安定 (Luna)
  - グレイズしすぎて霊力が足りなくなりそうなときは安全地帯で待機。見つからないときは攻撃せずに長めにダッシュ HJで逃げる。

## STAGE FINAL VS天子

### 通常戦闘

#### 要石「天空の霊石」

- これも敵が弾を撃つと同時に強心抄斬でどうにかなっちゃうかもしれない。

#### 乾坤「荒々しくも母なる大地よ」

- 飛翔を使って空中で待機しつつ、敵が地面に降りたのを確認してから空中2A、余裕があるなら

着地後AAキャンセル弱弦月斬とか。

- てんこが飛ぶタイミングにあわせ射撃をおいとくと安定する。
- 一切ジャンプせず画面端でガード 2Bで反撃。

### 霊想「大地を鎮める石」

- 白弾に重ならないように注意して、赤レーザーの発射終了を待ってから攻撃。
- ある程度のダメージ覚悟なら強心抄斬で終了。
- 白い光が地面に降り立つと要石が浮上し、それに当たるとガードクラッシュかダメージを受けるため白い光に注意しつつ、赤レーザーをよける。

レーザーが終わったあとてんこが飛んで移動するのでそこを攻撃するといい。

ただし次のレーザー発射はてんこが着地してから間隔が結構無いので深追いはしない。

なお、強心抄斬をレーザーを突っ切る形で放った場合どういうわけかゲージが一瞬で0になり、技の効果が切れるため強心抄斬で切り込むのはよしたほうがいい。

- てんこがスペルカード宣言をしている間に後ろにまわって何発か殴っておくと後が楽。(宣言時、てんこを目の前でなくっているとレーザーの集中砲火を浴びるので後ろに回らないとまずい。

### 天地「世界を見下ろす遥かなる大地よ」

- 8飛翔で同じ高さの時はJB、地上からは2B。
- lunaticの場合、弾幕を張っているてんこの間近にいと、とてもじゃないが避けられたものではないため、なるべく離れる、早急に。

後は地面が盛り上がり、弾幕を張り始めるまでの間、弾幕を張り終え、飛んで移動している最中、その着地に合わせタイミングよく射撃をおけば遠くからでも当てられる。

### 「全人類の緋想天」

- ビームを撃つようになるまではしゃがみガードor天子に向かって6飛翔グレイズし攻撃が止んだ所にJB、2B。ビーム撃つようになったら斜め下までグレイズしつつB弦月斬(特殊技に変えないこと)を撃って向こう側へ。隙があれば2B。
- 第1段階：開幕2Bを2回当てる 左端 攻撃終わったら前ダッシュ ジャンプ 空A 空6A
- 第2段階：隙を見て飛び込んで空A 空6A
- 第3段階：適当にレーザーを撃たせてその間に2B連打
- 第4段階：左端待機 レーザー撃ち始めと同時に前ダッシュ ジャンプ 空A 空6A 左端へ、次のレーザーまで針をガード レーザー打ち始め...の繰り返し
- カードは断迷剣「迷津慈航斬」だけはタイミング次第で何とか使い物になるが打ち終わり後の被弾を考えると使わないほうがマシ、スペルプラクティスでパターンを覚えよう

#### • 技補足

- 結跏趺斬：当たる。(遠距離では2HITするが、中間距離では1HITしかしないので注意！)
- 弦月斬：C版は一撃目が当たらない。(しかしグレイズ付きなのはC版のみ)
- 心抄斬：空中にいるので、当然当たらない。
- 憑坐の縛：真下付近では当たる。

(RESULTから行けるトレーニングモードでは相手をサーチして当たるが、STORYモードでは何故かホーミングしてくれない為、真下以外ではスかるので注意！6Cも同様。VerUPにより改善される事を望む。)

- スペカ「現世斬」「未来永劫斬」：天子の下を通り、当たらない。

スペカ「桜花閃々」：攻撃判定拡大で有カスペカに。当たり方次第で1段階分（ライフ25%）

- 削れ、隙も少ない。第4段階の開幕に仕込むと楽。
- スペカ「冥想斬」：天子の真下付近ではカス当たり。使うなら中距離で。無敵時間は無い。
- スペカ「迷津慈航斬」：天子の真下付近では当たりもしない。使うなら中距離で。無敵時間は長い。1回で1段階分（ライフ25%）は削りきれないのでトドメ用に。

しかし安定パターンを作れている場合はむしろ余計な被弾リスクを負うだけなので使わないの方が良いのが実状。

- スペカ「成仏得脱斬」：攻撃と同時に無敵時間が切れる為、相打ち時にはカス当たりになる。