

正式名称：AMX-109 KAPOOL 通称：カブル、カブルたん

パイロット：ソシエ Gクロスオーバー：月光蝶
コスト：1000 耐久力：350 盾：× 変形：×(ただし特殊移動あり) 換装：×

射撃	名称	弾数	威力	備考
メイン射撃	ハンドガン	90	100?/18発	両手からマシンガン発射。1セット最大18発
CS	ハンマー振り回し	-	?	周囲に3回振り回す。封印安定?
サブ射撃	ミサイル	18	105?/1発	ミサイル2連射
特殊射撃	一斉射撃	(90)(18)	最大230	メインとサブを同時発射。弾数は共通。
アシスト	ヒップヘビー	5	?	とは違い複葉機が突っ込んで爆撃する
格闘	動作	入力	威力	備考
地上通常格闘	ピンタ×2	N N	198?	水陸両用機伝統のピンタ
空中通常格闘	両手でバチン	N	120	お断りだ!
ステップ格闘	ちやぶ台返し 叩き落とし	S N	190	上下に動くのでカットされづらい
地上BD格闘	ゴロゴロアタック	BD	143~180?	最後にバタン。判定強。連打でHIT数増加
空中BD格闘	叩き落とし	BD	?	ステ格2段目とほぼ同じ
特殊格闘	カブルフィンガー	特	100 200 300	3段階タメ可能。

解説&攻略

今作のマスコット機体でコスト1000帯の射撃寄り万能機。マスコット機体とは言っても、やれば出来る子。旧作を一通り遊んだプレイヤーには「腕長の水陸両用=格闘機体」のイメージがあるかもしれないが、本機体は見事にそれを裏切ってくれている。射撃が優秀なため格闘への依存度は低いが、狙えるところでは狙っていける。

BDは地走型。イメージは前作連2のバクゥミサイル装備にマシンガンをつけたような機体。空中でBDすると急降下して地上を走りだすため、必然的に地上戦がメインになる。BD爆走中にブーストが切れたら一旦動きがストップするのも同じ。BDの走りは持続こそ良いものの、速度は他の地上疾走機体に水をあけられる。また、他機体のような飛行機ムチやダッシュジャンプなどが無いため、停止タイミングのごまかしには苦勞する。敵に誘導のいい射撃を持つ機体がいる場合は、常にレーダーで警戒しよう。なお、普通に停止するよりもアシストを呼ぶ動作のほうがややスキが少ないことも活用しよう。ステップ性能がそこそこ優秀なので、近距離ではステップ中心の立ち回りのほうがいいかも。

変形機体とは明記されていないし変形するわけでもないが、変形コマンド入力で羽ばたくようなモーションをし、空中を水平に飛べる。通称幽霊。飛翔中に射撃も出来るし、ブーストボタンで上昇する。ただしブーストの持ちはあまり良くない。しかしそれでも、地走BD機体でありながら立体的な戦術が取れるのは大きなメリット。相手の死角を取りやすくなる上、変形解除の自由落下も回避手段として選択肢に入る。

格闘はゾノとゴッグの可愛いとこ取り。BD格はローリング頭突きでコケる。一撃約300ダメージ+きりもみダウンというロマン格闘もあり。

射撃武器

【メイン射撃】ハンドガン

[一括リロード][リロード:約7秒/90発][属性:実体弾][よろけ][ダウン値:] [補正率:%]

入力	累計威力[累計補正率]	CSC	状態	単発威力	単発補正值	単発ダウン値
メイン	~100?[??%]	?	よろけ	? x 18	? x 18	? x 18
特殊射撃	~150?[?%]	?	よろけ~ダウン			

オーソドックスなマシンガンを、前方に突き出した両手から発射する。ボタンを押す長さで片手につき3・6・9発の3段階で調節が可能で、最大18発連射(片方9発×2)。その際はボタン押し放しよりもチョンチョンと小まめに入力すると、発射弾数を調節しやすい。状況によって撃ち分けられる。射撃中に後ろに回られると振り向き撃ちになり、大きな隙を晒すので注意。

左右とも敵機体の中心部に向かって飛ぶので、ゾノビームやアッシュビームのように横に引っ掛ける使い方は出来ない。しかし高誘導。超近距離だと強引に敵のステップに合わせることもでき、接射は非常によけ辛い。接射でよろけ ステップで回り込み 再度接射でよろけ 回り込み 接射でダウンで長時間敵を足止め可能。大概の機体ならステップしようが格闘振ろうが押さえ込めてしまい、ダウンまで持っていける。タイムンでも非常に有効。心理戦でもアドバンテージが取れるはず。

しかし相手の力量を見て危険だと判断したなら、欲張らずに一旦距離をとって仕切り直そう。

小出しして相手を動かし、相手がブーストを消費したところで本命のミサイルを当てていく戦法も有効。

空中を変形移動しながら、上方向から機銃掃射のように撃つのも効果的。
上昇または落下しながら撃つ事で、射線の角度が上下にずれて引っ掛けやすくなる。

発射中は特射でキャンセル可能。中距離以下ならヒット確認から連続ヒットを狙えるので、チャンスを逃さないようにしよう。

最大連射5セットで弾切れ。リロード時間が若干長いので、弾管理には注意。
気軽に使っているとすぐ弾切れになるので、大事なときに弾切れが無いように。

【CS】ハンマー振り回し

[チャージ時間:約3秒][属性:][よろけ/ダウン][ダウン値:][補正率:%]

入力	累計威力[累計補正率]	状態	単発威力	単発補正值	単発ダウン値
CS1hit目	?[?%]	ダウン	?	?	?
CS2hit目	?[?%]	ダウン	?	?	?
CS3hit目	?[?%]	ダウン	?	?	?

ガンダムや のようなものではなく、非力なのか砲丸投げの投げ始めのように頭の上で水平に3回ゆっくり回す。
空中で使用するとその場で停滞するが、結構長く足元が隙だらけになる。ゲロビや爆風回避に使えるかもしれない。
回すごとにBDゲージを消費し、回し終わると落下。ハンマーをしまうまでは落下速度がゆっくりになる。
ヒットすれば浮かせて3ヒットくらいする。一応実弾くらいは防げるようだ(詳細不明)。
封印安定だろう。

【サブ射撃】 ミサイル

[一括リロード][リロード:約7秒/18発][属性:実体弾][ダウン][ダウン値:][補正率:%]

入力	累計威力[累計補正率]	状態	単発威力	単発補正值	単発ダウン値
サブ1hit目	100?[?%]	ダウン	100?	?	?
サブ2hit目	?(117?)[?%]	ダウン	?	?	?

胴体からミサイルを2連射。移動中にも足を止めずに撃てるので優秀。
威力は高めだが誘導と弾速は遅め。メインとの使い分けが生死を分ける。
振り向き撃ちをすると微妙に山なり軌道を描くので、至近の敵に撃つと頭の上をすり抜けることがあるので注意。
なので格闘の迎撃に使っても泣きを見ることも多いが、うまくステップして体勢を変えながら撃つと軌道が変わり、最低でも2発目は当てられるようになる。

バクステもしくは前ステ中だとほぼ直進?する。
左右方向にステップ中だと1発目と2発目の発射位置がずれ、さらに軌道が横から迂回する形になる。
近距離だと曲がりきらず当たらないことが多いようだ。敵の進行方向もよく見よう。
ステップミサイルで勝負を決めると、カプルの強引な射撃姿勢を拜める。

距離が離れているならば空中から撃つことで、山なり軌道が生きて上方向から回り込む形になる。
また変形コマンド入力後、カプルが羽ばたいて姿勢が変わるあたりで撃つと、2発まとまって直進する。
これは前作ムラサメの変形ミサイルに近い感覚で使える。
そして空中から自由落下中に撃つと、1発目と2発目の発射位置が縦にずれる。
空を飛んだカプルの落下を狙って突撃してくる敵には、2発目が正面から刺さり格闘カウンターになることも多い。

うまく軌道をコントロールできれば、命中率の向上が見込める。
特に逃げる敵を追うときなど、攻めに出たいときには重要。
空中発射をうまく使えば、追いかけるのが困難な変形機体なども撃ち落とせる。

弾数は豊富だがこれよりリロード時間が若干長いので、特にメインと同時に弾切れしないように残弾を管理しよう。

【特殊射撃】 メインサブ乱れ撃ち

[属性:実体弾][よろけ/ダウン][ダウン値:][補正率:%]

入力	累計威力[累計補正率]	状態	単発威力	単発補正值	単発ダウン値
特射(メイン部分)	~?[?%]	よろけ	?×30	?×30	?×30
特射(サブ部分)	?[?%]	ダウン	40?×6	?×6	?×6

メインとサブを同時に連射。前作ミーティアのチャージショットに似ている。
メインは30発、サブは6発、それぞれ消費する。
残弾が足りない場合は残っている分しか発射されず、どちらかが弾切れだと一方しか発射されない。

一直線のマシンガンと、真正面以外に拡散して着弾点で爆風を起こすミサイルによって、マップ兵器的な使い方が有効。
その場合は敵が箆城している斜面などに撃つとさらに効果的。格闘反撃や大技の硬直取りにも重宝する。
ロック範囲であればかなり誘導する。特にミサイルの誘導が強い。

命中すると大抵はきりもみダウンまでヒットし続け、有利な状況を作り出せる。ダメージも大きい。
マシンガンヒット後、ミサイルが1発でも入れば高威力でダウンとなる。
ただし近すぎるとミサイルが敵機の外側をすり抜けてしまう。
そしてマシンガン部だけ全弾当てても相手はダウンしない点に注意。
カプルの格闘がギリギリ届かない位置だと安定。
なお、拡散するミサイルを利用して相手の回りこんでくる格闘(主に空地のステ格)を迎撃する事も出来る。

欠点としては足が止まってしまうのが痛い。外すと確実に反撃をくらうので、切り札として狙おう。
 発生が早く、入力と同時に大半が射出されるのでカットされても当ればダメージを取れる。
 ちなみに空中で使うとBDゲージをあまり消費せずに滞空できる。弾切れ時でも可能なので、覚えておくと役に立つかも。
 敵が遠い場合、リロード目的で排弾するのも使える。
 特にCPU戦でキャラの乗った機体が来る時は大抵時間があるので、それまでに撃ち捨てておこう。

【モビルアシスト】 ヒップヘビー

[リロードなし][属性:実体弾][よろけ][ダウン値:] [補正率:%]

入力	累計威力	累計補正率	状態	単発威力	単発補正值	単発ダウン値
アシスト	~ ? [?%]	よろけ	? × 10?	? × 10?	? × 10?	

カブルの両側から複葉機が出て、一定間隔で2発ずつ爆弾を投下する。
 うまく距離を調節すると最大で10回以上も爆撃してくれる。
 ステップで誘導を切られても本体が再誘導し、攻撃回数も多いのでステ待ちには効果的。
 1発でも当たれば連続で当たり、長時間足止めできるので、一気に攻め込むことが出来る。
 当然ヒップヘビーより下の相手にしか当たらないし、発生が遅いので狙ってもなかなか命中しないが、
 結構な弾幕になるので、相手が見ている場合は威嚇効果が高い。
 中~近距離から出し、ヒップヘビーを追い抜く形で攻め込むと良い。

敵機はやや上空から爆撃するので、ヒップヘビー本体の当たり判定が活きることは稀だが、
 うまくカブルが先行しヒップヘビーより高い位置で空中戦を仕掛ければ、
 カブルを追いかけて飛んだ敵に下方向から当たったり、格闘をカットしてくれたりする。
 本体の誘導はかなり優秀。急上昇した2号機の足元に命中したのを確認。
 逆に高い位置へ上昇してアシストを出し、落下後カブルが地上を先行すれば、カブルに目が向いた相手に当たってくれることもある。
 ハンドガンで敵を足止めするのも効果的。
 アシストを当てたいなら、カブル自身を囮にして逆にアシストをアシストしてあげよう。
 危険だが見返りは大きい。

お世辞にも性能が良いとは言えないが、使わず死ぬのは勿体無い。バンバン使おう。

格闘

特殊格闘以外は特殊射撃でキャンセル可能(要検証)。

【地上通常格闘】 ピンタ2発

入力	動作	累計威力	特射C	CSC	状態	単発補正值	単発ダウン値
1段目	ひっかき?	?	?	よろけ?		20?	1?
2段目	ひっかき	192?	?	ダウン?		20?	1?

左右の爪で下から薙ぐ。ゴッグのステップ格闘そのもの。
 判定が横に広いので、零距离の相手を引っ掛けることができる...かも?
 カブルの格闘の中では移動が少なく、カットに弱め。

【空中通常格闘】 掌底一撃

入力	動作	威力	特射C	CSC	状態	単発補正值	単発ダウン値
1段目	挟み叩き	120??	?	ダウン	20?		1?

左右の手でバチンと叩く。夏によくやる蚊を退治する際の動作。威力は低め。
 誘導はかなりあり、突進速度はかなり早いので油断している相手を問答無用ではたき落とし、ペースを握ろう。
 至近距離からなら覚醒逃げする自由の真後ろから追いつくことも出来る。
 攻撃時間が短いので近距離で乱戦になってしまったときも有効。
 変形移動中に出すことで、闊打ちや逃げ格として十分機能する。

【ステップ格闘(空中・地上同じ)】 ちゃぶ台返し 叩きつけ

入力	動作	累計威力	特射C	CSC	状態	単発補正值	単発ダウン値
1段目	打ち上げ?	?	?	ダウン?		20?	1?
2段目	叩きつけ	190?	?	ダウン?		20?	1?

突進が早くダウンを奪え、ダメージもよし。上下に大きく動くのでカット耐性も高い。
 そして判定も縦にかなり広いようで、上昇した敵の足先に引っ掛けられることも。

ただし発生が遅いので、カチ合うと殆ど負ける。硬直も大きいので格闘機相手に振るのは厳禁。
 あくまでカブルの格闘の中では優秀、ということ念頭に置くように。

高いステップ性能を生かし、敵の攻撃を避けつつこの格闘で反撃しよう。闇討ちにも積極的に使える。

なお、1段目が外れてしまった場合、カブルが尻餅をついてしまう。
また当たってもタイミングが遅い場合だと(腕を振り上げきったタイミング?)、
同様に尻餅をつくことがあるようだ。その場合2段目は出せない。
だが、実戦では問答無用で反撃が来るので覚悟しよう。

【地上BD格闘】 ローリングアタック

入力	動作	累計威力	特射C	CSC	状態	単発威力	単発補正值	単発ダウン値
1段目	転がり ? ~ ?	?	?	よろけ	? x2? ~ 5? ? x2? ~ 5? ? x2? ~ 5?			
2段目	コケ	143? ~ 180? ?	?	ダウン	?			

転がりながら相手に突っ込み、最後にコケる。

入力受付が長いらしく、BDがブースト切れで止まっても1秒(?硬直中かもしれない)以内に格闘をすれば転がってくれる。

相手が空中にいても、自機が地上BD中ならば地面をゴロゴロする。

これを利用して、赤ロックのときは相手の真下 = 射撃の死角に逃げ込んだり、緑ロックのときはダッシュ距離を伸ばすのにも使える。

命中した後に格闘ボタンを連打することでHIT数増加、ダメージを伸ばすことができる。

発生が早く、判定は出っぱなしで誘導も覚醒Zの特攻並みの強さに、距離も伸びる(届かないと思っても、コケだけ当たったりする)と、良いところづくめ。

判定も鬼のように強く、大抵の敵には勝つ。Sストとかち合って勝ってしまうし、マスターやゴッドにも距離次第だが巻き込むこともある。

さらに初段のみだが射撃ガード判定まである模様。

最後のコケにダウン判定があるが、相手が地表すれすれの低空の場合はコケだけ当たらないことがある。

ただ終了後のスキが意外に小さいので、敵がダウンしなかった場合も仕切り直しが可能。

最後のコケが一番ダメージが高いので、なるべくコケを当てたい。

コケが当たる前なら、CSCが3発安定して繋がる。硬直時間が延びるが、与ダメージは増える。

また、CSは横や後ろにも判定があるのでゴロゴロを避けた相手が格闘してきた場合に引っかかる場合も有る。

CS仕込みは選択肢の一つとして悪くない。

地上にいる相手には積極的に狙っていい。

ステ待ちを強引に巻き込むこともできるので、BDで敵に接近できたなら狙うのもいい。

【空中BD格闘】 ソシエハンマー

入力	動作	威力	特射C	CSC	状態	単発補正值	単発ダウン値
1段目	叩きつけ ?	?	?	ダウン	20?	1?	

ステップ格闘2段目と同じようなモーションで両手を叩きつける。見た目はオルテガハンマー。

空中でBD入力後、接地して走り出すまでの間しか出せないなので、使いどころはかなり限られる。

空中N格に比べると、伸びないかわりに発生の速さと隙のなさで優れるか? 威力はどっこい。

一瞬でダウンを取れるので、敵が近いなら走り出す前に叩いておくと安心。

ローリングアタックを警戒する相手にはよく当たる。

走る前に若干浮くようにすると、この格闘で相手の不意をつけるかも。

【特殊格闘】 カブルフィンガー

入力	動作	威力	CSC	状態	単発補正值	単発ダウン値
x1	パンチ ?	?	ダウン	?	?	
x2	パンチ ?	?	ダウン	?	?	
x3	パンチ 300?		強制ダウン		5	

腕をグルグル回す。特殊格闘を入力したままだとブーストがある限り上昇し続ける。

格闘ボタン押し放して溜め可能で、ボタンを離すと突進突きが出る。

リーチはかなり短く、他の格闘と同じ感覚だと届かないことも。

一度格闘とジャンプを押し続けたら、格闘だけ押し続けられれば溜めが持続するので、ジャンプとBDが可能。

溜めている間は、射撃と特射とステップが不可能。CSは溜めることができる。

一定時間グルグルするたびに体が光り、3段階まで突きの攻撃力と発生の早さが上がる。

ダウン値も上がるらしく、最大溜めだと一撃できりもみダウンさせられる。

溜め時間は一段階アップに約2秒。最大溜めまで約4秒かかる。

手を回している間、相手に丸分りなので建物に隠れつつ溜めるといいかも。

最大グルグルがヒットすると、とんでもないダメージになる。そのダメージはなんと300。

単発でこれだけの威力を出せるのはこの格闘だけである。ロマン技。

CPU戦序盤の低コにMAX版を当てると一撃死するので、ストレス発散にもどうぞ。

主な使い方は、

- ・アシストを追いかけて爆弾を食らった相手にかます
- ・相手の射撃に合わせて入れる
- ・放置されている時にこっそり忍び寄って放つ
- ・相手の格闘のカウンターとして放つ

など。

2on2で味方とタイマンしてる敵の着地時に背後から奇襲がベスト。
といっても、5試合に一度くらいしか当たらないものと考えた方がよい。

コンボ

	威力	備考
メイン 特射	距離によって変動	近すぎると最後のミサイルが当たらないので注意。
メイン BD格	距離によって変動	近距離限定。意外と強引に当てられる。1段目から当たる距離なら安定。
空格 特射	???	受身狩り。それ以外は敵が自機より高い位置でなければ間に合わない。
地BD格 特射	???	1段止めCだとミサイル1発安定して入る。
地BD格 CS	???	高飛び&ステ待ちに有効。弾切れしたら狙ってみるのもアリ。
ステ格1段 CS	???	打ち上げてCSで拾う。一応当たるが、に比べると不安定。
ステ格1段 特射	???	打ち上げて特射。きりもみダウンまで入れやすい。
ステ格2段 特射	???	高所でないとダウンに間に合わない。非確定。

戦術

連ザのラゴウ等の様に、BD持続の長さを活かして戦場をひっかけ回すのがカプルの役割。
バランス型や支援型相手なら、相手に特攻して味方が動きやすくなるように動くべし。
援護機として扱おうと、まず間違いない。相方と歩調をあわせよう。
また、乱戦もある程度得意。相手に引っ掛けやすいステップ格闘や乱射で、存分に活躍しよう。

ステップの性能もいいものの、頼りすぎるとメインが撃ちにくくなり
カプルの長所を殺すことにもなってしまう。相手にプレッシャーを与えにくくなる。
よほど回避に徹さなければならぬ場合以外はほどほどに。
さらに、ステップ限定かつ自分からは攻めない「ステ待ち」はカプルのかわいさ半減な上にギャラリーも白けるので注意。

BD持続を生かし回り込むように動いたり、変形移動で翻弄する方が戦術として有効。

性能の良い地上BD格闘のおかげで、近距離機体相手でもなんとか渡り合える。
マスターや を相手にする場合は、アシストやスラッシュに注意しながらゴロゴロを仕掛けよう。
相手は近づかざるをえないのを逆手にとって、腕グルグルでロマンを追い求めるのも面白い。

ヘビーアームズと同じくメインが切れたら分が悪い。
メインの弾数には気を使い、特にメインとサブが同時に弾切れしないよう弾数管理はきちんと。

メインでよろけを奪ったらすかさず特射でキャンセルすべし。カプルのメインは性能がいいので
このコンボでダメージを奪っていくのがよい。使う格闘は主にステップ格闘。
ぐるぐる回転は敵がこちらを見てないときは有効。

ダメージが高くそこそこ当てやすい特射をメインに立ち回るのもアリ。
中距離から200近いダメージを取れるのはコスト1000にとって魅力的。
相手の着地際、離陸際、ステップ終わり等を見逃さず必中を心掛けよう。

僚機考察

コスト3000

先落ち厳禁。1落ちまでなら何とかできるが、先に2落ちしてしまうと敗北濃厚。
序盤は基本引き気味に3000の援護に徹しよう。片追いされたら相方3000の救援を待とう。
相方が格闘機の場合、ある程度のタイマン技術が要求される。
コスト3000とやりあって生き残り、相手を釘付けにできる動き・牽制が肝。

コスト2000

自分2落ち 相方1落ち 自分1落ちがベスト。
基本相方が狙われるのでコストに注意して前に出て積極的に戦おう。2落ちまでは先落ちOK。どんどん前を出よう。
ただ先に3落ちしてしまうと相方がコストオーバーしてしまうので注意。前に出るか後ろで援護するかは、相方と相談。

いずれにせよ、相手をいかにかく乱できるかが重要になる。

コスト1000

基本性能に劣るため、連携が超重要になるコンビ。
残コスト1000時に生き残った方の耐久が低いとその時点で敗北が確定する。体力調整も重要。
相方にもよるが基本的に火力に難がある為、連携で確実に攻撃を当てていかないと勝つ事は難しい。
そしてこの連携が崩されると阿鼻叫喚のカブル狩りが待っている。
火力を補うためといって安易に特格を使うのは、あまりお奨めしない。

得意機体

基本的に格闘機や実弾メイン機を相手にするのは得意。
特にドムは同じ地走型で射撃武器がバズーカしかかない為、格闘の当たらない距離を維持するだけで簡単に勝てる。
カブルは機動性が高くないので、距離を詰められないように立ち回ることが重要。

苦手機体

基本的に滞空能力が高く機動性の高い機体は苦手なので注意しよう。
上を取られ続けるとかなり不利になるし、近距離で張り付かれるとかなり厳しい戦いになる。
格闘の読み合いに勝てれば勝機はある。

VS.カブル対策

連ザのラゴウやバクゥと同じく、BD切れを狙うのが良い。
手数こそ多いものの、1発あたりの火力はさほど無いので、マスターやウイングゼロなど火力の高い機体なら意外にあっさりと落とせる。
機動力が低いので、カブルの相方が逃げに走った場合は合流できない。そこを利用して分断するもよし、方追いするもよし。
ただし極度の放置は危険。いつの間にか横でカブルが腕を回して、戦局がひっくり返ることもある。
地上に関しては射撃能力・ステップ性能の高さからかなり優秀な機体なので、空中に飛んで距離を取ることをお勧めする。

カブルのかわいさについて

BD時、がんばって腕を振りながら疾走する姿に心奪われる。

選択画面や勝利画面では、ソシエが顔を出して手を振っている。
戦闘中、味方に通信を送るとやはりソシエが顔を出し手を振る。
敵をダウンさせたらすかさずスタートを押して相手に手を振ろう。
負けた時の画面ではカブルが体育座りで丸くなる。これもまたかわいい。

敵の周りをカブルがグルグルステップしながら回る様はかわいい。
相手はそのかわいさによるめき続け、ダウンしてしまうようだ。

アシストを出す際の合図をする姿はかわいい。必死に追いかける姿もかわいい。

ステ格を外して尻餅をついた様はまさにマスコットの名にふさわしいかわいさ。

地上BD格闘で転がる様はかわいいことこの上ない。
マスターガンダムのデスアーミーやVのシュラク隊を破壊しながら転がり続けるする姿など、もうたまらない。

空中BD格闘、ほとんど同じ動きの攻撃なのにドムとは比較にならないほどかわいい。カブル補正、恐るべし。

特殊格闘で腕グルグルしながら走る姿は、最高にかわいい。

ソシエお嬢様のように戦場を全力で駆け回り
飛んで走って転がって、カブルのかわいさをアピールしよう。

カブルと対戦する時はかわいさに負けないようにしましょう。
