

正式名称：AMX-004-2 QUBELEY Mk-II
通称：キュベレイ、キュベ パイロット：ブル
コスト：1000 耐久力：350 盾：× 変形：× 換装：

ノーマルモード

ノーマルモード	名称	弾数	威力	備考
	射撃 ビームガン	5	100	腕部ビーム砲、ファンネルモード中にもリロードする
	CS オールレンジアタック	30	175	敵機体の全方位にファンネルを展開
	サブ射撃 ファンネル	30	40	ファンネル射出(入力長押しで3個まで)
	特殊射撃 モード切替	-	-	ファンネルモードへ換装
モビルアシスト	キュベレイMk-II	6	107	ブルーツー専用のキュベレイMk-IIが9個のファンネルによる一点集中射撃を行う
格闘	入力		威力	備考
	通常格闘 N N		154	前派生・ジャンプ派生あり
	ステップ格闘 ス N		144	前派生あり
	特殊格闘 特格		183	駄々っ子パンチ 突きの二段
	BD格闘 BD格		171	回転頭突き

ファンネルモード

ファンネルモード	名称	弾数	威力	備考
	射撃 3連ファンネル(展開)	30	108	3Hit時のダメージ 弾がある限り連射可能
	格闘 3連ファンネル(射出)	30	108	3Hit時のダメージ ファンネルを3機射出する
	サブ射撃 ファンネル全発射	30	175	モビルアシストに似た一点集中射撃
	特殊格闘 オールレンジアタック	30	175	Hit数に伴いダメージは変化 敵周囲に全ファンネルを展開後、時間差射撃
	特殊射撃 モード切替	-	-	ノーマルモードへ換装
モビルアシスト	キュベレイMk-II	6	107	ノーマルモードと同じ

【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
08/09/30 原作wikiへのリンクを訂正
08/09/20 ページ下部3項(小ネタ、味方機体のセリフ、ブルのセリフ)を削減編集

解説&攻略

低コストにしてオールレンジ攻撃(ファンネル)を持つ、機動力がコスト1000中ではかなり高く、ファンネルによる遠距離戦の優位性と相まって凶悪な強さを誇る。反面、ショートステップの持続が長い為に接近を許すと脆い、中～遠距離用の射撃機体。

モード変更で武装がまったく違うものになったり、またその武装もクセが強く判りにくいものが多いためゲームに慣れない初心者にはあまりお勧めできない。
特にファンネルモードにすると本当にファンネルしか使えず、格闘系攻撃は一切使えなくなる。
被撃時は撃破された時のモードで復帰するため、もしもファンネルモードで敵の格闘特化機体の傍に復帰したりした場合には瞬殺される恐れもあるゆえ、くれぐれも注意したい所。

主力であるファンネルの弾数は3機いるファンネル機の中で最大で、ダメージ効率も高い。
ファンネルモードでは3～9発の同時発射ばかりなので実際の弾数は決して多くはないが、リロード速度は十分。
回避が困難な上に攻撃間隔も短いオールレンジアタックによって削りを主体とした中～遠距離からの援護や死に損ないの後始末に本領を発揮する。

なおキュベレイのファンネルは実体弾扱いなので、敵の射撃や格闘の攻撃判定とカチ合った場合は消滅する。
また、本体であるキュベレイが **よろけても消滅する** ので、ファンネル射出中は回避を意識して立ち回りたい。

ノーマルモード

射撃武器

【メイン射撃】ビームガン

[常時リロード][リロード:5秒/1発][属性:ビーム][よろけ][ダウン値:2.0][補正率:%]

[発生: 22フレーム][硬直: 55フレーム][キャンセル 特殊射撃]

手の下に格納されているサーベルからビームを発射。銃口が短い以外は普通のBRと大差ない。
ファンネルモードでは使えないので注意(しかしファンネルモード中でもこの武装の弾数はリロードされ続ける)。

キュベレイの攻撃の中では唯一ビームそのものに誘導がある。

発生は遅いものの、当たり判定がやや太いのも魅力。

モードチェンジでキャンセルできるが、ビームの発射と同時に換装しても硬直はやや増える。

しかしニュータイプ避け(特殊射撃の項を参照)を活かし射撃戦では被弾率を下げることも可能。

【CS】ファンネル

[チャージ時間:2秒][属性:ビーム][3HITよろけ][ダウン値:0.6][補正率:%]

[発生: 132フレーム][硬直: 64フレーム][キャンセル なし]

9機のファンネルを飛ばすとともに、ファンネルモードに移行。

球を描くように相手を囲んだ後に段階的にビームを発射する。

相手が黄色ダウン中だとビームは撃たない(ファンネル消費無し)

尚、ボタンを押すことで任意のタイミングでビームを発射可能。

特徴としてビームの発射間隔が短く集弾率も高いため1段目が当たると高確率でフルヒットダウンを奪える。

しかし、ステップをされると一時的に包囲の軸がずれてしまうので特格ファンネルと比べ外しやすい局面も持っている。

一度包囲してしまえば誘導を切らない限りガッツリ追尾していく事からBDや変形移動で逃げる相手には有効。

モビルアシストを除いた全てのファンネル武装のダウン値は1発0.6 (3HITでよろけ)、ダメージは1発36と共通である。

追加入力	発射順番	備考
------	------	----

射撃ボタン	3発	6発 命中精度とダメージのバランスがもっとも良い
-------	----	--------------------------

格闘ボタン	9発	敵を包囲完了後一拍置いて発射、ダウン
-------	----	--------------------

サブ入力	9発	入力後即発射、瞬間火力は高い
------	----	----------------

特格入力	9発	敵を包囲完了後一拍置いて発射、よろけ
------	----	--------------------

押さない	3発	6発 一定時間後自動発射。
------	----	---------------

【サブ射撃】ファンネル

[常時リロード][リロード:2秒/1発][属性:ビーム][3HITよろけ][ダウン値:0.6][補正率:%]

[発生: 136フレーム][硬直: 19フレーム][キャンセル 特殊射撃]

ファンネルを飛ばす。ボタン長押しで最大3機まで射出する。

硬直が全くないので移動や格闘中でも使用可能。

相手が黄色ダウン中だとビームは出ない(ファンネル消費なし)。

ガンダムやサザビーと比べると、空中で静止してからビーム発射までの間隔がかなり長い。

ファンネルモード時の3連ファンネル(射出)よりも、ビーム発射までの時間が少し長い模様。

【特殊射撃】モードチェンジ

[リロード:][属性:][補正率:%]

[発生:][硬直: 40フレーム][キャンセル なし]

跳躍・上昇しつつファンネルモードへ換装する。

モーションの終了とともに換装されるため、換装中に被弾などで妨害された場合は換装を中止してしまう。

タイミング次第では跳躍モーションによって、Zのハイメガほどの大きさの射撃も回避できる。

着地を狙われた際の足掻きなどにどうぞ。

【アシスト】キュベレイMk- (ブルツーマシ)

[リロード: なし/6回][属性: ダウン][補正率:%]

[発生: 35フレーム][硬直: 38フレーム][キャンセル なし]

ブルツーマシ専用機の赤いキュベレイMk- が収束射撃を行う。ダウン値はフルヒットで2.0。

ファンネルモード時のサブ射撃と似通った攻撃。

呼ぶ動作があるため隙が出来るが、硬直するのは一瞬のこと。

ビームの1本1本がダウン属性を持っているため、カスあたりでも敵を吹っ飛ばせる。

苦手な近距離戦から離脱する手段として頼りになる。

発生はこの手のモビルアシストの中ではかなり遅いが、攻撃判定が広いので近距離では使い勝手がいい。

硬直時間も(あくまで他のアシストと比べて)やや長めなので、射撃武器の一種と見なした方がわかりやすいか、350という耐久値に対して6発もあるため、ガンガン使っていって構わない。

注意すべき点は自機より前にブルーツー機が現れること。
ファンネルの内側への射角にある程度限界があることから、高速で突撃してきた敵や鼻先がぶつかるほどの超至近距離にいる敵にはカスリもしないので気をつけたい(特に敵の格闘を迎撃する際!)

格闘

全て多段技でありながら、ダメージは150~180と並程度。
しかしコンボ中はよく動くので、カット耐性はそれなりにある。

【通常格闘】

[発生: 33フレーム][初段硬直: 72フレーム][ヒット時キャンセル なし]

空地共通、斬り払い 斬り上げの二段技。1(よろけ) 2(ダウン)。ダウン値は1+1=計2。
発生が遅く、威力も出し切りで154、ジャンプ派生(追撃)で165、前派生で170とイマイチ。
外した際の隙も大きいので、後出し用と考えるべし。

出し切りの2段目にブースト Nでジャンプして切り払いの追撃が入る。1+1+2=計4。
追撃の追加ダメージは雀の涙なうえに硬直も長い。ジャンプの入力も最速で入れないと安定しない。
一方、一段目を前派生するとジャンプしてヒップドロップを決める(ダウン値計2)。
こちらは技時間が短く威力も伸びるのでオススメ。

【ステップ格闘】

[発生: 30フレーム][初段硬直: 68フレーム][ヒット時キャンセル なし]

空地共通、切り払い 回転して横薙ぎの二段技。1(よろけ) 2(ダウン)。ダウン値は1+1=計2。
通常格闘よりはマシな性能だが、それでも先出しで使うには厳しいか。

通常格闘と同様に前派生でヒップドロップを行う。
硬直はやや増えるが、コンボダメージが160へと上がるので、タイマン状況では是非とも派生させたい。

【特殊格闘】

[発生: 22フレーム][初段硬直: 124フレーム][ヒット時キャンセル なし]

駄々っ子パンチ 両手の三つ又ビームサーベルでの突きの多段段。1(よろけ x n 最終段でダウン)。ダウン値は計1.5。
キューベレイの格闘中でもっとも発生と威力に優れ、前進しつつ攻撃するのでカット耐性もそれなりにある。
なお、ラストの突きはその手前の1段がHITしていない限り出さない。

優れた面は多いものの、踏み込みが遅く外すと隙が大きいので、積極的に狙っていくには難がある。
格闘特化機体を相手にしたときの奥の手として使用するのが基本。

【BD格闘】

[発生: 31フレーム][初段硬直: 118フレーム][ヒット時キャンセル なし]

相手に向かって回転頭突きを行う多段技。1(よろけ x n 最終段でダウン)。ダウン値は計2。
発生は遅くホーミング性能もあまりよくないが、かなりの速度で突進するためカット耐性は高い。
威力もそこそこ高く、闇討ち・不意打ちで狙っていくといい感じ。

ファンネルモード

【メイン射撃】

[常時リロード][リロード:2秒/1発][属性:ビーム][無][ダウン値:0.6][補正率:%]

[発生: 23フレーム][硬直: 49フレーム][キャンセル 特殊射撃]

自機周辺に待機中のファンネル3機を縦or横並びに展開し射撃する。
発射されたビームは相手に向かって収束するように飛んでゆく。
銃口補正のみで誘導は一切ないものの射角が全方向カバーできるほど広い。(振り向き打ちがない)
ただし上下の射角は非常に悪い。敵機体と高度差がついてしまったら隙を見て格闘F・特格Fの方が無難。
発生はそこそこ早く、ファンネルモードでは足を止めずに直接攻撃できる武装がこれしかないため、
近距離での迎撃戦では必須。単なるダウン取り以外にもクロスやカット等、その用途は広い。
弾数がある限り連射可能。1セットでよろけ、3セットでダウン。

尚、射撃押しっぱなしでファンネル3機をその場に待機させられる。離すと発射。
待機中にロックを変えても射撃を押しした時点の機体に向かってビームを発射する。
ただし待機ファンネルからのビームは
ロックした相手がステップをしても自動的に発射されてしまう。
こちらもモードチェンジでキャンセル可能。

【格闘】

[常時リロード][リロード:2秒/1発][属性:ビーム][3HITよろけ][ダウン値:0.6][補正率:%]

[発生:57フレーム][硬直:49フレーム][キャンセル 特殊射撃]

ファンネル3機が敵の付近まで飛んでいった後、
一旦静止してからビームを撃つ。最大3セットまで射出可能。
相手が黄色ダウン中だとビームは出ない(ファンネル消費なし)
射出は一瞬だが静止 発射がそれなりに長く、
移動している敵には射線が重ならない限りまず当たらないため
削り目的の場合は惜しまずばら撒いた方が良い。
また特格ファンネルに見せかけた威嚇用として運用するのも良い。

【サブ射撃】

[常時リロード][リロード:2秒/1発][属性:ビーム][3HITよろけ][ダウン値:0.6][補正率:%]

[発生:32フレーム][硬直:57フレーム][キャンセル 特殊射撃]

自機の前に待機中のファンネルを展開し(最大9機)、アシストのように一斉に撃つ。
銃口補正もさほどよくなく、ファンネルの消費数と性能を考慮すると使い勝手は今一つ。
ただしアシストも当たらないような密着状態では、ファンネルモード時の数少ない迎撃手段。
また確定どこで使う場合最も瞬間火力が高い。

【特殊格闘】

[常時リロード][リロード:2秒/1発][属性:ビーム][3HITよろけ][ダウン値:0.6][補正率:%]

[発生:65フレーム][硬直:57フレーム][キャンセル 特殊射撃]

自機周辺に待機中のファンネルを全て飛ばし(最大9機)
格闘ファンネルのように飛び回るように相手の周りを囲みつつビームを発射する。
相手が黄色ダウン中だとビームは出ない(ファンネル消費なし)
尚、ボタンを押すことで任意のタイミングでビームを発射可能。
特徴としてロックしていた機体を包囲しようと
誘導し続けるため(飛行距離の限界はあるが)CSに比べ回避が困難であり、
任意発射のタイミング次第でビームの命中率を高める事が可能なため
非常に優秀な武装である。
ちなみに近距離なら高飛びして視界から完全に外れた敵も、
こちらが高飛びして視界から外れた地上の敵も撃ち抜ける。

追加入力	発射順番	備考
射撃ボタン	3発 6発	命中精度とダメージのバランスがもっとも良い
格闘ボタン	3発 3発	格闘Fが連続三回。
サブ入力	9発	入力後即発射。瞬間火力は高い
特格入力	3発 3発 3発	格闘Fが連続三回。
押さない	3発 6発	一定時間後自動発射。

【特殊射撃】モードチェンジ

[リロード:無し][属性:切り替え][補正率:%]

[発生:] [硬直:40フレーム][キャンセル なし]

小ジャンプしてノーマルモードへ換装する。
換装中に妨害(よろけ)された場合はチェンジしない。

モードチェンジをするとファンネルがすべて戻ることに注意。

ただしこれを利用してファンネルの展開を任意にキャンセルすることができる。
地味だが弾の節約や攻め時の効率を考えると意外に有効なテクニックなので覚えておいて損はない。
また弾数が厳しい時はCSや特格ファンネルを飛ばして相手に回避行動をとらせつつ
モードチェンジ...等という小細工もなかなか有効。
尚、ノーマルモードへのチェンジ中のみステップで硬直をキャンセルできる。

【アシスト】キュベレイMk- (プルツァー機)

[リロード:なし/6回][属性:ダウン][補正率:%]

[発生:35フレーム][硬直:38フレーム][キャンセル なし]

ノーマルモードと同様のもの。
相手が離れすぎていなければメイン射撃のヒットを見てからアシストが繋がるので

ファンネルの消費を抑えつつ効率よくダウンが奪える。
ただしメイン射撃から最速でアシスト入力するとモードチェンジキャンセルになってしまうので注意。

この機体に限った話ではないが、空中でモビルアシストを間髪入れず連射することで滞空し続けることが可能。
味方とのコストオーバー戦術や戦力ゲージの残りが僅かの時には、高飛びからこの方法で粘ってみるといいだろう。

コンボ

	威力	備考
N N J N	???	
N 前	???	
ス N	???	
ス 前	???	

3連ファンネル*3 175 ダウン。

戦術

中距離を保ちつつファンネルで相手の体力を削り、時にはダウンを取って味方を援護していくことになる。
援護というよりはむしろ、味方を囷にして逃げ回りつつ攻めると言うべきか。
間断なく射出され続けるファンネルや、気がついたら囷まれている特格は相手からすれば実に厄介。
とにかく自分は全力で攻撃を回避しつつ、ひたすらファンネルをばら撒こう。
そのファンネルの性能がために戦場の空気となることは無いキュベレイだが、
それ故に相手には狙われ続けることになる。
攻撃食らいダウン>強制回収>その際に敵が近接
なんてパターンが一番最悪。
各種武装をしっかりと使い分けること。
距離を詰められても冷静に迎撃できるならば生存率は格段に上がり、
1000コスト機体とは思えない戦果を残せるはず。

基本的に各種格闘は誘導、延びともにイマイチ。
一度接近を許せばダウンをとらない限り、逃げる以前に鉄クズと化すだろう。
キュベレイを使う上で重要なことはいかに相手との距離を保てるかであり、
機動力の低いこの機体にとっては「=接近戦を生還できる能力」と言っても過言ではない。
幸い空中性能はそこまで酷くないので、空に逃げるのも一つの手である。
若しくはステージ上の障害物を徹底的に利用すること。とにかく相手の間合いに入らないように動き回ろう。

また、落ちる事は弾数が厳しいキュベレイにとって貴重なリロード手段でもある。
「残りコスト2000以上で僚機が落ちたら負け、だけど弾が無い。」
そんなときは一度落ちてファンネルモードで暴れまくることも頭の片隅に置いておこう。
時には落ちることすら、キュベレイにとっては勝利のための手段に成りうる。
落ちる時は一発でも多く撃ってから、落ちた後は全力で撃ち続けるのみ。
無駄死にだけはしてはいけない。

その機動性ゆえ、すぐ落ちてしまい相方に迷惑をかけがちなキュベレイ。
そこで地味ではあるが生存率を上げるコツを一つ紹介。

それはダウン回避の見極め。
もし格闘でダウンしたなら、敵はこちらが起き上がるまでひたすら張り付くのがほとんどなので、
ダウン回避は絶対しては駄目。相方が心配でダウン回避してもそのまま刻み殺されるのがオチである。
ここは相方を心配するよりも信頼して救出に来るのを待とう。
逆にBZなどにより中距離でダウンしてしまった場合、追撃が来ないようにであればダウン回避すべき、
このケースで延々寝ていても距離をつめられて弄り殺されてしまうからだ。
そうならないためにも、中距離でダウンしそうになったら状況を見極めてダウン回避し、
後退してファンネルをするのが正解である。

至極当然なことの様に思えるが、一瞬の油断 = 即死につながるキュベレイだからこそ、
その当然なことをこなす必要がある。

僚機考察

コスト3000

先落ち厳禁なキュベレイだが、その機動性ゆえに一度敵に捕まると瞬殺もあり得る。なのでコスト3000にはいつでもキュベレイを
救出に行ける機動性、もしくは優秀な射撃武器が求められる。
またキュベレイがファンネルを撒きやすいように相手2機を引き付けれるとより良い。

- ・ ウィングガンダムゼロ

高機動に加え優秀なメイン射撃を持つためおそらくは最良の僚機。
ダウンを取りやすいのでファンネルをまきやすい。
3000といえど2機相手は辛いので、キュベレイはしっかりとCS等で援護しよう。

- ・ フリーダムガンダム

高機動なため相性は良い。
覚醒もあるのでキュベレイを攻撃している敵機への闇討ちも出来る。
ただ覚醒でキュベレイと離れ過ぎてしまい、キュベレイが囲まれるという事態がないように。
フリーダムが先に落ちるのか0落ちにするかは、臨機応変に。

- ・ V2ガンダム

高機動に加えABモードのメイン射撃が優秀であり相性は良いが、時間性なためABモードは過信できない。
もしV2モードの時にキュベレイが格闘をもらっているなら、射撃よりも光の翼でもろとも切り裂いてもらうのも面白い。

- ・ ガンダム

ダブルファンネルで相手を封殺！！
といきたいところだが、 はファンネルが六基しかないためそれ程弾幕を張ることは出来ないので注意。
BZにアシストとダウンを取れる武器が割りと豊富なので、両機共に中距離を保ちつつ戦い、ダウンを取ったら逃げ気味にファンネルをまいて様子を見よう。
コストの関係から、 が気持ち前に出て欲しいところ。

- ・ ガンダム

機動性が悪く、メイン射撃の射程も短いので大きく離れてしまうと助けられなくなる。
ミサイル、アシストも援護としては役不足なため、キュベレイへの負担が大きい。
幸いタイマンは強いので、キュベレイが高飛びなどで敵片方を引き付けてる間にもう片方を倒してもらおう。
ただし上手く足並みを揃えられれば相性はかなり向上する。
キュベレイを狙って接近すればハンマーの、 にびびって近寄らないならファンネルのカモにできる。

- ・ ゴッドガンダム

ターンエーと同じくメインの射程は悪いが、アシストがとりあえず援護として機能して機動力も圧倒的な為遠くからでも何とか駆けつけられる。
追い詰められたなら格闘等で敵機をダウンさせてもらい、得意なレンジまで逃げてからファンネルで援護してあげよう。
ゴッドは間違ってもタイマンに集中し過ぎて、キュベレイと敵相方をほったらかしにしないように。

- ・ ガンダムX

機動性は悪いが、一応はBR持ちなので何とかなる組み合わせ。
ただ両機共後方支援で力を発揮するタイプかつ機動性も悪いので、どちらかがおとりとして前線に立つ必要がある。
いっそのことキュベレイが落ちる覚悟で突っ込んだところにサテライトを撃ってもらい、敵がダウンしているうちにファンネルをまくのが良いかもしれない。

コスト2000

3000よりも性能は落ちるが、キュベレイが先落ちしても良い、もしくは気軽に落ちれる(相方には失礼ではあるが)ためそういった点で3000の時よりも大胆に攻めることが出来る。

- ・ ガンダム試作3号機

高性能のBZのお陰で相性は中々良い。
ファンネルに絡まれている敵機へのBZも避けづらく嫌らしい。
3号機は接近戦に難のあるキュベレイを守るべく、とにかく弾幕を張ることに専念するのが仕事と思って欲しい。

- ・ Zガンダム

前線が得意というわけではないが、変形可能でハイパー・メガ・ランチャーという優秀なメイン射撃があるため相性は良い方。
とにかく変形射撃で場を荒らして、キュベレイがファンネルに専念できるようにしてあげよう。
またキュベレイは割りと落ちやすいので「体を通して出る力」が発動しやすいのも利点...だろうか？

- ・ ガンダムF91

基本性能は高いが、耐久力の問題で前線が得意とは言い切れない。
MEPEがあるので一応は場を荒らすことは可能、ただ時間性な上りロードも遅いので使いどころを考えよう。
キュベレイが上手くファンネルをまけたなら、ヴェスパーモードで狙い打つのが良いかもしれない。

- ・ マスターガンダム

ゴッドと違い隙のない、もしくは瞬時に撃てる射撃がないのが痛い、2000先落ちの危険も否めない。
ただゴッドと同じく機動性は優秀、格闘性能も文句はないので、とにかく前線で大暴れしてもらおう。
ゴッドの場合と同じく、マスターは間違ってもタイマンに集中し過ぎてキュベレイと敵相方をほったらかしにしないように。

- ・ ガンダムヴァサーゴ

小回りは効かないが、多彩な武装が魅力的な機体。
拡散ビームに捕縛と敵を足止めしやすいため、キュベレイもファンネルをまきやすい。
ハマれば一方的な試合になること間違いなし。
ただ、ヴァサーゴは高機動とはいえないので、常に互いの距離間を意識しないとイケない。

- ・ガンダム

ガンダムが前線に出て暴れているときにキュベレイはファンネルを撒く作戦。キュベレイが狙われたら後ろからガンダムはCSを打ってあげよう

コスト1000

味方が暴れているところへの支援とか敵の支援機の邪魔とかが仕事。
ただこの組み合わせは好ましくない、なぜなら耐久力・機動性の問題でどちらか一機が畳み掛けられたらすぐ落ちてしまい、「片追い>援護が間に合わず落とされる>再び片追い...」という悪循環に陥ってしまうからだ。
相方はとにかくキュベレイの自衛能力が低いことが最大の問題がある。

- ・シャア専用ザク・カプル

足の速さとそれなりの格闘、射撃性能で無視できない点がキュベレイにとって都合が良い。
両者ともMG+BZ・ミサイルという鬱陶しい武装なため、囷としての能力もカット力もそこそこ高い。
特にシャアザクは特射のお陰で囷として役割を十二分に担ってくれることだろう。

- ・Vガンダム・イージス

機動性が優秀とまではいかないが、変形でいざという時に助けてもらえる。
また各自パーツ射出、変形射撃という優秀な射撃があるのも魅力。
ただ通常時の機動性はよろしくないため過信は禁物。

- ・陸戦型ガンダム

後方支援コンピ。キュベレイがファンネルをバラ撒き、さらに陸ガンのキャノン。相手にとったら面倒この上ないはず。しかし両方前線ではあまり力を発揮出来ないので相性は悪い方。

VS.キュベレイMk-II対策

影からファンネルを出されると厄介なので、一気に接近してタイマンに持ち込みたい。
格闘はどれも良くなく、機動性もそこまで高くないので近づければそんなに脅威ではないが、さすがに舐めて掛かると格闘やアシストで迎撃されてしまう。
ファンネルモードなら足の止まるアシストしか迎撃手段がないので狙うならファンネルモードの時にしよう。

相手が常時ファンネルモードならばファンネルが切れるのを待ってキュベレイの相方を一気に叩くのもひとつの手。
キュベレイはファンネルが切れればやることがないので、落としてファンネルの弾数を回復させず空気にさせよう。
機動力がイマイチのキュベレイではなかなか追いつけないし近距離戦は苦手。
だがファンネルの弾数はどのモードでも回復するのでファンネルモードの特格は気をつけよう。

ファンネルは相手が卯木で行く方向に発射するので一定方向への移動は狩られてしまう(ブーストやステ厨)。
が、L字ステップを意識し、円の弧を描くようにブーストすると被弾率が低下する。
また、カプルのように優秀な地走系はグルグルと円を描いてブーストダッシュすると当たらないこともしばしば。

苦手機体と対策

基本的に接近戦が苦手なキュベレイだが、武器の性質上距離を取ってファンネルをまいておけばゴッドやマスターのような「ただ単に接近戦が強い機体」に手も足も出ないなんて事はない。
苦手な接近戦に持ち込みやすい機体、つまりは優秀な牽制武器を持った高機動機体が最も苦手と言える。

- ・V2ガンダム

高機動に加え中々の格闘性能、さらにはBRも持つため捕まってしまうと逃げるのが困難な機体。
加えて、速度と伸びが脅威な光の翼があるのも厄介。
極めつけはABモード、キュベレイの機動性ではメイン射撃が避けづらい上に痛い。
優秀な射撃武器のため、3000の中ではゴッド以上に苦手な相手である。
一旦ダウンさせられたら相方に何とかしてもらうまで大人しく寝ていよう。

- ・Zガンダム

変形がとにかく厄介な敵で、変形射撃を撃ちながらグングン迫ってくるのが怖い。
だが、上手い具合にファンネルをまくことが出来れば問題ではない。
真の恐怖は「体を通して出る力」が発動してから。
スーパーアーマーに加え、もらえば一発で蒸発するハイパービームサーベルがある。
キュベレイの機動性は知っての通りなので、近づかれたら終わったと思った方が良い。

サーベル自体は高飛びでなんとか避けることが出来るが、ブーストの残量に注意しないと着地に二発目を喰らうこととなる。対策としてはZを先に落として「力」を発動させないようにする、くらいか？(他に対策があれば意見求む)

- グフ・カスタム

ハッキリ言って遠くにいればただの的だが、近づかれるとかなり厳しい。鞭を使った山形の移動が厄介で、気付いたら接近されていて刻まれました、なんてことも良くある。また一旦張り付かれたら逃げるのが困難な相手でもあり、これも相方が何とかしてくれるまでダウンしとくの吉か。ただ「1000だから」という理由で割りと相方が放置するケースがある。口頭で伝えたり、通信をしっかりとしよう。