

グフイグナイトッド(ハイネ機)

コスト：450 耐久力：630 盾： 変形：× 通称：ハイネグフ、橙グフ、西川グフ DP：ハイネ

	名称	弾数	威力	備考
射撃	ドラウブニル	50	20	最大5連射。5発命中でダメージは97
サブ射撃	スレイヤーウィップ	1	160	鞭による攻撃、ニュートラルで上下叩きつけ。レバー左右入力で雑払いに変化
特殊射撃	スレイヤーウィップ【捕縛】	(1)	20	捕縛後、レバー入れ格闘で引き寄せ、N格闘連打でピリピリ追撃。レバ格の追加入力が必要だが、アンカーとしては破格の高性能。
特殊格闘	スレイヤーウィップ【雑払い】	(1)	210	鞭を激しく振り回す4連撃。見た目のイメージより効果範囲が狭い。
通常格闘	テンペスト	-	228	斬りつけ2回 叩きつけの3連斬り
前格闘	突進斬り	-	140	多段ヒットする突進斬り 全ヒットできりもみダウン
横格闘	横斬り	-	176	2連斬り、2発目で相手を上に吹っ飛ばし。

【更新履歴】

10/4/9 コンボ表整理等

07/11/20 横鞭縦鞭に追記

07/07/30 横鞭縦鞭を項目分けして考察

全体的に

グウレイトな格闘性能にそこそこな射撃性能を持つ機体。

「どのように近づき攻撃の中にスレイヤーウィップを混ぜるか」がポイントになる。
[Sインパルス](#)、[Sザク](#)等よりも強気に行動しなければならない格闘職人のための機体。
乱戦や近距離タイマンに強いのは[Sストライク](#)と同じだが、心理戦に強いという独自の特徴を持つ。

「ザクとは違うんだよ、ザクとは！！」というところを見せ付けよう。
(当然、SインパルスやSストライクと違うところも見せ付けよう。)

ブースト性能は、速度は速いが持続が短いという典型的な格闘機体タイプ。
同じ格闘機体のSS、SIと比べて速度で劣る代わりに持続では勝っているとこれまで思われていたが、実際には速度・持続ともに微妙に劣っていることが判明。[\(データ参照\)](#)
認識を改めておこう。

サブ射撃や特殊射撃からのコンボダメージは全機体中最高レベル、読み勝った時の当りはデカく、鞭の間合いや性質を見極める事で中距離でさえも強力な格闘性能を発揮できる。
機体は軽くフワステ合戦では優秀。
ブーメランのようなスキが無くよるけさせる攻撃がないため接近時には相手の動きを見切る必要がある。

[青グフ](#)との大きな差異は各種格闘を特射でキャンセル可能な事。
その他の機体性能・武器性能も[青グフ](#)より優れている。

格闘性能ではいいことづくめといった感じだが、マシンガン機体故に射撃は程ほど。
クロスも取りづらいため、相手に合わせてもらう形になることが多い。
また、テンペスト(剣)が収納されるのは鞭を出した時のみでメイン射撃では抜刀のまま。

武装解説

射撃

《メイン射撃》ドラウブニル

[威力:20/1hit, 58/3hit, 97/5hit][撃ち切りリロード][リロード時間:8秒][属性:ビーム][ダウン値:0.6][補正率:98%]

左右腕部に配された4連装のビームガン。撃ち切りリロードで8秒。

ボタン押し時間で連射間隔を調整可能、最大5連射。

グフイグナイトッド唯一の射撃武装。

マシンガンとしてはかなり出射が早く、弾速も速い。レイダーのマシンガンと対を成す程良性能。

射角は結構良く、下への射角も優秀。

マシンガン系武装なので5連射すると硬直が長くなる。

3発HITでよるけを誘発出来るので、中～近距離でバラバラばら撒くだけでも効果がある。
発生が早いので、よるめいた相手に追撃が入りやすい。相方のBR BM5発できりもみダウン。
格闘からもキャンセルで出せるが、コンボ時間短縮を狙う以外ならスレイヤーウィップを使おう。

撃ちながらサーチを切り替える、振り向き撃ちで1発だけ出す、といったテクもある。
前者は2機の敵にロックオン警告を出せ、後者はそれほど大きなスキを作らずフェイントっぽく振り向ける。

サーチ連打しながらBMGを撃てば、同時に2人の相手にアラートを連続して表示させ、注意を引く事が出来るだろう。
仮にBRなどで反撃されたとしても歩いていればまず当たらない。一応振り向き撃ちにはならない様注意。

余談だが、メイン射撃にも関わらず抜刀状態でも出すことが出来る。

特殊武装 スレイヤーウィップ

スレイヤーウィップは[属性：鞭]なため、デストロイ（MA時）のバリアを貫通し、
ジンHM2型のカウンターにも有効な特徴がある。
詳しくは下記 スレイヤーウィップ（鞭）考察 を見てほしい。

《サブ射撃》スレイヤーウィップ

[属性：鞭][ダウン][ダウン値：][補正率：%]

両手首に装備されたスレイヤーウィップによる格闘攻撃。隙大きめ。
レバーニュートラルor前で上から叩きつけ、レバー左右で薙ぎ払いに変化。
最高3HITするが、距離によってはフルHITせず威力が下がる。(特に左右。)

3HIT時のダメージは、叩きつけ(縦ムチ)も薙ぎ払い(横ムチ)も一緒。
しかし、1~2HITのダメージは縦と横で全く違う。(詳しくは下記のダメージ表を参照。)
ちなみにコンボのメのムチは、縦ムチ、横ムチどちらも可能。
(ただし横ムチはフルHITしにくいいため威力が下がりやすい。)

攻撃判定が見た目より左右にかなり大きく、
特射と違い貫通属性もあるので上手くいけば複数体の敵にHITさせられる。
場合にもよるが遮蔽物の向こうの敵にも攻撃可能。
しかし、当たりそうな距離なのに当たらない事もある。
デストロイMA形態やHM2型のカウンターにもダメージを与えられる。
リーチがあるので、余裕があれば格闘後の追撃はこちらでもOK。メイン射撃の弾数を節約できる上、威力もある。ただし追撃しようと鞭を出した瞬間、動きがピタリと止まってしまうのでカット率がグンと上がってしまう。これは注意しよう。

< 縦ムチについて >

非常に射程距離が長く、赤ロックしている状態ならほとんど当てることができる。また多段ヒットしやすく、感覚的には溜めなくてよいBザクのCSのような使い勝手。
BDやステップから縦ムチを出した場合、機体が滑ると共にムチも滑るため、判定がステップ方向にずれ、敵の着地硬直を狙った場合、体のすべりですすかしてしまうことが多々。割と左右に大きな判定があるものの、カスヒットしやすい。
たたきつけの割りに自由落下している敵にもあたりやすく、なかなか使いどころが難しい。
横ムチが当てられる間合いであれば、着地などの硬直取りは、そのまま横ムチかアンカー、格闘を使ったほうが安定するし、ダメージ的にも効果的。
使い道は赤ロックぎりぎりでの着地取りか味方の援護になるだろう。
特射からN格に繋いだ後は縦鞭では隙が多いので横鞭にすべし。
ただ、非確定の場合もあるので見極めが大事である。

< 横ムチについて >

この機体の心理戦の強さを司る攻撃。
左に動く敵（自分から見て）には左入力、右に動く敵には右入力することで、BD中の敵やステキャン中の敵にも攻撃することができる。
よほど近い間合いでないと全段ヒットしづらいが、間合いをしっかり把握すればかなり強力な攻撃手段となる。
隙は大きめだが、すべりを利用すれば敵の射撃をよけつつ横ムチを当てられるし、間合いの先端部で当てること、BD残量を残すことを心がければ、かなり反撃を受ける確率を減らすことができる。

軸をずらしながら逃げる敵や、攻めて来る敵、着地ずらしをしてくる敵をピシバシ打ち落としとしてやろう。
しかし、相手の心理的盲点を突かなければ一方的に罅られるので、熟練が問われる攻撃だ。

グフなれした相手では、わざと右からBDで攻めてきて横ムチに合わせて左ステップするなど厄介なことをされ、この攻撃をなかなか活かすことができなくなるが、こちらもとえば右ステップすべり左ムチのような出し方をすれば、相手が右にステしようが逆にしようが一方的に当てることが出来る。

何にせよ熟練が活かされる。

ロックしてない敵にも当てることができるが、高度の補正がなされないのであまり期待しないほうがよさそうだ。

縦鞭項でも最後に述べたが、特射からN格に繋いだ際、格闘を下から当たった場合は横鞭にすると横方向にきりもみダウンなので片追いには横鞭の方が向いている。(ダメも多少ではあるが横鞭の方が上)
どう追撃してもダウン追い討ちになる場合は鞭ではなくメインで追撃した方が硬直を減らせるのでそちらを。
(ダウン追撃なのでどちらにせよダメは雀の涙程度なので)

ちなみに横ムチでトドメを刺すとカメラに向かって敵が吹っ飛び、
右から左へ振るとカメラに向かって吹っ飛び、左から右だとカメラと逆に吹っ飛び、

縦ムチ	単発ダメ	累計ダメ	ダウン値	単発補正率	累計補正率	属性
1HIT目	60	60	1	-%?	-%	ダウン
2HIT目	-	114	1	-%?	-%	ダウン
3HIT目	-	160	1	-%?	-%	ダウン

横ムチ	単発ダメ	累計ダメ	ダウン値	単発補正率	累計補正率	属性
1HIT目	90	90	1	52%?	52%	ダウン
2HIT目	90	140	1	52%?	27%	ダウン
3HIT目	90	160	1	52%?	-%	ダウン

《特殊射撃》スレイヤーウィップ (捕縛)

[威力:20/捕縛時][属性:鞭][ダウン値:1(追撃は0)][補正率:80%(追撃は100%)]

通称 海へび

スレイヤーウィップを前に伸ばし、相手の機体を捕獲する。

各種格闘をキャンセルして発動可能。

捕縛してからは格闘ボタン入力で追撃。

レバーを入れながら格闘でアンカーのように引き寄せと二つの選択肢がある。

先端付近にしか判定が無く誘導もあまり良くないが、攻撃が出るのがとても早い。

電流追撃はかなり長い時間捕縛するが、捕縛中は足が止まる...つまり自分も同じだけ拘束され、

厄介な事にこの間ブーストが減り続ける。

そのため電撃の最中にカットされ鞭終了 ブースト0で落下 着地硬直に追撃 となりやすい。

時間がかかる割に低威力、しかし追撃に関しては補正率100%、引き寄せに関しては補正率80%です。

覚醒しても追撃時間はのびない。

つまり捕縛 追撃(ぎりぎりまで) 覚醒 追撃は出来ない。

引き寄せたら追撃(格闘)がとりあえず安定して入る。

だが横格2段目がはずれる事があり、はずれると敵の格闘フルセットがくるのでN格か前格の方が良い

大ダメージが望めるので、有効な場面(着地取り、射撃硬直取り、格闘の迎撃)では積極的に狙いたいところ。

また、相手の射撃硬直のアラート点滅と共に横慣性で使うことで安全に捕縛することが出来る。

射撃硬直中は上下移動しか出来なく、この武装はBRと違いその移動をとらえられる為、

着地に使う時、相手の横格闘の範囲内にいたら巻き込みが強いなら後慣性、並なら横慣性から出すことでカウンターを防ぎつつ攻撃

可能。

距離が足りない場合は前慣性で出す。

格闘の迎撃には見てからもしくは近ければ読みで後慣性。

なお、パワー覚醒中の相手やミーティア等は捕縛不能なので気をつけよう。

捕縛で電流を流して撃破すると、撃破した機体にカウントされない。

COM戦でやってしまうとスコアが大幅に下がるため、EX狙いの際は注意が必要。

逆手に取ることで、わざと被弾したりすることなくEX行きを避けることも一応できる。

捕縛後に引き寄せずにBMGを撃つと敵が即落下するので、もう片方を片追いしてすぐに落としたい場合などにどうぞ。

確定情報

HIT時ダメージ20

HIT時捕縛効果 HIT時、捕縛時、追撃時補正率共になし 引き寄せて初めて補正率80%発生

ダウン値1 追撃ダウン値0

捕縛時間約1秒 追撃でちょっと伸びる

最大追撃8回(捕縛中に格闘ボタンを一回押すたびに電流が2HITする。8回目は1HITのみ)

要検証

最大追撃の時間

追撃最大ダメージ、追撃一発のダメージはランダムかもしれませんが。

(捕縛 追撃1段のダメが37~43とまちまち)

捕縛時の行動について

捕縛 追撃をする(ビリビリ) 最大追撃回数に達する 相手ダウン

BMGを撃つ 捕縛解除、相手ダウン(時間短め)

引き寄せる(レバー入れ+格闘) 各種コンボ(後述の非覚醒コンボ欄参照)

	単発ダメ	累計ダメ	ダウン値	単発補正率	累計補正率	属性
1段目(捕縛)	20	20	1	100%	100%	ダウン
追撃1段目	約18	38	0	100%	100%	ダウン
追撃2段目	約11	49	0	100%	100%	ダウン
追撃3段目	約11	60	0	100%	100%	ダウン
追撃4段目	約11	72	0	100%	100%	ダウン
追撃5段目	約11	83	0	100%	100%	ダウン
追撃6段目	約11	94	0	100%	100%	ダウン

追撃7段目	約11	105	0	100%	100% ダウン
追撃8段目(実質7.5?)	約6	111	0	100%	100% ダウン

《特殊格闘》スレイヤーウィップ(振り回し)

[威力:211/4hit][属性:鞭][ダウン値:] [補正率:%]

スレイヤーウィップを大きく振り回し敵を薙ぎ払う豪快な技。

4HITし、211ダメージという中々の威力を誇る。

前進距離が短いせいで、一段目が当たっても二段目、三段目がはずれるなんてこともしばしば。

誘導はあまり優秀でないので当てづらい、封印しても問題は無い。

鞭のリーチ自体は前方へかなり長め。横はダメ。

その特性上、縦ムチ同様に近距離で後ろステップした相手を直撃することもある。

これもジンHM2型のカウンターを無効に出来る。

	単発ダメ	累計ダメ	ダウン値	単発補正率	累計補正率	属性
1段目	50	50	1	97%	97%	よろけ
2段目	50	98	1	97%	94%	よろけ
3段目	50	145	1	97%	91%	よろけ
4段目	70	211	1	%	%	ダウン

格闘 テンペスト

レーザーの刃と実刃の切っ先を持つ両刃のビームソード

《通常格闘》

斬り付け2回から叩き落して締める。

誘導が高い。

サブ射キャンセルでダメージを伸ばせるので

敵僚機に見られていなければ狙って行こう。

ただし3段目が叩きつけなので、地上で出し切ると

サブ射がダウン追い打ちになってしまうことがある。

最後のモーションが大きいので手早く済ませたければ

2段目をメインでキャンセルしてもいいが、コンボの威力は激減する。

もしくは三段目の後にメインを一発撃って隙を軽減するのもあり。

	単発ダメ	累計ダメ	BMGC	サブC	ダウン値	単発補正率	累計補正率	属性
1段目	50	50	-	-	1	96%	96%	よろけ
2段目	70	117	-	-	1	96%	92%	よろけ
3段目	120	228	-	-	1	%	%	ダウン

《前格闘》

テンペストを構え、猛烈な勢いで敵に切りつける突進技。多段HIT、全段入ると強制ダウン。

発生、伸び、踏み込み速度に優れ、攻撃範囲も広いので当てやすい。だが外した後の隙は多め。

一瞬でダウンを奪えるため、特にカットや間討ちに重宝するだろう。

攻撃判定が常に出っ放しなので強判定。

全ヒットする前に、メインやサブ射・特射でキャンセルが可能。

下から当てた時はサブ射も安定して入る。サブ射はNなら強制ダウン。

ちなみに最後の敵をこれで倒すと、敵は胴で真っ二つになる。

ちなみに、タイミングよくメインキャンセルすれば、相手を強制ダウンにしてからメインを撃つ動作にできるため、隙の軽減が可能。

	単発ダメ	累計ダメ	BMGC	サブC	ダウン値	単発補正率	累計補正率	属性
1HIT目	50	50	-	-	140	2	94%	94% ダウン
2HIT目	50	97	-	-	177	2	94%	88% ダウン
3HIT目	50	140	-	-	-	2	-%	-% 強制ダウン

《横格闘》

横から斬り付け、上に跳ね上げる2段攻撃。

発生が早くモーションも短い。2段目で大きく動くのでカットもされにくい。黄グフの主力。

1段目をメインでキャンセルすると攻め継続。

2段目をサブ射でキャンセルすると、かなりのダメージが取れ強制ダウンも奪える。

1段目、2段目ともに特射でキャンセルすれば更なる追撃が可能である。

ときどき2段目が当たらない事があるので注意。(特に特射 引き寄せからの追撃時)

特射 引き寄せの後はN格闘を狙った方が安全かもしれない。

	単発ダメ	累計ダメ	BMGC	サブC	ダウン値	単発補正率	累計補正率	属性
1段目	60	60	-	-	1	96%	96%	よろけ
2段目	120	175	-	211	1	34%	36%	ダウン

非覚醒コンボ

鞭は単発でも威力がある。

横>横>サブで200以上のダメージを叩き出す強力な兵器。

格闘の締めとして狙って行きたいが、動きが止まってしまうので

敵からのカットには注意しつつコンボを臨機応変に変えよう。

鞭は出すと動きが止まってしまうので、場合によっては出さないのもあり。

追撃のびりびりにダウン値、補正値は無いためカットされない状況ならやった方がいい。

(そんな状況はめったにないが.....)

後格(レバー +格闘ボタン)は特射からの引き寄せを意味して、

追撃は特射からの格闘ボタン連打で電流による追撃を意味します。

なお下のコンボは特に書かれてなければ、追撃が無い場合のダメージです。

	威力	備考
NNN サブ	251(235)	高度がないと地上ダウン追い打ちになりやすい。
NNN 特射(追撃) 後格 BMG×1	234+	攻め継続。空中限定である程度の高度と最速特射必須。
NNN 特射(追撃) 後格	232+	攻め継続。
NN 特射(追撃) 後格 横横	264+	横2段目は引き付けきった瞬間に出すと安定する。追撃3段で300。最多追撃入力で309。
横横 サブ	211	比較的早く終わって威力も悪くない。主力コン
横横 特射(追撃) 後格 横 BMG×1	193+	攻め継続。最多追撃入力で211
横 特射(追撃) 後格 NNN	254+	高威力コンボ。追撃4段で300。最多追撃入力で308
横 特射(追撃) 後格 横 特射(追撃) 後格 前	181+	相手を長時間拘束。覚醒中の相手とかにどうぞ。
横 特射(追撃) 後格 NN BMG×1	177+	攻め継続。最多追撃入力で274
横 特射(追撃) 後格 横 BMG×3	126+	攻め継続。最多追撃入力で233
前 特射 追撃 横横	214+	空中限定。ロマン格闘。
特射(追撃) 後格 NNN	203+	N3段目後はサブ、BMGで追い打ち可能。攻撃時間が非常に長いのでカットに注意。追撃6段で300。最多追撃入力のあとにサブでめて302。
特射(追撃) 後格 横横	165+	横格2段目は大きく動くためカットされにくい。同様に追い打ち可能。最多追撃入力で245前後。
特射(追撃) 後格 N 特射(追撃) 後格 横横	184+	追撃入力最大で300前後
特射(追撃) 後格 横横 特射 前	175+	けっこう長い

覚醒別戦術

現状ではスピードが最も有力。

1HITで大ダメージの武装であるサブ射撃が当てにくいので

パワーを選んでコンボを決めても敵に覚醒抜けをされ、

ビームマシンガンが貧弱なのでラッシュの利点を生かせない

中盤以降に格闘(あるいは特殊射撃)を決めると、敵はまず覚醒で逃れるだろう

スピード覚醒なら(先出しでも後出しでも)ステップすることで安全を確保し、

さらに覚醒時間はこちらが長い、という状況を作ることができる

100%まで溜める意義は薄いので、積極的な使用を心掛けてみよう

それぞれのタイプの詳細は以下。

スピード

近距離タイプなので格闘 ステップ 格闘はかなり有効

また、鞭が空振りしてもステップから再び鞭を狙うことができる。これは強力

特格は発動してから振るまでいつでもステップできるので横やNに織り交ぜると有効

パワー覚醒されたらステップ 前格で潰すか

BMGで牽制しながらNサブを当てるとローリスクでダメージ稼げる

相手が2機とも近くにいるならNサブを2回つつ当てるつもりで動こう

パワー

格闘コンボでダメージ300を狙えるが、気付かないうちに敵の攻撃を受けていることもあるので注意
また、サブで簡単に300近いダメージが出せる
よろけのないを利用して「敵の格闘がHITするまえに発動 反撃」という手段もある
あるいは、特射HIT 発動で敵のカットを無視しつつ大ダメージを与える、など
敵の覚醒抜けなど好きにさせてもらえないのが現実だが、反撃無視で叩き込める爆発力は魅力
応用編だが横サブモーション中に反撃を見てから発動するとスピード覚醒しても手遅れなことが多い
近距離での横サブ覚醒が迎撃を誘いやすいが、よりタイミングがシビアになる
50%覚醒推奨。HP100切ると迎撃で落ちる可能性大
またサブ射撃等が当たる瞬間に覚醒すれば相手はあせって覚醒 覚醒潰れる
覚醒されなかったら大ダメージ。
たとえ途中で覚醒抜けされても200は持っていけるだろう。無駄に強力。
特射の使い方によっては攻め継続可能。その際は引き寄せ後にメイン1発止めで硬直を軽減すること。
うまくいけばスピ覚より早く倒せるため検証の価値ありか？

ラッシュ

防御力UPとBMG連射での牽制、パワーと違いスピードダウンもしないのでリスクが低い
状況によってはスピード並に使いやすい
特性上、瀕死の相手に対するトドメに使うと効果的
BDで追いかけてながらBMGで追撃しつつ、着地寸前で覚醒すると極悪
元々ブースト速度は速い方なので、BMGを乱射しながら呐喊すると高コストでも逃げ切れない場合が多い
BMG10連射でダウンを奪える為、パワー状態の相手にもかなり対抗できる。
BMGを撒かれたら近づくことはほぼ不可能。もちろん隙あらば格闘コンボを叩き込んでもいい
ゲージを溜め過ぎてもコンボスピードは全覚醒中最速なので
BMG攻め継続や特射捕縛を使えば高速で2回コンボを叩き込める
なるべくなら50%覚醒2回で弱った相手を確実に2回撃破したい

覚醒考察&コンボ

スピード

スレイヤーウィップを外した場合の隙を減らせるが、
特射を引き寄せる際にバックステップしてしまう場合がある。
“>”はステップorジャンプorBDでのキャンセルを意味します。

	威力	備考
N>N>N N N	302	ダメージ的にはの方がいい?
N N>N N N	306	キャンセルが1回と非常に楽
N>N>N>N>BMG1発	206	安い攻め継続
N N>N N>BMG1発	243	簡単な攻め継続
横>横>横>横 横	306	最もカットされ難い
横>横>横>横>BMG1発	243	カットされ難い攻め継続
横>横>N N N	306	ややカットされ難い割りに楽
横>特格2hit>横横	302?	せっかくなので鞭を使いたいときなどに、割と早い。
特射 追撃5 引き寄せ 覚醒C>特射 追撃5 引き寄せ>NNN	306	
特射 追撃5 引き寄せ 覚醒C>(特射 追撃5 引き寄せ>x2)横横	306	
横>特>特>特>特	241	
特>特>特>特>前	248	女王様とお呼び! その1
特>特>特>特>サブ	240	女王様とお呼び! その2
NN>横横>(噴かしブ-キャン)サブ	???	飛び上がりながらサブを撃つとビィヤリとHit

(特射 追撃9回 引き寄せ)x3>前 という嫌がらせコンボもある。
約30回相手を縛る。ゲーム上のダメージより精神的ダメージの方が、大きいのが肝。

射撃ボタンを連打しながらステップすると、相手のHPを結構削れたりする。
削りとかに有効。

N N と 横>横 は同じダメージと補正值、やりやすい方をどうぞ。

パワー

非覚醒時のコンボをそのまま利用可

	威力
サブ	280

N N 覚C N N N	337
特射 (格連OK)引き寄せ N 覚C N N N	313+
特射 (格連OK)引き寄せ N N 覚C 横 横	308+
横 特射 (格連OK)引き寄せ N N N	350+
横 覚C 横 特射 (格連OK)引き寄せ 横 横	350+

ラッシュ

基本的に短時間で高威力だが、捕縛後に覚醒しても非覚醒時とダメージはあまり変わらない、覚醒は別の機会に使うべきかもしれない。

	威力	備考
N 横 NNN	304	N始動
横 NN 横横	306	横始動
横 NN 横 メイン1hit	235	攻め継続
特射 引き寄せ 覚醒 横 NNN	244	捕縛後に覚醒しないと入らない、追撃最大で305
特射 引き寄せ 覚醒 NN 横横	244	捕縛後に覚醒しないと入らない、追撃最大で305
特 N 特 N 特	231	ネタコン

CPU戦で敵として出てきたときは、しつこいほどにスレイヤーウィップを繰り返してくる。これをステップで回避すれば射撃格闘入れ放題。何だか知らねえが、てめえも瞬・殺！も可能。[青グフ](#)も同様。

基本戦術

ハイネグフはメイン射撃を撃っても抜刀が解除されず、鞭系を使用すると抜刀解除されるという特性がある。青グフも同様。

中距離ではビームマシンガンをばら撒くしかないが重要。射撃戦になってしまうと援護能力が低いので、敵のアラートを鳴らして警戒させるしかない。『どうせBMGをバラ撒いているだけ』とこちらをロクに見ない相手には、BMGに混ぜて前格などで突っ込んでみる。相方のBRに合わせて5発叩き込めばきりもみダウンなので、その隙にもう一方の敵に接近し2対1に持ち込もう。

とにかく相方と連携して戦う必要がある。コンボで大ダメージ+強制ダウンを狙いたい、非常にカットされやすい。前格などでカットを避けるか、フルに特射コンボを狙うかの判断は超重要。戦況が見えないと痛い目を見る。ビーム1発程度ならダメージ勝ちだと言えなくもないが、乱戦時は控えたほうがいだろう。メイン射撃を一発だけ当てた場合、すぐに動けるのでスキが少なくなる。これと使い分けよう。ダウンを奪いたいときは前格出し切り(強制ダウン)、着地取りやカットはサブ射といったところ。

真骨頂はグフ自身のN格が届くくらいの近距離。この距離で睨み合いになった際、いかに相手を崩すかがグフ乗りの腕の見せ所。連続で横ステップするようなら鞭薙ぎ払い、後ろステップで距離を取ろうとするなら縦鞭。変形でこの間合いに入ってきたなら前格で撃墜。当然、迂闊な着地硬直はNNN BMGor鞭で殴り倒すか、特射で捕縛しておいしいいただく。それぞれリスクはあるものの、崩す手段自体は多いので相手の心理を読んで勝負しよう。また相手が先手を打ってきた場合、グフにBRがないからといって伸びの良い当てやすい格闘(FIの前格とか)を仕掛けてくる事がある。ヤバイと思ったらバクステ特射、大ダメージがあたえられる。こいつはスピード覚醒中の相手にも有効。はずしたらこっちも覚醒すればリスクも小さく覚醒も節約できる。もしくは横サブ射でも良い。鞭が強いが、スキを狙われる...できるだけ片追いを繰り返したいところだ。タイマンでも強いが自分一人ではやっていけない。相方を意識しながら動くことが第一。

僚機考察

1対1の状況を確実に作り出せるMSがいいので、援護系はNG。足がそこそこ速く、使える格闘を持ってるMSがいい。当てはまるのは[ガイア](#)、[セイバー](#)、[フォース](#)、[ルージュ](#)あたりか。案外ハイネグフ二機で組むのも悪くないかも。[Sザク](#)も案外良い感じだった。前格の破格性能でカットから闇撃ちまでそつなくこなしてくれる。

問題は中～遠距離の戦闘に決め手が無いことか

270で考えるなら、2vs1、1vs1の状況を簡単に作れる**ダークダガーL**がオススメ。
機動性は及第点だし、BZの性能も良好だ。鞭の隙を敵僚機に狙われづらくなるのは大きい。
1vs1にこだわるなら**アッシュ**もOK。ステップで粘着してもらえば確実に1機は足止めしてくれるだろう。

僚機に意識してもらいたいのは、ズバリ「カット」。
ハインゲフの特射コンボは敵の僚機にカットされやすい。
その敵僚機を相方にさらにカットしてもらえると有利な流れになる。
もちろんこちらが気をつけないといけないのだが、コンボ出し切りはこの機体の最大の売りである。
この連携を意識して戦えるようになるう。

おまけ-CPU ゲイツR

とりあえずコストは280の半分の140、つまり、グフ1落ちまでならばゲイツは3落ち出来る。戦術は二つ。

- ゲイツを特攻さす 指令：「突撃」「集中」

ゲイツを囷にして相手の動きを妨害しつつ、こっちはこっちで格闘を狙っていく乱戦狙いの戦術。
この方法をやるとゲイツは確実にすぐやられるので、ゲイツが1落ちしたあたりから援護を意識し始めること。
お互い格闘が強いので、乱戦ならば負けは無い...ハズ

- ゲイツ援護射撃 指令：「回避」「ノーマル」

グフ側が突っ込んでで気を引き、ゲイツに射撃させる戦術。
タイムアップが心配な上、グフ側に相当の腕が必要とされるので、お勧め出来ない。
ゲイツの不意打ちに乗じて一気に片方を攻めて落とし、2on1に持ち込めれば.....

VSハインゲフ対策

やはり基本は近づかない事。放置もできればしないほうが良い。
やってはいけないのが中距離での安易なステップ射撃で、Nサブの射程内だと簡単に反撃される。
着地を読まれないようにすること。もらってしまっても冷静にパターン化しないように心がける。
格闘が届くくらいの距離まで近づかれてしまった場合は、ある程度割り切って行動する。
この間合いでのグフ側の選択肢は

- BMGをちょびちょび撃って牽制&削り
- 格闘やサブ、特射を先出し
- さらに踏み込んで左右サブを狙ってくる
- こちらの攻撃を避けて反撃

これらをステキャン・着地取り合戦の中でやっていくことになる。
格闘の早さと攻撃判定の大きさからステップしても遅いと引っかかることが多く、
格闘の間合いでのステップ合戦は不利になりやすい。
グフは攻撃力が高いので、読み合いではこちらもしっかりリターンを取ろうとする事が大切。

とりあえず、鞭が僚機に当たろうと空振りうと必ずカットするのが有効策か。
鞭を出すことのリスクを大きくすれば、心理的に振りづらくさせることができるはず。

裏技的だが右から左側にステップをするのもよし。(鞭は右手で振るため)

鞭以外で危険なのは前格闘。
間討ちで飛んでくることが多く、威力もそれなりにあるので注意したい。

スレイヤーウィップ(鞭) 考察

《鞭の属性について》

スレイヤーウィップは以下の武装/状態全てを無視してダメージを与えられる。

- **アカツキ**のヤタノカガミ
- **アカツキ(シラスイ)**のサブ射撃(ドラバリア)
- **ジンハイマニューバ2型**のカウンター
- **ドムトルーパー**のスクリーミングニバス
- **デストロイ**のMA形態

MA形態のデストロイに有効なので射撃武装では無く、
ジンHM2型のカウンターも通用しないので格闘でもない。
「鞭」という属性で考えたほうが良いかも。
サブ射と特格は相手を貫通する。

縦鞭、横鞭、共に当たり判定の無い床属性の障害物を貫通するため、パナマ基地や軍事衛星アルテミスの高台の上から一方的に縦鞭を当てることも可動きの読みやすいCPU戦ではおもしろいように攻撃できる。

ちなみに横ムチ、縦ムチ、特射は盾で防がれても自機はよろけず（はずした時と同じ）特格はよろけます。

《サブ射撃》

■ Nサブ(叩きつけ)

リーチが長いし、誘導が良いためステップも簡単に取れて威力も高い。さらに攻撃判定が非常に大きく、見てからステップしても引かなかったり、自機から見て斜め方向へのBDを叩き落したりできる。（もちろん敵MSの性能にもよる。BD速度を知っておくと良い。）飛距離?はSIブーメランの長距離のほうぐらい。赤ロックの限界距離よりも若干短い。ステップ取りや素早いカット、不意打ちに使っていきたい。誘導こそするが下への攻撃判定が小さいので、高めのジャンプの着地取りに使うのは微妙。そういう場合は特射を使う。射角自体は真下にもある。真上も確認。高飛びには面白いように当たる。多少の段差があっても当てる事が出来る。外しても段差のおかげで敵の反撃を喰らいにくい。薙ぎ払いの暴発を防ぎたい時は、レバー前入力ですすとさげ。(後ろでも可)相方の格闘がカットされそうな場合はまとめて当てたほうが良いことが多い。状況によっては3機まとめてなんてことも。

■ 左右(薙ぎ払い)

上下への誘導がかなり甘く、少し高度差がついただけで当たらない。ただし真上、真下への射角は結構ある。つまり射角はちゃんとあるが上下の誘導が甘いために、上下に動かれると当たらない。レバー入力した方向から振り始める。振り始めの方向(レバー入れた方向)には強烈な判定があるため、相手のステップ方向を読んで、進行方向に向けてレバー入力すればかなり潰せる。ただし逆方向には判定がほとんど無い。（正面を0度とした時に反対方向には15度くらいしか判定出ない）

自機に近い位置で、命中させるほど多段ヒットするため(3HIT?)威力は上がる。精度は問われるが、スピード覚醒への対抗手段にも成り得る。（スピード覚醒すると、接近して地上ステップすることが多い。実際にスピード覚醒した機体を止めた経験あり）鞭には薄い障害物なら建造物を通り越えて当たり判定がある。ただし元々の効果範囲も短いので透過距離は非常に短い。

右から振った方が当たる...気がする。単に左にステップする人が多いからか？

《特殊射撃》

HIT時ダメージ20

HIT時捕縛効果 HIT時、捕縛時、追撃時補正率共になし

引き寄せて初めて補正率80%発生 ダウン値1 追撃ダウン値0

捕縛時間約1秒 追撃でちょっと伸びる

最大追撃8回(捕縛中に格闘ボタンを一回押すたびに電流が2HITする。8段目は1HITのみ)

上記の通り、追撃には補正・ダウン値が皆無なので、カットが無ければ限界まで入れて良い。ただ、300補正を踏まえてコンボ全体を考えるとリスク・リターンを考慮した最適な回数が決まりそう。

特筆すべきはなんといってもそのスピード。

さすがに真横BDは無理だが、方向やタイミングによってはMAガイアにすら当てられる。BR曲げ撃ちを狙って飛び跳ねてる時や方追い等でこちらに背中を見せてる時など、機会は多い。射角は真上にも真下にもある。

味方を絶対誤射しないこと。もししてしまったら引き寄せるかメインでダウンさせるかすること。いつまでもとらえたままにしておく敵から最大級のコンボが相方に行ってしまう可能性がある。

追撃に補正が無いため「特射で捕縛 グフはそのまま追撃 味方が高威力射撃」というコンボも有効。ちなみに、追撃でトドメを刺した敵機がリザルト画面では倒してないことになっている（実証済み）自機が撃破したことにはならず、スコアが激減するため注意。また、自機の覚醒も溜まらない。

ちなみに特射を壁の裏から当てた場合、引き寄せると途中の建造物に阻まれる。アーモリーワンの丸い建物で右よりの場所から貫通ヒットで引き寄せたときは建物に引っかからなかった。

小ネタ

特射ヒット後の後格入力と同時にサーチを押すとロックは変わるが、引き寄せ追撃は特射で捕まえた方に当たる。格闘もBMGも。ただし追撃格闘キャンセルBMGは一発だけ捕まえたほうに撃ち、残りを新しいロック相手に向かって撃つ。前作にあった、コンボの×のBRCをサーチしながらとかと同じテクの応用。実用できるかどうかは微妙。追撃三段とかすると視点の切り替えがえらいことになるので魅せ要素は高い

もうひとつ小ネタ

試合の決着がつくとトドメを刺した機体にカメラが行くが、特射でトドメを刺してもグフにカメラは来ない。特射HIT 追撃びりびり 追撃でトドメを刺す 画面はそのまま動かない...となる。これは捕縛で電流を流して撃破すると、撃破した機体にカウントされないためと思われる。COM戦でやってしまうとスコアが大幅に下がるため、EX狙いの場合には注意が必要。逆手に取ることで、わざと被弾したりすることなくEX行きを避けることも一応できる。

最後に一つ

格闘の締めで使う鞭は横、縦どちらでも打てる。横ムチだと低威力、強制ダウンならず、確定せず、の三拍子。特射 NNN 横鞭などは、縦鞭より補正率のおかげでダメージは高い。空中で放つと横向きにきりもみ出来て、ちょっとステキ。

苦手機体とその対策

各種格闘は伸びがいいものの、案外隙がでかいので片追いに弱い。タイマンだとそこまで苦手なMSはない。450コストで強いていえばSIあたりか。しかし流石にコスト560、590相手では押し負けてしまう可能性がある。特に**レジェンド**および**プロヴィデンス**はドラグーンのせいで近寄りにくいいため苦手。又運命は格闘機体でかつまともなBR持ちであるのでこちらの攻撃手段が一番読まれる可能性があり、中の人のことを考えると一番やりづらい相手かも。

vsストライクノワール

巷に蔓延る側転野郎、とりあえず遭遇率が高い。遠距離や中距離では成す術もなく削られるので、キチンと対策を立てよう。

まずは接近

特射GHに注意するのは当然だが、タイマンに近い状況にしたい。そして重要なのが、ノワールの側転撃ちを見たら反対方向に慣性横鞭又は特殊射撃。見てから落とす。狙特射に意識がいきすぎてCSCを忘れがちなので注意。なんかBMG撃ってこないな~と思ったらCS溜めてるのかも。BRも高性能格闘も持たないノワールは、こちらの鞭がHITする位置さえ保てばさして怖い相手ではない。

vsランチャーストライク

巷に蔓延るバルカン野郎、こいつも遭遇率が高い。「自分の力で勝ったのではないぞ、そのMSの性能のおかげだ」な機体。

とりあえず鞭が届く間合いまで接近。あまり接近しすぎると危険なので、無理に格闘間合いまで近づく必要はない。

一番狙いたいのが、サブ射or特射での反撃。ランチャーは攻撃のスキこそ少ないものの、ステップ性能自体が悪いので鞭を当てるのは難しくない。主な反撃ポイントはバルカンとアグニ。これらを撃った後はショートステップ1回分くらいの間、次の攻撃を撃つ事ができないのでステップを取るチャンス。グフの鞭は実弾を打ち消せる事も覚えておこう。

とにかく焦らないこと。ダウンさせられるとランチャーの強力な援護射撃が相方に行ってしまう。

鞭を当てるのも格闘を当てるのも難しいのなら味方CPUを集中にしてレーダーで上手く誘導し戦うといい。その場合はこちらは回避重視で立ち合おう。

外部リンク

[搭乗者 = ハイネ・ヴェステンフルス \(原作WIKIより\)](#)
[グレイグナイテッドの解説 \(フリー百科事典『ウィキペディア \(Wikipedia\)』より\)](#)
[グレイグナイテッド\(ハイネ機\)のスレッド \(非公式\)](#)