

## キュベレイMk-II(ブルーツー機)(対策)

正式名称：AMX-004-3 QUBELEI Mk-II 通称：赤キュベ  
パイロット：ブルーツー  
コスト：2000 耐久力：520 盾：× 変形：× 換装：×

射撃	名称	弾数	威力	備考
射撃	ビーム・ガン	7	80	高性能な射撃ビーム。発生が速く射角も広い。
CS	ファンネル、ビーム・ガン 一斉発射	-	137~ 155	前作黒キュベのアシストと似た感じ。チャージ2秒。 ファンネル部分とBG部分どちらかが先に当たるかでダメージが変動する
サブ射撃	ファンネル	20		ファンネル3基発射(サブ押しっぱなしでその場に滞在、ボタン離してから発射)
特殊射撃	ファンネル	(20)		停滞ファンネル発射 ハモニカ砲を平行等間隔にした感じ
格闘	ファンネル	(20)		ファンネル3基発射
特殊格闘	ファンネル斉射(包囲)	(20)		敵機を9機のファンネルで包囲した後、一斉射撃
モビルアシスト	パウ(グレミー機)	5		プル機よりも若干追尾性が高い

### 【更新履歴】

09/11/9 細かい修正点を加筆  
09/07/20 外部リンク更新

## 解説&攻略

サザビー、アカツキ(シラヌイ)に続くコスト2000帯のファンネル機。  
常に9つのファンネルを身に纏う純粋な射撃機体。

格闘が存在しないため、当然ながら近距離で戦い抜くことは不可能。  
かといって遠距離で脅威となる武装があるわけでもない。  
よって必然的に近づいてくる相手をいなしながら中距離で丁寧に着地をとっていくという戦い方しかできない。

耐久力は2000コスト帯で最低から2番目の520。  
機動性に関しては、ND速度は並みだがジャンプの上昇速度・持続がかなり優秀。  
この機体のフワフワは特筆に値する。  
フワフワを生かして滞空時間を伸ばし、着地取りを優位に運ぶよう心がけよう。  
機体サイズがやや大きめなので注意。

ファンネルのリロード速度が意図的なのかとても遅いといった欠点がある。そのリロード速度はなんと1発/6秒。  
ファンネルは1回につき3発以上消費するため、これはかなり遅いものである。  
普通に戦っていると落ちるまでに2・3発分しか回復しないので、白黒キュベレイのようにファンネルを主力にした戦い方は不可能である。  
性能は微妙だが、サブ射など要所で痒いところに手が届くような性能の攻撃が多いため、勝つためには丁寧に生かしていかなければならない。

有する武装の中で唯一高い性能を持つのが射撃CS。  
これは展開されているファンネルをBRと共に斉射する攻撃だが、ファンネルの弾数は消費しない。  
ダウンが取りやすく、下射角がかなり優秀で、フワフワメインの戦い方にマッチする。  
ただしファンネルは一度ニュートラルの位置に戻らないと次の命令を受け付けないので注意。  
なのでCS>特射などをやると不発する。

全体的に使用感が淡泊で、「CSで着地狙いつつフワフワして、相手が近付いてきたらアシストやサブ射で迎撃」という一文でほぼ戦い方に説明がつく。  
対戦では苦戦を強いられる機体だが、相方との連携を上手くとってカバーしたい。  
様々な不足点から総合的な評価は低い、まったく勝てないという機体でもない。前述したとおりフワフワ性能は優秀なので読み合いに勝てればちゃんと役割をこなすこともできる。

格闘がなく、丁寧に着地をとらないと絶対勝てないなどの諸事情から、突っ込みグセのあるプレイヤーを矯正して中級者の段階をのほらせるには最適の機体。  
この機体を使いそこそこ勝てるようになれば射撃に関しては中級者以上と名乗っても問題ないだろう。

## 射撃武器

### 【メイン射撃】ビーム・ガン

**【常時リロード】【リロード:3秒/1発】【属性:ビーム】【よろけ/ダウン】【ダウン値:2】【補正率:70%】**

ハマーン機・プル機と同じく手首から発射するBR。  
2000機体相応のBRで、発生は破格の最速クラス。

格闘武装がないため、他の機体に比べ依存度が非常に高い。  
弾数は7発あり、リロードも平均的なので弾切れは少ないと思われがちだが、本機体において唯一弾数がともに回復する武器で唯一の手段となる武器であるため、かなり重要な役割を担っている。  
気軽にBGを使っていると、あっという間にズンダすらできなくなる。  
弾切れすると致命的なまでに手数および自衛力が大幅に低下するので、可能な限りCSで代用する必要がある。  
射角は手首から発射する都合上かなり広く、下方向、左右方向共に良好。  
そのためBD性能と相まって上から攻めやすい。

## 【CS】ファンネル、ビーム・ガンー斉発射

[チャージ時間:2秒][属性:ビーム][よろけ/ダウン][ダウン値:] [補正率:%]

ビームガン2発とともに、自機周りに停滞中のファンネルを円状に展開し集束するように撃つ。  
ファンネルを使う攻撃だが弾数は消費しないので、ファンネルの弾数が0でもしっかり全ファンネルからビームが出る。  
中央のBGがhit後強制ダウン、NDが早すぎるとBGが発射されない。  
格闘等でファンネルが送られている場合は残り全てで撃つ。全て送られている場合はBGだけが出る。  
BG2発の軌道はF91のヴェスパーCSに似ている。発射前に少し浮き、発射時に少し反動で後退するような動作がある。

この機体の主力武装。基本的にチャージ状態にしておき、相手の硬直を狙う。  
ちゃんとしたダメージを奪う意味でも、各種武装の弾切れを防ぐ意味でも、CSの役割は大きい。  
硬直を丁寧にこの武装で取っていけばダメージレースにも負けにくい。

射角・誘導・弾速は良好なのだが、発射までに若干の溜めモーションがあり、そのために命中率が微妙なものとなっている。  
移動中の相手には、まず当たらないと思ったほうが良い。また近すぎても安定しない。  
また発射後はファンネルが停滞状態に戻るまでに若干時間がかかる。この間はサブ射などが使えないことにも注意。

射角の広さから、赤ロックならほぼ真下にいても当てられるのだが、外れた場合相手傍に落ちてしまうリスクの方が大きい。  
なお、空中の相手に下から当てるときりもみで吹っ飛ばす為、長い時間拘束できる。

特殊格闘でファンネルを送った後、ロックを変えて放すと擬似マルチロックになる。  
ただしその場合はファンネルの弾数をきちんと消費してしまうので、暴発させないよう注意が必要。  
CSでファンネルの弾数を消費しないのは、あくまで自機周辺にあるときだけと覚えておこう。

余談だが、CSメインで大型ボス機体を簡単にダウンさせることが出来る。  
CS>メインでボスがダウンしてる間に、CSを溜める。そしてCS>メイン、ボスがダウン...という具合になる。  
が、同じようなことが可能なサザビーやユニコーンのほうが火力の問題から通常の敵への対処がしやすい為、正直微妙である。

## 【サブ射撃】ファンネル(3基)

[常時リロード][リロード:6秒×3/1発][属性:ビーム][よろけ/ダウン][ダウン値:] [補正率:%]

ファンネル3基を横に並べて発射。ナドレのメインを横にした感じ。アシキャン可能。  
射撃追加入力で最大3連射できる。自衛手段の主力。ズンタの初動にどうぞ。  
この武器の特徴は、どの方向でも振り向き撃ちにならないことである。  
ただし誘導は皆無。特に左肩あたりに展開するため、タイミングが合っても敵が右にいと当たらない。

なおリロードの関係上、なかなか使う機会が無く忘れがちだが、当てただけではダウンしないことに注意。  
当てたら、しっかりと追撃も当ててダメージとダウンにつなげたい。

サブ>サブ>メインで強制ダウンしないことを確認。サブの当たり方にもよるかも知れないが、ダウン値は低いかも知れない。  
サブ サブ>メイン>メインで強制ダウン確認。  
格闘のファンネルと違い、一発当たるだけでよろける。  
ファンネルを使う攻撃はCS以外全て弾数が共有であり、かつリロードが遅いので使いすぎないように注意。

格闘ボタンを長押しすると、その場停滞 2~3秒後 発射をする。疑似クロスも一応可能。  
ただし、ファンネルの弾数が3発未満だと出来ない。  
ステップ等で誘導を切られると、停滞を中断し自動でビームを撃ってしまう模様。

## 【特殊射撃】ファンネル(9基)

[常時リロード(共有)][リロード:6秒×n/1発][属性:] [よろけ/ダウン][ダウン値:] [補正率:%]

横に並べた9基のファンネルからビームを発射。ヴァサーゴのサブやGX(ディバイダー)のハモニカ砲のような感じ。  
前述の2つの武装との違いは、扇状に広がっていくのではなく、ビームが平行に直進するという点である。  
これも、格闘等でファンネルが送られている場合は残り全てで撃つ。

ファンネルを使う攻撃の中では切り札的存在。ファンネル消費量も多いため、トドメや迎撃など当てたいときの切り札として使う。  
ただし、これも誘導が弱く狙って当てなければ当たらない。またサブ同様よろけを取るだけなので、追撃を忘れないようにしたい。  
またファンネルが9基も残っている状況は稀である。その際には水平展開できる量も減るので、ひっかけにくくなることにも注意。

なお言われるまでも無いかもしれないが、サブ射撃と特殊射撃はその特性上、基本的に敵との距離が近いときに使う攻撃手段である。

この機体において、敵との距離が近いという状況は望ましくない。  
つまり、この2種の攻撃は使うこと自体が望ましくないのである。  
これらの武装を使うというときはリスクを冒してでも攻めるときか、リスクから逃げるときに絞ったほうが良い。

## 【格闘】ファンネル(3基発射)

**[常時リロード(共有)][リロード:6秒×3/1発][属性:ビーム][よろけ/ダウン][ダウン値:][補正率:%]**

ファンネルを3基敵機の周囲に飛ばす。

プル機と同じく、ビームマシンガン属性で、3発連続で当たって初めてよろける。

特格ファンネルと違い、射出中にCSを放っても飛ばしたファンネルからCSが放出されることはない。

サブ同様ファンネルの消費数が3発なので、これらを混ぜて戦いを組み立てることになる。

射撃戦にこの攻撃を混ぜることで、相手を捕らえるための最後の一手として使う。無論、時々しか使うことは許されない。

これを上手に使えるかどうかで全てが決まる。

なおプル機よりファンネルが相手の周囲に届くまでの時間が短い模様。要検証。

## 【特殊格闘】ファンネル斉射(包囲)

**[常時リロード(共有)][リロード:6秒×3/1発][属性:ビーム][よろけ/ダウン][ダウン値:][補正率:%]**

プル機のファンネルモードと同じ。

ただし、プル機とは違い途中で回収できないので使うのならしっかり当てたい。

格闘と同じように、ファンネルが相手の周囲に届くまでの時間がプル機より短い。

特殊射撃・CSをすると、その時点でファンネルからビームを撃つことが可能。

他のファンネル機同様、相手のブースト切れしたところを包囲するように放たないと当たらない。

また消費弾数も多いので、ここぞというとき以外は使用を控える。

使いどころは逃がしたくない敵への追撃などである。

なお、普通にCSを使うつもりでうっかり特格ファンネル中にCSを出してしまうと、

出したファンネルや弾数も一気に無駄にしてしまうことになるので注意したい。

CSが優秀な機体なので、慣れないと意外と起こりがちである。

## 【アシスト】パウ

**[リロード無][属性:実弾][よろけ/ダウン][ダウン値:][補正率:%]**

バズーカのような攻撃をするアシスト。

誘導と弾速が良好だが、アシストを呼び出してから攻撃するまでに間がある。

そのため、とっさの格闘迎撃にはあまり向かない。格闘のセルフカットも期待できない。

また呼び出した時点で射出方向が決まっており、ある程度距離が無いと性能を生かせない。

CSを使うべきタイミングにゲージが溜まっていないときなどに使うと良い。

この機体の武装の中で、唯一誘導性のある武装だといっても過言ではない。

味方が格闘を受たら迷わず使うべきである。

アシスト回数は5回と多め。使うべきタイミングでは惜しまずに使うべき。

アシストを上手く使えて初めて、各種武装の弾切れを押さえられる。

## 外部リンク

- [非公式掲示板 - 【プル】赤キュベレイMk-II【スリー】](#)
- [非公式掲示板 - 赤キュベレイMk- part2](#)
- [非公式掲示板 - キュベレイMk-II \(プルツーマシ\)スレ](#)