

画像



動作

初期は杖状態だが、最初に振った時点で光の刃が発生し、以後は剣として扱う。

剣の発生時に1秒ほどの溜めモーションをとり、横へ1回転しながら刃を発生させる。この回転にも攻撃判定があり、溜めモーションを含めてコンボに組み込まれる。

振ったときの剣閃エフェクトが実際の攻撃判定よりも長く伸びるが、見た目のみ。構えているときの長さまでしか攻撃判定はない。

コンボでは3段目の踏み込みが大きい。特に空中ではかなりの速度で踏み込む。縦振り時に背中方向に大きく振りかぶるため、腕の根元や後方にも攻撃判定が出る。

立ち・歩行時 横 縦 横

飛行時 縦 横 横

走行時 横 縦 横

その他

バスタガントで出現する敵アーク「ハクメンスクナ」の所持している杖と同形。剣状態ではかなり目立つ。

最初の振り自体は早いですが、一振りごとの間隔がかなり長い。コンボの繋がりが遅く、3WAYダガーを連続で振るのと同程度の間隔になる。2010/9/2アップデートにて攻撃間隔が短縮され、上記の問題点は解消された。また、同時に3段目の威力が低かった不具合も修正された。

これにより、なんとか実用レベルにはなったが、160という高コストながらショートソード並の威力であるため、使いこなすのは容易ではない。

尚、名前の後に「紅月」「蒼月」と付くものもある。前者は合同オンラインイベントでのリアルガラポンの景品、後者は過去のシューティングゲームのクリア特典であった。通常の物との違いは刃の色で、紅月は赤く、蒼月は青い(スロットは紅月は3、蒼月は2)。

レビュー・コメント

- 隙が少なくなったお陰でかなり使いやすい武器になった。
刀身の長さともあまあの踏み込みもあり、密集している複数の敵を一気に攻撃出来る場面もある。
アリーナでもカムイでソドマス取る猛者も出始めてきた。

-- (名無しさん) 2010-09-09 23:34:48

- しかしコスト160に対して威力がショートソード並みしかないのはどうかと。攻撃範囲を生かすのであればやはりリペ団子への特攻斬り。タイマンでは微妙。 -- (名無しさん) 2010-09-10 06:53:04
- 亜種である紅月・蒼月の情報を一応書き込んでおきます -- (名無しさん) 2010-09-23 19:11:48
- コスト160に見合った性能かどうかは別にして、"弱い"武器では無いのは確か。低めの威力も3段攻撃という手数や、決して悪くはない誘導も踏み込み、そしてバカ広い攻撃範囲でカバーしているからさほど気にはならない。

「どうせカムイ」とか思わずに、一度手にとってしっかり使ってあげてください。ブロッソとは違う、カムイのよさが見えてくるはずですよ。 -- (名無しさん) 2010-10-04 14:47:55

- 刃を展開するモーションを着水で省略することが出来る -- (名無しさん) 2010-10-04 16:47:55
- 蒼月のスロットは2です -- (名無しさん) 2010-11-27 19:35:15
- 3回目の攻撃で斬り込むのでコンボが繋がらない -- (無名) 2011-11-16 19:10:11
- 今気が付いたんですけど、ジーウェインBDなどのメインウエポンの内蔵武器でBD角度を調整して、これを振ると、3回目の攻撃の角度を調整出来ます。これは何かに使えないだろうか・・・ -- (無名) 2011-12-11 20:37:07
- 上
大概の格闘武器は攻撃と攻撃の間にカメラを相手の方を向けておけば、誘導範囲に相手がいるなら誘導するぞ・・・ -- (名無しさん) 2011-12-11 21:07:07
- ゼロステからつなげてる人いたな・・・結構当たるが
ソードの判定が薄っぺらいから縦切りで逃げられる -- (名無しさん) 2012-04-13 15:59:51

名前:

コメント:

投稿

[すべてのコメントを見る](#)