

正式名称：MS-07B-3 GOUF CUSTOM 通称：グフカス、グフ  
 パイロット：ノリス Gクロスオーバー：アブサラス  
 コスト：1000 耐久力：350 盾：実体 変形：×

| 射撃       | 名称            | 弾数  | 威力   | 備考                                                                                         |
|----------|---------------|-----|------|--------------------------------------------------------------------------------------------|
| 射撃       | 75mmガトリング砲    | 50  | ~118 | 押しっぱで弾切れまで連射                                                                               |
| 射撃(盾破壊時) | 3連装35mmガトリング砲 | 10  |      | 押しっぱなしで10連射                                                                                |
| サブ射撃     | ヒート・ロッド       | (3) | 10   | 敵に向けてヒートロッドを射出。相手に命中するとスタンさせて急接近。障害物にあたると自分を障害物まで移動させる。命中後、格闘とジャンプ(キャンセル)に派生。              |
| 特殊射撃     | ヒート・ロッド移動     | (3) |      | 任意の方向にロッドを射出。空中では任意の方向の地面に向かって伸ばす。ワイヤーが命中すればスタンする。特格JCBぶら下がり中 特射でJCB(ジェット・コア・ブースター)投げ(125) |
| 特殊格闘     | ヒート・ロッド移動     | (3) |      | 任意の方向の空中のJCBにつかまる。ワイヤーが命中すればスタンする。                                                         |
| モビルアタック  | マゼラ・アタック      | 4   |      | マゼラアタック3機出現し、3回砲撃を行う。                                                                      |
| 格闘       | 入力            |     | 威力   | 備考                                                                                         |
| 地上通常格闘   | ヒート剣          |     | 240  | 4段。前派生可能                                                                                   |
| 地上ステップ格闘 |               |     | 221  | 盾でタックルした後にり上げ、その後Nからの前派生と同じ動きをする                                                           |
| 空中ステップ格闘 |               |     | 124  | 横斬り払い                                                                                      |
| 空中格闘     |               |     | 180  | 縦切り 打ち上げの二段。サブ射撃で追撃可能。                                                                     |
| BD格闘     |               |     | 171  | 切り上げ 切り上げの二段。サブ射撃で追撃可能                                                                     |
| 後格闘      |               |     | 200  | 空中専用。剣を構え真下へ降下する。命中すると剣を突き刺しグリグリする。他の格闘から派生可能。魅せ技                                          |
| Gクロスオーバー | アブサラスII       |     |      |                                                                                            |

## 【更新履歴】

08/11/24 AC版wikiより転載 過去編集者に感謝  
 08/10/15 注意書きを差し替え  
 08/10/12 行間整理、格闘説明を微修正  
 08/09/13 容量問題解決のため2ページに分割

## 解説&攻略

コスト1000の格闘機。コストの割にステップと格闘が優秀で、接近戦が強い。また、ヒートロッド(以下、鞭)やマシンガンなどの中距離用の武装も充実している。しかし鞭の射程外まで距離をとられると出来ることが途端に減ってしまう。

またこの機体の特徴として、鞭(特殊格闘および特殊射撃)を使った特殊な動きが挙げられる。跳んだり、ぶら下がったり、急降下したりといった、他の機体とは一線を画すトリッキーなアクションを持つ。各種行動を上手く組み合わせれば、断続的な高速移動や速やかな方向転換が可能。使いこなせば全機体中トップクラスの移動力・瞬発力を発揮できる。

しかしBDが融通の利かない地上疾走タイプな上に移動速度も遅いため、基本の機動力は低い。メイン射撃は使いやすいが一度弾切れすると弱体化してしまうためダメージ源として心許無い。攻撃、移動ともに鞭に頼る要素が多く、プレイ中は常に煩雑な操作を要求される機体である。

基本的には、機動力を生かした攪乱や逃げが得意分野。回避に徹すれば生存能力が高いので3000機と組んでも安定する。

## 射撃武器

## 【メイン射撃】75mmガトリング砲

[リロードなし][フルオート式][属性:マシンガン][よろけ][ダウン値: ?][補正率:%]

盾に装備したガトリング砲を発射する。ボタンを押している間は弾切れまで連射可能(フルオート)。しかし一度使い切るとリロードされず、自機が撃破されるまで使用できなくなる。

射角は比較的良好。BD中でも問題なく連射できるが、ブーストが切れたり振り向き撃ちするとその場に止まって撃ってしまうので注意しよう。

フルオートという特性から接射も強力。当て続ければダウンも奪え、密着で無い限り相手の格闘を止められることも多い。ただし、マスターやゴッドは難しい。

特格を使ってうまく動ければ可変機の後ろをとって攻撃なんてこともできる。

また命中率かつ反撃命中率を減らしたいなら滑りうちを使うといい。(戦術参照)

なおサブ射撃、特射、特格でキャンセルが可能。

ガトリング連射中に特射、特格で急速離脱したり、ガトリングのHIT数を調節してサブ射撃を当てれば格闘に繋げる事もできる。

特にサブ射撃での追撃は75mmガトリング砲の弾数の節約にもなるので可能なら是非狙っていい。

この武装は自機が落ちるまでリロード不可。その上弾切れ後に切り替わる35mmガトリング砲は頼りない。この特性から状況によって使い方を変えるのも重要なポイント。

コスト3000と組んで先落ちできないような状況では大切に使い、反対に自機が落ちて大丈夫な状況では多少バラ撒いていい。

ちなみに、これを使い切ってもシールド自体が無くなる訳ではないので数発分わざと残す等という小細工は不要である。

また、ガトリングは大きく目に付きやすいため、弾切れが相手にも伝わる。

なお射撃中に敵が射角外に動いて振り向き撃ちになった場合は途中で連射が止まるので注意(振り向き撃ちの動作は特格でキャンセル可能)

## 【メイン射撃2】3連装35mmガトリング砲

[撃ち切り切り式][リロード?秒][属性:マシンガン][よろけ][ダウン値: ?][補正率:%]

左手に装備した3連装ガトリングを発射する。75mmガトリングを使い切るか盾を破壊されると自動的にこちらにチェンジ。

こちらは誘導性、弾速、威力に乏しく、補助的な性能。

それでも数発当てればしっかりよろけるので、HIT時はサブ射撃等で追撃しよう。

いざと言う時に残弾が1,2発なんて事がないように注意。中途半端に弾が残ったら適当に撃ち切ってリロードする事。

リロードは早いので問題は無い。

## 【サブ射撃】ヒートロッド

[特殊リロード][リロード:接地/全弾][属性:アンカー?][よろけ・痺れ][ダウン値: 1][補正率:91%?]

弾はサブ射撃・特殊射撃・特殊格闘で共有。

カスタム版ヒートロッド。HIT後は急接近。格闘で切り抜け。ジャンプで停止。

意外と射程が長く、外しても伸びきった辺りで割と早くステップが可能。

空中では特格と弾数共有。3号機のBZに向けて発射したら一発破壊できたものの貫通はしなかった。(要再検証)

サブHIT後に何も入力しないと相手の方に急接近するので格闘派生以外の格闘につなげることが可能。

地上HITの場合は結構遅めに入力してもスタンが長いので通常格闘が、空中HIT時はある程度進んでからジャンプを押せば空中格闘やBD格闘を当てる事ができる。

またスタン中に当てると吹き飛ばしになる為、連続で当て続ける事はできない。

なお、サブ射撃はシールドに当ててしまうとグフ側の方が若干硬直が長くなってしまう。

特にシールドの判定の大きいガンダムやV2アサルト相手の場合はよく相手の向きを確認してから使おう。

任意ガードできる相手にはメインから繋ぐのを推奨する。

またアンカーは射撃属性と判断される為、のバリア、vとヘビーアームズのアシストもヒートロッドを弾いてしまう。

他にも当たり判定がある一部のアシスト本体に当たって隙を晒してしまう事もある。

この点は充分に気をつけておかないと痛いしっぺ返しをくらうので注意しよう。

なお格闘を出し切った後はCして出すことが可能である。

## 【特殊射撃】ヒートロッド

[特殊リロード][リロード:接地/全弾][属性:アンカー?][移動/よろけ・しびれ][ダウン値: 1?][補正率:%]

弾はサブ射撃・特殊射撃・特殊格闘で共有。

ヒートロッドを使って移動する。任意の方向に出せる。空中では斜め下に発射し地面に命中した場合は急降下する。

地上の場合は、障害物に当たらないと無防備になる。(鞭を出すだけで移動しない)障害物(地面でも可)に当たった場合、そちらの方向に移動する。

着地時、一瞬鞭を振るのが特徴。ちなみに空中から高速着地する際にブーストを入力すればそのまま走り出せる。

ちなみに特射が相手に当たった場合でも追撃可能。相手はスタン状態になる。こちらはサブと違って好きな方向に曲げて出せるので前作のモンキー射撃と同じ効果を発揮できる。  
ただし、もちろん命中判定は小さいので実践的とは言いがたい。

なお一部格闘からCして出すことができる。

### 【特殊格闘】ヒートロッド

**[特殊リロード][リロード:接地/全弾][属性:アンカー?][移動/よろけ・しびれ][ダウン値:1?][補正率:%]**

弾はサブ射撃・特殊射撃・特殊格闘で共有。ブーストゲージゼロでも使用可能。また発生が遅い。  
ヒートロッドを使って移動する。空中からでも移動可能。レバー入力で任意の方向に向かって上昇、ニュートラルで真上に飛ばす。一瞬で鞭を伸ばし、すぐにそれを追う形で移動する。ブースト消費は無く、動きもとても速い。ただし誘導は消えない。  
何もしないと上空に現れたジェット・コア・ブースター(以下JCB)に鞭の先端を突き刺してとまる。  
鞭をJCBに伸ばした後は射撃or格闘可能。特殊射撃でJCBを放り投げる。  
弾数は3。空中にいる間は回復しないが、着地時に即回復。  
JCBにつかまったあと、ステップやJCB投げで自機がフリーになれば、再度鞭移動が可能。  
GCOなどをよける際に大いに役に立つ。  
死に際に高飛びすることも可能。(着地ずらしにひとつ残すことを忘れずに。)

主な派生は以下

- 1.JCBに完全にぶら下がっている状態から特射でJCB投げ
  - 2.JCBにぶら下がる前にジャンプボタンでJCBを飛び越えて高飛び
  - 3.何もしないとぶら下がったまま
- 上記のどの状態からでも射撃、格闘派生可能。

なお各種格闘の一連のコンボを出し終わるまでならいつでも特格Cする事が可能。  
格闘を空振りした場合も例外でなくCできる。ただし誘導は切れないので頼りすぎると格闘を貰うので注意。  
メイン射撃もキャンセル可能なので、誤って振り向き撃ちしてしまったときなどに、隙をごまかすのに使える。

余談

上空に出現するJCBに攻撃が命中した場合グフはその場で落下します。味方の3号機のサブが命中して落下するのを確認。

特格からジャンプの高飛びは真下に攻撃判定のあるJCBも落下させる(威力は125)。  
下方向から格闘してきた相手に当たることも極稀にある。  
相手のダウン中に真上でこれを置くということもあまり意味はないが可能である。

### 【アシスト】マゼラアタック×3

**[接近+射撃][属性:強化実弾キャノン][よろけ][ダウン値:?][補正率:??%]**

マゼラアタックを3体呼び出して砲撃。ゆっくりと目標に接近しながら3回砲撃する。  
威力は低いが3体横並びになって3回発射するので意外に引っ掛かりやすい。なお砲弾は遠くの敵には山なりに飛んで行く。  
呼び出した後に持ち前の機動力を生かして一人十字砲火を狙ったり、格闘の保険や起き攻めに使用するといいだろう。

起き攻めに使用する時は特格で上を取る戦法が強力である。

## 格闘

抜刀・納刀状態の区別無し。

自機および敵機のどちらかが空中にいる場合は空中の格闘になります。  
グフカスタムは格闘機というイメージはあるが、基本的に格闘判定は弱く格闘同士ぶつかった場合一方的に負けることが多い。  
そのため、自分をロックしていない相手に闇討ちを仕掛けたりするのが基本戦術となる。

### 【地上通常格闘】

**[ダウン値:各段0.4~0.6(2)][補正率:%]**

| 派生  | 累計ダメ | 単発ダメ | ダウン値 | 累計補正率 | 単発補正率 | 属性  |
|-----|------|------|------|-------|-------|-----|
| 一段目 |      |      |      |       |       | よろけ |
| 二段目 |      |      |      |       |       | よろけ |
| 前派生 |      |      |      |       |       | ダウン |
| 四段目 |      |      |      |       |       |     |
| 五段目 |      |      |      |       |       |     |
| 六段目 | 225  |      |      |       |       | ダウン |
| 三段目 |      |      |      |       |       | よろけ |
| 四段目 | 240  |      |      |       |       | ダウン |
| 前派生 |      |      |      |       |       | ダウン |

|     |     |     |
|-----|-----|-----|
| 三段目 |     |     |
| 四段目 |     |     |
| 五段目 | 227 | ダウン |

4段斬り。2段目3段目を前派生可能。  
 前派生は空中に打ち上げてさらに3斬、地面へ向けて相手を吹き飛ばす。  
 サブ射スタンよりNN前派生入れても、きりもみダウンしない。  
 N3段直後に地上と空中で特射C可能。また前派生後も特射Cする事ができる。  
 Cの特射を当ててスタンさせる事によりコンボを繋げる事ができる。(後述)

**【地上ステップ格闘】**

[ダウン値:1][補正率:推定56%]

| 派生  | 累計ダメ | 単発ダメ | ダウン値 | 累計補正率 | 単発補正率 | 属性  |
|-----|------|------|------|-------|-------|-----|
| 一段目 |      |      |      |       |       | よろけ |
| 二段目 |      |      |      |       |       | よろけ |
| 前派生 |      |      |      |       |       | ダウン |
| 四段目 |      |      |      |       |       |     |
| 五段目 |      |      |      |       |       | ダウン |
| 六段目 | 222  |      |      |       |       | ダウン |
| 三段目 |      |      |      |       |       | よろけ |
| 前派生 |      |      |      |       |       | ダウン |
| 五段目 |      |      |      |       |       |     |
| 六段目 |      |      |      |       |       |     |
| 七段目 | 221  |      |      |       |       | ダウン |
| 四段目 |      |      |      |       |       | よろけ |
| 五段目 | 230  |      |      |       |       | ダウン |
| 前派生 |      |      |      |       |       | ダウン |
| 三段目 |      |      |      |       |       |     |
| 四段目 |      |      |      |       |       |     |
| 五段目 | 215  |      |      |       |       | ダウン |

ダッシュしてから盾でタックル。前派生で切り上げ。  
 前派生しない場合そのまま地上通常格闘に繋がる。  
 ボタン押しっぱなしでかなりの距離を突進していくが早めに離さないと空振りしてしまう。  
 また回り込みは余りないのであまり使う機会は多くないだろう。補正も悪く地上ステップからのコンボは威力が伸びない。

**【空中格闘】**

[ダウン値:1-1(2)][補正率:%]

| 派生  | 累計ダメ | 単発ダメ | ダウン値 | 累計補正率 | 単発補正率 | 属性  |
|-----|------|------|------|-------|-------|-----|
| 一段目 |      |      | 1    |       |       | よろけ |
| 二段目 | 180  |      | 1    |       |       | ダウン |

縦切り 切り上げの2段。  
 判定、伸びは優秀だが発生が若干遅い。格闘の発生の速い相手には直接出すと後出しの格闘に負ける場合もある。  
 サブ射撃からの追撃でお世話になる。  
 空格2段後の後はすぐに特射や特格をするよりも、下格派生で一度降下してから特射や特格をすると一味違ったカット対策にもなる。  
 BZ等の誘導がいい武装を持っている相手がいた場合はすぐ特射特格だと引かかる可能性があるが、下格を入れる事により被弾率が格段に下がる。

**【空中ステップ格闘】**

[ダウン値:1][補正率:%]

なぎ払いの一段。判定範囲が広いので当てやすい上に一段とカットが難しい。  
 敵が自分よりも高い位置の場合サブCが入る。外すと隙がでかい。  
 グフカスタムが持つ唯一の判定が強めの格闘だが、過信は禁物。

**【BD格闘】**

[ダウン値:(2?)] [補正率:%]

| 派生  | 累計ダメ | 単発ダメ | ダウン値 | 累計補正率 | 単発補正率 | 属性  |
|-----|------|------|------|-------|-------|-----|
| 一段目 |      |      | 1?   |       |       | よろけ |
| 二段目 | 171  |      | 1?   |       |       | ダウン |

前方斜め上方向に切り上げ 切り上げ。  
 発生が遅いが判定は強い。伸びもそこそこだがあまり使う機会はない。

## 【後格闘】

### 【ダウン値: ?】【補正率: %】

空中に居る場合使用可能。ソードを突き立てる様に真下へ落ちる。攻撃判定は真下なので、直接当てることは難しい。格闘からも派生可能。派生した場合、敵の背後に回りこみソードを突き立てる。当てるなら派生で。ボタン連打で追加ダメージ。空中でヒットすると地面まで降りてからグリグリする。攻撃時間が長いので封印しても困らないが、GCOを敵に当てたいときに使える。攻撃が当たってからGCOを呼び出そう。08小隊系のGCOは上から下への攻撃のため、相性がいい。それでも魅せ技だが。コンボでヒートロッドを3回使ってしまった後の着地に使うことも可能。ただし、かなり高度がない限りは着地硬直が増えるので封印安定。空格の項でも述べた様に、空格を当てて特射や特格で離脱する際は強誘導の武装に引っかかる可能性があるのをこれを混ぜる方がいい。特に特格の場合、一度下に降下してから上昇するので大概の攻撃は当たらなくなる。

## 【サブ射命中からの派生格闘】

### 【ダウン値: 0.4 × 3】【補正率: %】

ワイヤーアンカーが命中してスタンした相手に急接近し、胴をなぎ払って切り抜ける多段技。派生の為射程、判定では他の格闘よりも上でかつモーションの短さ、移動、威力、と見ても高性能。切り抜ける前ならば特格C可能だが威力が下がる。完全に切り抜けた後に後格闘に派生する事によって下方向へ素早く移動ができる。味方が後格派生しているターゲットに攻撃すると自動離脱。

## コンボ

|                                   | 威力             | 備考                                                                                              |
|-----------------------------------|----------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------|
| サブ サブ サブ サブ<br>サブ                 |                | ネタコン。威力はカスだけど敵の精神力はズタボロ。見方とコンビを組めば使うときもあるだろう。正確にサブをやらないと敵がダウンする。敵が起き上がった瞬間にサブを撃ったほうがいい、空中でもできる。 |
| メインorアシスト サブ<br>射撃 格闘発生           |                | 射撃でよろけた所をサブ追撃。                                                                                  |
| メインorアシスト サブ<br>射撃 空中格闘           |                | 射撃でダウン値が溜まり過ぎると途中でダウン。                                                                          |
| サブ 格闘派生                           | 196            | 安定。対空ではこれ1択でも支障ない。                                                                              |
| サブ 格闘派生 格闘<br>HIT中 後格闘+連打         | ???            | 切り抜け最中に敵の背後に回りこみトドメの一撃。魅せコン                                                                     |
| サブ 地N4                            | 228            | 対地安定コンボ                                                                                         |
| サブ 地N3 特射スタン<br>地N3 特射スタン 地<br>N2 | 267            | 平地のみ可能。拘束多段の魅せコン                                                                                |
| サブ 地N3 特射スタン<br>地N3 特射スタン 後<br>格  |                | 平地のみ可能。後格は相手スタン中に手動で直当てする。拘束時間が最長の魅せコン。威力は伸びない                                                  |
| サブ 地N3 特射スタン<br>地N4               | 268            | 平地のみ可能。対地サブ始動で高威力コンボ                                                                            |
| サブ 地N3 特射スタン<br>後格 + 連打           | 290 ~<br>305 ? | 平地のみ可能。後格は相手スタン中に手動で直当てする。グフカス最大ダメージと思われるコンボ                                                    |
| サブ 空N2 サブ 格闘<br>派生                | 199            | きりもみダウン、追撃不可                                                                                    |
| 空N2 サブ 格闘派生                       | 201            | 空格からのコンボ、若干カットされづらい                                                                             |
| 空N2 サブ 格闘派生<br>後格闘 + 連打           | 253            | 魅せコン。                                                                                           |
| 空N2 サブ 空N2                        | 226            | 空格からのコンボ2。基本はコレで                                                                                |
| 空ス サブ 空N2                         | ???            | 空ステ格始動                                                                                          |
| 空ス サブ 格闘派生                        | ???            | 空ステ格始動                                                                                          |
| 空ス サブ 格闘派生<br>特殊射撃 空N2            | ???            | サブの格闘派生から後ろレバー入れ特殊射撃で掴む。サブの格闘派生を出し切ると空N1でダウン。                                                   |
| 地N3 特射スタン 地N3<br>特射スタン 地N4        | 277            | 平地のみ可能。10斬2スタンの壮絶な魅せコン                                                                          |
| 地N3 特射 地N3 特射<br>地N4              | 291?           | 平地のみ可。スタンさせずに繋げるが、まるで安定しない。対人だとまず抜かれる。                                                          |
| 地N3 特射スタン 地N4                     | 243            |                                                                                                 |
| 地N3 特射スタン 地N2<br>前派生 N1 特格JC      | ???            | 相手が受身を取ればJCBが当たり、きりもみする。魅せ。                                                                     |
| 地N2 前派生 N2 特格<br>C 空NN            | ???            | そこそこ動いてそこその威力                                                                                   |

|                |            |                                      |
|----------------|------------|--------------------------------------|
| 地N2 前派生 格C 空NN | N2 前特 ???  | レバー前入力特格で捕縛可。よりダメは落ちる。きりもみ。          |
| 地N2 前派生 C BD格  | N2 特格 ???  | そこそこ動いてそこそこの威力、をBD格闘に変えるだけ。上より少し低ダメ。 |
| 空 特格 格闘派生      | 空N2 サブ ??? | 不確定連携                                |
| サブ 地N3 特格      | 空N2 264    | 非確定連携。高威力                            |
| サブ 地N3 特射      | 空N2 264    | 非確定連携。高威力                            |

## 戦術

特殊な動き方をうまく使う事。ヒートロッドと建物をうまく使い敵の追撃から逃れよう。また敵との距離をつめる時にもヒートロッド移動は有効。

漫然とやっているのでは全く役には立たない。特射などを織り交ぜて動こう。

3000と組む場合は、3000が一度落ちるまで極力控えめの行動が必要。ガトリングは性能が良いが、弾切れ後は使用不可のため必然的に格闘する羽目になる。

ガトリングが使用できなくなったらアシストをうまく使って味方を援護するとよい。

性能は悪くないが、いかんせん1000機体であるため沈む時は一瞬。ワイヤーを上手く使い敵の隙を突く事。

また中距離だと逃げに対して弱い。ただし、何時に関しても追いに対しては強い機体。

### 擬似キャンセル覚醒1

格闘モーション中に特格入力で格闘をその場でキャンセルしてフリーダムのキャンセル覚醒のような行動が可能。(命中している場合はものによる)

当たっていなくても、出し切る前ならキャンセル可能。

### 擬似キャンセル覚醒2

さらに格闘中に特格でキャンセルしてジャンプ派生せずに格闘入力するとフリーダムのようなコンボが可能。

例：空>特>空>特>空>特>空空

ただしほとんど動かないのでカットされるだろう。入力タイミングもシビア。CPUで試してみるといいだろう。

(非確定っぽいです。要検証。地上N>特格>空格は非確定でした。)

### 永久移動ループ

グフの生命線であり、必修事項。

地上特格 JC 特射 BD派生orブースト地上着地 以後ループ。

マスターやゴッド程ではないが同じくらい射撃に狩られにくく、長期的に見れば追いつける機体はほとんどいない。

無意識に使えるくらいに練習しよう。ただし誘導は切れない為このまま正面から突っ込んでしまうと返りうちされる事が多いので注意。

速い射撃・強い誘導がある相手には常に横や斜めに走りこんだり、ステップする必要がある。

### 滑り撃ち

レバー特格J派生の後、射撃をする事によって慣性移動射撃ができる。

射撃中にJで慣性移動しつつ上昇撃ちも可能。移動しながら上下誘導を効かせられるのが利点。

振り向き撃ちにならないように注意しよう。振り向き撃ちになってしまった場合は特格Cして早めに隙を減らすと良い。