

グフイグナイトッド

コスト：420 耐久力：580 盾： 変形：× 通称：青グフ DP：ザフト一般兵

	名称	弾数	威力	備考
射撃	ドラウブニル	40	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	147	ヒートロッドなのだが、発生とリーチが長い。レバー入れて上下叩きつけと左右振りができる。
特殊射撃	スレイヤーウィップ【捕縛】	(1)	20	鞭による捕縛、派生有り
特殊格闘	スレイヤーウィップ【薙払い】	(1)	190	鞭による薙払い。ダメージ高め。鞭を振り回す。
通常格闘	テンベスト	-	218	格闘三段、三段目は回転斬り。
前格闘	シールドチャージ	-	130	盾を構えて突進。
横格闘	横斬り	-	175	格闘2段

【更新履歴】

08/01/27 パワーデスコンの修正&特格修正

07/08/10 横格に追記

07/07/27 特殊格闘、VS青グフ対策を更新

全体的に

近距離で有効な武装を多く持つ、接近戦仕様の機体。特にサブ射のムチ攻撃が特徴的で、使いこなせば他の格闘機体とは一味違った立ち回りが可能となる。ステキャンへの対抗手段（横サブ射）があるのは大きな利点だ。ただBDの持続が劣悪な上に射撃武装もマシンガンしか無いため、中～遠距離での着地取り合戦は苦手。同じ理由から、援護能力も乏しい。

正直言って、この機体で活躍するのはかなり難しい。格闘機体の割には格闘性能や機動力が低く、サブ射も主力にできる性能ではない。特に機動力の低さが深刻で、追いも逃げもできないのはかなり厳しい。その反面、射撃はビームマシンガン(BMG)という割としっかりした物を持っているが、サーチ距離やBDの持続が悪く、やはり射撃戦も大して期待できない。

また、旧機体解禁となり、ただでさえ少なかった人気さがさらに下がってしまった。同コスト帯では生デュ、生ストと比べると安定性が大きく欠け、さらに同じ格闘機である指揮官ゲイツと比較してもメインがBMG、機動力低い、鞭の使い方が重要など操作が複雑。やはり、玄人向けの機体と言える。ムチを極め、コストは同じだがザクとは違うんだよ！ザクとは！という所を見せ付けてやろう。

グフイグナイトッド（ハイン機）との違い

- 格闘全般の動作が異なる。
- 特射での格闘キャンセルができない。
- スレイヤーウィップのリーチが全体的に短い。
- BDの持続、速度、旋回、発生が悪い。
- ブーストの発生が遅い
- メイン射撃（ビームマシンガン）の弾数が少ない（50 40）

基本戦術

鞭の射程内で着かず離れず戦っていくのが基本の戦法。マシンガンで牽制しつつ、安易な着地やステキャンを2種類のサブ射で刈り取っていかう。更に近距離に持ち込めたら、特射の束縛や格闘も混ぜてダメージを奪う。

遠～中間距離では、BMGで牽制しつつ接近を試みる。BDは持続が短いので、超低空で行うなど着地を取られない工夫をすること。

僚機がある程度ダメージを受けたらガンガン前に入るべき。放置されると機動力がそれなりでBRもないので苦しい展開となる。そうなった場合でも、サブ射・特射による闇撃やBMGによるアラート鳴らし等を駆使して少しでも、存在をアピールすること。

武装解説

射撃

《メイン射撃》ドラウブニル

腕部に装備されているビームマシンガン。射撃ボタン長押しで最大5連射までできる。弾数が40とハイネ機のそれよりも少なく、気をつけないと肝心の時に弾切れになりやすい。なお、弾数以外の性能は共通の様様。

中～遠距離ではこれしかすることがないが、相手が余程の隙をさらしていない限りはろくに当たらないので無闇に打ちすぎるのはよろしくない。
マシンガン系の武器なので5連射すると硬直が大きくなる。牽制用を使うなら1～3発止めが基本。トドメとして使うにもなかなか当たらないので相手に結構粘られる。
左右サブ射でステップを取った方が賢いかも。
グフを使う以上避けては通れない装備だが、あくまでも牽制用。
接近のための布石となる装備に過ぎない。
この機体のダメージ源は格闘攻撃なのだ。
ただ、最後の削りには前ステキャンしながら撃つと結構有効。
ステップ1回ぐらいなら当てられる。
通常の立ち回りの中に隙にならない程度に1～3連射ほど混ぜておくと、慣れない相手にはちょこちょこ当たったりしてかなりうざい。
追われているときに上昇しながら撃つと下方向へ撃ちやすいため結構当たる。

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どの特徴がある。

《サブ射撃》スレイヤーウィップ

左右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。
レバーニュートラルで叩きつけ、左右入力で薙ぎ払いに変化。
横打ちだと当たり方に差が出る。（近距離のほうが多段ヒット）
単発でも威力がある上に、各種格闘からキャンセル入力が可能。
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よう。

縦ムチ	単発ダメ	累計ダメ	ダウン値	単発補整率	累計補整率	属性
1HIT目	55	55	1	-%?	-%	ダウン
2HIT目	-	104	1	-%?	-%	ダウン
3HIT目	-	147	1	-%?	-%	ダウン

横ムチ	単発ダメ	累計ダメ	ダウン値	単発補整率	累計補整率	属性
1HIT目	80	80	1	-%?	-%	ダウン
2HIT目	-	124	1	-%?	-%	ダウン
3HIT目	-	147	1	-%?	-%	ダウン

リバサ横ムチが案外当たったりするので、ダウン中周りをうろろうしてくるようであれば振ってみるのもいいかもしれない

《特殊射撃》スレイヤーウィップ（捕縛）

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。
捕獲後、格闘ボタン連打で電流による追撃、レバー+格で引き寄せ可能。
電流追撃は、かなり長い時間捕まえていれるので相手の足を止めるのに非常に有効な手段。
レバ入れ格で引き寄せた後は、射撃や各種格闘を入れる事が出来る。
外したときの隙は大きいものの、発生・誘導ともにアンカー系の武装としては破格の性能。
この機体の生命線と言っても過言ではない。
電流を流している間は敵ともども自分も隙だらけなので、状況をよく見て使うこと。
また、ヒットさせた状況により追撃できないことも...

	単発ダメ	累計ダメ	ダウン値	単発補整率	累計補整率	属性
1段目(捕縛)	20	20	1	80%	80%	ダウン
追撃1段目	約13	33	0	100%	80%	ダウン

追撃2段目	約8	41	0	100%	80% ダウン
追撃3段目	約7	48	0	100%	80% ダウン
追撃4段目	約9	57	0	100%	80% ダウン
追撃5段目	約8	65	0	100%	80% ダウン
追撃6段目	約8	73	0	100%	80% ダウン
追撃7段目	約8	81	0	100%	80% ダウン
追撃8段目(実質7.5?)	約4	85	0	100%	80% ダウン

《特殊格闘》スレイヤーウィップ(薙払い)

スレイヤーウィップを大きく振り回す。ハイネグフと違い2段技になっている。
発生が遅い上にリーチが短く当て難いが、動作時間が短い上にヒット時は強制ダウン。
ダメージもそこそこあるため、手早くダウン&ダメージを奪う手段として使えなくも無い。

総合的にはハイネグフのものよりも使いやすい。
二段目は多段ヒット。何hitかは不明。

	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	60	60	1	96%	96%	よろけ
2段目	136	190	1	%	%	強制ダウン

格闘 テンペスト

《通常格闘》

斬りつけ タックル 一回転して叩き落す。
3段目がハイネグフよりも隙が大きくなっている。
特射 引き寄せ N格3段 メインorサブ射が可能だが、カットされやすい。
ほぼダウン追撃となるので、基本はメイン射撃1発にとどめるのが良い。
空中で当てた場合、出し切りBMC(特射入力)すると強制ダウン。
基本的に外しにくい、自分より高度の高い相手だと稀に2段目を外すので注意。

派生	累計ダメ	単発ダメ	BMCダメ	サブCダメ	ダウン値	累計補正率	単発補正率	属性
1段目	40	40	96	--	1	96%	96%	よろけ
2段目	107	70	160	--	1	92%	96%	よろけ
3段目	218	120	222	239(224)	1			ダウン

《前格闘》

左手を振りかぶって前進し、盾の先端で殴りつける。
誘導と伸びに優れるが、いかんせん発生が遅いので、
こちらを見てない敵への不意打ちに使うか、博打で真っ直ぐ攻めてくる相手に対してのカウンター。
下から当てた場合、サブ射撃の追撃が安定する。180近く持っていけるので、カット時にチャンスがあれば狙いたい。

派生	累計ダメ	単発ダメ	BMCダメ	サブCダメ	ダウン値	累計補正率	単発補正率	属性
1段目	130	130	(135)	(140)	1			ダウン

《横格闘》

斬りつけ 多段突き(3Hit)。
横格2段 サブ射が可能。威力は良いが隙が大きい。
特射 引き寄せ 横格2段できりもみダウン。N格よりも所要時間が短いので状況に合わせて。
通常格闘と同じくダウン追撃になりやすいのでメイン射撃1発がよい。
ハイネ機同様自分より上の高度の相手には2段目がすかりやすく、また自分より下の高度の相手にはかすり当たりしやすい。

影が薄いため気づきにくい、実はゾノと同じくらい伸びる上、かなり回り込む。
そのため、距離さえあれば自由のCSすら回避しつつ反撃できるほどの性能を誇る。
抜刀時のほうが比較的被弾しにくい、
近接戦闘を仕掛けるときははこれのためだけに抜刀するのもあり。
(近距離で鞭を使う可能性が低いことから、抜刀はアリ)
しかし油断して近距離で着地したところにBRを撃ってくる相手にはよく通るが、
前述の通りカスリ当たりしやすい、過信は出来ない。
ちなみにN格よりも伸びがよかったりする。

派生	累計ダメ	単発ダメ	BMCダメ	サブCダメ	ダウン値	累計補正率	単発補正率	属性
----	------	------	-------	-------	------	-------	-------	----

1段目	60	60	116	1	96%	96% よろけ
2段目1hit	118			1?		ダウン
2段目2hit	155			1?		ダウン
2段目3hit	175		(176) (179)	1?		ダウン

コンボ

通常	威力	備考
NNN サブ(N)	239(224)	強制ダウン。
NNN BM x 1	(222)	スキ消し。
横横 サブ(N)	(179)	強制ダウン
横横 BM x 1	(176)	スキ消し。
特射 追撃 引き寄せ NNN メインorサブ(N)	199~252	おそらく通常時のデスコ。
特射 追撃 引き寄せ NN BM x 3	133~186	攻め継続。
NN メイン(1発) NNN	???	相手が被コンボ中何もしなければorメイン後に着地硬直が確定であればこのコンボは確定。 恐ろしいダメージを与えてしまおう(抜かれた場合は確反を覚悟の上)
覚醒時	威力	備考
パワー	威力	備考
サブ	255	ニュートラル、フルhit時
NNN	317	軽く300越え。
前	228	単発で高い威力だが、当てにくい。
横横	302	300越え。
NN 覚C NNN MG(1発)	331	デスコ。最後のマシンガンはスキ消し
ラッシュ	威力	備考
横 N 横 N 前	298	横始動。
横 NN 横 前	305	横始動。より難易度が若干高め。
N 横 NN 前	301	N始動。
NN 横 N 前	301	N始動。
スピード	威力	備考
NN > NN > 前	303	
横 > 横 > 横 > 横 > 前	307	デスコ候補。
横 > 横 > NN > 前	305	
横 > 横 > NNN	303	入力が簡単。
横 > 横 > 横 > 特2段	???	デスコ?
特 > 特 > 特 > 特2段	???	デスコ?
特 > 特 > 特 > サブ	273	「女王様とお呼び!!!」その1
特 > 特 > 特 > 前	307	「女王様とお呼び!!!」その2
		「女王様とお呼び!!!」その3
特格 > x 5	277	最速でキャンセルすると相手にはスレイヤーウィップが見えず (火花のみ)、&何故ダメージを受けているか解らないらしい
NN > 特(2段目1hit) > 前ス テ > 横横	???	横2段目の伸びが功する。ちゃんと前ステを入力しさえすれば拾ってくれる

覚醒別戦術

SPEED

もっとも使いやすい。対片追いはもちろん、トドメとしても使いやすい。
各種鞭にキャンセルがかかるので、鞭をガンガン飛ばせる。ステップ取りなどお手の物。

POWER

安定しづらいが、その分爆發力がある。
やるなら50% x 2、鞭やコンボのヒット確定時に。
とりえず捕縛した時にやり、コンボが決まると鬼。

■ 特格

発生が遅いことを除けばダメージ量も悪くなく、

即座にダウンを取れるため相手のパワー覚醒つぶしにも最適
ただ、外すと死ぬるので確定で、

- 小ネタ

N格闘は三段目の威力が高いので、二段目hit後 覚醒でお手軽に大ダメージがあたえられます。

RUSH

ドラウブニルが10連射に、きりもみが狙える。
強力な格コンも使えるが、単発が強いグフには期待薄？

僚機考察

コスト560

相変わらず強い420-560の組み合わせ。
ハイネ機では組めない相手だけに、是非このコストの相手と組みたいところ。

フリーダム

高コストであるフリーダムが前衛になるのが普通だが、グフは格闘機体で、
なおかつ中距離以降で援護できる武装が無いので、あえてグフを前衛、
フリーダムは少し下がりのポジションをとる。
フリーダムは強力な援護武器を持っているため、カットを意識しつつ立ち回る。
だが、グフが先落ちしてしまえば話にならないので、うまく耐久力を調整しなければならない。

アカツキ（シラヌイ装備）

バリアのおかげで前に出やすくなる。
アカツキが援護をしてこちらが前に出るという役割がはっきりとしているため、位置取りが楽である。
ただし、アカツキが片追いされると厳しいので敵の位置は常に意識しよう。
相性はかなり良い。
シラヌイには射出ドラ（一発でも ）とライフルで隙を作ってもらい、こちらがガンガン格闘を決めにいこう。

ジャスティス

格闘機体なので、当然敵に近づかなければならない。
なおかつ低コストなので、一人で突っ込んではいならない。
お互い支援が出来るように。
基本的に忠実にダブルロック、なおかつ同時に敵に襲い掛かることを意識しよう。
ただし、結局は低コスト、グフ中心に格闘に先走らないように。

プロヴィデンス

プロビにドラグーンで援護してもらいグフが前に出て格闘を決めていく形になる。
一番相性のいい組み合わせかもしれない。

コスト280

自機の方がコストが高くなるため、集中狙いされやすくなるグフ側が辛い組み合わせ。
相方の腕に戦況が左右されがち。

ゲイツR

ゲイツRは格闘寄りの機体であるため、あまり相性は良くない。
常に2機揃って突っ込み、乱戦に持ち込むのが基本。

ウィングダム（ジェットストライカー）

グフが前線に突っ込み、機動力のあるウィングダムがそれをフォローする形になる。

VS青グフ対策

格闘機体なので距離を離せば怖くない。鞭の射程外まで離れば危険はグッと減る。
この距離から着地取り合戦に持ち込めれば戦いを有利に展開できるはず。
また、ハイネ機より機動力が低いので放置もしやすい。
ただし量産機といえど腐っても格闘機体、それなりに瞬発力はあるので注意。

サブ射の射程内にまで近付かれてしまったら、安易な着地や射撃は控えること。
着地する際は、タイミングを誤魔化す工夫を怠らないように。
さらに近付かれると、横サブ射や特射が絡んで更に厄介な展開となる。
無理に手を出さずに様子を伺い、スキを見たらBD等で一気に距離を離してしまいたい。

苦手機体とその対策

[ハイネ機参照](#)

縦考察

捕縛後の動き

相手を捕縛したあとの動きはグフにとって重要。そこで考察。

1：捕縛したが、近くに敵がいる。

引き寄せ 前格が安定。カットされにくくはなる。
そのまま特射入力でジャンプしながらドラウブニルを撃って離脱するのも手。

2：捕縛した。近くに敵はいない。

相方が上手くやってくれているならそのままある程度格闘を連打してダメージを与える。
相手が単に近づいていないだけなら即引き寄せ コンボか。

2-1：相手がコンボ中に接近してきた！

ドラウブニルで即キャンセルをかけて離脱。間に合わなければ諦めましょう。
余裕がなければ覚醒抜けも手。

2-2：コンボ中。敵はいない。

そのまま通格3段 サブ。
敵が接近してきたら引き寄せた時点で横格に切り替えること。

3：捕縛した。近くで相方と敵が戦闘中。

とりあえず追撃電流はせず、攻撃が不安なら引き寄せ 横。

2on2時には僚機の位置と状態によっては敢えて三段にしてみるという選択肢もあり。
格闘の間合いの外にいるなら敵の攻撃アラートに合わせて格闘を出すことにより、
避けながら攻撃できるためやってみる価値はある。

外部リンク

非公式掲示板

[：【メイリン】青グフその1【出せや】](#)