

- [大剣解説](#)
- [太刀解説](#)
- [片手剣解説](#)
- [双剣解説](#)
- [ハンマー解説](#)
- [狩猟笛解説](#)
- [ランス解説](#)
- [ガンランス解説](#)
- [ボウガン解説](#)
- [弓解説](#)

大剣解説

重さは決して弱点ではない。狙い澄ました一撃に賭ける、**必殺の重量武器**

身の丈をゆうに超える巨大な剣。
重さのため動きは鈍くならざるを得ないが、振り回した際の攻撃範囲、
そして何より重量を活かしたその攻撃力は絶大の一語。
ただし隙も大きいため、扱いはやや難しい。
ガードを剣自体で行うため、攻撃を防ぐと若干切れ味が落ちる。

• 新要素 & 特徴

乾坤一擲！脅威の威力大剣「ため斬り」

右スティックを下に倒すと、力をためる事ができます。

ここから繰り出される攻撃は、通常よりはるかに威力が大きくなります。

ただし、力をためている間は一切の身動きがとれず、完全に無防備な状態になるので注意が必要です。

• 操作方法

操作	行動	備考
右スティック上	縦斬り	左スティックを左(右)に倒してると左(右)を向く
右スティック左	なぎ払い	左スティックを左に倒してると左を向く
右スティック右	斬り上げ	左スティックを右に倒してると右を向く
右スティック下	ため斬り	3段階ためれるが、ため中行動不可
R 1	ガード	ガード成功時切れ味減少
R 3	キック	大剣のみ抜刀時も可
移動 + 右スティック上	武器出し攻撃	

• 連携

タイミング良く別の攻撃を出す事で、攻撃を出し続ける事が可能

縦斬り

なぎ払い

斬り上げ

ため斬り

× ボタンの追加入力で回避に派生可能

[上へ戻る](#)

太刀解説

流麗にして凄艶、かつ機能的。斬れば斬るほど鋭さを増す **大剣の派生形**

大剣をさらに研ぎ澄まして軽量化、振りの速さと流れるような連続攻撃を手に入れた派生武器。練りに練った”気”とともに放たれる剣豪の技は、武器の性能を極限まで引き出す。ただし武器自体が非常にデリケートな作りであるため、ガードをすることはできない。

• 新要素 & 特徴

斬気を刃にためて斬れ！太刀「気刃斬り」
通常の攻撃を命中させると「錬気ゲージ」たまっていきます。
この状態でR 1 ボタンを押せば、強力な「気刃斬り」が発動します。
ゲージが足りないと威力が落ちるので要注意。

• 操作方法

操作	行動	備考
右スティック上	踏み込み斬り	
右スティック下	斬り下がり	
R 1	気刃斬り	錬気ゲージ蓄積時発動可能
R 3	突き	
移動 + 右スティック上	武器出し攻撃	

• 連携

踏み込み斬り 縦斬り(追加入力攻撃)
/
突き
斬り上げ(追加入力攻撃)

連携を繋げる事で、上記の表にない技を出す事も可能
全ての攻撃は、気刃斬り、斬り下がり、回避に派生可能
錬気ゲージを最大までためる事で攻撃力が上昇

[上へ戻る](#)

片手剣解説

初心者から玄人まで、使い手の心ひとつで表情を変える **万能の軽量武器**

身軽な動作と攻守のバランスに優れた、初心者にも扱いやすい武器のひとつ。
武器が比較的小型なため、アイテムの使用を邪魔しない。
また強化された武器には毒や麻痺などの補助効果がつきやすく、仲間の支援にも向いている。

- 新要素 & 特徴

汎用狩猟武器、片手剣！「武器をしまわずアイテム使用可能」
他の武器とは異なり、片手剣では武器を出したままの状態でもアイテムを使うことができます。

武器をしまう隙を考えずにすむため、戦術の幅は無限大に広がります。
罾アイテムのエキスパートを目指しましょう！

「R 3 ボタンで切り上げ攻撃」

「回避かジャンプ攻撃後に右スティック上」で出せる切り上げ攻撃が、抜刀時に R 3 ボタンで出せるようになった。

- 操作方法

操作	行動	備考
右スティック上	斬り下ろし	連続入力で最大 4 連続攻撃
右スティック左右	回転斬り	
右スティック下	ジャンプ攻撃	
R 1	ガード	R 1 + 右スティック上でガード攻撃
R 3	キック、斬り上げ	納刀時はキック、抜刀時は斬り上げ
移動 + 右スティック上	武器出し攻撃	
回避orジャンプ攻撃後右スティック上	斬り上げ	

- 連携

ジャンプ攻撃
斬り上げ 回転斬り
斬り下ろし 回転斬り
横斬り 回転斬り
盾と剣のコンボ 回転斬り

× ボタンの追加入力で回避に派生可能

[上へ戻る](#)

双剣解説

鬼人のごとき猛攻撃で戦局をひっくり返す、圧倒的な **潜在力を秘めた隠し玉**

盾を捨て、剣を両手に構えたより攻撃的なスタイル。
片手剣からの派生で作られる。

トリッキーな動きには多少の癖があるものの、高速で繰り出される攻撃の手数と、
一定の時間攻撃力を大幅アップする鬼人化により、外見からは想像もつかない爆発力を発揮する。

- 新要素 & 特徴

爆発的な攻撃手数！双剣「鬼人化」
スタミナを消費して、鬼の如く攻撃手段が増える。
また鬼人化中、回転切りの途中から切り払いに派生可能。

- 操作方法

操作	行動	備考
右スティック上	斬り下ろし	連続入力で最大3回連続攻撃
右スティック左(右)	左(右)回転切り	鬼人化中は2段階回転になり、斬り払いへの派生可能
右スティック下	斬り払い	斬り下ろしへの派生可能で、鬼人化中は乱舞
R 1	鬼人化	スタミナがなくなると自動解除
R 3	キック	納刀時
移動 + 右スティック上	武器出し攻撃	
回避or斬り払い後右スティック上	斬り上げ	

- 連携

通常

斬り払い

斬り下ろし 左(右)回転斬り

斬り下ろし2段目 左(右)回転斬り

斬り下ろし3段目

鬼人化中

斬り下ろし 左(右)回転斬り 切り払いへ派生可

乱舞

斬り下ろし2段目 左(右)回転斬り 切り払いへ派生可

乱舞

斬り下ろし3段目

×ボタンの追加入力で回避に派生可能

[上へ戻る](#)

ハンマー解説

防御など不要。 危険を顧みず突撃し、すべてを **叩き潰す** 豪快無比な打撃武器

攻撃力は近接武器の中でも最大級、そして以外にも軽快な機動力を備える反面、ガードは全く不可能、攻撃範囲も狭いというリスクな武器。ため攻撃から派生する多彩な技と、大型モンスターにめまいを起こさせるほどの強力な打撃で、変幻自在の攻めを展開できる。

- 新要素 & 特徴

昏倒強打。ハンマー！「強打」

大型モンスターの頭部に強力な打撃を当てると、一定時間めまい状態にすることができる！

- 操作方法

操作	行動	備考
右スティック上	縦振り	3回連続入力可能
右スティック下	横振り	
R 1	ため	スタミナ消費で3段階ためる事が可能。スタミナがなくなるとその段階でのため攻撃発動
R 3	キック	納刀時
移動+ため強攻撃	回転攻撃	回転数に応じたフィニッシュ攻撃が可能

- 連携

横振り 縦振り
ため

ため ため弱 弱攻撃 ため
ため中 中攻撃 ため
ため強 強攻撃

移動+強攻撃 回転攻撃 3回転目以下で右スティック上 2段攻撃 ため
4回転目以上で右スティック上 回転殴り

× ボタンの追加入力で回避に派生可能

[上へ戻る](#)

狩猟笛解説

音色の組み合わせで、自分や仲間の能力が変化。奏でて叩くハンティングホルン

ハンマーに引けをとらない攻撃力と、戦況に応じて、自分や仲間のステータスを変化させることのできる「演奏」を併せ持つ新武器。演奏する音色の組み合わせにより、自分や仲間の強化/回復に加え、様々なステータス状態を生み出すことが可能。後方支援と近接攻撃の使い分けができる唯一無二の異色武器。

- 新要素&特徴

我が曲を聴け！狩猟笛「演奏」

演奏時は、画面上部に譜面ゲージが表示されます。

プレイヤーが演奏をすることで、譜面ゲージに音符アイコン()が表示されます。

音符アイコンは演奏の種類によって色が異なり、

譜面ゲージ4つまで表示できる音符アイコンの色の組み合わせで、発動する効果が変わります。

操作方法

•

通常時

操作	行動	備考
右スティック上	叩きつけ	
右スティック左(右)	左(右)ぶん回し	
右スティック下	つか殴り	
R 1	演奏に切り替え	
R 3	キック	納刀時

演奏時

操作	行動	備考
右スティック上	演奏 1	
右スティック左(右)	演奏 2	
右スティック下	演奏 3	
R 1	近接武器に切り替え	

• 連携

通常時

叩きつけ

左ぶん回し 右ぶん回し

つか殴り

演奏

x ボタンの追加入力で回避に派生可能

演奏時

演奏 1

演奏 2 演奏 2

演奏 3

• 楽譜

猫商店で楽譜を買くと確認可能

自分強化

移動速度UP

攻撃が弾かれにくくなる

後

全員強化

攻撃力UP(小)

防御力UP(小)

防御力UP(大)

体力UP(小)

体力UP(中)
風圧軽減

強走効果(小)
体力回復(小)
火耐性UP(小)
水耐性UP(小)
雷耐性UP(小)
氷耐性UP(小)
龍耐性UP(小)

[上へ戻る](#)

ランス解説

攻撃のすべてを大盾で受け止め、絶対確実に標的を追い詰める **移動要塞**

恐るべき貫通力と長いリーチが特徴の大槍。

重量のため動きが非常に鈍く、モンスターの攻撃をかわすことが難しいぶん、分厚い盾のガード性能は特筆もの。

じっと耐えて機会をうかがい、突進攻撃で一気に蹴散らす、緩急のついた戦い方を得意とする。

• 新要素&特徴

蹴散らし突き進めランス「突進」

立ち止まった状態でR3ボタンを押すと、ランスを構えて突進攻撃を行います。

敵の集団の中に突撃することで蹴散らしたり、巨大な敵に連続でダメージを与えることも可能です。

• 操作方法

操作	行動	備考
右スティック上	中段突き	3回連続入力可能
右スティック下	上段突き	3回連続入力可能
R1	ガード	ガード中移動可能
R3	キック、突進	納刀時はキック。抜刀時はスタミナ消費で突進
R1 + 右スティック	ガード攻撃	ガード状態の中段突き。連続入力不可
ガード中 + R3	突進	
突進中に右スティック上	フィニッシュ技	

突進はR3ボタンor右スティック下orスタミナがなくなると停止

• 連携

連続入力は上と下の組み合わせ可能

中段突き 上段突き

× ボタンの追加入力で回避(バックステップ)に派生可能(左スティックとの組み合わせで左右へのステップも派生可能)

回避後すぐに攻撃を出すと、続けて次の攻撃に派生可能

[上へ戻る](#)

ガンランス解説

撃ち砕き、突き崩し、弾き返す。計算されつくしたその布陣に死角はない

鉄壁のガードを持つランスに、火薬による砲撃能力を追加。さらにはモンスターのプレス攻撃の原理を模した「竜撃砲」も加え、絶大な火力を備えた機械槍へと進化を図った。

しかし根本からして設計限界を超えた武器であるため、火薬の使用によって切れ味が落ちる。また高威力の射撃を行った後は放熱が必要になるなど、扱いはかなり複雑。

• 新要素 & 特徴

最新技術ガンランス「砲撃」

弾倉内の火薬を発火させ、強烈な砲撃を行います。

射程は短いですが、爆破により大ダメージを与えることができます。

これによって消費される弾丸は、ポウガンのように購入する必要がありません。

弾倉が空になった場合は、リロード(再装填)の操作をして下さい。

「竜撃砲」

モンスターのプレス攻撃の仕組みを応用した攻撃。

使用後しばらくは放熱が必要になります。

• 操作方法

操作	行動	備考
右スティック上	中段突き	
右スティック下	斬り上げ	連続入力不可
R 1	ガード	ガード中移動可能
R 1 + 右スティック上	上段突き	攻撃中はガード判定無し
R 1 + 右スティック下	リロード	
R 3	キック、砲撃	納刀時はキック。抜刀時は砲撃
R 1 + R 3	竜撃砲	
移動 + 右スティック上	踏み込み斬り上げ	抜刀攻撃時は移動距離短

斬り上げの攻撃判定発生中、及び竜撃砲発射準備状態はスーパーアーマー切れ味が最低の状態では砲撃を行うことはできません。

• 連携

踏み込み斬り上げ 前方突き 前方突き
斬り上げ 上段突き 上段突き
斬り上げ
中段突き 中段突き 中段突き

斬り上げ
 斬り上げ 上段突き
 上段突き 上段突き 上段突き
 斬り上げ
 斬り上げ 上段突き

斬り上げ以降の右スティック は上段突きに変化、攻撃終了後ガードモーションに(R1押し放してガード継続可)

各種突きから砲撃に派生可能(中段 水平 上段&踏み込み斬り上げ 45° 斬り上げ 直上?)

×ボタンの追加入力で回避(バックステップ)に派生可能(左スティックとの組み合わせで左右へのステップも派生可能)

ステップ後すぐに右スティックを倒すと、すばやく次の攻撃やリロードに派生可能。この時左スティックを左右に入れながらだと、方向の微調整が可能

ステップ リロードはガードのモーションをキャンセルして素早くリロード可能

[上へ戻る](#)

ボウガン解説

弾幕展開から後方支援まで。弾の換装であらゆる局面に対応する **遠距離武器**

遠距離から火薬の力で弾丸を飛ばし攻撃する巨大な弩砲。

剣士と比べてリスクは少ないが、装備できる防具は各所に専用の工夫が施された特殊なものとなり、防御力が落ちる。

弾丸の数にも限りがあるため、より戦術的な戦い方を心掛ける必要がある。

• 新要素 & 特徴

ライトボウガン

弾丸の雨...ライトボウガン「速射」

特定の弾を1発づつではなく、連射で撃つことが可能。

軽量で、ガンナーの動きを阻害しないボウガン。

移動速度に優れ、補助的な能力の特殊弾を数多く使用できる。

ヘビィボウガン

堅固な守り...ヘビィボウガン「シールド」

完全ではないが、攻撃を防ぐことができるシールドを改造でつける事が可能。

重量があるため各種動作が遅くなるぶん、それを補ってあまりある破壊力を備えたボウガン。

• 操作方法

通常時

操作	行動	備考
右スティック上	近接攻撃	連携不可
右スティック下	リロード	
R 1	スコープ画面	
R 3	キック、発射	納刀時はキック。抜刀時は発射
L 1	照準	照準マーカー表示。方向キーで照準の移動
L 2	弾丸変更	、×ボタンで弾丸の種類を変更

スコープ画面時

操作	行動	備考
右スティック左(右)	表示倍率の変更	可変倍率スコープ装着時のみ
右スティック下	リロード	
R 1	通常画面に戻る	
R 3	発射	
方向キーor左スティック	照準の移動	

スコープ画面時は移動不可。

[上へ戻る](#)

弓解説

攪乱を旨とし、縦横無尽に狩り場を駆ける **遊撃手**。巻き起こすは獵矢の暴風

高い機動力、中距離から遠距離で幅広く戦える適応性、
ため攻撃による威力にピンを使った補助と、あらゆる狩りに柔軟な対応ができる万能武器。
ただし防具はガンナー専用のものしか使用できないため、間合いの確保が重要になる。

• 新要素&特徴

己の力を矢に込める！アーチャー！「溜め撃ち」

スタミナを消費して弓を引き絞り続けることで、力を溜めることができます。

力を溜めたまま移動することも可能です。

溜めた時間に応じて攻撃が変化しますが、実際にどう変化するかは弓の種類によって異なります。

「ピンの使用」

弓の先端に薬品のピンを取り付けることにより、打ち出される矢にさまざまな特殊効果を付与することができます。

スタミナゲージの下に表示されているピンは現在取り付けているピンの所持数を表します。

大きいピンは10本分、小さいピンは1本を表し、1射ごとに1本のピンを使用します。
ただしピンをつけた状態で近接攻撃してもピンを消費しません

• 操作方法

通常時

操作	行動	備考
右スティック上	近接攻撃	連携不可
右スティック下	弦を引き絞る	引き続けることで力を溜める。離すと矢を発射
R 1 + 方向キー	狙いを定める	オプションでカメラタイプの設定をすることができます
R 1 + x ボタン	バックステップ	立ち止まってxボタンでも可能
R 3	ピンの装着	

[上へ戻る](#)