

- 銃器
- ブルーローズ
- Ebony & Ivory(エボニー&アイボリー)
- Coyote-A(コヨーテ・エース)
- 災厄兵器バンドラ

## 銃器

PS3とXBOX360でボタン配置や名称が異なる為、以下のように表記します。

"(銃)"...遠距離攻撃ボタン

"(ス)"...スタイルアクションボタン

"L"...ロックオンボタン

"前方,後方"...左スティックを倒す方向

## ブルーローズ

ネロ用

既存の銃をネロが改造した六連装の上下二連リボルバー。

バレルを無理やり2つ備えさせ、ほぼ同時に2発の弾を発射させることが可能。これにより悪魔の強固な装甲を撃ち抜くことができる。剣を神聖視し、銃を蔑視する教団内で銃を扱うのはネロだけである。リロードとかどうなってるのよという疑問は永遠の謎。

- チャージショット習得後、右手の魔力を銃身にチャージすることで威力を増したり、敵を燃焼させたり、はたまた爆発を起こさせる強力な攻撃も可能となる。

通常の銃撃と違ってパワーが有り余っているようで、さすがのネロもその威力を持って余し気味である。多少隙ができるので使いどころには注意。空中で撃つと反動で後方に弾かれる。

- 距離が離れると威力が激減する性質があるので遠距離攻撃としては不向き。空中コンボ時の高度調整や滞空時間の延長手段として使おう。
- オートマチックモードだと戦闘中に溜めを自動的にやってくれる。押しっぱで溜めていなければ、バスター中などにチャージショットを溜めているのに展開させないで一本ずつ幻影刀が出せる。

名称	コマンド	攻撃力	備考
----	------	-----	----

ノーマルショット	(銃)	近:10+20 中:5+10 遠:2+4	<p>ある程度の連射性のある基本射撃。 2発の弾丸をほぼ同時に発射する。 距離が離れると威力が激減するため、 遠距離戦にはむしろ不適合。 空中連射時の反動(?)による滞空効果は便利で、 上空に退避して攻撃を凌ぐのに使える。 近接攻撃がギリギリ当たらない距離を基準距離とする と、 減衰範囲は以下の通り。 ・近距離判定：基準距離未満。威力減衰無し。 ・中距離判定：基準距離付近。範囲が非常に狭い。威力半減。 ・遠距離判定：基準距離以遠。使い物にならない程に弱体化 エボニー&amp;アイボリーに比べ連射性能は低いが、 1ショットで2発撃ち出し、1発の威力も高めなため、 通常撃ちの性能に大差はない。</p>
チャージショット LV1	(銃)長押し 腕が青く 光ったら離す	近:200 中:150 遠:100	<p>溜め撃ち。通常射撃と比べ威力が格段に上昇する。 基本的には吹き飛ばし属性を持っているが、 ダウン中の敵に対しては打ち上げ属性が発生する。 通常撃ち程ではないが、やはり距離減衰が発生する 反動による硬直があるので状況を見て使おう 要スキル習得</p>
チャージショット LV2	(銃)長押し、 腕が紫に 光ったら離す	近:300 中:250 遠:200	<p>少し威力が上がったチャージショット。 ヒットした敵は炎上し、これに 他の敵が触れればダメージを受ける。 しかし燃焼の範囲は狭く時間も短いため、 役に立つ場面はほぼ皆無。 やはり距離減衰が発生するが、影響は比較的小さめ。 なお、ここまで溜めたらLV3まで粘った方が 遥かにダメージ効率が高い 要スキル習得</p>

チャージショット  
LV3

(銃)長押し  
腕が赤く  
光ったら離  
す  
近:400  
中:350  
遠:300  
爆発:400

着弾後時間差で爆発する弾丸を放つ。  
ネコの技の中でも非常に強力な攻撃手段。  
爆発と合わせて、EX無しのコンボA3セット分弱に  
匹敵する程の威力がある。  
これを使えると敵殲滅速度が飛躍的に上がる。  
低レベル弾と同様に吹き飛ばし・打ち上げ属性を  
発揮するが、こちらは効果が非常に大きい。  
ブリッツですら一撃で浮く。  
距離減衰の影響も小さく非常に高性能。  
メフィスト系の霧やキメラを枯らせるのにも最適。  
難点はチャージ時間。剣攻撃しながら  
溜められるように練習しよう  
(ボタン配置変更がお勧め、DTボタンと交換が便利)  
要スキル習得

## Ebony & Ivory(エボニー&アイボリー)

ダンテ用

ダンテが自作した白黒の二丁拳銃で素早い射撃が可能。

DMC 1 から登場しているシリーズ皆勤武器。

- ・ 距離が離れると低い威力がさらに激減。遠距離でのダメージは連射した所で雀の涙程。
- ・ 近距離射撃時でもやはり火力不足。チャージしてもダメージ効率は近接武器に大きく劣る。空中コンボ時の高度調整などが有効な使用用途。

名称      コマンド      攻撃力 備考

ノーマル  
ショット (銃)

基本射撃。  
威力は低いが、連射性能が高く隙が小さい。  
連打を頑張れば、相当なレベルの連射速度を引き出せる。  
障害物に阻まれない限り、撃った弾は  
必ず敵に当たるという特性を持つ。  
近:10 軽量級の敵は連射すれば空中に釘付けに  
中:5 できるので、空中コンボの高度調整に便利。  
遠:2 ブルーローズ同様連射して滞空回避にも使える。  
エピデミックの最大飛距離を基準とした場合の  
減衰範囲は以下の通り。  
・ 近距離判定：基準距離の半分くらいまで。減衰無し。  
・ 中距離判定：基準距離の半分～基準距離まで。威力半減。  
・ 遠距離判定：基準距離以遠。大幅に減衰、もはや雀の涙

(要スキル習得)

魔力を込めた銃弾を発射する。

威力が通常撃ちの1.5~2倍に上昇。

連射性能も相まって、近距離時の怯み性能が非常に高い。

キメラの枯らせやメフィスト系の霧剥がしに有効。

連射すればアンジェロ系等の重量級の敵も

空中に固定できる。

前作3と異なり、チャージショット発射期間中の

再チャージができず、攻撃力の上昇幅も1.5倍と小さい。

チャージ弾を撃ち切ってから改めて溜め直す必要があり、使い勝手は落ちたといえる。

(銃)長押し  
チャージ 腕が光ったら離す  
ショット 一定時間  
連射可能

近:15  
中:8  
遠:4

・ガンスリンガー

Lv	名称	コマンド	攻撃力	備考
1	トゥーサム タイム	(ス)	近:15(20) 中:8(12) 遠:4(6)	<p>攻撃力()内は魔人化時の値。 レバーを任意の方向に入れることで、2方向への同時攻撃が可能。 まっすぐ前に向けて射撃していても、なぜか上下左右のかなりの広範囲をカバーしてくれる。</p> <p>単発の威力・怯ませ値ともに通常射撃より性能が高い。</p> <p>一体に集中砲火するとチャージショットと同等の威力・怯み・空中固定・剥がし効果がある。 限界連射速度は低めなものの、ボタン1押しで2連射してくれる。 そこそこの連射速度を楽に達成できるので扱い易い。 また、連続で撃ち続けてもひたすらコンボランクが上昇する特性を持つ。</p> <p>攻撃力の()内は魔人化時の値。 空中で倒立して真下に回転銃撃。 距離減衰が発生しない唯一のエボアボ技。 ただし、距離が離れればそれだけ弾が拡散して当たりにくくなるので、結局損。 ボタン押し続けで連射を維持できる DT時は単発の火力はE&amp;I技中で最強。 難点は攻撃範囲の狭さと当て難さ。 トゥーサム同様怯み・空中固定・剥がし値が高い。</p>
2	レイン ストーム	空中で(ス)	15(25)	<p>前方に超連射銃撃。 弾の性能・ランク上昇システムはトゥーサムと同等 発動までの連打をいかに安全に行うかが肝心。</p>
4	ハニカム ファイア	トゥーサムタイム 前方集中射撃中に (ス)8回(?)連打	近:15(20) 中:8(12) 遠:4(6)	

## Coyote-A(コヨーテ・エース)

散弾を発射するショットガン。対悪魔用に調整されている。  
名前や見た目は若干異なるものの、初代から登場し続けているシリーズ皆勤武器。

- 至近距離からの威力が絶大で、吹き飛ばし効果も付く。しかし距離が離れるほどヒットする弾数が減り、距離減衰も響いて威力が激減する。遠距離からではほとんど効果はない。
- ダメージと同時に敵を吹き飛ばす為、特にアサルトをダウンさせるのに大いに役立つ。逆にスケアクロウ系に対してはそれが災いし、コンボには組み込みにくい。
- 地上発射より空中で発射したほうが連射速度が速い。エネミーステップで隙をキャンセルしながら撃つと更に速い。大きな敵に対してはこれが有効。

名称	コマンド	攻撃力 (密着時)	備考
ノーマル ショット	(銃)	15× 10	<p>基本射撃。10発の弾を同時発射する。 密着時はギルガメスのコンボ構成技並の攻撃力を誇る。 溜めなくとも十分な怯ませ効果がある。 至近距離なら敵を吹き飛ばす。距離が開くと、 距離減衰と拡散の両方の影響を受けて威力激減、 吹き飛ばし効果も消滅する。 敵からダウンを奪い、戦力を削いだり攻撃行動を 中断させるという用途で真価を発揮する。 キメラの枯らせやメフィスト系の霧剥がしには、 エボアボチャージやDTジェラシーには劣る。 ボタンを押してから弾丸を発射するまでに若干のタイムラグがある ため、動きの素早い敵を近距離から狙うと外れることも多い。 また、ジャンプ中は足元には撃てない。キメラに潜り込まれると着 地時に被弾するので過信は禁物。 オブジェ破壊のお供 (要スキル習得)魔力を込めた弾丸を発射する。 威力が上がり、通常撃ちよりも敵を吹き飛ばせる間合いが長くな る。 密着すればギルガメスの踵落とし(溜め無し)に匹敵する威力が あり、 アンジェロ系やボス戦などで空中コンボに絡めるとダメージ効率 が上がる。</p>
チャージ ショット	(銃)を押し 続けて離す	20× 10	

- ガンスリンガー

Lv 名称	コマン ド	攻撃力	備考
-------	----------	-----	----

1	ファイアワークス	(ス)	130×3	ヌンチャクのようにショットガンを振り回しながら、前方・左右（若干前寄り）方向に3連銃撃。硬直が長くキャンセルもできない。軽量級の敵は吹き飛ばしてしまい全弾ヒットせず、吹き飛ばない敵からは硬直中に反撃される。実用性は非常に低い。オブジェ破壊時は大活躍
2	ファイアワークス・エア	空中で(ス)	130×3	ファイアワークスが空中でも使用可能になる。地上時より隙が小さくエネミーステップでキャンセルできるため、空中コンボに絡めると強い。密着すればメフィストの霧を1セット、ファウストも2セットで剥がせる
3	バックスライド	L+後方+(ス)	250	自分の真後ろに銃撃 実用性はほとんどないが、うまく決まるとスタイリッシュ。単発の威力はコヨーテ技中最高
4	ガンスティンガー	L+前方+(ス)	50+150	突進してショットガンを突き付けながら銃撃を叩き込む。突進は近接属性。 通常のスティンガーと比べると、威力が少し高いものの際が大きく移動距離が短い。 やはり実用性は低め。コンボの締めどうぞ。

## 災厄兵器パンドラ

様々な形態に変化する魔界の兵器。

その威力は絶大で、周囲の敵を一瞬で殲滅させることも可能。

しかし真の力を発揮するにはパンドラ自身に力を蓄積させる必要がある。

- ・ 大勢の敵を相手にする時に、その真価を発揮する。リヴェンジ(要スキル習得)やアーギュメントの殲滅力は絶大。
- ・ パンドラ専用の災厄ゲージというものが存在する。体力ゲージ上下2本の間を確認できる。
- ・ パンドラの銃ボタンで行う遠距離判定攻撃をヒットさせるごとに災厄ゲージが溜まっていく。ゲージ蓄積量は技毎に決められている。
- ・ 地上で銃ボタンを押すことで銃身を構え、離すと発射する。ノーロックの場合は左スティックで上下角を調整可能
- ・ 銃ボタンを押しながらコマンドを入力することで形態を切り替える。

コマンドの『左スティック左右』は「左スティックを左右どちらかに入力」で『左スティック回転』は「左スティックを時計回りor反時計回りに入力」の意味です。

一度構えたと左右の向きを変えられない。ジャンプや回避行動で発射をキャンセル・発射後の隙を減らせる。

- ・ オートマチックモードだと、銃ボタンを押し続けることによって形態を自動切替してくれる。(おそらく最速)
- ・ ジェラシーは距離による威力減衰が発生するが、その他のエピソードなどの爆発ダメージとリヴェンジによるビーム攻撃は、距離に関係なく一定のダメージを与えられる。

### 基本アクション

名称	コマンド	攻撃力	備考
----	------	-----	----

PF013 エ ピデミック ク	(銃)	50+150	前作3のカリーナ=アンに近い。 単発の威力が高めで吹き飛ばし属性を持つ。 ただし射程距離が短く撃ちこむ際の際と発射後の硬直が大きい。 連射が利かないため、密着時のダメージ効率はコヨーテに劣る。 災厄ゲージ上昇量は非常に小さい
PF124 ヘ イドリック ド	(銃)を押しな がら 左スティック を左右×3 入力	100+250	基本的な特性はエピデミックと同じ。攻撃力・射程・爆発範囲が強化され、複数の敵にヒットしやすい。災厄ゲージ上昇量は依然低い。魔人化時はコマンドが短くなる(左スティック左右×1)。弾の特性は変化無し。
PF398 リ ヴェンジ	ヘイドリック ド状態から さらに 左スティック 2回転	180+450	射程はほぼ無限、直線上に敵を貫通するレーザーを発射する。 ただし、壁などの障害物は貫通できないので注意。 レーザー部分の威力はエピデミックの2倍弱。 レーザー砲展開時に、エピデミック1発分弱程度の威力の近接攻撃判定発生。 前方に敵が集中した際に使うと真価を発揮、災厄ゲージ上昇量も優秀。 魔人状態ではコマンドが短くなるがレーザー部分の威力はそのまま。(左スティック1回転)
PF262 ジェラ シー	空中で(銃)	近:10× 7(20×7) 中:? 遠:?	攻撃力の()内は魔人化時の値。ガトリングガン、パンドラの技で唯一距離減衰が発生する。 威力は低いヒット数が多く、災厄ゲージを溜めるのに役立つ。 魔人化時に受ける恩恵が大きく、威力が2倍に跳ね上がる。 更にメフィストの霧を1セット、ファウストの霧を3セットで剥がせるようになる。

スタイル「ガンスリンガー」

Lv	名称	コマンド	攻撃力	備考
1	PF594 アーギュメント	(ス)	180	空中浮遊する移動砲台を展開する。 操縦中は常に災厄ゲージを消費。 左スティックで移動可能。 (銃)で単発ミサイル、(ス)でミサイル一斉発射(=10発同時発射)(災厄ゲージを大幅に消費)。一斉発射が非常に強力、事前にゲージを溜めておき、苦手な敵やポイントではこの技で強引に切り抜けるのも有効な手段

敵を追尾するブーメラン。  
 (ス)押し続けで災厄ゲージが0になるまで敵を攻撃し続ける。  
 3 PF422 グ L+ 後方 120×1~28 近接判定なので、ブリッツに当てると感電する。  
 リーフ +(ス) 黒ダンテやクレド等、連続性の近接攻撃に弱い敵に対して相性が  
 良い。

(災厄ゲージの最大値が2目盛上昇)

叩き付け 攻撃力はゲージMAX時のもの。災厄ゲージを全て消費する。威力  
 :100 は溜まっているゲージ量によって段階的に変化するが、難易度  
 振り回し よって威力が激減する。  
 4 PF666 L+ :50 発動までの隙が大きい  
 オーメン 前方 光:DH以下 発動前と後に振り回す  
 +(ス) :2000 発動前と後に振り回す  
 SOS・ きない  
 BP:1000 ファウスト系の霧、アンジェロ系の盾、ブリッツの雷などを  
 DMD:400 ジの有無にかかわらず一撃で剥がす効果がある

(災厄ゲージの最大値が2目盛上昇)