

## KAGURA 神弥（おみわたり）



「概要と手引き」より引用：

ハードエンクロージャを纏った単騎ミステルトウ「赫螺丸」。  
本来は試作武装や新アーキテクチャの試験運用の為に配置されているGRAVEYARDの備品。

基本フレームに4種の武装パッケージの内1種を装備する。  
各パッケージはそれぞれ歴史上に語られる構造物（建造物/要塞や衛星？）の名を冠する。  
それらは研究過程上の武装を取り入れたものが中心であり、  
単純な戦闘力やその有効性は兎も角、癖が強く特殊なものが多い。

弾数制限はあるが基本的に強力なメインショット、  
サブのブレードは狭範囲版では威力が高く、広範囲版はその範囲で雑魚の一掃に役立つ。  
メイン溜めの二本の槍は溜めに若干時間は掛かるが、かなり強力な部類に入る。  
また、Lv5ディスチャージの威力は法外。

ショット自動連射(射程長)

Mainチャージして打つ近接(中距離)

Main+Subの近接(短～中距離)

Lv5ディスチャージ

を同時には使わずに、ぐるぐる回して使うとそれなりに攻撃力がでると思う。

ボス戦ではLv5のディスチャージの使いどころが重要になる。  
つまりSOLを維持する必要があり、オートリジェクションでSOLを下げることにすら手痛い場合もあるので、  
あまりディスチャージに頼らずに的の攻撃を回避できた方が望ましい。

SOLを維持するために「被弾しなければ良い」という点で同じなので、  
ブートレグゴースト ADEPT との相性は良いかもしれない。

破壊力  
攻撃範囲

安全性（ボムによる回避が頼りづらい）  
扱い易さ  
アイコン回収

は簡単に引き出せる性能、 はテクニック次第で引き出せる性能

MS：メインショット

SW：サブウェポン

DC：ディスチャージ

## メインショット

正式名称不明

残弾がある（240回発射分）撃たなければ補充される。

一度押すと4発×6発射の弾を撃つ、マーカーがあるとそちらへ向け撃つ。  
マーカーの正面へ近づくほど一回に発射される数が増える（威力アップ、最大10発）  
素早く2連打後、押しっぱなしにすると自動連射になる（発射間隔も狭まり強くなる）

オーラの効果範囲は、発光している部分と狭いが、  
他機と比べショットオーラの威力が格段に高く、内包・撃ち込みSPを得やすい。

一度弾を空にし、攻撃をやめると強制再装填が開始される。  
一度満タンになるまでこの状態は続く。再装填中は攻撃は出来るが2発しか撃てない。  
（自動連射でも発射間隔が狭くならないので威力アップは不可）  
この再装填状態では、ショットオーラの各種効果も低下しています。

再装填中に攻撃すると装填停止、強制装填は通常装填より補充速度が格段に早い。

押しっぱ1秒後に溜め攻撃が可能になる。（前に二本の槍）自動連射時にも溜め可能。  
さらに1秒で強化（青から緑へ、威力約2倍）マーカーのちょっと先辺りが効果が高い。  
撃ち込みSPを得やすい。

## サブウェポン

暫殺

左右に周囲を切り刻む刃が発生。刃に攻撃判定。

メインを入力している時に使うと範囲拡大。（威力は低下）  
刃の回転方向から、自機下方の対象へ使用した方が効果を得られ易いだろう。

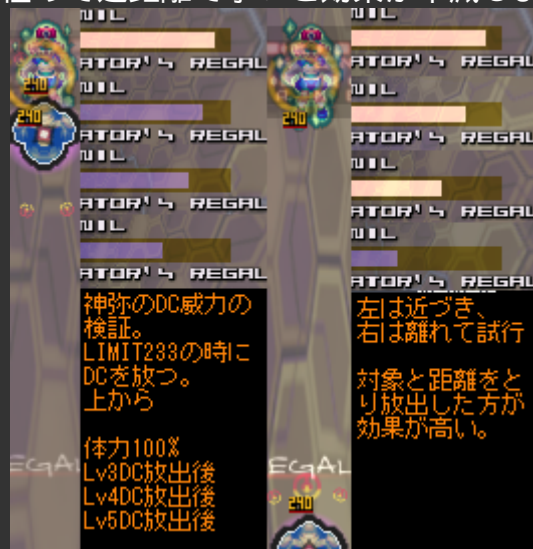
刃が何かに当たった時の傷のようなエフェクトで攻撃している（？）。  
多関節やブロック等に刃を当てれば、エフェクトが無数に発生する。



## ディスチャージ

KOB(Knows Only Blazing) <KOB-0Fs 神弥>

自機前方へ超高威力の光線を発射、持続時間は非常に短い。  
極めて近距離で撃つと効果が半減します。



## 主な連携

連携1 (MSタメ+SW)\*2~3 Lv2タメMS

道中での基本的な動きであり、ボス戦では弾数回復中の攻撃手段。  
タメMSをLv1にしたり、強制装填では無い状況では効率の良い弾数回復は見込めない

連携2 MS手動+SW

ほぼボス用

連携3 Lv2タメMS Lv2SW 連携2

ボス開幕用。焦ってMS押すとSWがLv1になる

連携4 MS自動 + Lv2タメMS

時間が長く激しい攻撃をしてくるボス(主に中の人々)向け  
威力では連携2に劣る。

カウンタ 16310

今日 1

昨日 7