

ソードインパルスガンダム

正式名称：ZGMF-X56S/ SWORD IMPULSE 通称：Sインパ、赤インパ
コスト： 3.5(450) 耐久力：650 盾： 変形：×

	名称	弾数	威力	備考
射撃	フラッシュエッジ		73 (45)	ビームブーメラン。2個同時投擲。 詳しい説明は下記参照
サブ射撃	バルカン砲	60	30	胸部にある。BD中は弾が下にしか当たらない。
特殊射撃	ビームライフル	3	167 (90)	その場に静止し3発連射。 一回の攻撃で3発全て発射する
通常格闘	エクスカリバー		250	四段攻撃（正確には3段目が2HITする）
前格闘	トダカ斬り		120	振り下ろし、叩きつけ
横格闘	二刀二段		186	なぎ払い 叩き付けの二段攻撃。
特殊格闘	ヘリコプター		251	踏み込みから旋回上昇しつつ斬りつける6段斬撃。 必殺の威力を秘める。発生は遅いが硬直は小さい。

() 内は一発だけ命中した時のダメージ

更新履歴

2006/09/10【編集】格闘ダメージ表を修正、ダメージデータ更新

2006/08/18【編集】格闘ダメージ表をWiki文法で書き直し

2006/06/09【編集】覚醒コンボ表作成

解説 & 攻略



[インパルスガンダム](#)が白兵戦用のソードシルエットを装備した形態。

ステキャンの消費・性能とも悪くなく、ブーストに関してはかなり“普通”な機体。
ロングステップはかなり長い。

射撃武器

《メイン射撃》フラッシュエッジ・ビームブーメラン（以下FE）
行き 帰り

威力	4	5	7	3	1	6	1	3
ダウン値	0,5	0,5	???	???				
補正率	58%							

行き1HIT[25/80%] 行き2HIT[45/64%] 帰り1HIT[61/51%] 帰り2HIT[74/41%]【ダウン値0.5/1枚】。

[ソードストライク](#)や[ジャスティス](#)のブーメランよりも大型のブーメラン。

大きいのでSストのそれと比べると戻りが当たりやすいが、隙が多い。

補正率がかなり悪いのでFE後格闘を当てても威力が低い。(二枚投げるため×2HIT計算されるから?)

敵の位置でちょうどブーメランが交差するように投げるため、

近距離だとV字に投げ、遠距離だとまっすぐ投げる。

要するに軌道は投げたときの敵の位置で決まる。

FEを使うことによって、格闘後の隙を埋めることができる(通称FEC、フラッシュエッジキャンセル)。

《サブ射撃》 20mmCIWS 胸部バルカン [ダウン値: 0.1]

胸部バルカンの為、銃口補正は一切無く、敵の方を向かないと当たらない。

ちなみに、他の機体のバルカンとは形が違う。

《特殊射撃》 ビームライフル

1Hit 2Hits 3Hits 合計

威力	90	52	25	167
ダウン値	1	2	2	

その場に静止しBRを3連射する。[ラゴウ](#)のサブ射に似ている。

通常のBRと違い、全弾撃ち切ってからリロードが始まる。

角度やタイミングにもよるが、1発目が当たると3発目まで命中する。

相手の機体と同高度、若しくは下の場合、大体三発当たるが、こちらが相手より高ければ、二発目が外れて一発目と三発目が当たる場合がある。また、相手が建物やマップの端に近い(密着してる)場合、全弾当たらない事がよく有る。

遠距離でFEの戻りを当てた時、相手の着地を取る時、放置されている時などに、ダウンを奪う目的で使用する。

地上で撃つと隙が少なめなので、近くで撃って格闘を誘い、カウンターを狙うといった使い方も出来る。

ただし、リロードはそれほど早くないので使い所を見極めるように。

ちなみに、段差の手前端に乗ってBRを撃つと、後方への反動で段差から落ちるので、1発か2発で射撃が終わる。BRの弾数は残った分そのままなので、普段(3発撃つ)より短い時間で射撃を終えられる。3発分の隙があるだろうと相手が油断して攻撃を仕掛けてくればこちらのもの。

格闘 レーザー対艦刀『エクスカリバー』

格闘は基本的にFEでキャンセル可能。

どれも高威力だが、微妙に[ソードストライク](#)より隙が大きいので注意。

《通常格闘》 連結状態のエクスカリバーを振り回す4Hit三段技(三段目が2Hit)

特格よりカットされやすいので、三段FECの攻め継続以外にはあまり使われない。極稀に三段目の2ヒット目前に射撃ボタンを押すとブーメランになってしまう。硬直でかすぎ。

一段目ヒット後、特格入力で特格に派生する。

微妙に特格出し切りやN格4段よりダメージが高い。(256ダメージ)

N始動だと特格より出の速さと判定がやや優るが、伸びと横への判定広さで劣る。

N格闘	累計ダメ (累計補整)	FEC	FEC > 前	単発ダメ (単発補整)	ダウン値	属性
1段目	50(96%)	???	非確定	50(96%)	1	よろけ
2段目	127(92%)	???	非確定	80(96%)	1	よろけ
3段1hit目	182(85%)	244(FE3hit)	283(FE3hit)	60(92%)	1	よろけ
2hit目	250(32%)	[254]	---	80(??%)	1	ダウン
特格派生	98(93.12%)	???	非確定	50(97%)	0.5	よろけ
2段目	145(88.46%)	???	非確定	50(94%)	0.5	よろけ
3段目	184(84.92%)	???	289	44(97%)	1	ダウン
4段目	221(79.82%)	???	---	44(95%)	1	ダウン
5段目	256(76.63%)	---	---	44(97%)	1	ダウン

《前格闘》 敵に突進し、分割状態のエクスカリバーを頭に振り下ろす一段

原作2話で犬形態のガイアに向けて切りかかっ(て、ジャンプでかわされ)たモーション。

攻撃方法ゆえ出だしの判定は弱い、出せば強い。

[ソードストライク](#)の前格ほど当たりやすくはないが、上下に良く追尾する。

振り下ろし始めるまでに時間がかかるため、[ソードストライク](#)の前格のように先出しでは使って行けないのが難点。

上下への当たり判定の広さは頼れるので、段差付近で高度差のあるときにはどうぞ。

命中した時はFEでキャンセルするのを忘れないように。

先出し単発で使うよりもN格や横格からのFEC後に使っていくことをお勧めする。

前格闘	ダメ (補整)	FEC	ダウン値	属性
1段目	120(50%)	???[131]	1	ダウン

《横格闘》 分割状態のエクスカリバーを振り回す二段技

横に滑るモーションが大きいので着地を狙った敵に反撃しやすくカットもされにくい。

出が速く、追尾スピードも速いので先出しでも安定して当たる。

この機体の生命線。

横格闘	累計ダメ (累計補整)	FEC	単発ダメ (単発補整)	ダウン値	属性
1段目	80(96%)	???	80(96%)	1	よろけ
2段目	186(56%)	???[193]	110(??%)	1	ダウン

《特殊格闘》 回転しながら上昇する撫で斬り六段(覚醒時は五段)技

上に高く飛び上がるモーションなのでカットされにくい。

追尾性能に優れ、威力は250で強制ダウン。さらに外しても隙は少ないという鬼性能。

出が遅いので追尾中は判定が弱い、回り始めるとかなり強くなる。

下への追尾は弱いので、相手の頭上から無理に当てようとする、

相手の頭の上でクルクル回るだけでヒットせずに敵に大きなチャンスを与えてしまう。相手のやや下か同高度くらいがgood。

一段目のダウン値が0.5で、補正率がいいので覚醒コンボに組み込むと凶悪。
また、5段Hits後に相方の追撃があると、補正があまりかかっていないため異常に減る。
FEを挟んでの格闘コンボは、相手の受け身で確定ではない。
ダメージも出し切りとあまりかわらないので、使わないほうが無難。

特殊格闘	累計ダメ (累計補正)	FEC	FEC > 前	FEC > 横2段	単発ダメ (単発補正)	ダウン値	属性
1段目	50(97%)	94	???	???	50(97%)	0.5	よろけ
2段目	99(91%)	140	???	???	50(94%)	0.5	よろけ
3段目	139(88%)	178	???	???	44(97%)	1	ダウン
4段目	178(84%)	216	281(278?)	---	44(95%)	1	ダウン
5段目	215(81%)	251	---	---	44(97%)	1	ダウン
6段目	250(--%)	---	---	---	44(--%)	1	ダウン

コンボ

通常時

- N格3段 FEC 前格 [283]
コンボ時間が長い！誰にもロックされていない時はこれで、不確定コンボ。
- N格1段 特格 [256]
N格ヒット時はこれが安定。
- 前格 FEC [131]
モンゴリアンチョップ。
- 横格2段 FEC [193]
主力、必ず当てれるようにしよう。
- 横格1段 FEC 前格 [198]
上記のものをコンボっぽくしたコンボ。
- 特格4段 FEC 前格 [273] br()特格出し切りと使い分けるとOK。
- 遠距離でFE返りがHit 特射
簡単にダウンを奪える。
- 横格1段 FEC BDC 特格
状況によって確定、不確定に分かれる？
- 横格1段 FEC BDC N格2段 FEC
威力は特格より少し低い。特格厨と思われたくない人、違いを見せたい人はどうぞ。
- FE行き FE帰り 横格1段 FEC 前格 FEC [???
- FE行き FE帰り 特格 [???
- 横格1段 FEC 横格2段 [230前後?]
FECの後が不安定かも。

覚醒時

コンボ	威力	備考
特出し切り(5hit)	236	覚醒時は特格のhit数が5hitになり251から236に下がってしまうので、これ単発の使用は忘れてしまおう。

特出し切り(5hit) 前格	309	短時間で終わるうえに入力が簡単。オマケに強制ダウン。片追いの状況を作りたい時に。
特 N 特 N 特 N 特	309	特格連打で成立するのでお手軽。だが攻撃時間が長めであまり動かないためカットされやすい。
横 特 横 特 横 横 特 横	332	2段目以降はレバーを横に倒したまま特格を連打すればいいのでお手軽。少しだが特 Nループよりも早い
横 特 横 特 横 特 前	339	上のコンボの締めを前格に変えただけなので、難易度はさほど変わらない。実用コンボでは最高のダメージ。
横 特 横 特 横 特 バルC	316	攻め継続。相手が非覚醒時はコレで安定。攻め継続系では全機体最高威力でもある。
横 特 横 特(2hit) バルC(2hit) 特(2hit) 前	345	デスコン。入力がシビアで難しい上にミスるとダメージの大幅減少、コンボ時間が長くなりカットされやすいなど、実戦での使い道はあまりない。
横 特出し切り(5hit)	303	横格の当てやすさと特格の移動距離を生かしたお手軽コンボ。カットされにくい上、コンボ時間も短いので2回狙える場合も。
(横 バルC)×4 前格	333	動かないのでカットされやすいが簡単かつダメージ高いかと
(横 バルC)×3 横 特(1hit) 前格	336~ 340	バルカンのヒット数によっては前格の前にダウンしてしまうので注意。ダメの違いはバルカンのヒット数。

機体運用

基本は**ソードストライク**のように闇討ちがメインになるだろう。ただし、ソードストライクの前格闘のように強力で隙が少なく、確実にダウンを奪える格闘を持っていないので、突っ込みすぎるとすぐに落とされるので注意が必要。当てやすい横格と異常に強力な特格を駆使し、確実に相手を撃破していこう。格闘機体の性質上、相手からは放置or片追いされる可能性が高くなる。放置された場合はBRやFEで味方の支援しよう。

ソードインパルス最大の利点はBRを持っているということ。ソードストライクと違い、僚機が片追いされてもBRで援護が出来る。実際に～遠距離に対してはロックオン可能距離の関係でまずBRは当たらないのだが、BRが飛んでくるかもしれないという可能性だけで無視出来ないプレッシャーを与えることが出来る。

また、自機の装甲に余裕があるor腕に自信がある場合限定だが**わざとBRで相手に隙を見せ、相手の注意を引き付ける**といった弱点を逆手に取った戦法も取れたり様々な立ち回りが出来るのも強みの一つ。格闘オンリーでガンガン相手を薙ぎ倒したい人には**ソードストライク**を、強力な格闘もしたいけど多様な状況に対応出来る柔軟性も欲しいという欲張りな人はソードインパルスをというように、使用目的に合わせて2種の格闘機体を使い分けるといいだろう。

対戦時のソードインパルスとソードストライクの相性はかなり悪い。お互い近距離格闘戦を主体とする機体なのだが、機動性も若干ソードストライクに劣るので逃げて着地を前格闘で着地取りされてしまう等長所を殺され短所を突かれるという最悪な相手と言える。BRを巧く絡めて行かなければ格闘戦でソードストライクに勝つのは難しいだろう。逆に相方としてのソードストライクは相性がかなりいい。ソードストライクの格闘をサポートする形で闇討ちに徹したりお互いダウンを奪いやすい格闘がある為、2機で突撃するのも効果的。

総括

[ソードストライク](#)とは似て非なる機体。

BRを装備しているという点で総合的な汎用性は高いが
純粋な格闘戦はFEの隙の大きさや発生がやや遅めの格闘攻撃の関係上
極端に強いという訳でもない。

どちらかという、BRの使いにくくなった 3.5版[指揮官用ゲイツ](#)といった感じ。
機動性に関しては格闘を主眼とする機体としては実用レベルと言った所。
高威力の特格と、3連BRで相手にプレッシャーを与えつつ、
横格闘や前格闘といった隙の少ない格闘で確実にダメージを奪って、
さらには異常な根性補正と覚醒コンボで一気に戦いの流れを変えていくのが理想的な立ち回り。

武装の関係上攻め手に欠ける場面が多く

どちらかという、[ゲイツ](#)や[ジン・オーカー](#)等の
格闘メインの低～中コスト機を使用していた玄人向けの機体といった印象を受ける。
通常コンボや覚醒コンボの幅が狭いのでソードストライクよりは手軽に使えるだろう。
ソード使いになりたい人はまずこの機体で練習を積んだ方がいいでしょう。

特格オンリーで素人狩りをよく見かける。

連携がきちんと出来ていないと普通にダメージ負けするのであまり頻繁に使うのはお勧めし
ません.....[AS](#)が可愛く見える程に。

外部リンク

- [次回作wiki ソードインパルス](#)
- [非公式掲示板 ソードインパルススレ](#)