



Team NINJA

NINJA GAI DEN 2

S I G M A

本製品にはDynaFontを使用しています。DynaFontは、Dyna Comwareの登録商標です。©TECMO, LTD. Team NINJA 2009

BLJM 60168

解説書

このソフトウェアの解説書およびPLAYSTATION®3の取扱説明書に書かれている注意事項をよくお読みのうえ、正しい方法でご使用ください。解説書および取扱説明書は大切に保管してください。小さいお子さまには、保護者の方がお読みのうえ、安全にお使いください。

健康のためのご注意

警告

光の刺激によって引き起こされる発作について

点滅を繰り返す画面や、その他の光の刺激によって、まれに、目の痛み、視覚異常、偏頭痛、けいれんや意識障害(失神など)などの症状(光感受性発作)が起きることがあります。こうした症状のある方は、事前に必ず医師に相談してください。

注意

こんなときはすぐにプレイを中止する

上記の症状に加え、頭痛、めまい、吐き気、疲労感、乗り物酔いに似た症状などを感じたときや、目、耳、手、腕、足など、身体の一部に不快感や痛みを感じたときは、すぐにプレイを中止してください。プレイを中止しても治らないときは、医師の診察を受けてください。

コントローラの振動機能に対応したソフトウェアについて

振動障害のある方は、バイブレーション(振動)機能を使用しないでください。
※振動機能の入/切は、コントローラのPSボタンを押して表示されるメニューから設定できます。

- プレイするときは、部屋を明るくし、できるだけ画面から離れてください。
- 疲れているときや睡眠不足のときは、プレイを避けてください。
- プレイするときは健康のため、1時間ごとに15分程度の休憩を取ってください。
- プレイ中に体調が悪くなったなら、すぐにプレイをやめてください。

使用上のご注意

●このソフトウェアはPLAYSTATION®3専用です。●暖房器具の近くや車中など、高温/多湿になるところに置かないでください。●ディスクのお手入れをするときは、柔らかい布で軽くふいてください。●ディスクに傷を付けないよう、ていねいに扱ってください。傷が付くとプレイできなくなることがあります。●PLAYSTATION®3をプラズマテレビや、液晶方式以外のプロジェクションテレビ(スクリーン投影方式テレビ)につなぐと、画像の焼き付き(残像映像)が起ることがあります。特に、静止画をテレビ画面に表示したまま長時間放置すると、焼き付きが起りやすくなります。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損などに関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。

Blu-rayディスクの取り出し/収納方法



Blu-rayディスクを取り出し/収納するときは、指などを挟まないように十分注意してください。

取り出し PUSHボタンを押し、ディスクが浮いた状態になってから取り出してください。

収納方法 ディスクのすぐ外側(斜線部分)を、カチッと言がするまで押し込んでください。

*"PS", "PlayStation", "PLAYSTATION", "DUALSHOCK" and "SIXAXIS" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
"Blu-ray Disc" is a trademark.

BLJM 60168

目次

- 04 序章
- 06 コントローラの使い方
- 08 ゲームの始め方(セーブ/ロード)
- 10 ゲーム画面
- 12 アクション
- 26 忍法・ソーサリー
- 28 視点操作
- 30 ゲーム内オプション
- 31 アイテム

- 32 エッセンス
- 33 ムラマサショップ
- 34 ボーズメニュー
- 35 OPTIONS
- 36 NINJA GAIDEN の世界
- 37 攻略の糸口
- 38 TEAM MISSIONS
- 44 登場人物
- 50 STAFF&CREDITS

※このゲームはフィクションです。実在の人物、団体、事件とは一切関係ありません。



ユーザーサポート

本製品が正常に動作しない場合は、ユーザーサポート係までお問い合わせください。

でんわ



0570-00-3594 (PHS・一部のIP電話などからは045-561-8181)

※おかけ間違いのないようお願いします。

あてさき

〒223-8503 横浜市港北区箕輪町1-18-12

株式会社コーエーテコモゲームス

PlayStation®3 版「NINJA GAIDEN Σ2」ユーザーサポート係

- ゲームの攻略法やデータなどのご質問にはお答えいたしかねます。●誠に勝手ながら本製品のサポートは発売日より3年とさせていただきます。
- お問い合わせによる交換等は一切いたしておりません。●複製品、無許諾のレンタル品、営業使用品等はサポートいたしません。
- この解説書は再発行いたしませんので、大切に保存してください。

新製品のご案内(ホームページ)

<http://www.gamecity.ne.jp/>

PLAYSTATION®3のアップデートについて

株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントからのお知らせ

このディスクには、PLAYSTATION®3のアップデート(更新)データが含まれています。ゲームを起動してアップデートを促す画面が表示されたときは、アップデートが必要です。

PLAYSTATION®3のアップデートを実行する

画面の指示に従って操作すると、システムソフトウェアをアップデートできます。

アップデートが中断されると、故障の原因となります。

アップデート中は、次の点にご注意ください。

- ・電源を切ったり、コンセントを抜いたりしないでください。
- ・ディスクを取り出さないでください。

システムソフトウェアのバージョンを確認するには

ホームメニューから「設定」⇒「本体設定」⇒「本体情報」を選ぶと、本体のシステム情報が表示されます。「システムソフトウェア」の欄に、現在のバージョン番号が表示されます。

PLAYSTATION®3のアップデート機能について詳しくは、株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントのインフォメーションセンターにお問い合わせください。

株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター

<http://www.jp.playstation.com/support/>

TEL 0570-000-929 (PHS、一部のIP電話でのご利用は 03-3475-7444) 受付時間10:00~18:00

お使いのPS3™のシステムソフトウェアはバージョンX.XXです。
起動するにはバージョンX.XX以上にアップデートする必要があります。
今すぐアップデートを実行しますか?
(はい) (いいえ)



人が歴史を紡ぎ始めるより、はるか遠く遡った太古の時代、原初の神々はこの世の覇権を争い、狂乱の戦いに明け暮れていた。

そして、純然たる憎悪より産まれた『邪神』こそが、この激戦を制し世界を完全に征服する勢いを有した。

『龍』が現れるその時まで、全ては深い絶望の淵に沈んでいた。穢れを知らぬ大地より生まれたこの猛々しい存在が、邪神に戦いを挑んだのだ。数限りなく打ち続いた戦いの末に、龍は邪神の軍勢を駆逐し、地底深くに封じ去った。

凄まじい戦いの傷痕は久遠の時を経て癒され、龍の存在もまた、遠い記憶のかなたへと追いやられた。だがそれでも、彼らの伝説は生き続けた。

不滅なる龍の血脈は、人類の中で最強の種を蒔いた。『龍の一族』と言われる氏族こそが、その血筋に他ならない。

隼一門の忍者たち、すなわち龍の一族の末裔は、現代に至るまでその宿命を背負い続ける。

彼らは、日本の山奥深くに存続する忍の里で、邪悪なる者共との戦いに欠く事のできない大いなる遺産を、厳しい掟と共に守ってきた。

最たるものが龍の牙より削り出された宝刀、『龍剣』である。邪神の血に飢えた、邪神を倒す唯一の刀を、龍の一族として絶対に見失うわけにはゆかぬ。

悠久の歴史を越えて受け継がれた龍剣は今、若き忍者リュウ・ハヤブサの手に握り締められる。さても現存するあらゆる武器の中で、最大最強の威力を秘めるとされる龍剣だが、その真価を發揮する事態など決してあつてはならないものなのだ。

そして、里に秘匿される闇の遺産。不吉にして危険極まりない代物が『邪神像』である。もはや由来も定かではない。ただ、邪神を地の底に封じ、さらにまた邪神の僕たる『四殺重鬼王』をも永劫の眠りに縛りつけた封印の鍵と伝えられる。龍の一族は、文字通り命を賭してこの像を守り抜いてきた。

あえて顧みることのないままに。邪神像が悪しき者の手に落ちることならば、太古の地獄が解き放たれるであろう恐怖を……。

コントローラの使い方



※ 『NINJA GAIDEN Σ2』では、ポートランプ [1] のワイヤレスコントローラを使用します。

※ 解説書内では、出荷初期状態のコントローラ設定を用いています。

※ 振動機能をお使い頂くには、ワイヤレスコントローラ (DUALSHOCK®3) が必要です。

※ **ワイヤレスコントローラのモーションセンサー機能を使うときのご注意**

- 使用する前に、周囲に十分なスペースが確保できているかを確認してください。
- 使用中はコントローラをしっかりと握り、手から投げ出されないようにしてください。
- コントローラをUSBケーブルに接続した状態で使うときは、ケーブルが周囲の物や人にぶつからないようにしてください。また、ケーブルがPLAYSTATION®3 本体から抜けないように注意してください。

ゲームの始め方

『NINJA GAIDEN Σ2』をプレイするには、PLAYSTATION®3本体のHDD(ハードディスクドライブ)に『NINJA GAIDEN Σ2』のゲームデータをインストールする必要があります。ゲームデータをインストールするには、HDDに3328MB以上の空き容量が必要です。ゲームデータは、同じPLAYSTATION®3本体を使用するすべてのユーザーで共通です。

タイトル画面

タイトル画面でSTARTボタンを押すとメインメニューが表示されます。プレイしたいモードを選択して、**○**ボタンで決定してください。



NEW GAME

ゲームをはじめからスタートします。『NINJA GAIDEN Σ2』には難易度があり、ゲーム達成度に合わせて徐々に増えています。

LOAD GAME

すでにあるセーブデータからゲームを再開します。セーブデータを選んでください。

TEAM MISSIONS

与えられた任務をパートナーと組んで達成するモードで、オンラインで他プレイヤーと共に任務に挑むことができます。オフラインでの一人プレイも可能です。

※ストーリーモードCHAPTER1をクリアすると追加されます。

「TEAM MISSIONS」→P.38

CHAPTER CHALLENGE

クリア済みの難易度であれば、好きなチャプターを選んでプレイすることができます。チャプタークリア後にはプレイが評価され、獲得したKarma(スコア)をオンラインランキングにアップロードし、他プレイヤーと競い合う事ができます。

※ストーリーモードをクリアすると追加されます。

NINJA CINEMA

記録したプレイデータを鑑賞することができます。 「NINJA CINEMA」→P.43

また、PlayStation®Networkに接続してプレイデータをアップして公開したり、気に入った他プレイヤーのリプレイデータをダウンロードして鑑賞することもできます。

※「TEAM MISSIONS」「CHAPTER CHALLENGE」のみ使用できません。

OPTIONS

ゲームの設定を変更することができます。 「OPTIONS」→P.35

セーブ

ステージ内には「龍祖神の像」が各所に設置されています。

像が光っている状態で近付いて**○**ボタンを押すと、ゲームのセーブができます。

ゲームスタート時や、チャプター冒頭で指定したスロットに自動でセーブが行われます。セーブに回数制限はありません。



※セーブするためには、HDDに1024KB以上の空き容量が必要です。

ゲームオーバー・コンティニュー

プレイヤーキャラクターのライフゲージがなくなるとゲームオーバーとなります。

ゲームオーバーの後にコンティニューを選ぶと、最後にセーブした場所からゲームを再スタートできます。



ゲーム画面



ライフゲージ

青く光るバーが、体力の残量を表しています。ダメージを食らうとバーが減っていき、バーが無くなるとゲームオーバーとなります。

ダメージを受けても、周りに敵がいなければ自動的に回復していきます。しかしダメージを受けると、一定の割合でライフゲージが赤く「壊死」してしまいます。その分だけ自動回復されなくなり、壊死した部分が多いほど自動回復する総量が減ってしまいます。

ライフゲージは、アイテムを使ったりブルーエッセンスを取得、「龍祖神の像」に近づくことで回復させることができます。その際、壊死したゲージも回復します。

【回復】→P.17 【アイテム】→P.31

気力ゲージ

プレイヤーキャラの残りの気力が表示されます。

気力は忍法を使うことで減り、アイテムを使用したりレッドエッセンスを取得することで増えます。【アイテム】→P.31 【エッセンス】→P.32

コンボ数

連続して命中した攻撃回数が表示されます。コンボ数が多いほど、取得したカルマのポイントが多くなります。

リプレイ録画中アイコン

【OPTIONS】でリプレイの録画設定をしているときに表示されます。

クイックメニュー

ゲーム中、方向キーの上下入力でクイックメニューが開きます。クイックメニューでは、ボースメニューを開くことなく忍法・飛び道具・武器・アイテムを素早く変更、設定することができます。ⓧボタンでクイックメニューを終了します。

方向キー上下 ……【項目】の変更

方向キー左右 ……【内容】の変更

アクション

基本アクション

攻撃

□ ボタン……素早い攻撃 △ ボタン……強い攻撃



装備している武器で攻撃を行います。
ボタンの組み合わせにより、多彩なコンボ(連続技)を繰り出すことができます。

ガード

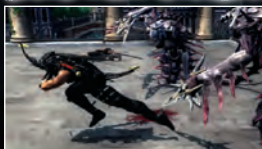
L1 ボタン



L1 ボタンを押している間、敵の攻撃を防ぐガード状態になります。

裏風～うらかぜ～(回避移動)

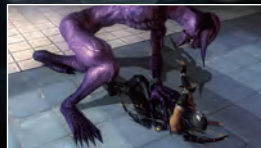
L1 ボタン+左スティック



ガード中に左スティックを大きく倒すと、回避移動「裏風」を行います。

組み伏せ・噛みつき等から回避

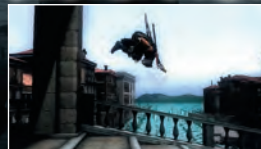
○、×、△、□ ボタン、左スティックいずれか



敵に組み伏せられたり、噛みつかれた状態に、○、×、△、□ ボタンや左スティックを倒したりと、とにかく連続入力することで緊急回避することができます。

ジャンプ

× ボタン (紅葉のみジャンプ中+×ボタンで二段ジャンプ)



× ボタンを押すことでジャンプします。敵や穴を飛び越すことができます。また、紅葉のみジャンプ中に×ボタンを押すことで二段ジャンプが可能です。

風駆～かざかけ～(追尾型ジャンプ)

× ボタン+□ ボタン

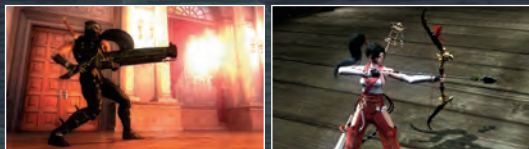


× ボタンと□ ボタンを同時に押すと、自動的に近くの敵に向かってジャンプする「風駆」を行います。

飛び道具

○ボタン

飛び道具で攻撃を行います。
地上だけでなく、空中にジャンプしている時でも攻撃できます。



精密射撃モード

L2 ボタン押し放し(+ R2 ボタンで射撃)

飛び道具装備時に、**L2** ボタンを押すと、精密射撃体勢に入ります。
この状態では、より精密に狙いをつけて飛び道具を発射できます。

- | | |
|----------------|---------------|
| L2 ボタン+ R2 ボタン | 射撃 |
| L2 ボタン+方向キー上下 | ズームイン・ズームアウト |
| L2 ボタン+左スティック | 移動(射撃体勢維持のまま) |
| L2 ボタン+右スティック | 照準移動 |
| L2 ボタン+ R3 ボタン | ロックオン |



【ズームイン】

ぶらさがり

ポール等へ飛びつき/縁へゆっくり接近



ロープや崖では、飛びついたり崖縁からゆっくり降りることでぶら下がることができます。
ぶら下がり中は、左スティックで左右に移動することができます。

⊗ ボタンを押すことで上の足場に飛び上がり、○ ボタンを押すことで下に降ります。

スイング

(ぶら下がり中) 左スティック+⊗ ボタン



ポールにぶら下がっている時、左スティックを進行方向に倒すとポールを回り始めます。
タイミングを合わせて⊗ ボタンを押すと、ポールから勢いよく前方に跳ぶことができます。

壁走り

(壁に向かって走りながら) ⊗ ボタン+左スティック

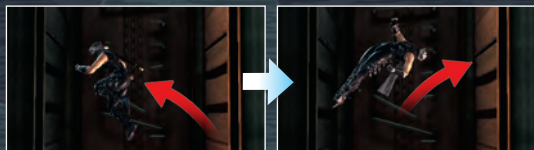


壁に向かってジャンプ後、左スティックを倒し続けるとそのまま壁を走ることができます。
この壁走りはただの移動手段だけでなく戦闘時にも有効で、壁走りをしながら攻撃やジャンプすることも可能です。

飛鳥返し～あすかがえし～

(垂直に「壁走り」中に) ×ボタン

垂直に「壁走り」中にジャンプすると、壁を蹴り上げさらに高く上昇する「飛鳥返し」を行います。また、タイミングよく×ボタンを繰り返し押し続けていけば、連続して飛鳥返しを行うことも可能です。



水泳法

泳ぎ… 左スティック 潜水… ×ボタン押しながら左スティック



×ボタンと左スティックで、水の中を泳ぐことができます。
基本的には水面を泳ぎますが、×ボタンを押しながら左スティックを倒すことで潜航することができます。

水走り

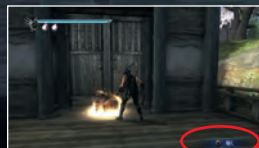
(水に飛び込んで) ×ボタン繰り返し



水に飛び込み、水面上でタイミングよく×ボタンを繰り返し押し続けて連続してジャンプをし、水面上を走ることができます。
「水走り」中でも、地上と同じように攻撃することが可能です。

調べる

○ボタン



開封が必要な箱や扉の前に立つと、画面右下にアイコンが表示されます。
その時に○ボタンを押すと、箱や扉を開いたり周囲を調べることができます。

セーブ・回復

(「龍祖神の像」に近づき) ○ボタン



セーブ

ステージ内には「龍祖神の像」が各所に設置されています。
像が光っている状態で近付いて○ボタンを押すと、ゲームのセーブができます。
ゲームスタート時や、チャプター冒頭で指定したスロットに自動でセーブが行われます。
セーブに回数制限はありません。

※セーブするためには、HDDに1024KB以上の空き容量が必要です。

回復



この像が青い光をたたえているとき、近付いて○ボタンを押すと体力が完全に回復します。
「龍祖神の像」1体につき1度だけ、回復を行うことができます。

応用アクション

滅却の法～めっきやくのほう～

(欠損した敵の近くで) **△ボタン**



負傷した敵は、手や足を失っても床を這ってまで死に物狂いでプレイヤーキャラに襲いかかってきます。彼らからの攻撃を避けるためにも、とどめを刺しておかなければいけません。

捌きの法～さばきのほう～

L1 ボタン+**○** ボタン or **△** ボタン



敵の攻撃をガードする際に反撃します。敵の攻撃を刀で防ぐ直前に **L1** ボタン+**○** or **△** ボタンを押すと、カウンターで攻撃をします。タイミングを合わせるのは難しいですが、その分効果は絶大です。

絶技～ぜつぎ～

△ ボタン押し続け→離す

△ ボタンを押し続けると気合いを溜め続け、ボタンを離すと強力な攻撃「絶技」を放つことができます。絶技は溜める時間に応じて2段階にレベルが上がります。第1段階では青く輝く光がプレイヤーキャラを覆います。この段階でも強力な威力がありますが、さらに溜めることで光は赤く変化してより強力な威力を発揮します。



気合いを溜めている最中にエッセンスを取得すると、溜める時間が短縮されます。

【エッセンス】→P.32

武器

ゲームを進めていくと新たに武器が増えていき、それぞれ独自の特徴や威力があります。

武器は、クイックメニューやポーズメニューでプレイ中でも変更することができます。 **【クイックメニュー】→P.10** **【ポーズメニュー】→P.34**

ここでは、その武器の中のいくつかを紹介します。

各武器のコマンド一覧は、ポーズメニューで確認することができます。

龍剣

「龍の血族」に受け継がれてきた、バランスと性能に富んでいる日本刀。



無想新月棍

振り回して使うため、背面の敵にも攻撃することができる。

硬殻猛禽爪

両腕・両足に装備するこの武器は、敵に素早く致命傷を与えることができる。



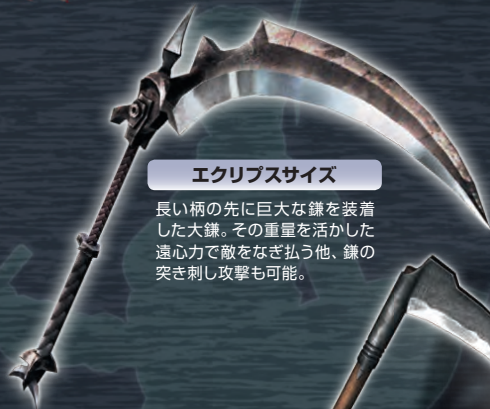
巖龍・伐虎

希代の二刀使いが愛用したと言われる、二振りの名刀。



トンファー

銅で強化された硬質木製の武器で、両手で振るうことで敵を残忍なほどの力で倒す。



エクリプスサイズ

長い柄の先に巨大な鎌を装着した大鎌。その重量を活かした遠心力で敵をなぎ払う他、鎌の突き刺し攻撃も可能。

鎖鎌

日本伝統の変わり武器。鎖の先に鎌と分銅が装着されており、斬撃と粉碎攻撃を使い分けることができる。



破碎牙 閻魔

血液に触れると硬度・剛性が飛躍的に上がるという、圧倒的な質量感をもって標的を打ち砕く大剣。

風舞小太刀

天神流に伝わる、一对の小太刀。取り回しに優れ、素早い斬撃を繰り出すことができる。



天龍薙刀

全長2mほどの大薙刀。刀身と軸材に飛龍の骨が用いられていると云われ、高い弾力、剛性がありながら非常に軽量。



インフェルノハンマー

恐るべき破壊力を持つ、両手持ちのウォーハンマー。グラフェン製の保護膜で覆い、新たに鋼鉄の柄を取り付けたもの。

手裏剣

星のような形をした忍びの基本的な武器で、主に敵の足止めに使います。残量制限はありません。



飛び道具

離れた敵を攻撃するのに適しています。また、飛び道具によっては「精密射撃モード」で遠く離れた敵を狙い撃ちすることができます。【精密射撃モード】→P.14

破魔弓

木製の矢を飛ばす、由緒ある東方の弓。
離れた場所にいる敵に攻撃できる



轟砲大筒

轟音を響かせて砲弾を発射する火縄銃だが、その大きさは鉄砲というより大砲に近い。



閃華クナイ

あやねの使う、標的に刺さって爆発するクナイ。
菖蒲の風車が回り出すと信管に点火し、回転が止まると仕込まれた火薬が爆発する。



神楽弓

紅葉の使う和弓。
古来より龍の巫女はこの「神楽弓」を使い、神事用とはいえその威力は高い。



66式ヘヴィマシンガン

レイチェルの使う重機銃。
銃と銃弾には「エルダーサイン」と呼ばれる退魔の封印が施されており、邪悪なる者には高い威力を持つ。



忍法・ソーサリー

忍法・ソーサリー発動

○ボタン + △ボタン同時押し



「気力ゲージ」→P.10

○ボタンと△ボタンを同時に押すと「忍法（レイチェルのみソーサリー）」が発動します。忍法は「気力ゲージ」を消費しますが、非常に強い攻撃を行えます。

忍法を一度使うごとに気力ゲージを1つ消費しますので、ゲージの残量に注意を払いましょう。

クイックメニューやポーズメニューでプレイ中でも変更することができます。【クイックメニュー】→P.10 【ポーズメニュー】→P.34

リュウ・ハヤブサ

火炎龍



炎が巻き上がり、敵に飛ばして燃やし尽くす。

破魔烈風刃



竜巻のような風が吹き荒れ、敵を切り刻む。

暗極重波弾



闇の力を込めた念弾で、破裂して敵を吹き飛ばす。

鳳凰焰舞



火の鳥の群れを召喚し、近くにいる敵を攻撃する。

あやね



霸神震山

天神流覇神門の秘術にして最大の奥義。

森羅万象のオーラを拳に収縮させ、一瞬に大地にぶつけることで生じる衝撃波で周囲の敵をなぎ払う。

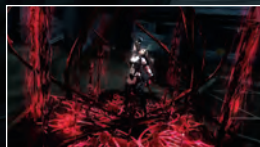
紅葉



紅蓮楓

霊力によって炎の旋風を操る忍法。九字印を結ぶと、陣内で風に舞う木の葉が無数の火の玉となり、大きな炎の塊となって前方の敵に襲いかかる。

レイチェル



アフロディーテの怒り

魔界の薔薇を召喚するソーサリー。極限まで引き絞った茨のムチを、凄まじいスピードで振り広げて周囲の敵を引き裂く。

視点操作

右スティックや**R1**ボタンを使用して、ゲーム中のカメラを操作することができます。

視点操作

視点移動

右スティック

右スティックを倒すことでカメラの視点が変わり、プレイヤーキャラの背面などを見ることができます。

変えた視点は、右スティックを離してもそのままでは元に戻りません。



カメラリセット

R1ボタン

即座にプレイヤーキャラの背後に回り込み、右スティックで動かした視点をリセットして元の視点に戻します。

右スティックの操作で視点を戻すよりも、素早い対応が行えます。



ルート探知

ルート探知

R1ボタン押しっ放し

プレイヤーキャラクターが、進むべき方向を感じ取ります。ルート探知は近くに敵がない時のみ使用できます。



ゲーム内オプション

プレイ中、SELECTボタンを押すことでオプション画面が開きます。ここでは、各種操作に関する設定を行うことができます。



客観カメラ操作

客観カメラの操作設定を変更できます。

客観カメラ速度

客観カメラの視点移動速度を変更できます。

水中移動操作

水中移動時、左スティックの入力方向を設定できます。

リプレイ記録

プレイデータを記録します。記録したデータは、「NINJA CINEMA」で鑑賞することができます。

「NINJA CINEMA」→P.43

ゲームの終了

ゲームを終了し、タイトル画面に戻ります。

アイテム

ゲーム中に手に入るアイテムには、様々な効果があります。アイテムはポーズメニューやクイックメニューを使って使用することができます。

「ポーズメニュー」→P.34

「クイックメニュー」→P.10

回復アイテム

体力や気力を回復するアイテムです。



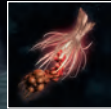
霊命夏草

体力が少し回復。



雲仙龍骨丹

体力が大きく回復。



鬼道修験茸

気力が1つ回復。

効力アイテム

これらのアイテムを使用すると、プレイヤーキャラの能力が上がります。



魂返の護符

装備していると一度だけ生き返ることができる。



神命珠

9つ集めることで、ライフゲージの最大値が上がる。

エッセンス

敵を倒すと、「エッセンス」と呼ばれる光の玉が出現します。

エッセンスは近づくと自動的に取得できますが、「ガード」をしている間は取得することができません。

「絶技」の溜め中にエッセンスを取得すると、溜め時間を短縮することができます。【総技】→P.19



エッセンスには3つの種類があり、それぞれ次のような効果があります。

イエローエッセンス

「ムラマサショップ」で買い物や武器を鍛える時に消費。

【ムラマサショップ】→P.33

ブルーエッセンス

体力一定値回復。

レッドエッセンス

レッドエッセンス1つにつき気力が1つ回復。

ムラマサショップ

ムラマサが営む武器道具屋で、貴重なアイテムの購入や武器を鍛えることができます。

周囲に敵がない状況であれば、ステージ内の「ムラマサの像」前で○ボタンを押すとムラマサショップを利用することができます。

また、像の脇にある灯籠の色によりショップの機能が異なります。青色に光ったムラマサショップは武器を一度だけ鍛える事ができます。鍛えた後は通常通りshopとしてアイテム購入できます。



青色 武器屋

黄色 道具屋

ムラマサショップの利用は、その対価としてのイエローエッセンスが必要です。

【エッセンス】→P.32



商品内容

商品名

解説

所有イエローエッセンス

Shop

イエローエッセンスを消費する事で、回復アイテムを購入することができます。

Blacksmith

一度だけ武器を鍛えレベルアップすることができます。

ポーズメニュー

ゲーム中、STARTボタンを押すとポーズメニュー画面になります。

ここでは装備している武器やアイテムを変更することができます。

項目の選択は方向キーで行います。



武器

装備している武器の変更ができます。

また、武器にカーソルを合わせて△ボタンを押すことで、選択している武器のコマンド一覧を見ることができます。

飛び道具

装備している飛び道具の変更ができます。

アイテム

所持しているアイテムを使用したり残量数の確認ができます。

巻物

会得している忍法の変更や解説を見ることができます。

また、ゲーム中に取得した攻略のヒントが書かれている巻物を見ることができます。

OPTIONS

ゲームの様々な設定を行います。プレイする環境や好みに合わせ、下記の項目を設定してください。



ゲーム設定

メッセージや字幕、リプレイの記録等についての設定ができます。

記録したリプレイデータは、「NINJA CINEMA」で鑑賞することができます。

【セーブ】→P.17 【NINJA CINEMA】→P.43

警告

『NINJA GAIDEN Σ2』に関する著作権関係の注意です。

初期設定に戻る

変更した設定を、一括して初期設定に戻します。

コントローラ設定

コントローラの操作設定ができます。

画面設定

色調の設定ができます。

タイトルに戻る

設定を保存して、タイトル画面に戻ります。

サウンド設定

BGMや効果音の音量、BGMの視聴ができます。

※クリアすると「サウンドテスト」が追加されます。

このゲームはドルビー®デジタル 5.1chに対応しています。ドルビーデジタル 5.1chサラウンド音響でお楽しみいただくためには、PLAYSTATION®3本体とドルビーデジタル対応サラウンドシステムを、光デジタル接続ケーブルかHDMIケーブルを使用して接続してください。また、必ずPLAYSTATION®3本体の「設定」から「サウンド設定」を選択したのち、「音声出力設定」の中から「光デジタル」もしくは「HDMI」を選んで、最後に「ドルビーデジタル 5.1ch」を選択してください。

NINJA GAIDEN の世界

邪神

魔神の主にして純粋なる邪悪の根源である邪神は、太古の龍によって封印されたのだという。来たるべき復讐の時を待ち、地底の闇の中にその存在を保ち続けている。

四殺重鬼王

魔神とは、古代から流れ来たる怪物の種。邪神の眷属たるそれらは、獰猛なケダモノからおぞましい悪霊の類までさまざまな形に分化してきた。四殺重鬼王は超越的な力をもって、これら人ならざる衆を導き邪神の意志を体現するのだ。

太古の戦い以来、魔神どもは龍の一族の子孫を付け狙い、常にその逆襲を掻きたてて来た。龍の一族のわずかな血の臭いを嗅ぐだけで、魔神どもの激怒は狂乱の極みに至るのである。

地蜘蛛一族

歴史的に邪神との縁も深い忍の一族。彼らは手練に優れる強猛な集団だが、長く隼の忍者を凌駕しえない宿命に囚われてきた。あげく、隼忍者への彼らの憎悪は根深く激しい。頭首たる幻心は忍衆の憎悪をおおひ、隼の血統を根絶やしにすることを胸に期するのだった。

地蜘蛛の忍装束にはクモの巣の柄が描かれており、一目でそれと判別できる。

攻略の糸口

技を駆使せよ

走り、跳び、壁を駆け抜け、襲い来る敵の攻撃をかわしましょう。敵に背後をとられて、攻撃の機会を与えるような不覚は許されません。

武器を鍛錬し、技の修練に励め

『武器道具・ムラマサ』で、武器の鍛錬を行うことにより、新しい技を獲得します。武器を鍛錬して強化に努め、技の修練にも励みましょう！

敵の行動を読み

絶好の攻撃の瞬間、あるいは防御のタイミングを知るには、敵の攻撃パターンを見切りましょう。

もしも防御できない攻撃を受けたら、手裏剣などの飛び道具で敵の足を止めましょう。

防御の重要性を知れ

リュウ・ハブサは確かに最強の忍者ですが、敵の中にはおよそ人間界にはありえない巨体を有する者もいます。

強敵からの攻撃を巧く防御し、カウンター攻撃などを駆使して倒しましょう。

達しえない所への移動

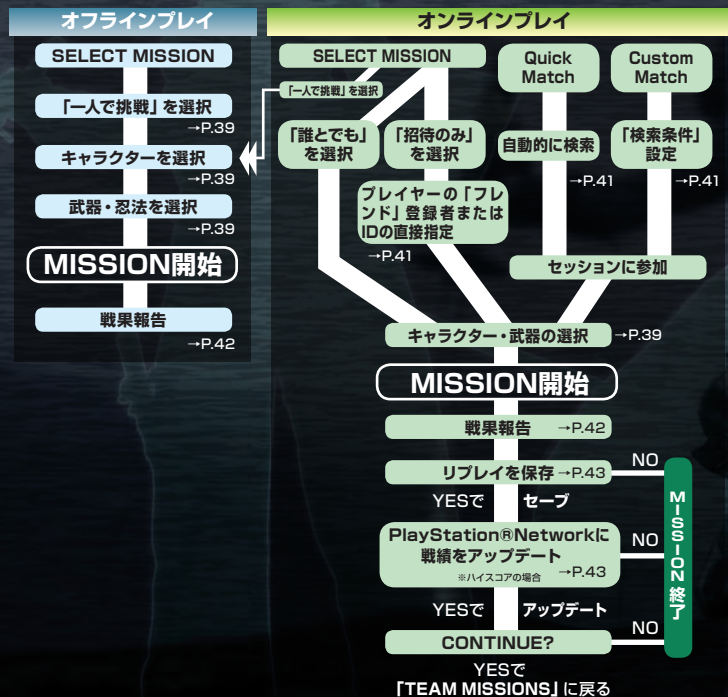
『無影脚』で壁を走るうちに、壁面にも終わりが来ます。ここで他の壁へ跳べば、跳んだ先でさらに壁走りで先へ進むことができます。

これを連続して行えば、通常では達しえない場所への移動すらできます。

『飛鳥返し』もまた同様で、これを繰り返してはるかな高みに飛び上がりましょう。

TEAM MISSIONS

与えられた任務を達成することを目的とするモードで、オンラインプレイに対応しています。オフラインでもプレイ可能です。ミッションは2人のキャラクターで協力して挑みます。任務中はアイテムの使用ができませんので、いかにお互いを助け合い、補い合うかが任務達成の鍵となります。

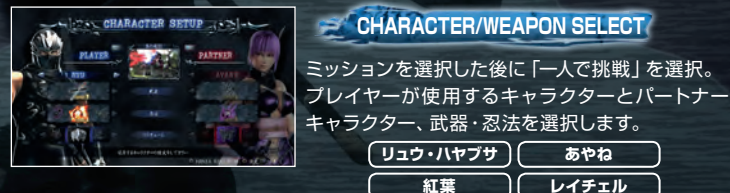


オフラインプレイ

通信を使用せずに一人でプレイします。パートナーは任意に選択でき、操作はAIが行います。



ミッション一覧からプレイしたいものを選択し、次いで難易度を選択します。クリア時、karma (スコア) が高いものにはメダルが授与されることがあります。



ミッションを選択した後に「一人で挑戦」を選択。プレイヤーが使用するキャラクターとパートナーキャラクター、武器・忍法を選択します。

※武器・忍法は「リュウ・ハヤブサ」を選択した場合のみ選べます。
 ※ミッション開始後のキャラクター・武器・忍法の変更はできません。
 ※選択できるキャラクターや武器は、ストーリーを進めることで選択肢が増えていきます。

オンラインプレイ

通信環境がある場合、オンラインでパートナーを探し、協力してプレイすることができます。

プレイした戦績は「NINJA CINEMA」として保存することで後で鑑賞したり、「NINJA CINEMA」や戦績をPlayStation®Networkにアップロードすることで公開することができます。

世界中の「スーパーニンジャ」達と、困難な任務を共に突破しましょう！

オンラインプレイに必要な環境について

<PlayStation®Network 対応>

PlayStation®Network（以下PSN）をご利用いただくにはブロードバンド接続環境およびアカウントの作成が必要です。ご利用に際しては事前にご利用規約をご確認の上、遵守することに同意していただく必要があります。

18歳未満の方がご利用になるには事前に保護者の方がPSNのご利用に必要な登録および設定等を行う必要があります。

ご利用のサービスによっては別途周辺機器や費用等が必要になる場合があります。

ご利用のブロードバンド環境によってはPSNへの接続や動作に一定の制限が生じる場合があります。

PSNの機能またはご利用条件は予告なしに変更されることがあります。

その他、詳細については[www.jp.playstation.com/ps3/]をご参照ください。

オンラインプレイでのマナーについて

通信中、故意に回線を切断したりPLAYSTATION®3本体の電源を切ったりするなどの行為は、PLAYSTATION®3本体への負担になるのでやめましょう。

ミッションプレイ中に他のプレイヤーに迷惑になるような行為や、公序良俗に反したり違法行為に関わるような内容のネーミングは、プレイの楽しさを損なうのでやめましょう。

Match SELECT

パートナーを募集する

オンライン協力プレイにおいて、攻略したいミッションを自分で選びたい場合、自らホストとなって、パートナーを募集することになります。



知り合いを「招待する」

「SELECT MISSION」を選択、攻略するミッションを選んだ後に、「招待のみ」を選択します。

最近パートナーになった他のプレイヤーや、プレイヤーの「フレンド」登録者、またはIDの直接指定により、「招待」できます。

誰とでもかまわない

「SELECT MISSION」を選択、攻略するミッションを選んだ後に「誰とでも」を選択します。

パートナーを特に指定せず、オンラインで広く募集できます。

パートナーとして参加する

オンライン上でパートナーを募集するホストに対し、パートナーとして参加する場合は、「Quick Match」または「Custom Match」を選択します。



Quick Match

特に条件を指定せずにホストを検索します。

Custom Match

条件を設定してホストを検索します。

検索条件は「ホストの国」「ミッションの難易度」です。

プレイキャラを選択後、**MISSION開始!**

「戦闘画面(Team Missions)」→P.42

戦闘画面 (TEAM MISSIONS)

基本的なキャラクターの操作や表示については、ストーリーモードと同じです。ここでは、TEAM MISSIONS限定の操作や表示のみ解説します。

「ゲーム画面」→P.10

パートナー
ライフゲージ(下段)



TEAM MISSIONS限定操作

- 合体忍法** パートナーが忍法詠唱中に、○ボタン+△ボタン同時押し
- 瀕死救援** パートナーが瀕死時、近づいて○ボタン

「忍法」→P.26

※「TEAM MISSIONS」では戦闘中にメニュー画面を表示できません！
従って、ミッション開始後の武器・忍法の変更、アイテムの使用はできません。



リザルト画面

ミッションクリア後、獲得karma (スコア) とその評価、さらにはプレイヤーとパートナーが獲得したkarmaの割合が表示されます。

NINJA CINEMAを記録

ミッションでのリプレイ (NINJA CINEMA) が記録できます。メインメニュー「NINJA CINEMA」で見直したり、アップロードして公開したりすることができます。

戦績を記録

「TEAM MISSIONS」における戦いの記録は、プレイヤーの技術、経験とともに徐々に蓄積されていきます。そこに残る数字はまさしくプレイヤーの実力です。積極的に記録していきましょう。

RANKING

「TEAM MISSIONS」でのkarma (スコア) は、記録としてランキングにアップロードできます。世界中のプレイヤーのスコアに挑戦してみましょう！

※アップロードの手順は、画面の指示に従って行ってください。

NINJA RECORDS



プレイヤー自身のあらゆるプレイ記録が閲覧できる「NINJA RECORDS」には、キャラクターや武器の使用頻度から撃った矢の本数に至るまでが記録されています。プレイヤーの傾向を示すいわば「名刺」です。自分で見返してみるのも面白いかもしれません。

登場人物



隼一族の忍者。邪神の眷属と戦い続ける宿命を負う「龍の一族」の末裔。まだ若いが、激しい戦闘経験を通して体得してきた武力、そして胆力は既に常人が及ばざる域に達している。

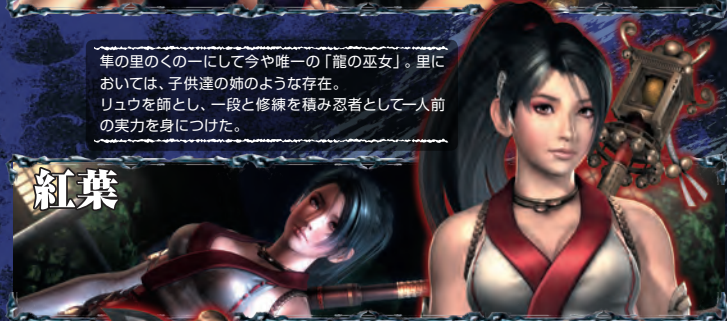
リュウ・ハヤブサ



リュウに力を貸す若さくの一。隼一門とは違う出自で、リュウに助力する理由は不明。少女ながら忍者としての実力は非常に高く、天才の名を欲しいままにしている。

あやね

隼の里のくの一にして今や唯一の「龍の巫女」。里においては、子供達の姉のような存在。リュウを師とし、一段と修練を積み忍者として一人前の実力を身につけた。

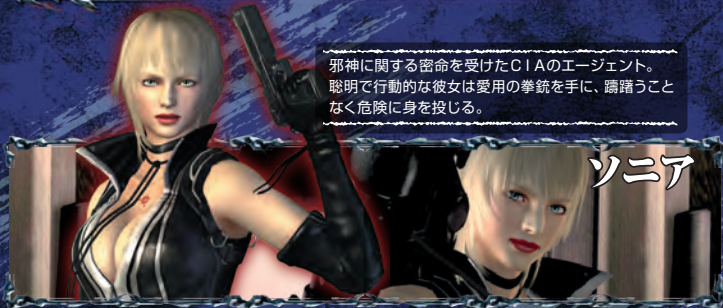


紅葉

ヴィゴル帝国の魔神ハンター。魔神となった肉親を追い求めている。彼女もまた強力な魔神と成りうる遺伝的素質を持ち、魔神の所在を感じ取る。



レイチェル



邪神に関する密命を受けたCIAのエージェント。聡明で行動的な彼女は愛用の拳銃を手に、躊躇うことなく危険に身を投じる。

ソニア



サンジ

雫の里の少年。幼いながらも忍者としての潜在的な素質を覗かせる。紅葉を姉のように慕い、紅葉もまた彼を弟のように想っている。



伝説の刀匠。彼が作った「武器道具・ムラマサ」なる店は各国に存在し、その名を知られる。今は東京摩天楼で骨董品を売っている。

ムラマサ



雫一族の頭首にしてリュウ・ハヤブサの父。紛うことなき龍の忍者であり、系譜の中でも稀代の強さを誇るジウの心は、目的の為に自我を滅却し去る達観の内にある。

ジウ・ハヤブサ



地蜘蛛一族

幻心

鉄の意志を持った「地蜘蛛一族」の頭首。数世紀、あるいはそれ以前から続く地蜘蛛一族と雫一族の確執は、彼の冷徹さの中に激しい憎悪の念を刻みこんだ。

エリザベート

血の色のコートに身を包む冷酷な女。『地蜘蛛一族』の中に深く入り込み、大きな力を握っているようだが、その素性は謎である。残忍さを漂わせる視線は、常に巨大な何かを捉えている。



マルバス

現世から隔離された魔界に住む魔神。かつて黒龍丸事件の際リュウに敗れ、その際片方の角を失っている。ある街の夜の闇と混乱に乗り、今再び姿を現す。



天狗

山伏のような服装に高下駄、背中には翼。俗には伝説上の存在とされるが、忍の者の間では、しばしば遭遇が確認されている。人間界に滅多には手出しをしない。もしもそのようなことがあれば、その力は大変な脅威となるが…



御婆

『地蜘蛛一族』の呪術師。半身が巨大な蜘蛛の姿となっている。滅多に表立った行動をすることはないが、隼の里に何かこたわるところがあるらしく、度々裏で地蜘蛛衆を操り、魔手を伸ばしてくることも…



STAFF & CREDITS

TEAM NINJA DEVELOPMENT STAFF

Producer and Director
YOSUKE HAYASHI

Engineering Leads
YASUNORI SAKUDA
MASANAO KIMURA
TAKANORI GOSHIMA

Art Director
MASAHIRO NOSE

Character Art Lead
HIROHISA KANEKO

Animation Lead
KOSUKE WAKAMATSU

Effects Art Lead
TAKAMITSU WATANABE

Assistant Director
FUMIHIKO YASUDA

Audio Lead
MAKOTO HOSOI

Technical Animator
NAOYA OKAMOTO

Environment Art Lead
KAI SHIBUSAWA

Cinematics Lead
YOSHINORI KOBAYASHI

Character Design and Illustration
MARIKO HIROKANE

Engineers
MASAKI FUJITA
TAKAHIRO SUZUKI
TAKAFUMI IMANAGA
KENICHI UCHIYAMA
SHINYA OKADA
HIROTAKA KATAOKA
SHUHEI SHIOTA
SHUHEI SATO

Online Engineers
TOMOAKI KINUGASA
KAZUKI IWANA

Enemy AI and Combat Designers
MOTOI TANAHASHI
HIROYUKI NISHI
TAKESHI MIZOBE
RYUSUKE KANDA

YUDAI IKEDA
TETSUYA NAGAYAMA

Level Designers
MOTOHIRO SHIGA
GOTA HIDAKA

Cinematic Designers
JYUNPEI KAWAZOE
KENTA ARAI

Character Artists
NOZOMU SUGIYAMA
KEN FURUYA

User Interface Artists
HIROMI BABA
SYUICHI WADA
NATSUKO KAWAKAMI

Environment Artists
YASUYUKI SATO
MIYUKI MOMOSE
AKIYOSHI TAMANOI
AKANE HAYASHI
JUNKO OHAMA
KENSAKU TABUCHI

Effects Artists
SATORU WATANABE
KAZUKI OSADA
KAZUTAKA KATO
JIRO YOSHIDA

Animators
CHITOSE SASAKI
MASAYUKI FUKUSHIMA
CHIHARU KATAGIRI
KEISUKE SAITO
MASAAKI KAWATA

Music Composition & Sound Effects
HIROYUKI AKIYAMA
RYO KOIKE
TAKUMI SAITO

Test Manager
YOSHINORI UEDA

Title Design
TOM LEE

Trailer Manager
YUTAKA SAITO

Translation Support
PETER GARZA

PROMOTION TRAILER TEAM

D-ROCKETS CO., LTD.
Executive Director
RYUZI KITAURA

Visual Composition Director
MASAMI NIKAIKADO

Producer
YASUYO SUGA

TAIYO KIKAKU CO., LTD.
Producer
AKIRA OISHI

Assistant Director
HIDE NAGASAWA

Assistant Producer
SHINNOUSUKE KANEKO

Production Managers
KAZUKI ITAYA
YASUHIRO KUSAKABE
YOSHINARI HAMA

Soundtrack Mastered by
GEORGE MARINO at Sterling Sound,
New York City

Kingthings Typewriter Font Courtesy of
KEVIN KING
"Kingthings Typewriter" font is used
in the game by courtesy of Kevin

NINJA GAIDEN SIGMA 2 CAST

English Voice Actors

Ryu Hayabusa	JOSH KEATON
Sonia	KARI WAHLGREN
Joe Hayabusa	KEONE YOUNG
Genshin	NEIL KAPLAN
Elizabet	GREY DELISLE
Alexei	ROBIN ATKIN DOWNS
Volf	DARAN NORRIS
Zedonius	STEVE BLUM
Dagra Dai	PETER RENADAY
Ayane	JANICE KAWAYE
Muramasa	PAUL EIDING
Momiji/Yoba	KATE HIGGINS
Rachel/Sanji	TARA STRONG
Marbus/Tengu	FRED TATASCIORE
Crimson	GRAHAM MCTAVISH

Japanese Voice Actors

Ryu Hayabusa	HIDEYUKI HORI
Sonia	MARIKO SUZUKI

Joe Hayabusa

Genshin
Elizabet
Alexei
Volf
Zedonius
Dagra Dai
Ayane
Muramasa
Momiji
Rachel
Marbus
Crimson
Yoba
Tengu
Sanji
Additional Voices

Motion Capture Performers

AKIRA SUGHARA
RYUJI KASAHARA
TONY HOSOKAWA
NAMI HANADA
EMMA HOWARD
KEIICHI WADA
YASUNARI KINBARA
JIRO OKAMOTO
ASUKA YOSHIKAWA
SAKI FUKUZUMI

PRODUCTION ASSISTANCE

SARUGAKUCHO, INC.
Game Tuning and Testing
TORU HASHIMOTO
NAOYA KOJIMA

Tuning

KOUIICHI TADA
EIKO KAWAKUBO
ATSUSHI OTA
HIROKI KUMEHARA
TSUNEAKI NIBE

Testing

YU NAKABAYASHI ATSUSHI NAKAGAWA RINO SUGIYAMA YUICHI CHIKAMURA HIROYUKI IDE MASAYUKI SOGA NORIHIKO HASEGAWA SHUHEI KOBAYASHI MASATO AKIBA YOSHITSUGU SUZUKI	SATOSHI KATAGATA TOMOHICO AMANO NAOYA SATO DAISUKE FUJIWARA YUHTA HAGIWARA KAZUYA NOSHIRO YOSUKE KITAZONO YOSHIAKI NAKAGAWA MISA HIRAKAKA
--	---

DYNAMO PICTURES, INC.

Motion Capture and Facial Capture
KOSUKE CHIBA
YOKO TABATA
MOTOHIKO YOSIMURA
AKIHIRO MATSUI
KENYA MIKI

AUTODESK LTD.
Face Robot Support
YOICHIRO KADOGUCHI
YOSHIYUKI WATANABE
JEFFREY WILSON
JAVIER VON DER PAHLEN

SEGA CORPORATION
Magical V Engine Support
MAGICAL V ENGINE
HIROKAZU KUDOH
MEGUMI HATANAKA
KAZUNORI NAKAMURA
YOSHINORI SAKAMOTO

ALTJAPAN CO., LTD
Translation and Script Consultation
MATT ALT
HIROKO YODA

English Voice Overs Recorded at
STUDIOPOLIS INC., STUDIO CITY CA
Studio Management

JAMIE SIMONE
LAURA LOPEZ
Dialogue Coordinator
JOE MOELLER

English VO Casting and Voice Director
JACK FLETCHER

INTERNATIONAL SALES

YASUSHI TANI
MIE TAKAHASHI
HIROKO WAKAGI
KUNIE AOYAMA

JAPANESE MARKETING

HIDEYUKI SUZUKI
HIROSHI SUZUKI
RIHO TSURUMAKI
TETSUYA NITTA

PROMOTIONAL ARTWORK

TAKASHI MIYAMAE
KEIURO INOUE

JAPANESE SALES

YUKIO SAITO
TAKUYA NEGISHI

MICHIHISA MURASUZAKI
ERIKO USUI

TECMO, INC.

SEAN CORCORAN MICHAEL FAHRNRY NORMA MATAUTIA RAY MURAKAWA MIKA RAPADAS YUMI SAKI AILEEN VIRAY KYOKO YAMASHITA	BILL COX RYAN GILBO KAZUE MATSUNAGA ARMAND PLOTIN KAMO SAEGUSA MIMI TABUCHI YOH WATANABE
--	--

SPECIAL THANKS

TOMIKAZU KIRITA TORU MIZUKAMI SANAE MIYABAYASHI CHRIS CLARK SAEKO MURAKAMI MASAYOSHI GOTO ATSUSHI NAKANO KENICHI ASAMI HIDEYASU MATSUI YOEI SHINBORI SHOICHI ASANO DAISUKE TAMAKI TSUYOSHI SAKODA	HIROSHI UEDA TAKESHI ASANO MANABU KIGUCHI TOMOYA ICHIKAWA TORU HIRANO HIROYUKI SEKI YUKIO HOSHINO YOTA AIZAWA KAZUNORI MATSUZAWA FUTOSHI KAJITA
---	--

BLAMBOT COMIC FONTS AND LETTERING
NORIZO

DIGITALSCAPE CO., LTD.
DIGITAL HEARTS CO., LTD.

TECMO KOEI EUROPE, LTD.
KOEI CO., LTD.

ALL TEAM NINJA STAFF

EXECUTIVE PRODUCER

YOSHIAKI INOSE
KAZUHIRO OGAWA
KEISUKE KIKUCHI

CO-PRODUCER

TORU AKUTSU

CO-PRODUCER

JOHN INADA

CHIEF EXECUTIVE OFFICER, TECMO CO., LTD.
KAZUYOSHI SAKAGUCHI

CHAIRMAN, TECMO CO., LTD.
YASU HARU KAKIHARA

DEVELOPED BY

©TECMO, LTD. Team NINJA 2009