

こちらはガンダムシュピーゲルの武装解説等のページ。
コンボ、立ち回り、VS.ガンダムシュピーゲル対策、等は[ガンダムシュピーゲル\(対策\)](#)へ。

正式名称：GF13-021NG 通称：忍者
パイロット：シュバルツ・ブルーダー
コスト：2000 耐久力：600 ガード：× 変形：× 換装：× 地走型BD(ジャンプ可)

射撃	名称	弾数	威力	備考
射撃	メッサーグランツ	24	15~140	2HITでよろけ
射撃CS	メッサーグランツ(爆破)	-	15~193	飛び上がってからクナイを4本4列で投げる、着弾すると爆風発生
サブ射撃	アイアンネット	1	80	スタン、格闘中に使うと専用の派生格闘が出る
モビルアシスト	ライジングガンダム	4	70	出るまで長いが弾速速い、ダウン
格闘	名称	入力	威力	備考
地上通常格闘	斬り 2段突き 切り上げ 飛び回し蹴り 回転蹴り	NNNN	214	
地上横格闘	後ろ回し蹴り2段 突きめった刺し	横NNN	201	
空中通常格闘	2段斬り 斬り上げ サイコクラッシャー	NNNN	192	4段目は多段HIT
空中横格闘	2段斬り 斬り上げ サマソルト 回し蹴り	横NNNN	200	
後格闘	畳返し 真上から肘打 踏みつけ×10 蹴り飛ばし	後N連打	~207	カウンター
特殊格闘	シュトゥルム・ウント・ドラנק	特	~128	突進技、独楽の様に回転しながら突進
BD格闘	シュトゥルム・ウント・ドラנק	BD中前	~100	突進技、体を横にして回転しながら突進。サブ派生可能。
格闘CS	シュトゥルム・ウント・ドラנק	格闘CS	22~181	独楽の様に回転しながら真上に移動。竜巻部分は射撃属性。
特殊射撃	分身の術	特射	128	出の遅い突撃技

【更新履歴】最新3件まで

10/07/16 細かい数字追加
09/12/24 全体的に修正
09/06/03 コンボ追加

解説&攻略

2000コストの地走型MFで、マスターガンダムと並び耐久力は同コスト最高の600。
ハイパーモードによる一発逆転がない上に格闘のダメージ効率が低く、MFとしては火力不足を感じることもある。

そのかわり、広範囲に高威力の爆風を起こす射撃CS、判定の大きさと誘導が優秀で敵機をスタンさせるサブ射撃、攻撃判定が一瞬で画面端まで到達するアシストと、MFながら様々な中距離以遠の攻め手がある。他のMFにありがちな「中距離以遠では空気になりやすい」という欠点を高いレベルで克服している。ただし、どの射撃武装も発生や弾速が遅いものばかりなので、狙って打てていくには慣れを要する。

格闘カウンターとして使える畳返し(後格闘)、判定が凄まじく強い特殊格闘もあり、近距離戦も十分に対応できる。ただしどちらも他の格闘と同様に火力が低いため、使用する際には慎重な判断が必要。他の機体とは一線を画した戦い方が要求される玄人向けの機体。

射撃武器

【メイン射撃】メッサーグランツ

[撃ち切りリロード][リロード:5秒/24発][属性:実弾(特殊)][よろけ][ダウン値:0.3×2+0.45×10(側転:0.6×2)][補正率:-4%][ダメージ:15/1本]

クナイを2本撃つ。追加入力で3本ずつ2回連射。最後は宙返りしながら4本撃つ(MAX4回入力、計12発消費)、2HITでよろけ。連射中にレバーを左右どちらかに入れている場合、その方向に側転しつつ2本のクナイを投げ連射が終了する。ダウン値は最初の2本だけ低く、後はそこそこ高い。発生と誘導はいまいちだが、弾速はそこそこで銃口補正も強い。ステップされなければ連射中のクナイにも銃口補正がかかるが、連射は動きが止まって隙が大きいの。最初の2本発射を基本とし、それが当たらないと思ったら連射せずにND推奨。一発のダメージこそ低いが、全段当てればBR3発並みのダメージは一応取れる。

主な用途は硬直取りや削り、早めの格闘迎撃。よろけを取れば、近距離ではNDから格闘コンボに繋げられる。火力の低さを補うためにも逃さず追撃したいところ。また、中距離でよろけ誘発前にサブ射撃を撃てば、クナイヒットでよろけた所にサブ射撃が当たる。

こちらはタイミングが難しいため、無理なら連射するか相方に追撃してもらおう。

【射撃CS】メッサーグランツ(爆破)

[チャージ時間:4秒][属性:実弾(特殊)/爆風][ダウン][ダウン値:0.25×20][補正率:-4%][ダメージ:15×20]

1機体分ジャンプして相手に向かって4本のクナイを1列に投げ、着弾すると爆風が発生する。一瞬で広範囲に爆風が発生するため、着地際を狙うと非常に嫌らしい。誘導はそこそこにあるが、弾速と発生が遅いため、積極的に使うには慣れが必要。チャージ時間は長いですが、それを逆手に取ってチャージしながら他の射撃を使うこともできる。

射程が極端に長く、開幕直後に核を投げる 等に刺すことも出来ないことは無い。

ロックの状態にかかわらず、相手より上から使うのが好ましい。相手の背後に障害物があると尚良い。今作では爆風判定に射撃キャンセル補正がかからないため、格闘で相手を追尾 CSCというトリッキーな動きもできる。

CSに固執して射撃ボタン押しっぱなしだと、咄嗟に他の射撃が使えないので注意。

なお、MAに対しては「4発すべて」命中させるとダウン(黄色ロックに)させられる。地味にMA戦の要。エルメス、サイコ、マンサ、アジール相手に近距離でこれを使えば楽に高ダメージ&ダウンを取れる。特に、前二体は完封も夢ではない。

主な使いどころ

■ ダウン中の相手の起き攻め

慣れた相手にはほとんど当たらないが、動きを制約することは可能。なお、起き上がりに合わせて相手を飛び越えてから撃つと、相手の視点をある程度操作しつつ起き攻めが可能。ただし、相方にサーチを変えることで視点変更は一応回避できる。敵背後に障害物があるとさらに嫌らしい。

■ 真下の敵、障害物に隠れた敵への不意打ち

現実的な使い道その1。

■ 置き

現実的な使い道その2。
前方にいる敵に投げ、後方にいる敵が爆風に巻き込まれるのを狙う。

■ 射撃暴れに対するカウンター

タイミングを合わせれば、初動の飛び上がり動作で相手の射撃を避けられる。上述のようにCSCの補正がないため、「格闘で追い回す 暴れ射撃をCSCで避けて反撃」という芸当が可能。着地間際の暴れに対して使うと非常に効果的だが、格闘で反撃されては元も子もないのでやりすぎには注意。

■ 先読みの格闘迎撃

相手に「クナイを直撃」させる数少ない方法。
当然自分も爆風に巻き込まれる。

■ 自爆

クナイを投げ、爆風に自ら飛び込んで被ダメージを抑える。
やりすぎると相方が片追いされて負担が大きい。

【サブ射撃】アイアンネット

[撃ち切りリロード][リロード:3秒/1発][属性:実弾][スタン][ダウン値:0.5][補正率:-20%][ダメージ:80]

ネットを射出し、ヒットすると相手をスタンさせる。射出前にNDすれば弾は消費しない。発生が遅い上にネットは相手の射撃に相殺されるが、判定の大きさと誘導に優れ単発ダメージも地味に高い。赤ロックで射出すれば、その後緑ロックになってもきちんと誘導してくれる。これを当ててスタンした敵に格闘をしにいくのが基本。ダウン値が低いいためほぼフルコンを入れることができる。格闘が無理ならメインやアシストでの追撃、それも無理なら自機での追撃を諦めて相方に任せよう。中距離(赤ロック時)の着地取り、カット手段としてはアシストよりこっち。味方に当たると関係無くビュッ'ッ'するので注意。リロードが早いので、基本的に溜まったら投げる程度でも良い。

格闘をこれでキャンセルすると、専用の派生格闘が出る。後述。

【アシスト】ライジングガンダム

[リロード無][属性:ビーム][ダウン][ダウン値:1][補正率:-20%][ダメージ:70]

ライジングガンダムが左後方に現れ、射撃(ライジングアロー)を1発行う。HITでダウン。発生は遅いが、銃口補正が強く攻撃判定が一瞬で画面端まで到達する。エクシアのアシストと性能が非常に似ているが、こちらはアシストの出現が遅く、ビームが細い。

主な用途は緑ロック時の硬直取りとカット。必中を心がけ、抱え落ちしないようにしたい。他の地走系同様、使い切った後はズサキャンに使うと良い。

格闘

このゲームとしては珍しく、NDをあまり使用しないコンボが豊富にある。そのためロック切り替えはやりやすい。長い格闘を叩き込んでいる間はロックを切り替えてもう一人の敵の様子と相方の状態を伺おう。特格のヒットストップ時に意識してロックと視線を変えるだけでもだいぶ違うはずだ。

【特殊射撃】分身の術

ポーズの後に突進、HITすると分身して真上へ吹き飛ばす(自分も一緒に飛ぶ)。ND後に追撃可能。上下の誘導はかなりのもので、赤ロック時に使えば敵が画面外上空へ行っても相手に向かって突進する。(上へは真上まで可能。下へもほぼ同等だと思われる。)非確定だが、打ち上げられたところに突進をもう1度当てることもできる。突進はスタン属性であるため、すでにスタンしている相手に当たった場合は分身攻撃に派生しない。見た目はカッコいいが直当ては難しいので、封印してしまってもあまり問題ない。上記にあるように上下は完璧なため、一応高低差を利用して当てにいけないことはない。突進は建物に当たっても突き進むため、上手く利用すれば不意を突いて狙えたりもする。が、やはり運用は難しいので無理に使う必要はない。マスターガンダムの酔舞・再現江湖デッドリーウェーブに近い技。判定の強さはデッドリーウェーブとまったく同じ、忍者の分身と相打ちでお互いスタンしたのを確認。

特殊射撃	動作	累計威力	累計補正	累計 ダウン値	単発威力 (単発補整)	単発 ダウン値	属性
1段目	突進	50	-2%	1.0	50[-2%]	1.0	スタン
2段目	分身突撃	128	-32%	1.5	80[-30%]	0.5	ダウン

【格闘CS】シュトゥルム・ウント・ドランク

直撃/竜巻[チャージ時間:2~3秒][属性:格闘/射撃][ダウン][ダウン値:0.3/0.5(1hit)][補正率:-6%/-16%][ダメージ:22/50]ポーズを決めた後、周辺に黒い竜巻を発生させ、その後ヘリコプターのように上昇する。竜巻は射撃属性。チャージ時間は短い、発生が非常に遅い。後格と特格が優秀で、かつ格闘ボタンを押しっぱなしにしているととっさに殴れないので出番はない。どうしても使いたいならサイコガンダムにでもぶちかまそう。デカさとダウン値のおかげでそれなりに削れる。とは言え、コレを当てられるほどの隙があるなら、普通に殴った方が早い。加えて、BOSS以外の機体は初段ヒット後に受身を取れる。威力自体は高いが、やっぱり使わないほうが無難。

【地上通常格闘】

体を左右に振りながら相手に接近してシュピーゲルブレードを使い左で斬り 突き 右で突き 左で切り上げ 飛び回し蹴り 回転蹴りの6段8ヒット格闘。最後まで当てると強制ダウン。

地上通常格闘	動作	累計威力	累計補正	累計 ダウン値	単発威力 (単発補整)	単発 ダウン値	属性
1段目(1hit)	斬り上げ	30	-8%	1.7	30[-8%]	1.7	よろけ
1段目(2hit)	切り上げ	48	-16%	1.7	20[-8%]	0.0	よろけ
2段目	突き	98	-26%	2.0	60[-10%]	0.3	よろけ
3段目	斬り上げ	143	-36%	3.0	60[-10%]	1.0	よろけ
4段目	蹴り上げ	188	-46%	4.0	70[-10%]	1.0	ダウン
5段目(計3hit)	回し蹴り	214	-76%	5.2	20x3[-10%x3]	0.4x3	ダウン

【地上横格闘】

上段後ろ回し蹴り 下段後ろ回し蹴り 姿勢を低くしてシュピーゲルブレードで突き 腰だめに構えたシュピーゲルブレードでめった刺しの4段8ヒット格闘。格闘中はあまり動かないが地上通常格闘より早く終わりダメージもそれなりにある。

地上横格闘	動作	累計威力	累計補正	累計 ダウン値	単発威力 (単発補整)	単発 ダウン値	属性
1段目	回し蹴り	50	-16%	1.7	50[-16%]	1.7	よろけ
2段目	回し蹴り	92	-26%	2.0	50[-10%]	0.3	よろけ
3段目	突き	136	-36%	3.0	60[-10%]	1.0	よろけ
4段目(1~4hit)	めった刺し	182	-53%	4.2	20x4[-4.25%x4]	0.3x4	よろけ
4段目(5hit)	めった刺し	201	-55%	4.5	40[-2%]	0.3	ダウン

【空中通常格闘】

シュピーゲルブレードを使い左で斬り 右で内側に切り払い 左で切り上げの後4段ヒットするサイコクラッシャーの4段7ヒット格闘。伸びが優秀。

最後のサイコクラッシャーで結構動く。空中横格闘と比べて初段が縦に強い。

空中通常格闘	動作	累計威力	累計補正	累計 ダウン値	単発威力 (単発補正)	単発 ダウン値	属性
1段目	斬り	50	-16%	1.7	50[-16%]	1.7	よろけ
2段目	斬り	92	-26%	2.0	50[-10%]	0.3	よろけ
3段目	斬り上げ	136	-36%	3.0	60[-10%]	1.0	ダウン
4段目(計5hit)	サイコクラッシャー	192	-56%	4.0	20x5[-4%x5]	0.2x5	ダウン

【空中横格闘】

シュピーゲルブレードを使い左で外側に切り払い 右で突き 左で切り上げのあと
 サマーソルト 後ろ回し蹴りの5段6ヒット格闘。かなり伸び動くが全体の動作時間は長い。
 空中通常格闘と比べて初段が横に強い。使い勝手が良く、近距離戦では主力になれる性能。
 初段の判定が弱い。2段目の判定は妙に強く、初段空振りを見て格闘を振ってきた相手をそのまま斬ることもある。

空中横格闘	動作	累計威力	累計補正	累計 ダウン値	単発威力 (単発補正)	単発 ダウン値	属性
1段目	斬り	50	-16%	1.7	50[-16%]	1.7	よろけ
2段目	突き	83	-26%	2.0	40[-10%]	0.3	よろけ
3段目	斬り上げ	120	-36%	3.0	50[-10%]	1.0	ダウン
4段目(計2hit)	サマーソルト	169	-48%	4.0	40x2[-6%x2]	0.5x2	ダウン
5段目	回し蹴り	200	-58%	4.5	60[-10%]	0.5	ダウン

格闘派生

【前派生】連続蹴り

N格と横格(空地両方)の最終段以外から派生可。
 前に飛びつつ蹴りまくる。一回の入力で3,3,2回と、最大8発蹴る。カット耐性は比較的高い。
 マスターの百烈脚と似たようなものと思われていたが、ダメージは案外伸びる。
 ダメージの割に補正が緩く、ダウン値とヒット数を見極めつつサブ派生に繋げると高威力。
 ただ、吸い付きが弱い。相手の打ち上げダウンが高すぎたり遠すぎたりすると当たらない。
 そのため、地上N5段目や空中N3段目からは安定するが、空横4段目からは安定しない。

前派生	動作	累計威力	累計補正	累計 ダウン値	単発威力 (単発補正)	単発 ダウン値	属性
前派生(計8hit)	連続蹴り	111	-16%	0.8	15x8[-2%x8]	0.1x8	ダウン

【地上横派生】

地上N格闘の最終段以外から派生可。
 膝蹴り一閃。シャイニングウィザードともいう。
 ダメージが高めで動作も短い。更に少し浮かせるのでNDから追撃も出来る。

地上横格闘	動作	累計威力	累計補正	累計 ダウン値	単発威力 (単発補正)	単発 ダウン値	属性
地横派生	シャイニングウィザード	50	-20%	1.0	50[-20%]	1.0	ダウン

【空中横派生】

空N格の最終段以外から派生可。
 放物線を描くような形で縦に回転しながらシュピーゲルブレードで3回斬る。
 空中派生で最も早く受け身不能のダウンをとれるので、さっさとダウンを取りたいときに。
 最終段は叩きつけだが、タイミングを計ればサブ派生に繋げることが可能。
 よく動き、2ヒット目で被弾面積が小さくなるのでカット耐性は良好。

空中横派生	動作	累計威力	累計補正	累計 ダウン値	単発威力 (単発補正)	単発 ダウン値	属性
空横派生(計3hit)	回転斬り	108	-30%	1.2	40x3[-10%x3]	0.4x3	ダウン

【後派生】忍法飯網落とし

N格と横格(空地共通)の最終段以外から派生可。
 相手を掴んで上昇し、その後網落としを行う。(ZZの特格と似た軌道)
 叩きつけ後はジャンプして着地。着地まではND可能だが、そうしないでも硬直は短い。
 威力は低い。上下によく動くのでカットされにくく、NDすればさらに追撃が可能。
 サブ派生のタイミングが他派生に比べて難しくないので、慣れないうちはこれからやるといい。

後派生	動作	累計威力	累計補正	累計 ダウン値	単発威力 (単発補正)	単発 ダウン値	属性
後派生	飯綱落とし	80	-20%	1.0	80[-20%]	1.0	ダウン

【サブ派生】

N格と横格の全段とBD格、及び上述の各種派生から派生可能。

ネットで相手を捕らえて自機に引き寄せてからシューペーゲルブレード突き刺し、

刺した後にブレードを抜いた直後に敵機がスタンし、その後シューペーゲルが一回転すると爆発して打ち上げダウン。

ネット拘束と突き刺しにもダメージとダウン値があり、ここで撃破した場合とダウン値が溜まっていた場合は爆発まで移行しない。

ほとんど動かないうえに攻撃時間が長いので、カット耐性はかなり低い。

だが、他の派生から更に派生してつなげることができ、この機体にとってのダメージソースたりえる派生。

当たった瞬間から射撃CSをため始めると、長い動作時間もあいまって相手が落ちてくる頃に丁度溜まりきるので起き攻めが可能。

サブが切れている状態だと動作はするものの空振り不発に終わるので注意。

サブ派生	動作	累計威力	累計補正	累計 ダウン値	単発威力 (単発補正)	単発 ダウン値	属性
サブ派生(1hit)	掴み	10	-4%	0.2	10[-4%]	0.2	強制よろけ
サブ派生(2hit)	突き	10	-4%	0.2	0[-0%]	0.0	ダウン
サブ派生(3hit)	回転	19	-8%	0.4	10[-4%]	0.4	スタン
サブ派生(4hit)	爆発	88	-28%	1.4	75[-20%]	1.0	ダウン

【後格闘】畳返し

格闘カウンター。しゃがんで鉄板を畳返す。空中でもどこからか畳がでてくる。

カウンターが成立するとシューペーゲル本体が相手の裏に回り、真上から踏みつける。

何も入力しない場合、踏みつけられた相手は地面に着くとバウンドしてダウン。

踏みつけ後に格闘を追加入力すると肘打ち、そこからさらに追加入力で倒れている相手をストンピングで踏みつける。

最後まで踏みつけるか、踏みつけの格闘入力を止めると遠くへ蹴り飛ばす。踏みつけ回数は最大で10回。

また、真上からの踏みつけは判定が別に行われ、位置が悪いと外れる。

畳み返しした直後に格闘で割って入ってきた僚機を踏みつけたのを確認。

判定発生がカウンターの中では非常に早く、起き上がりきる前の畳にもすでに判定がある。

だが、畳で隠れない横や後ろ、真上からの攻撃には無防備で、畳で前方の視界が遮られるので展開後の相手の行動が見えない。

読み間違えると相手の手痛い反撃は必至なので、使用する際はここぞという所で、

追加入力の踏みつけは恐ろしくダメージ効率が悪く、一切動かないのでカット耐性も劣悪。

カウンター成立後踏みつけが当たる前か、踏みつけてからバウンドしたところをNDすると追撃が可能なので、追加入力するよりはこれらを推奨。

ただし、この踏みつけにはダウン追撃補正がかからないので、わざと踏みつけて相方の高威力射撃で狙撃してもらおうのもあり。

空横などで格闘を釣り、畳返しなどもいい使い方。

空横の判定の弱さを知っている人には引っかけやすいかもしれない。

タイムで畳返し 追加の踏みつけをずっとやっている、非常にタイムアップになりやすいので注意。

後格闘	動作	累計威力	累計補正	累計 ダウン値	単発威力 (単発補正)	単発 ダウン値	属性
後格(1hit)	畳返し	0	-0%	-	0[-0%]	-	ダウン
後格(2~3hit)	踏みつけ	112	-24%	-	60x2[-12%x2]	-	ダウン
後格(4~13hit)	蹴り	179	-44%	-	10x10[-2%x10]	-	ダウン
後格(14hit)	蹴り飛ばし	207	-46%	-	50[-2%]	-	ダウン

【特殊格闘】シュトゥルム・ウント・ドラック

ポーズを取った後、竜巻のように回転しながら突撃。多段HIT。

ブーストを結構消費するが、ブーストが無くても移動できる。

発生は遅いが全方位に恐ろしく強い攻撃判定が発生し、出せば運命の特格にも勝つことができる。

突進速度は並だが上下も含めて誘導は強い。

バズーカ等実弾系を切って突き進むが、爆風を伴うものに対しては注意。

アシストなどの射撃に注意しつつ格闘機に対して先出したり、味方ごと相手の格闘をカットしたり、敵味方が近距離で入り乱れた乱戦時にししたりするのが有効。

また、着地間際の悪あがきにも使える。

相手が冷静なら自分から攻撃されに突っ込むカモになってしまうが、競り合いの後で敵もブーストが切れていたりする場合や、着地硬直を格闘で拾いに来られた場合はけっこう食えたりする。

小ネタ程度だが、技終了時に地上スレスレにいた場合はそのまま着地する。

特殊格闘	動作	累計威力	累計補正	累計 ダウン値	単発威力 (単発補正)	単発 ダウン値	属性
特殊格闘(計12hit)	回転斬り	128	-72%	3.6	16x12[-6%x12]	0.3x12	ダウン

【BD格闘】シュトゥルム・ウント・ドラנק

体をぐるぐる回しつつ突進、突進速度がシュピーゲルの格闘の中で1番速いが誘導は無い。
ワールドヒーローズ(格闘ゲーム)の、ハンゾウ(フウマ)の忍法光輪(風輪)華斬に似ている。
特殊格闘版が立ったまま回転するのに対し、こちらは体を横にして回転するのが特徴。
すばり遠距離(緑ロック時)の移動手段。
そしてなんと近距離(黄色カーソル時)の奇襲になる(飛び始めを狩れる)。

数発HITさせたくらいだと吹き飛ばないのでNDしてコンボへつなげる事が可能。
外れてもある程度飛んでいくので保険にならなくもないがNDできない状況では使いにくい。
特格との違いはヒットしても相手を追撃せず直進する(特格は追尾する)。
サブ派生可能。

BD格闘	動作	累計威力	累計補正	累計 ダウン値	単発威力 (単発補正)	単発 ダウン値	属性
BD格闘(計5hit)	回転斬り	100	-50%	5.0	25x5[-10%x5]	1.0x5	よろけ

コンボ、立ち回り、VS.ガンダムシュピーゲル対策等は[ガンダムシュピーゲル\(対策\)](#)へ。

外部リンク

- [非公式掲示板 - 【厨房】ガンダムシュピーゲル3【隔離】](#)
- [非公式掲示板 - ガンダムシュピーゲルスレ part.2](#)
- [非公式掲示板 - ガンダムシュピーゲルスレ part.1](#)

c4