

正式名称：MS-18E KAMPFER 通称：ケンブ、絹布、ミーシャ、蜂の巣  
パイロット：ミーシャ（ミハイル・カミンスキー） GCO：バーニィの作戦  
コスト：1000 耐久力：350 盾：× 変形：× 換装：×

[CENTER:BGCOLOR(KHAKI):射撃|CENTER:BGCOLOR(GOLD):名称|CENTER:BGCOLOR(ORANGE):弾数  
|CENTER:BGCOLOR(ORANGE):威力|CENTER:BGCOLOR(GOLD):備考|  
[RIGHT:BGCOLOR(SKYBLUE):射撃|ジャイアント・バズ|CENTER:|CENTER:|  
[RIGHT:BGCOLOR(SKYBLUE):射撃CS|シュツルム・ファウスト|CENTER:|CENTER:|  
[RIGHT:BGCOLOR(SKYBLUE):サブ射撃|チェーンメイン|CENTER:1|CENTER:|  
[RIGHT:BGCOLOR(SKYBLUE):特殊射撃|強襲ダッシュ|CENTER:|CENTER:|  
[RIGHT:BGCOLOR(SKYBLUE):特殊格闘|ビームサーベル|CENTER:|CENTER:|  
[RIGHT:BGCOLOR(SKYBLUE):格闘|ショットガン|CENTER:|CENTER:|  
[RIGHT:BGCOLOR(RED):モビルアシスト|ズゴックE|CENTER:4|CENTER:|

----  
\*&size(14){"【更新履歴】"}  
08/11/14 新規作成  
----

#### \*解説&攻略

様々な行動をキャンセルできる「強襲ダッシュ」をひっさげて、ケンプファーがVSシリーズに満を持しての登場。  
射撃戦に弱い射撃機という、非常に新しいコンセプトの機体。接近戦には存外強かったりする。  
多彩な武装とキャンセルによる変幻自在の攻めで、動きの重さをどれだけカバーできるか。  
BDは地走タイプ。  
----

#### \*\*射撃武器

##### \*\*\*【メイン射撃】ジャイアント・バズ

&color(blue){"[??リロード][リロード:??秒/1発][属性:][よろけ/ダウン][ダウン値:][補正率:%]"}  
普通のバズーカ。一発ダウン、誘導は若干弱い。  
一応、格闘派生が可能。  
ダウン追撃になるのでダメージの増加はわずか。

##### \*\*\*【射撃CS】シュツルム・ファウスト

&color(blue){"[チャージ時間:??秒][属性:][よろけ/ダウン][ダウン値:][補正率:%]"}  
体を捻りながらジャンプし、シュツルム・ファウストを2発打つ。チャージ時間は非常に短い。  
山なりに1発、ほぼまっすぐに1発ずつ射出するため近距離ではまず当たらない上にも遅く、普通に使う場面はあまりない。  
格闘CSCや強襲ダッシュでのキャンセルは不可能で、派生も無い。  
隙が大きいので封印安定。遠距離の敵にばら撒いておくと、意外と命中して助かることもある。

##### \*\*\*【格闘】ショットガン

&color(blue){"[??リロード][リロード:??秒/1発][属性:][よろけ/ダウン][ダウン値:][補正率:%]"}  
範囲の狭いショットガン。3連射まで可能。途中でバズーカ、特殊射撃に派生。  
チェーンメインにつなげようとすると残念ながらメイン派生に化ける。  
撃ち切った後に格闘ボタンで手動リロード。

##### \*\*\*【格闘CS】ショットガン

&color(blue){"[チャージ時間:??秒][属性:][よろけ/ダウン][ダウン値:][補正率:%]"}  
サザビーのCS位伸びる散弾。隙が大きく派生、射撃CSC、ダッシュキャンセルとも不可。残念な性能。  
一応、発生の早さと散弾の散らばり具合を活かして中距離の着地取りに使えなくもない。  
威力は通常のSGの威力がちょっと上がった程度

##### \*\*\*【サブ射撃】チェーン・メイン

&color(blue){"[??リロード][リロード:??秒/1発][属性:][よろけ/ダウン][ダウン値:][補正率:%]"}  
必殺チェーンメイン。  
敵に突進しチェーンメインを水平にぶん回す。ぶん回しヒット後チェーンメインを巻きつけて爆破。  
爆発中は多段ヒットで敵を爆発させながら上空に吹き飛ばす。全弾命中後、相手はきりもみ状態に。  
威力も高く、決まると気持ちいい。しかし、いくら気持ちよくても原作のように油断してやられたりしないように。  
ぶん回しの攻撃範囲が広く踏み込みも深いので射程は思いのほか広い。が、当たりは弱い。  
ヴァサーゴの格闘のように壁の隅をすり抜けて攻撃できる。また、相手を捕縛したときにスタン効果がある。  
ぶん回しを2機以上に同時に当たった場合は、一番最初にヒットした相手を爆破する(味方機と敵機の距離が近い場合まとめて爆破したのを確認)。

弾切れしても自動でリロードされる事は無く、サブ射撃を入力することで任意にリロード。  
いざと言う時にリロードし忘れてると痛い目を見るので、チェーンメインをヒットさせた後は必ずリロードしておこう。  
ただ、リロード中は動きが止まり隙だらけになってしまうのでタイミングに注意。  
リロード時は原作通りトラックからチェーンメインを取り出す。その後、トラックはどこかへ走り去る。  
トラックに当たり判定はなく敵に迎撃される心配はないが、リロード後に建造物に衝突すると爆発する。(ダメージ判定はない)  
ちなみに、空中でもリロード可能。その場合はトラックが落下して爆発する。(特に意味はない)  
更に余談だが、アシキャンを繰り返すとトラックだけ大量に呼べる。

特射に派生できるので敵の格闘を誘うのにも使える。

//ぶん回しのダウン値をブースト無限、特格特射ループで実験してみたところ、330回当てたにも拘らず、

//一向にきりもみダウンする気配を感じさせないため、ダウン値は0に限りなく近いが、実質0。  
//ついでに付けたし  
//こちら929回当てたにも拘らずダウンしなかった  
//これで確実にダウン値は0だと思われる

原作のようにアレックスにチェーンメインをヒットさせると、一瞬でチョバムアーマーを剥ぎ取れるので、対アレックス戦では優位。  
また、デビルガンダムに当てると一撃でダウンする

### \*\*\*【特殊射撃】強襲ダッシュ

&color(blue){"[?]?リロード|[?]?リロード:??秒/1発[属性:][よるけ/ダウン][ダウン値:][補正率:%]"}

各種攻撃やステップ、BDの際をキャンセルし、レバー方向にダッシュ。ダッシュ中も攻撃行動に移行でき、再度のキャンセルが可能。  
ブーストを消費する上に移動は遅めで、終了間際に大きな着地硬直が発生する。自由の覚醒と違い、弾幕を張ったり遮蔽物に隠れるために使おう。  
ダッシュ中の攻撃行動に変化が生じる

### 【射】

高速回転をしてからバズーカ撃ち。  
発射後の隙が膨大なので、特射キャンセル推奨

### 【格 格 格 格 格】

右手にショットガン、左手に腰にあるショットガンで5連射。2発目までメイン派生有り。  
動きがどう見てもガン=カタ  
隙が膨大な上るくにダウンを取れないので途中で特射キャンセル推奨

### \*\*\*【アシスト】ズゴックE

&color(blue){"[?]?リロード無[属性:][よるけ/ダウン][ダウン値:][補正率:%]"}

山なりに飛ぶミサイルを連射。隙の少ない貴重な遠距離攻撃手段だが、命中精度はかなり残念である。  
ただ、上方に飛ぶので上空の敵を迎撃するのにいいかも。  
低い遮蔽物ごしにやるとリスクが少なくていい感じ。  
当てるより、牽制の気持ちで使ってやるといい。

### \*\*\*【特殊格闘】ビーム・サーベル

ビームサーベルを右から左上に振り上げ相手を跳ね上げる格闘。打ち上げ後の隙はほぼゼロで、BZ、SG、チェーンメイン等各種行動が可能。  
特殊格闘連打で、BDC めくりSG SGが自動的に入り、全段入ればきりもみダウンを取れる。  
カットされない状況ならサブのチェーンメインでキャンセルするとダメージが高い。

踏み込みは遅めで当たりも弱いですが、とりあえずの格闘としては機能してくれる。

### \*コンボ

(>は強襲ダッシュでキャンセル)  
[CENTER:BGCOLOR(GOLD):コマンド|CENTER:BGCOLOR(ORANGE):威力|CENTER:BGCOLOR(GOLD):備考|  
[CENTER:特格 サブ|CENTER:210]基本コンボ。|  
[CENTER:格>特格 サブ|CENTER:234 ]ショットガンでよるけさせれたときに有効。ダメージも良。当たり具合により威力変動。|  
[CENTER:特格>特格>特格&br()(>特格) サブ|CENTER:276|KOHコンボ。途中受身で回避される(最速入力で受身不可)。強襲ダッシュは横もしくは斜め前安泰。&br()ちなみに特格が当たったらアシスト連打で自動的に特格強襲ループしてくれるのでお手軽。|

### \*戦術

基本的に近づかないとあたらないものが多いので、近づきつつ射撃コンボを叩き込んでいこう。  
装甲が薄いとその分火力は高い。BDでバズを垂れ流しつつ近づこう。  
歩きの速度がやや速い(ドムよりわずかに遅い程度)。中距離なら歩き避けができたりする。

### \*僚機考察

### \*VS.ケンブファー対策

射撃機体のくせに近づかないといけないので、遠距離からならアシスト、近距離なら射撃コンボに気をつけて立ち回ろう。  
特にチェーンメインを食らわされるとダメージが大きいので、出してくる気配を感じたら避けるか射撃をぶち込んでやろう。

またBZでダウンを取られるのも怖いので素早くよろけ 格闘をして距離を置こう。  
近づかなければそこまで脅威ではない。耐久力も低いのであっというまに落とせる。

----