

新武器・プレイヤーについて

特徴

シーズン12.0アップデートの目玉。剣とボウガンの特徴を併せ持った武器、それがメゼポルタの地に新しく伝わってきた「プレイヤー」である。

刀身に沿うようにバレルが取り付けられており、簡易ながらもボウガンとしての機能を持つ。弾丸は武器によって決まったものしか使用できないためボウガンほど万能ではないが、近接武器がこれまでにないタイミングで攻撃に参加できるという点は大きい。

片手剣に匹敵するほどの機動力を發揮しながら遠距離攻撃を織り交ぜた変幻自在な攻めが出来る、まったく新しい武器に仕上がっている。射撃を交えた猛攻の瞬間火力は凄まじく、これからのアップデートでの下方修正が心配されている。

ちなみに、開発キーワードは「スラッシュ&スタイリッシュ」(笑)。

武器倍率は3.6。

丁度ランス/ガンランスと大剣/太刀の中間にあたる。

どうやって作成するの？

HR31から受注可能なクエスト「デビルメイクライ」をクリアすることでギルドからプレイヤーの作成許可が下りる。

同クエストにて確定報酬で「マグナムシェル」を入手出来るため、苦せずして最初の一振りを手にすることが叶うだろう。

クエスト「デビルメイクライ」/依頼者：赤衣の男

ディアブロス亜種、およびガブルドラ(シーズン12.0追加モンスター、巨大なガブラス)の討伐。

基本戦術

基本は機動力を生かしたヒットアンドアウェイ。攻撃範囲は(斬撃のみを行うならば)そこまで広くない割に一撃一撃が大振りであるため、刃がどこまで届くのかをしっかりと把握しておくこと。斬撃コンボの端々に出が早い射撃を織り交ぜることが出来る。通常射撃時とは異なり、コンボ射撃はガンランスの砲撃のようなエフェクトへと変わり、リーチは短くなるが威力は若干高い。

斬撃モーションの移動距離が結構と長いためノンストップで相手の周りで攻撃を続けることも可能だが、コンボ射撃にはスーパーアーマーを無視したふっとばし効果があることに注意。射撃を織り交ぜたコンボは一気に攻撃範囲が広まるので、味方のヘイトをととても容易に稼げるぞ。

モーションとしてのガードは存在しないが、カウンター射撃に一瞬のガード時間が発生する。こちらを狙う敵の眼前で行うには隙が大きく、失敗時のリスクも高いものの、マスターすれば大抵の攻撃にカウンター可能。攻撃一辺倒のプレイヤーを扱うには是非とも極めておきたいテクニックである。

武器派生一覧

マグナムブレード派生系

マグナムブレード [攻380 撃鋼弾Lv.1] 下位

マグナムブレード改式 [攻462 火160 撃鋼弾Lv.2]

ブラスターブレード [攻526 火220 撃鋼弾Lv.3]

ブラストブラスター [攻624 火290 撃鋼弾Lv.4] 上位

インフェルノラスター [攻716 火360 撃鋼弾Lv.4]

インフェルノラスター改 [攻960 火440 撃鋼弾Lv.5] 凄腕

タワーリングインフェルノ【煉】 [攻1270 火520 撃鋼弾Lv.5] 超級

アイシクルピアサー [攻518 氷240 徹鱗弾Lv.2]

ブリザードピアサー [攻602 氷350 徹鱗弾Lv.3] 上位

ハードスノウ [攻676 氷480 徹鱗弾Lv.4]

ハードスノウ改 [攻824 氷780 徹鱗弾Lv.5]

ストームプリンガー【散】 [攻988 氷1060 会心率15% 徹鱗弾Lv.5] 超級

物理と撃鋼弾の両面から相手を選ばぬ攻撃力に優れたブラスターブレード方面、属性攻撃力と切れ味に優れ、徹鱗弾による固定ダメージが有用なアイシクルピアサー方面の二種に派生する。

どちらの派生も最終強化手前までは手軽に強化していけるため、使用頻度の高い武器は常に一番い

いものを持っていたいと思うプレイヤーには特にオススメ。
ただしそれぞれの最終強化に必要な灼炎帝・氷獄帝素材の収集は難度が跳ね上がる。

スカルスラッシャー派生系

スカルスラッシャー [攻508 劇毒弾Lv.1] 下位
スカルリーパー [攻542 麻痺160 劇毒弾Lv.2]
グリームアイズ [攻598 麻痺220 劇毒弾Lv.3] 上位
痺銃剣ガシャドクロ [攻666 麻痺280 劇毒弾Lv.4]
痺銃剣ガシャドクロ改 [攻866 麻痺350 劇毒弾Lv.5] 凄腕
銃剣狂骨【衰】 [攻1026 麻痺440 会心率20% 劇毒弾Lv.5] 超級
サンダーブレード [攻516 雷160 衝撃弾Lv.1]
ボルトブレード [攻628 雷210 会心率5% 衝撃弾Lv.2]
スパークザンバー [攻702 雷260 会心率10% 衝撃弾Lv.3]
バスタースパーク [攻822 雷330 会心率15% 衝撃弾Lv.4]
バスタースパーク改 [攻932 雷380 会心率20% 衝撃弾Lv.5] 凄腕
迅雷銃剣トドロキ【震】 [攻1140 雷460 会心率25% 衝撃弾Lv.5] 超級
ライトニングテラー [攻844 雷350 麻痺200 会心率20% 撃鋼弾Lv.3]
サンダーコンクエスタ【征】 [攻1084 雷370 麻痺300 会心率25% 撃鋼弾Lv.4] 超級

魔骨龍素材を用いて強化する麻痺/毒銃剣。

幅広く電気素材を要求されるサンダーブレード系の二種に派生する。

スカルスラッシャー系はいかなる状況下でも状態異常が無駄になりづらいものの、欲張るとそのどちらにもかからないという状態になりがち。注意して運用したい。

サンダーブレード系が持つ衝撃弾は打属性の弾丸。的確に頭に打ち込むとスタンさせることも可能だが、スタン蓄積値自体は低いため他の打武器の攻撃にあわせた運用が求められるだろう。

どちらの派生も同HR帯ではかなり優秀な性能を誇り、長く付き合っていける一振りとなる。その分、要求素材の厳しさがネック。

ドラグーンブレード派生系

ドラグーンブレード [攻450 龍180 爆装弾Lv.1] 下位
試作竜討銃剣 [攻534 龍280 爆装弾Lv.2]
竜討銃剣改式 [攻612 龍420 爆装弾Lv.3] 上位
竜討銃剣正式 [攻744 龍520 爆装弾Lv.4]
強化竜討銃剣アーカム [攻904 龍630 爆装弾Lv.4] 凄腕
真竜討銃剣アーカム【破】 [攻1096 龍780 爆装弾Lv.5] 超級

その作成可能タイミングと要求素材の関係上、上位序盤から終盤にかけて広く使っていける龍銃剣。

龍属性だけで万事解決とはいかない凄腕以降での使い勝手は他の銃剣に一步譲るが、この銃剣の見所は爆装弾にある。

端的に言えば味方を巻き込みづらくなつた拡散弾である爆装弾は、銃剣でも十分に射撃戦を行うことができるだけの性能を持つ。

コンボ射撃時は性能が一転、周囲を爆散させ炎の帯を作り出す。ふっとばし効果はなく、固定ダメージ+発火効果という性能になっており、連続攻撃のダメージ底上げには最適。

スターライトブレード派生系

スターライトブレード [攻640 会心率15% 衝撃弾Lv.2] 上位
スタークラスター [攻870 会心率20% 衝撃弾Lv.3]
ティアリングエコー [攻1064 会心率30% 衝撃弾Lv.5] 凄腕
星銃剣アークトゥルス【輝】 [攻1032 会心率100% 衝撃弾Lv.5] 超級
星銃剣スピカ【角】 [攻1160 会心率40% 徹鱗弾Lv.5] 超級
星銃剣デネボラ【獅】 [攻1856 会心率100% 爆装弾Lv.5] 超級

シンプルな性能の無属性銃剣。

凄腕以降で何かと使い勝手のいい無属性武器であるため、銃剣をHR100以降も使おうとするならば是非とも生産しておきたい一本。

最終強化段階で三通りに派生し、それぞれ違った個性を持つようになる。専用のスキル構成を求め

られるテクニカルな逸品と言える。