

こちらはキュベレイの武装解説等のページ。
コンボ、立ち回り、VS.キュベレイ対策、等は[キュベレイ\(対策\)](#)へ。

正式名称：AMX-004 QUBELEY 通称：キュベ、白キュベ
パイロット：ハマーン・カーン
コスト：3000 耐久力：650 ガード：（後格闘） 変形： 換装：x

射撃	名称	弾数	威力	備考
射撃	ビーム・ガン	10	90	高性能な射撃ビーム。発生が速く射角も広い。
サブ射撃	ファンネル停滞	16		自機周囲にファンネルを停滞させる。最大9機まで。
特殊射撃	ファンネル一斉射撃	1~9	30	停滞ファンネルがある場合レバーNその場撃ち、レバー入力オールレンジと選択して攻撃。
変形射撃 or変形格闘	ファンネル射撃	1~9	30	停滞ファンネルがある場合、ファンネルからビームを1発打つ。連射可能。
モビルアシスト	ガザC	3	85	自機両側に召喚しBR2発。GXのアシストと同様の攻撃で非常に高性能。全弾ヒットで85。
格闘	名称	入力	威力	備考
通常格闘	横斬り 横斬り2Hit 薙ぎ払い&突き	NNN	201	空地共通。 判定が広いのでステップを狩りやすいが発生と誘導が高くないので注意。
	派生 ファンネル追撃	N前 NN前	178 224	打ち上げてファンネルで追撃。 NDCしないと隙だらけだが、上げてダウンさせるため拘束は長い。
地上 横格闘	斬り 斬り上げ ジャンプX 斬り	横NN	183	あまりお目にかからない。
	派生 ファンネル追撃	横前 横N前	178 218	N格と同じく打ち上げてファンネルで追撃。
空中 横格闘	横斬り2Hit 斬り下ろし 薙ぎ払い2Hit	横NN	187	N格と同じく判定が広いが発生と誘導が高くないので先出しは控えるべき。
	派生 ファンネル追撃	横前 横N前	164 184	N格と同じく打ち上げてファンネルで追撃。
特殊格闘	連続突き	特	137-155	少しずつ前進しながら相手をめった刺し。 誘導は良好、各格闘をキャンセル可能。
BD格闘	回転斬り上げ	BD中前	126	判定発生誘導の性能が一番いいので先出しで狙っていける。 回転しつつ相手を斬り上げる4Hit技。
後格闘	"プレッシャー"発動	後	0	2秒弱オーラをまとい敵の攻撃を防ぐ。 敵が自機に当たるとピンク色オーラが広がり敵を包みこみスタンさせる。 その間無敵で各種格闘から即キャンセル可能。
変形 特殊格闘	方向転換	変形中 特	-	レバーを入力した方向に方向転換、急速変形する。

【更新履歴】

09/10/27 外部リンク更新
09/09/04 すかしコンボについて記述
09/07/23 コンボ欄編集

解説&攻略

代名詞であるファンネルを備えた、射撃よりの3000万能機。

ブースト性能全般が優秀、さらに横方向の慣性移動が残りやすい特性がある。
また空中再浮上初動が優秀で自由落下初動が遅いため、滞空時間を伸ばしやすい。
あまり使われないが、変形時の速度と持続はトップクラス。特格で方向転換もできる。
本作ではあまり重要視されないものの、ステップのキレもトップクラス。
機体が大きいため当たり判定が広いが、機動性自体は文句なし。
体感でそれほど高速に感じないのは、他機体と違って機体が大型であることと、若干上からの見下ろし視点だからである(ニューのファンネルシールド時の視点と似ている)。
赤ロック距離は長め。

射撃には優秀なBRとアシスト、扱いが難しいが高性能なファンネルを備える。
これらの射撃と良好な機動性能によって中距離射撃戦が得意。

格闘性能は3000機体としては並み以下。
始動パターンによって誘導や判定の特徴が大きく変化する。

全体としてサーベルが長いためリーチは長いのだが、BD格・特格以外は発生・上下誘導がよくない。
アシストが近距離戦において高性能で、プレッシャーという奥の手もあるため、迎撃に関しては結構戦える。
やV2といった同じ中距離向きの3000機体に比べても、意外と格闘のダメージ自体は高い方。

任意シールドがない事とファンネル管理が他の機体とは違うため、その慣れもかなり必要。

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][ダウン値:2.0][補正值:70%]

3000機体相応のBR。発生は最速クラス

10発もある上、リロードが早いので弾切れは少ないがこればかり連射していると、いざという時に撃てないということが起こるため弾数管理はしっかりおこなうこと。

射角は下方向、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。
ちなみにビームが細いというのはキュベレイ自身が大型なために見える錯覚。実際は通常BRとほぼ同じ。

【サブ射撃】ファンネル展開

[常時リロード][リロード:2秒/1発]

- 停滞ファンネルが0基、または9基未満の場合で入力

自機周辺に停滞ファンネルを展開する。展開では足が止まらず隙はほぼ皆無のため、BD中、自由落下中等暇があれば展開した方がよい。

他ファンネル機体との最大の違いはこの展開は攻撃入力ではなく、ただの自機周辺への展開である。
攻撃は展開後、下記BR派生と特射によって行う。

最大展開数は9基。戦場にあるファンネル全て合わせて9基までなので、先に数基展開している、オールレンジ攻撃をしている等あればその都度現状の展開数は減る。

長押しで展開数が調整でき、0 - 9基にするにはおよそ1秒程度かかる。

- 停滞ファンネルが1基以上ある状態で、メイン射撃後に入力

[常時リロード][リロード:2秒/1発][属性:ビーム][よろけ][ダウン値:1.0][補正值:84%]

威力は30。

停滞ファンネルが存在している状態でBR(内部)硬直中にサブ射撃を入力すると停滞ファンネルからビームを1本発射する。

これはBRからの派生入力であり、NDをはさむ、ファンネルビームだけ撃つ等とはできない。

また、サブ射撃を入力する際レバーをニュートラル状態にしていけない。

このファンネルビームは再度銃身補正がかかる他、ロックしていれば360度相手の方向を狙うメリットがある反面、射撃コンボに加えると火力がガタ落ちする。

近距離戦での射撃硬直を狙った格闘への牽制や、ブースト残量が少ないときの射撃コンボへの導入等要所では使っていける。

- 停滞ファンネルが1基以上ある状態で、格闘中に入力

[常時リロード][リロード:2秒/1発][属性:ビーム][よろけ][ダウン値:1.0][補正值:84%]

威力は30。

格闘の誘導中、斬ってる最中、斬り終わった硬直中などにサブ射撃を入力するとファンネルビームが相手に飛んでいく。

BR サブとは違い、レバーをNに戻す必要はない。

また、サブ射撃入力とは関係ないが、ファンネルを自機周辺に展開している場合ファンネル自体にも極小の当たり判定があり、相手の射撃がファンネルに当たる事がある。

これによって自機被弾を防げる場合もあるが、運要素が強すぎるため忘れてしまっても構わない。

【特殊射撃】ファンネル一斉射撃

[常時リロード][リロード:2秒/1発][属性:ビーム][よろけ][ダウン値:1.0][補正值:94%]

この入力によるファンネルの操作は、先に上記サブ射撃による停滞ファンネル展開が必要。

下記は「停滞ファンネルがすでに数基展開している」という前提条件を頭に入れておきたい。

また、下記全て移動を止めて特有のポーズをとる(NDC可能)。

- レバーニュートラルで入力

その場で、展開しているファンネル全基からビームが発射される。1HITでよろけ、5HITできりもみダウン。

射角はほぼ360度全方位。

銃口補正は悪くないが、誘導は弱い。

特有のポーズを取るため硬直が長くダメージも伸び悩む。

BRからキャンセル可能なため、さっさとダウンを取りたい、ブースト残量が少ない場合の選択肢として考えよう。

また、ニュートラル状態で特殊射撃入力後、射撃ボタンをホールドするとビームが発射されずファンネルがその場に設置され、自機が別行動を取れる。

設置可能時間は6カウント程度。相手がロックを切る動作をすると自動的に発射される。

射撃ボタンを放せばその設置された位置からファンネルビームが発射される。

擬似一人クロスも考えられなくもないが、起点がファンネルビームになり、相手からもある程度ファンネルが丸見えなため使いどころは現状厳しい。

- レバーニュートラル以外で入力

展開しているファンネル全基でオールレンジ攻撃。
ファンネルが敵機を追尾して自動ビーム攻撃。
通常のファンネルとは違って、相手付近にファンネルが到着するまでファンネルが視認できなくなる。
レバー方向は最初にファンネルが出現する位置をある程度決定できるというだけであり、あまり意味はなさない。

オールレンジ攻撃のファンネルは「相手を攻撃できる範囲に捉える」または「追尾限界距離に到達する」時にビームが発射される。

相手を攻撃できる範囲というのは、キュベレイMk-IIのCSのような包囲できる距離まで到達した場合、ファンネル追尾速度はBD程度の速度であるため、BDで移動している敵には空中では追いつけず結果的に着地をとれるという利点がある。

逆に近距離でフワフワしている敵にはすぐ追いついてしまい、中途半端なタイミングで発射してしまう場合もある。
また攻撃できる範囲に捉える判定はファンネルごとにそれぞれされているようで、相手が微量に動いている場合到着時間の差によりファンネルが複数回に分かれて相手を攻撃する場合がある。

追尾限界距離というのは、ファンネルが最初に視認できる位置からの動ける範囲である。
赤ロック圏内の場合、全機体の一度の移動量よりもおそらく長いため問題視しなくて構わない。
緑ロックの場合、ある一定距離追いかけたあと、その場でビームが発射される。自機から遠ざかる機体に対しては顕著に表れる。
緑ロックでは牽制してもあまり意味がないが、敵が動かなければMAPの端から端まで届くには届くので使いどころを考えよう。

■ 格闘中に入力

格闘を特殊射撃に派生できるのは他機体と変わらないが、キュベレイは格闘を外していても入力可能。
この際の入力も上記レバーNor入力の区別をきっちり認識する。
サーチを変えていれば別方向へ攻撃することも可能。
格闘を外した際の第二のプレッシャーとして期待はされたが、特有のポーズを相変わらず取るため相手格闘や射撃の方が早い場合が多い。
また、格闘に行く際にファンネル展開をしているという特定条件下でしか使用できないため、使いどころが難しい。
緑ロック時に格闘空振り 特射を行うとファンネルを打たずに収納される。

■ オールレンジ攻撃中に入力

追尾中のファンネルにビーム攻撃させる。
発射するタイミングは特有のポーズを取った後のため、着地をとる場合少し先読みが必要。
オールレンジ攻撃始動入力も兼ねるため、停滞ファンネルもあれば同時にそれを一斉射撃or追尾開始させる。

【変形射撃or変形格闘】ファンネル射撃

[常時リロード][リロード:2秒/1発][属性:ビーム][よろけ][ダウン値:1.0][補正值:94%]

展開しているファンネルからビームを1発打つ。ボタンを連打すればそこそこのスピードで連射可能。
射角は360度全方位あるため逃げながら打つことができるが、変形自体あまり出番がないので忘れてしまっても構わない。

【アシスト】ガザC

[リロード無][属性:ビーム][よろけ][ダウン値:0.5*4][補正值:60%(1本あたり90%)]

ガザCが左右に計2機出現して、それぞれがナックルバスターを2連射。
計4発のビーム攻撃。
発生が早い。
連射間隔が短く、それぞれに銃口補正。
Xのアシストと同じと考えて良い。
フルヒットでダメージ85、補正率60%。

硬直取り、攻めの起点、プレッシャー後の追撃など様々な用途に使えるが、使用回数が3回しかないので注意。
またビーム射出部分が機体よりも前に出ているため、至近距離で直進してくる敵機に当たりにくい。
格闘の突進で抜けられることもあるため、格闘迎撃に使う場合は、バクステアシストが無難。

格闘

全体的にあまり伸びず突進速度も遅いので、リーチの長さをいまいち生かしきれない感がある。
Nと横格は上下への誘導が弱いので注意。

【通常格闘】

NNNで3段5Hit、[横斬り] [横斬り2Hit] [薙ぎ払い 突き]、空地共通。
そこそこの威力、そこそこのカット耐性。
発生は早くないが、初段の攻撃範囲がかなり広い。
左から振りかぶり、ビームサーベルが長い相手左ステップはひっかかりやすい印象。

1,2段目から前派生が可能で、相手を打ち上げ 打ちあがった相手をファンネルが追撃という攻撃に変化。
ファンネル追撃中自機は完全に停止するが、ファンネル展開完了直後かそれ以降にNDすればファンネルが自動追撃してくれる。
ただしブースト切れには注意。

またファンネルを展開した際にサーチを変えて特射をすると、前派生のファンネルがサーチを変えた後の敵へ向かうバグ？が確認されている。
どれだけ敵との距離が離れていても特射を入力した瞬間にファンネルが当たる。
ただ、これは多用しないこと。下手すると通信エラーが発生することが有志の調べにより判明している。

また前派生で打ち上げた敵にN格闘を2段目から当てる通称すかしコンボというものがある。[参考動画](#)(2:07頃)
 前派生で打ち上げた瞬間に後ND N格闘を振る 1段目をすかす 落ちてきた敵に2段目がHitするという流れ。
 タイミングはそこそこシビア。早すぎると2段目が当たらず、遅すぎると2段目が相手の上を通ったり1段目が当たってしまう。
 後NDを挟むためブーストをかなり消費する。そのため実戦ではなかなか決めづらい。
 しかし決めれば安定して270以上という、格闘機顔負けのダメージを取れるので練習しておいて損はないだろう。

格闘前派生は高高度まで打ち上げて強制ダウンを取れる上、自機は早いタイミングでNDすることも可能なので片追いや放置の始動として非常に優秀である。
 しかしファンネルの弾数を消費するため、前派生からNBD格闘で代用する方がいい。

通常格闘	動作	累計威力 (累計補正率)	単発威力 (単発補正值)	単発ダウン値	属性
1段目	横斬り	50(84%)	50(-16%)	1.7	よろけ
前派生	打ち上げ	75(78%)	30(-6%)	0.3	ダウン(受身不可)
追撃	ファンネル展開	178(46%)	20*8(-4%*8)	0.3*8	よろけ
2段目(1Hit)	横斬り	84(79%)	40(-5%)	0.4?	よろけ
2段目(2Hit)	横斬り	115(74%)	40(-5%)	0.4?	ダウン
前派生	打ち上げ	137(68%)	30(-6%)	0.3	ダウン(受身不可)
追撃	ファンネル展開	224(36%)	20*8(-4%*8)	0.3*8	よろけ
3段目(1Hit)	薙ぎ払い	160(69%)	60(-5%)	0.5	ダウン
3段目(2Hit)	突き	201(64%)	60(-5%)	0.5	ダウン

【地上横格闘】

横NNの3段、2連斬りから二本のサーベルで叩き落とす。
 めったにお目にかかれぬがキュベレイには素早く斬るのでダメージ効率が良い。前派生あり。

地上横格闘	動作	累計威力 (累計補正率)	単発威力 (単発補正值)	単発ダウン値	属性
1段目	横斬り	50(84%)	50(-16%)	1.7	よろけ
前派生	打ち上げ	75(78%)	30(-6%)	0.3	ダウン(受身不可)
追撃	ファンネル展開	178(46%)	20*8(-4%*8)	0.3*8	よろけ
2段目	横斬り	109(74%)	70(-10%)	0.3	ダウン?
前派生	打ち上げ	131(68%)	30(-6%)	0.3	ダウン(受身不可)
追撃	ファンネル展開	218(36%)	20*8(-4%*8)	0.3*8	よろけ
3段目	叩き落とし	183(64%)	100(-10%)	1.0	ダウン

【空中横格闘】

横NNで3段5Hit [横斬り 横斬り] [斬り下ろし] [薙ぎ払い 突き]
 N格闘とは逆から振りかぶるためサーベルの長さを生かして強引に当てる際に使い分ける。
 前派生で手早く片追いたい時にも有効。

空中横格闘	動作	累計威力 (累計補正率)	単発威力 (単発補正值)	単発ダウン値	属性
1段目(1Hit)	横斬り	30(84%)	30(-16%)	1.7	よろけ
1段目(2Hit)	横斬り	55(74%)	30(-10%)	0.3	よろけ
前派生	打ち上げ	77(68%)	30(-6%)	0.3	ダウン(受身不可)
追撃	ファンネル展開	164(36%)	20*8(-4%*8)	0.3*8	よろけ
2段目	斬り下ろし	107(64%)	70(-10%)	1.0	ダウン
前派生	打ち上げ	126(58%)	30(-6%)	0.3	ダウン(受身不可)
追撃	ファンネル展開	184(34%)	20*6(-4%*6)	0.3*6	よろけ
3段目(1Hit)	薙ぎ払い	145(59%)	60(-5%)	0.5	ダウン
3段目(2Hit)	薙ぎ払い	187(54%)	70(-5%)	0.5	ダウン

【BD格闘】

縦回転しながら両手に持ったビームサーベルで斬り上げる。
 ダメージは高くないが、伸びと上下誘導が優秀。発生や突進速度なども良好。
 キュベレイの格闘としては動作時間の短さも含めてカット耐性が高め。
 空振りしてもある程度は突進して上昇するため、NDCで離脱しやすい。

BD格闘	動作	累計威力 (累計補正率)	単発威力 (単発補正值)	単発ダウン値	属性
1Hit	回転斬り	30(94%)	30(-6%)	1.7	ダウン
2Hit	回転斬り	58(88%)	30(-6%)	0.3	ダウン

3Hit	回転斬り	85(82%)	30(-6%)	0.5	ダウン
4Hit	回転斬り	126(76%)	50(-6%)	0.5	ダウン

【特殊格闘】

ビームサーベル突き刺し 連打でめった刺し 逆側の腕のビームサーベルで突き刺し、
 そこそこ動くが時間が長く、最初と最後の刺し以外ダメージは細かく小さいのでカットの危険性がある場合出しづらい。
 最後の刺し以外はよるけ属性だがダウン属性の射撃・格闘をもらって吹っ飛んでいるところを刺すことができる。(強制立ちではない)
 全体的に上下誘導が弱い中、360度ある程度の誘導距離があるのが強み。
 各種格闘から派生可能。

初段が当たった後何も入力しないとめった刺し3Hit後突き刺し。
 格闘連打で最大6Hitまで増える。

尚、壁際だとそこそこの確率で最終段をすかるので注意。

特殊格闘	動作	累計威力 (累計補正率)	単発威力 (単発補正值)	単発ダウン値	属性
1段目	突き刺し	50(84%)	50(-16%)	1.7	よるけ
2段目(1-3Hit)	めった刺し	75(78%)	10*3(-2%*3)	0.1*3	よるけ
追加入力(4Hit)	めった刺し	82(76%)	10(-2%)	0.1	よるけ
追加入力(5Hit)	めった刺し	90(74%)	10(-2%)	0.1	よるけ
追加入力(6Hit)	めった刺し	97(72%)	10(-2%)	0.1	よるけ
3段目	突き刺し	3Hit 137(68%) 4Hit 143(66%) 5Hit 149(64%) 6Hit 155(62%)	80(-10%)	1.0	ダウン

【後格闘】”プレッシャー”発動

[チャージ時間:11秒][属性:射撃シールド+格闘カウンター(Hit時相手スタン)][ダウン値:-][補正值:-]

ポーズしてピンク色のオーラを纏う防御技。

全方向にシールド判定が発生。

シールド判定は射撃(ビーム、実弾、照射ビーム問わず)にも格闘にも有効。

オーラを纏っている最中に敵機(の格闘)が触れるとスタン属性のオーラを展開。爆風のように大きく広がる。

(大体 の核の爆風位?)。

オーラ展開中も自機全方位のシールド判定継続。

ブーストが切れた状態でも纏うことができるが、射撃判定の攻撃を一発受け止めるだけで解除される。

オーラ纏いは、NDCせず敵機も触れないとおよそ2秒ほど維持できる。

纏いからオーラ展開中まで常にブーストゲージ消費。

オーラを纏っている際にブーストが切れた場合はオーラが解除される。

発動中は攻撃や移動不可。

オーラ展開時のブースト消費が大きいのでNDCも難しい。

ただし、オーラ展開「直前」にNDCする。いわゆるプレッシャーキャンセルをすればスタンした敵機に追撃することも可能。(通称：プレキャン)

これを使うと、上記に書かれているすかしコンボもほぼ確定で入るため、使えるようにするとかなり強力。

NDCできなかった場合でもアシストによる追撃が間に合うことがあり、場合によっては格闘も当たる。

ただし、この場合相手は大抵ダウン中なので、特格がもっとも安定する。

先にファンネルを飛ばしているが高確率で当たる。

オーラ展開でのスタン時間はそれなりに長いので、相方に追撃してもらうのもよい。

各種射撃・格闘をどんなタイミングでも(外していても)キャンセル可能。

射撃も格闘も無効化可能で、オーラを展開しなければNDCも容易なのでリスクは低め。

後格誤爆 即NDでも、構えた瞬間に弾を消費するので注意。

弾が無い場合ポーズをとるだけで効果はない。

リロードは短めだが連発はできないため注意。

攻撃を防げる時間はBDゲージ量に比例する。

主に射撃を防ぐとき重要で、BDがあれば多少の多段ヒット武器も受けられる。

しかし、BDが切れた瞬間に喰らってしまうので、見極めが肝心。避けられる場面は避けるべき。

ボス級の照射ビームやオールレンジ攻撃を防ぐのにも便利だが、

サイコ・ガンダムの両手を合わせての照射ビームはかなりの遠距離でない限りBD量最大から防いで途中喰らう。

また、アジールの有線サイコミュ式メガアーム砲も、自機がダウンするまで撃ち続けるのでどうしても防ぎきれない。

「どうしても回避できない時」の時間稼ぎにはなるが、上記の通り、避けられる場面は避けるべき。

またプレッシャーでダメージが入るという件は、先に展開した包囲ファンネルがプレッシャーでスタン中の敵機に当たり、ダメージが通るだけである。

参考

- プレッシャーで防げる武装...複数の攻撃が同時にヒットしても防ぐことができる。
単発射撃全て(BR・BZ・MG・アンカーなど)
多段射撃全て(デスサイズメイン・ピギナアシスト等)...オーラを纏っている時に当たってもしばらくガリガリされる。
照射射撃全て(W0メイン・サテライト等)...ブーストMAX時、当たる寸前にオーラを纏えば殆どの照射系射撃を防ぐことができる。
格闘全て(ZZなどの掴み技・エピオンの鞭・マスターメインも含む)...オーラを纏っている時に当たるとオーラ展開開始。
爆風系全て(2号機や髭の核・ザク改の爆弾・W0やサテライトの爆風等)...2号機の核弾頭の直撃から防ごうとすると途中でブーストが切れて爆風を食らう。
ガンダムナドレのトライアルシステム...トライアルの判定が残っているうちにオーラ纏いをやめるとスタンしてしまう。
- オーラ展開でスタンさせられない機体
アレックス(チョバムアーマー着用) チョバムを着ているとオーラ内を自由に動けるが、キュベレイはシールド状態なので格闘をしてもはじかれる。
体を通して出る力発動中のZ オーラの中を動くことは可能だが格闘を振ってきた場合はZが強制ダウンする。

【変形特格】

変形中にレバー+特格で発生。
変形版NDのようなもので、攻撃判定はない。
レバー入力方向へ急速方向転換して変形移動を続ける。

上手く使いこなすと離脱や遠距離維持に使える。
しかし、変形中の戦闘力が非常に低いため活躍機会は少ないだろう。

| コンボ、立ち回り、VS.キュベレイ対策 等は[キュベレイ\(対策\)](#)へ。

外部リンク

- [非公式掲示板 - キュベレイ Part-5](#)
- [非公式掲示板 - キュベレイ Part-4](#)
- [非公式掲示板 - キュベレイスレ part-3](#)
- [非公式掲示板 - キュベレイスレ part-2](#)
- [非公式掲示板 - キュベレイスレ part.1](#)