

# フォースインパルスガンダム

正式名称：ZGMF-X56S/ FORCE IMPULSE 通称：フォース、Fインパルス、FI、青インパ  
コスト： 3.5 (450) 耐久力：630 盾： 変形：×

	名称	弾数	威力	備考
射撃	ビームライフル	7	100	
サブ射撃	胸部バルカン	60	30	
通常格闘	ビームサーベル	202	薙ぎ	多段突き 回転2回斬りの4段、派生多数
前格闘	突撃斬り	150		2段目で突進斬り抜け
横格闘	抜き胴	140		斬り、打ち上げ
後格闘	シールドアップー	110		盾で相手に殴りかかる。特格派生あり。
特殊格闘	前宙空転切り	120		前宙斬り。

## 更新履歴

2006/08/19 【編集】格闘ダメージ表をWiki文法で書き直し

2006/04/17 【編集】覚醒コンボ

2006/03/22 【追加・編集】N格をデータ中心に追加・編集、その他微修正

## 解説 & 攻略



[インパルスガンダム](#)が高機動型のフォースシルエットを装備した形態。  
本機は青と白を基調とした色になっており、強度とエネルギー消費量が中間に位置する **青** の装甲を使用している。  
3種類のシルエットの中では、エール同様この形態が基本形態とされ、原作中でもインパルス系最多登場を誇る。  
原作では大気圏内の飛行も可能。

### [インパルスガンダム](#)

## 射撃武装

《メイン射撃》ビームライフル [ダウン値：2][リロード：5'00/1発]  
[エール](#)同様性能はかなり普通。

主武器。  
これが弾切れするとロクなことができなくなる。

《サブ射撃》 20mmCIWS 胸部バルカン [ダウン値:0.1]  
向いた方向にしか飛んでいかないので、当てるのは難しい。  
何故か射角は左にいい。  
戦闘開始時に適当にばら撒くのを忘れなく。

## 格闘

《通常格闘》 右薙ぎ 多段ヒット突き 左払い二回の四段  
派生が数多く存在する攻撃。  
分類は以下の通り。

(1)	N			右薙ぎ【攻め継続】
(1')	N	BRC		右薙ぎ BRC【攻め継続】
(2-3)	N	N		右薙ぎ 多段ヒット突き 右払い
(2-3')	N	N	(3段目の右払い動作開始直後に)BRC	右薙ぎ 多段ヒット突き BRC【攻め継続】
(3-4)	N	N	N	右薙ぎ 多段ヒット突き 左払い2回
(3-4')	N	N	N BRC	右薙ぎ 多段ヒット突き 左払い2回 BRC
(派a)	N	N	(2段目の突き中?)に)BRC2~4発	右薙ぎ 多段ヒット突き BR回転連続撃ち2~4発
(派a')	N	N	(2段目の突き中?)に)BRC1発	右薙ぎ 多段ヒット突き BR回転撃ち1発【攻め継続】
(派b)	N	N	前	右薙ぎ 多段ヒット突き 突進斬り
(派b')	N	N	前 BRC	右薙ぎ 多段ヒット突き 突進斬り BRC

2段目で追加入力をしないときは、3段目として右払い一振りが出る(2-3)。そのためN格を外して2段目まで出してしまうとしばらく動けないので注意。  
この3段目の当たる直前でBRC(2-3')することで距離を詰めたままの攻め継続も可能。BRCのタイミングが早いと、後述の派生撃ち(派a)になり距離が離れる。

4段(3-4)まで入れるのは、モーションが長すぎてカットされやすいので、カットが入りそうな状況なら他の派生に移行した方がよい。

(派a)... 2段目をBRキャンセルすると回転撃ちに派生。BRの入力数に応じて1発から4発までBRを連射できる。エールの「N格 前格(蹴り上げ) 回転BR×3」と同様の魅せ派生。  
なお、BRは4発まで撃てるが、2発目でダウンするため必ず2発止めにする事。その時の威力は[225]。

(派b)... 3段目を前格にすると、エールのBD格闘のような突進斬りに派生。[168]  
大きく動くため安全。  
BRCが当たれば[190]で強制ダウンだが、当たりにくい。

N格闘	累計ダメ(累計補整)	BRC	単発ダメ(単発補整)	ダウン値	属性
-----	------------	-----	------------	------	----

1段目	50(97%)	147	50(97%)	1	よろけ
2段目	130(55%)	185	25(89%?)x4{83(57%)}	0.25x4	よろけ
[放置時]右払い3段目	144(28%)	172	25(53%)	?	ダウン
左払い3段目	166(51%?)	BRC不可	65(92%?)	?	よろけ
4段目	202(18%)	220	70(35%?)	?	ダウン
派生BR回転撃ち	???(??%),225(??%)		112(56%?)x(1~4)	1.5	よろけ
派生前格	168(22%)	190	70(40%)	?	ダウン

### 《前格闘》 右薙ぎ一閃 ブースト突撃斬りの二段

発生が早く、結構伸びるので、はずした時に痛い反撃を受けにくい。  
さらに攻撃判定が大きく、大抵の格闘に勝てる。横の判定も広いです。  
非常に優秀。  
距離が離れていて一段目はずしても、2段目だけが入ることが稀にある。  
BRCは安定しない。威力は [186]。

前格闘	累計ダメ(累計補整)	BRC	単発ダメ(単発補整)	ダウン値	属性
1段目	60(81%)	BRC不可	60(81%)	1	よろけ
2段目	149(35.64%)	185(168)	110(44%)	1	ダウン

### 《横格闘》 斬り下ろし 斬り上げの二段

1段目は右上から左下への斬り。意外に前に伸びるが、誘導はまあまあ。 [140?]  
2段目後のBRCは、2段目直後に少し遅らせて特射撃ち（射撃+ジャンプ同時押し）だと [173] でそれなりに安定。特射でないタイピングが難しく不安定。左右にレバー入れると外しやすくなる。

横格闘	累計ダメ(累計補整)	BRC	単発ダメ(単発補整)	ダウン値	属性
1段目	60(66%)	127	60(66%)	1	よろけ
2段目	137(37%)	173	115(55%)	1	ダウン

### 《後格闘》 シールドによる打ち上げ

発生が早い。あまり伸びない。  
前格闘よりもさらに判定が強く、ほとんどの格闘に勝てる。

ヒット時は特格に派生できる。  
大きく動くためカットされにくく、短時間で [187] の高ダメージ。  
ただBRでキャンセルできないので、着地時に多少硬直。

後格闘	累計ダメ(累計補整)	BRC	単発ダメ(単発補整)	ダウン値	属性
1段目	110(64%)	BRC不可	110(64%)	1	ダウン
特格派生	186(51%)	BRC不可	120(80%)	1	ダウン

### 《特殊格闘》 宙返り斬り（通称：Z斬り）

とにかくホーミング性が抜群。  
余程高い位置で当てない限りダウンを奪える。  
BRキャンセルは不可能。  
近距離で使う際は後出しか同時に出すと、避けつつヒットという美味しい状況にもちこめる事もある。  
かなり誘導がいいので着地取りや油断しているBDを取ることも出来る。

特殊格闘	単発ダメ(単発補整)	BRC	ダウン値	属性
1段目	120(80%)	BRC不可	1	ダウン

## コンボ

通常コンボ	威力	備考
後 特	187	
N2段 BR*2	226	魅せ技 + 強制ダウン、BR3発目は当たらないので2発で止めること
N2段 BR*1	225	攻め継、無入力で発生する3段目の右払いの途中でBRCしたら回転しないので隙はない
N2段 前 ( BR )	???	N格闘からはこれが一番動くため安全、BRは安定しない
前2段 BDC...		<b>受身したら</b> 再度前格闘が、 <b>受身しない</b> 場合はダウン追い打ちでBRが確定
覚醒コンボ	威力	備考
N N(1Hit) BR*3	282	覚醒時はN格2段目が1HitでキャンセルできるのでBRが3発入る
N N(0Hit) BR*3	292	N格2段目追尾中にBRCで回転3発
N N(3HIT) 特 後 特	301	突き刺してのダブルZ斬り
N 特 後 特 後	316	おそらくデスコン。確定で繋がる
N バル×2 N 特 後 特	321	確定デスコン、でも時間かかりすぎ
N 特 後 BR	305	高ダメージを与えつつ敵をかなり吹っ飛ばす。後格とBRは先行入力で。
前 N 前 N	196	攻め継続。
前 N 前 N バ	211	攻め継続。
前 N 前 N 前	234	前格連打。さらに最後をBRにすると威力UP(253)
前 特 後 BR	287	敵をかなり吹っ飛ばす。後格とBRは先行入力で。吹かし撃ちをやる と相手の吹っ飛ばす距離が短くなる。
前 N 特 後 BR	305	相手が覚醒中でも安定して高ダメージで敵をかなり遠くへ吹き飛ばせる。BRは吹かし撃ち推奨
前 N 特 後 特	307	最後の特のタイミングが少し難しい
前(2hit) (間) 後 特 BR	244	魅せコン。BRは特射にするとダウンする直前で当たる。
横 N 横 N	160	攻め継続。
横 N 横 N 横	181	横格連打。
横 後 横 後 横	197	
後 N 後 N 後	287	後格連打。コンボ時間が短く威力もまあまあ。相手が覚醒中ならまず決まらない
後 特 後 特 後	304	相手が覚醒中だと大抵決まらない
(後 バル1発) ループ	290	魅せネタ(笑) タイミング難!!

## 注意点やネタなど

- 前格闘2HIT目と横格闘は、覚醒コンボに混ぜると威力が大幅に低下するので避けたほうが良い。
- 後特ループのヒット確認後覚醒は、特格時の飛び上がっているときに覚醒すると良い。
- 相手が覚醒中だと特格 後格のつながりが非常に困難。
- 後格 特格 後格 前格（2段目空キャン） 相手が受身 射撃。相手の視点から見ると直立したまますごい速さで迫るFインパルスが……。
- 二回覚醒は可能ですが色々条件が難しい。0落ちのFIが即覚醒を使っていたら狙っている可能性があります。温かい目で見守ってあげてください。
- 相方もFIの場合、どっちかが前格2段をして、もう片方が後格 特格とするとなかなか楽しい。

## 外部リンク

- [次回作Wiki - フォースインパルス](#)
- [非公式掲示板 - フォースインパルススレ](#)