

# フォースインパルスガンダム

コスト：450 耐久力：600 盾： 変形：× 通称：フォース、FI、Fインパ DP：シン

	名称	弾数	威力	備考
射撃	ビームライフル	7	95	普通のBR、((ビーム属性)) ((常時回復))
サブ射撃	バルカン砲	60	3	胸部からバルカンを発射する。((実弾属性)) ((使い切りリロード))
通常格闘	ビームサーベル	-	240	斬り払い 多段ヒットの突き、その後4パターン派生あり。
前格闘	斬り払い2連撃	-	150	2段目で大きく前移動。1回の入力で2段目まで出る。
横格闘	打ち払い	-	185	斬り、打ち上げの2段攻撃。
後格闘	シールドバッシュ	-	50	盾で相手に殴りかかる。前作から威力大幅減(前作110)、抜刀せずに出せる。
特殊格闘	前宙斬り	-	150	前宙しながら斬りつける。威力増加。

## 【更新履歴】

12/28 サブ射の修正  
12/27 横格と後格と対策に微追記  
12/24 スピードコンボを追加

## 全体的に

全てがバランス良くまとまっている機体。  
射撃はシンプルで扱いやすいBRを7発装備、格闘も使いやすい物が揃っている。  
機動力はBD速度・持続が優秀、ただしステップは平凡レベル。

射撃を苦手とする敵には射撃で、格闘を苦手とする敵には格闘で対応できる万能機体の強みがあり、プレイヤーの技量次第でどんな敵・相方・状況であっても平均以上に活躍できる。  
初心者でも少しの練習である程度使いこなせるようになるので、このゲームを初めてプレイするという人にもオススメ出来る。

使いやすさ、総合性能共に中コスト機屈指の性能を持つ万能機体である。  
しかし、エールやルージュに比べると純粋な射撃戦は苦手。  
主にフォースのBRの銃口補正とバルカンの使い勝手が劣るためである。  
前格のプレッシャーを前面に押し出す戦い方をしていこう。

### 《データ》

ARFGの中での比較だと、  
BRの銃口補正 ルージュ=イージス フォース ガイア  
ステップ初速 ガイア>イージス>フォース=ルージュ。

## 武装解説

### 《メイン射撃》ビームライフル

[威力：95][弾数：7発][リロード：5.0秒/1発][属性：ビーム][よろけ][ダウン値：2][補正率：58%]

威力は95、いたって普通のBRである。銃口補正が若干悪いが、大きくは影響しない程度。  
BR機体の常として、弾切れすると行動がかなり制約されるため、残弾には注意すること。

### 《サブ射撃》バルカン砲

[威力：6][弾数：60発][リロード：5.0秒/全弾][属性：実弾][2セットよろけ][ダウン値：0.2][補正率：92%]

胸部バルカン。自分の向いている方向に飛ぶ。  
無印の頃とは別物と言えるほど射角が広がっている。  
しかしながらエールやルージュのような頭部バルカンに比べるとやはり少々使いにくい。  
咄嗟に撃つには適していないが、機体の向き調整に慣れれば使えなくもないといったところ。  
対CPU戦ならステップを誘うのに重宝するが、当てるのに夢中になりすぎて自分の回避動作に支障が出ない程度にしておこう。対人戦ではアラート鳴らしに使っていくのが無難だ。

## 格闘 ビームサーベル

### 《通常格闘》

初段の伸び・誘導・威力・判定・隙の無さと前作に比べ全ての面において上がっている。  
隙を見てカットが無いなら狙おう。ただ避けられると最大級の反撃が来るので要注意。  
ただし1段目の隙は全体的に見ると少ない方で、確実に止められるなら危険度が減る。  
間合いに気をつければ前作ルージュの横格での格闘フェイントみたいな使い方も可。

なお派生は全て健在、選択肢は多いのでサーチ換え格闘で状況を見て使い分けよう。  
ただ、いずれもダメージ値が低いのでN派生を使うより横格などを使った方がいい場合が多い。  
詳細は以下の通り。

■ N格4段出し切り [ダメージ：240][ダウン値：4(1+1+1+1)]

最初に2段斬り(技表参照)の後に左手にもサーベルを持って袈裟掛け、更に機体を捻りつつ右手で薙ぎ払う。  
フォースの全格闘中で一番モーションが長い、この長さが非常にネック。  
とてもカットされ易い。そのためサーチ換え格闘が非常に有用。  
少し前進するものの所詮気持ち程度だし、移動がモーション後半にかたよっている。  
ただ出し切り時、BRCまで当てて251ダメとそこの格闘機を上回る破壊力を持つ。だが長い(しつこいが

ちなみに全段ヒット後のBRCが入りやすくなっている。  
4段目のあと一瞬待って、大きく前進してから撃つ感じでBRCしよう。  
主にカットが来ないときに使おう。

■ N格2段・BRC [ダメージ：181][ダウン値：6(1+1+2+2)]

機体を横回転しながらBRを撃つ(最大3発)。エールのN格前派生BRCの別バージョン。  
だが動きは大きい硬直多め・BRを大量消費・特にダメージ上昇無しと欠点が多い。  
基本封印、他の派生を使っても問題ない&どうにかして少しでも後ろに下がりたい時ぐらい。  
前派生ほどではないものカットはされにくく、前派生よりはダメージが高い。  
貴重なBRを消費してのこの威力、残念ながらリスク・リターンが合っていない。  
小ジャンプ位の高度でN格2段・BR2発に派生させた場合、  
敵機が強制ダウンで結構な距離を飛んでいくので方追いをしたい時の一つの実験になるかもしれない。  
ちなみに2発で強制ダウンなので3発目は撃たないように。  
1発止めで攻め継続...というには無理があるほど硬直があるので注意。  
もし1発止め、もしくは1発しか弾が無いときは背後に障害物が無いか確認しよう。  
ダウンしなかった相手との距離が離れず反撃が確定してしまうことがあるのだ。  
特に両方に障害物がある時は格闘一式貰うハメになる可能性もあるので基本的に封印。  
障害物やカットの心配が無いなら162となかなかのダメージを与える事は出来るが...  
上に書いた通りほとんど魅せ技なこともあり、余裕があるときぐらいしか使えない。

■ N格2段・前派生 [ダメージ：168][ダウン値：4(1+1+2)]

いきなりバク宙してから突進、敵機とすれ違う瞬間にサーベルを振り払って斬り抜ける。  
前作エールのBD格闘に酷似しているが、あれほど絶望的な命中率ではない。  
というかコンボ中なので障害物or高低差でもない限り当たる。

見た目通り大きく動くのでカットはされ難いが、低威力なのが唯一の欠点。  
BRCも可能で当たれば強制ダウンだが、振り向き撃ちになるなどの理由で命中率は低め。  
でも前格BRCよりは実用的、前格時の受身狩り連携は難しいので基本的に出すように。  
当たりさえすれば威力180と、それなりのダメージになる。  
カットされそうな時はこれで。

■ N2段(追加入力無し) [ダメージ：144][ダウン値：3(1+1+1)]

2段目後に何も入力しないと出る特殊な派生。突き刺したサーベルを振り払って抜きぬる。  
見た目は良いのだが、低威力で中途半端に吹っ飛ばすため意識して使う必要は全く無し。  
なお、この振り払いが敵に当たる直前にBRCすると、回転BRとも違って  
敵機と離れずに普通のBR撃ちで安全な攻め継続にすることができる。  
N始動で攻め継続したいなら最もオススメ。  
初段を回避された時に止められず2段目が出てこの振り払いに派生してしまうことが多い。  
振り払い動作中にもダメージ判定が一応あるので運が良ければひるませることもある。  
(狙って出せるものではない。)  
そうすると物凄い隙を曝すので、普段から状況に応じて1段止め出来るようにしておこう。

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(96%)	105	50(96%)	1	よろけ
2段目	130(56%)	162	25(93%)x4{83(58%)}	0.25x4	よろけ
[放置時]右払い3段目	144(26%)	159	25(47%)	1	ダウン
左払い3段目	185(51%)	BRC不可	100(96%)	1	よろけ
4段目	240(17%)	251	108(34%)	1	ダウン
派生BR回転撃ち	162(33%),181(19%)		57(58%),57(58%)	2,2	よろけ
派生前格	168(21%)	180	68(38%)	2	ダウン

《前格闘》 [ダメージ：150][ダウン値：2(1+1)]

素早く前進しながら右から左に横薙ぎ、再度前進しつつ逆に薙ぎ返して斬り抜ける。  
1回の入力で出し切り。よって外した時の隙はかなり大きい。  
発生は早く、誘導、伸び、踏み込み速度も優秀でさらに判定もかなり強い。  
軸あわせをキチンと行えば大抵が命中する先出しを狙いやすい格闘。  
非常に当てやすい&カットされ難く強いのだが、唯一攻撃力が不足している格闘。  
そのためフォースの主軸になる格闘であるものの、実はコレだけだとダメージ負けする。

前作同様BRC可能だが前作以上に当たらない。  
基本的にBRCせずBDCで再接近し受身を取ったら再前格追撃・しないなら放置し片追い、  
BRCする場合、同高度なら結構当たる。(受身を取られるとほぼ当たらない。)  
上や下から当たった場合は当たり難い。

何気に覚醒(パワー以外)を殺したい時も使える。  
覚醒した側としては時間を無駄にしたいくないため受身を取る可能性が高いので、  
すかさずもう一発、さらに一発...としっかり当てれば強制ダウンを奪い覚醒時間を潰してやれる。  
受身への追撃はスピード覚醒にも平気で当たる。  
仮にダウン回避せずともそれはそれで時間稼ぎになるので有効だ。  
また、パワー覚醒を一番活かせる攻撃でもある。一瞬で約250ダメージを奪うことが出来る。  
直撃ぎりぎりの間合い(普通のBRの銃身ぐらいの距離)で覚醒できるとベスト。  
こちらの覚醒のカットインを見た相手が焦ってスピード覚醒しようがそうそう逃げられない。  
上記の受身狩り連携で大幅に覚醒時間を奪える状況になることが多いのでラッキー。

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(82%)	BRC不可	60(82%)	1	よろけ
2段目	150(36%)	170	110(44%)	1	ダウン

## 《横格闘》 [ダメージ：185][ダウン値：2(1+1)]

振りかぶって袈裟掛け 機体を捻り横に1回転しながら勢い良く胸を切る。  
前作では攻め継続には使いづらい微妙な性能で、やや他の格闘の影に隠れていたが、  
今作では格闘機に勝るとも劣らない威力で前格同様、主なダメージソースとなっている。  
また、1段目の補正率が66%から96%と嬉しい変更。覚醒コンボの構成が大きく変わることになるだろう。

避けながら攻撃できるのでN格よりも使いやすく、前格や後特派生よりダメージが高い。  
伸び・誘導は通常格闘並み。ただ相手の格闘とかち合うと高確率で負ける。  
前格の次に攻撃動作が短く高威力、かつ特射入力BRCですぐ行動と三拍子そろっている。  
出し切りBRCで吹き飛ばせるのも利点。BRCは2段目から特射入力で大體安定する。  
空中とか宇宙とかだと特射入力じゃなくても安定する。むしろ宇宙で最速特射するとあたらないことがある。  
障害物などがあるとBRどころか二段目も当たらない時があるので出す場所も要注意!  
着地際に出して着地をごまかす使い方(逃げ格)としても有効。

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(96%)	115	60(96%)	1	よろけ
2段目	185(35%)	205	130(36%)	1	ダウン

## 《後格闘》 [ダメージ：50][ダウン値：1]

隙・補正率がかなり軽減されたが、伸び・誘導・威力などは下がってしまった。  
発生が早く判定も強めなのだが、伸びの悪さが致命的。  
見た目以上に射程が短く、敵機の目の前で盾を振り上げ隙だらけになることがやたら多い。  
また攻撃判定の持続が非常に短く、出も見た目ほど早くないため、  
出す前に潰されるor出しても当たらないことがしばしば。  
幸いにも突進速度は速いので、至近距離のステップ・フワステ合戦にうまく混ぜれば先出しに使えるくもない。  
格闘フェイントにも使えなくもない。

前作を知っている人は、エールストライクの前格に毛が生えた程度だと思ってくれるとわかりやすいだろうが、  
エールキックと違って使い道が無く、実際には毛が生えたどころかむしろ劣化している。  
格闘を潰すにもよほどタイミングが合わないといけない、『後出しで勝てる』なんて夢にも思わない方が良く、  
前格の方が使い勝手が良くなったこともあり、全くといって良いほど使う機会が無くなってしまった。封印推奨。  
『後特』も横格出し切りに威力が弱ってしまったため使うならカットされたくない時くらいか。  
当てにくくなってしまった特格派生は、ほんの少し遅めに出すことで安定させられる。  
一見使えない格闘と思われるだろうが、一応色々な使い道がある。  
前格2HIT後の追撃に使える。  
前格後、ステップから距離を詰めて後格闘をする。  
復帰する相手には、後 特を決めて確実にダウンを奪える。伸びのせいであまり安定しない。  
そのまま落ちる相手には、後格闘をぶちあてて離脱できる。  
この状態で後格闘を使うと、割と素早く離脱することができる。

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	50(88%)	BRC不可(D追撃92)	50(88%)	1	ダウン
特格派生	183(71%)	BRC不可	150(81%)	1	ダウン

## 《特殊格闘》 [ダメージ：150][ダウン値：1]

前方宙返り&一回転捻り(いわゆるムーンサルト)で大きく跳躍してのジャンプ斬り。  
誘導が若干弱体化されたものの、未だに高性能。更には威力がかなり上がった模様。  
後格の派生でも威力はそんなに変わらないので、当てるのなら後格から(183ダメ)。  
ただしその後格が全く使い物にならないため、自分から使うのは覚醒コンボの中くらいか。

その他、着地際に出して着地をごまかす使い方（[逃げ格](#)）も相変わらず有効。  
 ただし判定が相当弱くなっているので相手の格闘とぶつかるほぼ負ける。  
 前作ほど上に大きく動かないので相手のBRに反応して避けながら当てるのは相当シビア。  
 見てからでも簡単に後出し格闘(よほど判定弱いもの以外)で潰されるという悲惨っぷり。  
 本当に緊急時、イチかバチかでの回避手段くらいしか単発で使うことはない。  
 クロス時にBRの代用に使うのも即ダウンが奪えてアリだが...微妙...CPU戦時の魅せ技か。  
 あえて使うなら、銃口補正が弱い+硬直がある射撃に限定したカウンターが一応可能  
 (SインパのFEなど、BDCが定石のため)...だが、ステップで終わるので、やはり微妙。

これも後格と同じく封印推奨。覚醒コンボでメに使える分まだマシか。

特殊格闘 単発ダメ(単発補整) BRC	ダウン値 属性
1段目 150(81%)	BRC不可 1 ダウン

## コンボ

	威力	備考
非覚醒時		
NN BR	162	攻め継続。BRは特別なモーションで発射、最高3発撃てるが強制ダウンする2発で止めること。 一種の魅せ。空中で使用すると...!!
NN BR派生×2	181	強制ダウンを奪えるが、ダメージは低い。BRも2発使うので基本的に封印。
NN BR	162	攻め継続。 の派生とは違い、普通にBRCする。N格放置派生ヒット直前にBRCすれば可能。
NN前 BR	180	前作からおなじみ、ダメージは低いがよく動くコンボ。非常にカットされにくい。
NNNN BR	251	非覚醒で最大ダメージを誇り強制ダウンも奪えるが、モーションが長すぎるのが玉に瑕。カットの心配がないときに。
前前 BR	170	もっとも使用頻度が高いであろう前格闘からのBRC。が、実際には通り越してから撃つので安定しない。 実際には「BRで追撃されるかも」というプレッシャーを与えつつ、BRCしないのが基本となる。
前前 前前 前	211	相手が受身を取った時限定。よく動くのでカットされにくい。
前前 後特	214	同上。こっちの方が実用的か。
横横 BR	205	BRは特射入力で安定。ただし宇宙は通常。
後特	183	性能変化の関係で、以前ほど当たりの強さはないので注意。 前格より高いダメージを狙う時に使う形となる。
スピード (>はステップキャンセルorジャンプキャンセルの略)		
BR>BR	150	スピードズンダ。
N>NNNN	283	1回のキャンセルなのでお手軽で早く済ませられる。覚醒時間がないときに。
N>横>横>横横	306	N始動お手軽コンボ。
N>横>横>横>特	309	N始動デスコ。
N>横>横>後特	304	N始動コンボ。締めを特格にしたい場合はこれで。
前>横>横>横横	296	当てやすい前始動。前1段の補正率の関係で300には一步とどかず、ダメとしては上々。
前>横>横>横>特	303	前始動デスコ。特はキャンセル後最速で出さないと繋がりにくい。
前前>後>特	215	前始動お手軽コンボ。威力は低い。
前前>後>後>特	225	一応これも入る。前格二段目の補正のキツさでダメはお察し。
横>横>横>横横	307	簡単かつ安定。主力コンボ。特格締めと違い相手を吹き飛ばせる。
横>横>横>後特	307	これも繋がる。よく動く。
横>横>横>前前	301	これもよく動く。
横>前前>後特	261	魅せコン。ダメージは低いものの前格まで入ってしまえば早々カットされることはない。
横>横>横>横>特	311	横始動デスコ。特はキャンセル後最速で出さないと繋がりにくい。 ラストを外しても攻め継続ってことで...
横>横>横>NN(3Hit)>特	311	上とダメージは一緒。N2段目3Hit止めはJC。
横>横>横>NN(3Hit)>	256	攻め継続。N2段目の突きをフルHITさせずにキャンセルする。
横>横>N2段>	236	攻め継続。 の簡易版。
横>N3段>	236	攻め継続。 ややカットされやすい。
横>横>横>横	226	攻め継続。 に比べて威力は劣るが補正率で勝る。
横>横>BR	206	攻め継続。 等に比べて威力は劣るが攻撃時間は短い。
横>横>NN>特	302	威力そこそこの魅せコン。最後はJCの方が安定。

横>NNNN	293 1回のキャンセルなのでお手軽で早く済ませられる。覚醒時間がないときに、
横>横>前前>特	301 カットされにくい。
横>横>横横>特	307 よりカットされやすくなるが威力UP、横ループより見た目も○。
横>横>横横>BR	303 のメをBRにしたバージョン。ちょっとしたぶっとばしができる。BRは前ステで安定。
横>横横>後特	295 コンボダメージが最後に集中してないのでカットされてもピンチになりにくい。横横からのつなぎは前ステで。
横>後>後>後特	284 ややネタコンだが より仕様機会はある。後>後は前ステ繋ぎ安定
後>後>後>後特	257 後始動コンボ。コンボ中は徐々に上昇していくためカットはされにくい。
後>後>後>横横	256 比べて隙は少ない。
後>後>後>後>後	196 ネタコン。相手をどんどん上へ打ち上げていく。威力は低いが長時間きりもみダウンにすることが出来る。
後>後>横横>特	269 よりも安定して入る。お好みでどうぞ。
後>後>後特>BR	284 後始動デスコン。相手に精神的ダメージを与えたいときにどうぞ。最後のBR前のキャンセルは最速で、BRがダウン追撃になった場合のダメージは259。
横横>後>横横	251 拾えないように見えて普通に拾える。前ステ安定
ラッシュ	
BR×3	176 基本、2発止めで 150 ダメージ+攻め継続。
N 横 N 横 サブ	207 攻め継続その1。
NN(3Hit) 横 N 横 サブ	216 攻め継続その1+。少しでもダメージを稼ぎたい時に。
N 横 N 横横	303 システム変更によりレバー入れっぱで横格2段目も出せるように。
N 横 N 横 特	307 簡単でお勧め。
N 横 特 後 特	316 N始動デスコン。特 後のつなぎがシビアであるため、魅せコンの域を出ない。
前 横 N 横 特	301 当てやすい前始動。ラッシュなら前始動でも安定して300に到達。
前 横 N 横 サブ	193 攻め継続その2。
前 横 特 後 特	307 前始動デスコン。特 後のつなぎがシビアであるため、魅せコンの域を出ない
横 N 横 N 特	307 これも簡単。横始動なので狙う機会が多い。
横 N 横 N サブ	209 攻め継続その3。
横 N 特 後 特	316 横始動デスコン。かなり動くのでカットされにくい。特 後のつなぎがシビアであるため、魅せコンの域を出ない。
後 特 後 特 後	307 後始動デスコン。特 後を2度もつなく 特のタイミングがかなりシビア。
特 後 特 後 特	319 特始動デスコン&超難易度コンボ。特 後 特...を極めた人へ。
NNN 後 特	??? 半端なく安い。やる意味が無い
横 N 裏 横 BR (飛び上がり撃ち)	??? 相手を吹っ飛ばすコンボ。ダメは並
パワー	
NN BR	285 BR派生を1発で止める。少々無理矢理だが攻め継続。CPU戦なら使えるか？
前前 BR	296 の攻め継続から補正切れを待ち、これで追撃するのもいいかも。BRCが当たらなかった時は262ダメ。
前前 覚C 後特	258 相手が受身をしなければ間に合う。
横横 BR	312 お手軽コンボ。
横 覚C NNNN	333 パワーデスコン。夢を追いかけていたい人にお勧め。
横 覚C 横 BR	253 攻め継続。前作正義のNNBRと同じくらいの威力。
後 特	304 カットされにくいのがパワー覚醒としては魅力的。すぐ終わるところもポイント。
後 (覚醒) 特	283 後格を当て、派生特格が当たる前に覚醒。十分強い。

## 僚機考察

### コスト450

基本中の基本である組み合わせ。特にフォースはどの機体とでも安定する。

#### ■ [フォースインパルス&ストライクルージュ](#)&[エールストライク](#)

前作でもよく見られた。旧ARFによる万能機体コンビ。攻守にバランスが良く、相手や状況に合わせた幅広い戦術をとる事ができる。中・上級者同士の対戦ではもちろん野良同士や初心者とも組みやすい。

なおフォースとルージュで組む場合、フォースはダメージよりダウン狙いがオススメ。格闘全体の攻撃力は同程度だがルージュは全体的に素早い(むしろフォースが遅い)。だが強判定の技が少なく、チーム戦および乱戦で攻めるには少々辛いのがルージュの弱点。

エールの格闘も強判定は前格のみ、その前格もリーチが短く迎撃以外は使いにくい。  
その点フォースは当てやすく判定もそれなりの前格・咄嗟の迎撃にダウンも取りやすい後特を持ち、  
前格からの受身狩り連携などで片追いの状況を作ってやるとルージュが安心かつ素早くダメージを取れ、  
前作同様フォースがダウン 片追い ダウン...のループを作り出してやると非常に強い。  
とはいえ射撃乱戦だろうがタイマン×2だろうが臨機応変に実力を出せるベアなので、  
こだわることなく、強いて言うなら、両者ともに耐久値が減少していることに注意しよう。

#### ■ ソードインパルス

格闘機体。なのでFインパルスとしてはいかに僚機のチャンスをつくるかがポイントになる。  
Fインパルス側は積極的にダウンを奪って、僚機が1vs1の勝負をできるようにしよう。  
もし僚機が押されているようならBRや前格でしっかりカットもするように。  
幸いこちらが押されてる場合にカットしてくれる武装（FEや特にBRは遠距離可）はあるので、  
こちらが1on2に追い込まれても少し逃げ切れれば安心できるのは良い。

#### ■ グフイグナイトッド(ハイン機)&ソードストライク

両機とも格闘機体の中でもかなり玄人向けの機体。  
基本的に野良では組んではいけないほどコンビネーションが重要。  
この機体を使う限りほぼカットを期待する事は無理（遠距離時）。  
こちらが担当している機体をいかに僚機に対して攻撃させない様にするかが重要。  
450機体の中で非覚醒コンボは最大級でありグフ&SSがそれを如何に叩き込めるかが勝率にかかわってくる。  
またグフ&SSの方が劣勢になるととたんにピンチになるので、非常に体力調整などに神経使う。  
楽しいなら封印機体。

#### ■ スラッシュザクファントム

これも格闘機体だが移動力に少々難有り、とは言うもののグフに比べれば総合で見ると上。  
格闘機体唯一のBR持ちであり一応BRクロスも可能。  
ハイドラを使えば遠距離での嫌がらせや追い込んだ相手の処分ができる。  
またまともでいつでも出せる強制ダウン攻撃を唯一持っている機体で、パワー潰しが可能なのは良い。  
とはいえ基本性能があまりよろしくないで、  
FI側が困らなくなってスラッシュが闇討ちに徹するのが現状では最良か。  
もちろん、腕に自信があるならタイマン×2でも良い。  
ただ、タイマン×2を作れるなら上の格闘機体のほうがいい。

#### ■ ブラストインパルス&ガナーザクウォーリア(ルナマリア機)

砲戦特化の機体なので逃げやタイマンは苦手。お互い離れずに戦う事を心がけよう。  
こちらは相手の注意を引き付け相方が射撃しやすい状況を作るのが仕事。  
故にこの機体と組む場合、時には一人で二機を相手にする実力が必要。  
ついでに敵機ごと撃ちぬかれたりしても笑って許せる心の広さも。  
できるだけ早くダウンを奪って、数的に有利な状況から一気に殲滅したい。

#### ■ ランチャーストライク

450×2最強との声もあるコンビであり凶悪強機体コンビ(つまらなくなるという意味ではない)。  
Lストが狙われがちだが、FIはカット能力が高い方なので相性がいい。  
基本的に絶対はなれないように行動し、  
BR アグニやカットでFIの格闘で大ダメージを狙おう。  
BI、ルナザクと違いLストはタイマンでも同じ腕の相手に一方的に負けることは  
ないので、砲戦機がらみの破壊力に加え安定度も兼ねそろえたコンビといえる。  
ちなみにこのコンビはどちらが前衛でも問題なくいけてしまうため  
体力調整は綿密に行うといいだろう。

#### ■ セイバー

可変機体であり、援護能力と逃げ能力の高い機体。  
変形時でも信頼性の高い射撃が可能で、置いてけぼりにしてしまう心配もない。  
なのでこちらが前衛を引きうけセイバーには援護とカットを任せよう。  
ただし耐久力が同コスト帯で最低と体力調整がかなり重要。通信による被害報告は細めに。

#### ■ ブレイズザクファントム

支援能力に優れ機動力もあるが、耐久力に難がある機体。  
こちらがやや前に出て相手にはサポートに回ってもらおうと良い。  
クロスが合わせ易くお互い機動力もあるので得意のダウンを奪って片追いの形を実行しやすい。

#### ■ ガイア

可変機体だがフォース・ルージュと同じ万能機に分類される機体。  
戦い方も万能機コンビと同じように戦えるが、やや爆発力に欠けるか？  
変形時の機動力がピカイチなのでどちらかがダウンを取ったら即片追いすると良い。  
出来ればガイア側がダウンを取り、即変形してフォースに駆けつける形がベスト。  
逃げ能力も同コスト帯でもダントツなのできちんと体力調整しながら戦える。  
現状では、Fインパルスとの相性は全機体中最高といっても過言ではないだろう。

#### ■ カオス

同コスト帯でもかなり特異な機体。とりあえず援護系の可変機体と考えてもらえば良いだろう。援護機体と組む際のセオリー通り、やっぱり前線はこちらで引き受けることになる。カオス側もダウンを奪いやすいので片追いしやすいのが魅力。ただ相方がボッドを両方飛ばしている時に格闘すると誤射される可能性があるのも、その点だけは注意したほうがいいか。

#### ■ アビス

万能機体に近いが、どちらかという射撃戦が得意な援護機体。砲撃機体から少しだけ射撃性能を削り、格闘能力と可変能力をくっつけそこそこ速度を得た機体。

射撃は当てやすくよるけの取れるメインや高威力・高誘導のサブが優秀。格闘では発生が早くリーチの長い前格があるのでダウンを奪う能力は高い。とは言うものの分別すると砲撃機体なのでタイマンはいまいち苦手。こちらはやや前衛気味に戦い、ダウンを奪ったらもう一方を二機で追い回してやろう。

#### ■ ドムトルーパー

援護機体なので、ドムを置いてきぼりにしない程度に突っ込んでいく必要がある。それ以外には特に考える必要はないので気が楽といえば楽な組み合わせ。だが野良で組むにはお勧めできず、固定相方専用だと思われる。BZおよびスクリーミングニバスのおかげでドラグーン装備機体に強いのが特徴。ドムがダウンを取ればかなり有利。とは言うもののこの機体は地上BDなので、実際は微妙なところ。障害物等でBZを叩き込む事ができなくなると逆に踊らされてしまうハメになるかも... いちおうスクリーミングニバス発動したドムを盾にして後ろから金魚の糞よろしくくっついて乱戦に持ち込む事もできる。

#### ■ ストライクノワール

射撃戦では特射やサブ射、またフォースとのクロスによりダウンがかなりとりやすい。ノワール自体がかなり火力が低いのでダウンを取ったらすみやかに片追いをするといいたいだろう。この組み合わせではやはりノワールが狙われやすいのでフォースはしっかりと守ってあげよう。

#### ■ イージス

特に難しく考えて戦う事は少ないだろう。どちらもタイマンで戦えるし機動性も高いので片追いも簡単にこなせる。イージス側がダウンを取った場合には変形があるので他の万能機よりもすぐに駆けつけれる。それにイージスの格闘は全般的にカットされづらいので安定してダメージが取りやすい。

#### ■ デュエルAS

デュエルはフォースに離されやすいので気をつけよう。ていうかフォースと一緒にいてあげて、フォースが前よりに攻め、デュエルは後ろからダウン取り狙いに専念するとフォースが活きる。デュエルの格闘は威力よりもCSCを絡めた敵との距離を離すコンボを重視しよう。またダウンを取っていざ片追い!! って時にデュエルが追いつけないパターンが多い。それを考慮してフォースは常にデュエルの方に敵を追い詰めるように攻めよう。ちなみにFインパのNN入れた直後にデュエルASが特格シヴァを叩き込むと相当削れる。

#### ■ ブリッツ

ブリッツのBRの弾数と生存能力を考え時間をかけつつ戦うと優位に立ちやすい。火力の問題ではブリッツの格闘ではダメージが低いのでやはりフォースが少し前よりにでよう。まあこの組み合わせはタイマン×2でも全然問題はないので基本通り戦うだけでも全然大丈夫。

#### ■ バスター

バスターは常にフォースのやや後ろに着いて、BRクロスやミサポで弾幕援護しよう。バスターが狙われる場合が多いので炒飯などでさっさと追い返そう。一転してフォースが狙われ始めたらそこはバスターの腕の見せ所。思い切って射CSやBR 格CSCで大ダメージを狙っていこう。

#### ■ フォビドゥン

優秀なサブ射や短時間での格闘を持つためフォビドゥンには援護に回ってもらおうとよいだろう。どちらも非常にダウンを取りやすいので片追い ダウン 片追い ダウン...のループの状況を作りやすい。そしてフォビドゥンのスピード覚醒の攻め継続により最後の爆発力も侮れない。

#### ■ カラミティ

カラミティはやはりBZによるダウン取りとカットを中心に。片追いのさいにはBZよりBMGを使い、削りと総合ダメージの増加に努めよう。この組み合わせが意外と火力が低めなので誤射でチャンスを潰すのだけは避けたい。またフォースに負担をかけすぎないように体力調整にも気を配ろう。

#### ■ レイダー

特射や前格のおかげでダウンが取りやすく片追い状況が容易に作りやすい。また射撃戦でもレイダー始動のクロスならば211ダメ+強制ダウンは魅力。

逆始動でも168ダメ+強制ダウン。  
レイダーのかき回してる後ろからひっそりと援護につくといい感じに闇討ちしやすい。  
レイダーは格闘の威力が高くはないのでできればフォースが格闘を決めにいきたい。  
また最後の削りもレイダーが容易にこなしてくれる。

## コスト270

### ■ [バビ](#)

正直、この機体と組むならかなりの修羅の道を歩む覚悟をしたほうがいい。  
砲撃機体だがかなり弾切れが起こりやすく、また格闘も無い。  
さらにショットガンを除くダウン属性の攻撃がミサボおよび両CSと  
出は遅く隙の大きい武装ばかりで、  
そのショットガンの性能も微妙なため近寄られると何にもできなくなる事さえある。  
ダメージ200クラスの格闘を2セットもらうだけでくたばるため、フォローが非常に大変。  
一応変形可能だが、そこまで性能が良くないのも問題、かなりキツイ。

### ■ [ディン](#)

長めのブーストと特格で同コスト帯の中では生存能力が高い方だが、装甲自体は紙同然。  
マシンガンや散弾銃でよるけからのクロスを狙いやすく、射撃戦中心だとなかなか強い。  
ただ、それだけだとどうしても火力不足になりがち.....

### ■ [長距離強行偵察複座型ジン](#)

メイン・サブの性能が良く中長距離での着地・硬直取り能力が非常に高い機体。  
しかしそれ以外は全て並以下。弾切れになるとほとんど何も出来ないなので中コスト側のカバーは必須。  
戦い方としては砲撃機体と組む時同様こちらが囷になる必要がある。

### ■ [ダガーL\(ジェットストライカー\)](#)

機動性は高いのだがディン同様、というかディン以下の装甲がづらい。  
ただBRでのクロスとロケット弾でのダウン取りの両方が可能であり、  
また格闘はJダムより良質なので被弾さえしなければ臨機応変な運用が可能。  
フォースとの連携および使い手の腕次第で化ける可能性はある。

### ■ [ダークダガーL](#)

フォースと同じくダウンを奪って片追いするのが得意な機体、機動力があり、  
さらに即ダウンをとれる格闘も持つため、  
前作での自由or正義&ストライク(BZ)のコンビに近い戦い方が出来る。  
暴れるフォースとドカドカ飛んで来るバズーカの波状攻撃は相手からするとかなり鬱陶しい。  
ただ、それだけ誤射も起こりやすい組み合わせだったり。

### ■ [アッシュ](#)

高性能の地上ステップとサブ射撃で敵機のクロスを狙いやすい機体。  
ディンの地上版のような感じだが、あちらと組むよりさらにやりやすい部類に入るだろう。  
相手の隙にN格を入れやすい点、短時間なら2vs1でも対処できる点などが勝っている。

やはり火力面が課題になるが、N格で減らせる分アッシュに分がある。  
ディン同様とっさのカット能力はあまりないがサブ射撃や変形MGやミサイルがあるだけマシ。  
なおスピード覚醒時の攻め&逃げ能力は目を見張るものがあり、生存能力はかなり高い。

## 番外編(コストオーバーの組み合わせ)

このゲームでは自軍総コストは1000以内に抑えるのがセオリーだが、  
例外的にコスト450帯と高コスト機によるオーバーコストのコンビを使った戦い方も存在する。  
まずは450側が前線で大暴れ、高コスト側は機動力を生かしガン逃げしつつ援護。  
450が2回落ちた時点で本番開始、3機目の中コスト機と元気な高コスト機が一斉攻撃するという戦い方だ。  
この場合の相手としては逃げ・援護能力の高いフリーダム・ストライクフリーダムが最適、次点でレジェンド。

ただしガン逃げ同然の戦法なので相手プレイヤーの反感を買いやすい。  
そのため身内同士の対戦やCPU戦以外での使用はあまりお勧めできないといえる。

### ■ [デスティニー](#)

よほど運命が尋常じゃない腕前(職人クラス)じゃないとまず無理なコンビ。  
逃げと中距離以上での援護が不得意な[デスティニー](#)はオーバーコストコンビに最も不向きな機体。  
こちら側が2回落ちるまではフォース側がほとんど1人で戦う事になるだろう。  
正直、かなり厳しい組み合わせだがフォースとデスティニーの猛烈なラッシュは見物。  
普通のフォースインパルスとの戦いに物足りなくなった人は一度やってみては?

## vs.フォースインパルス対策

これといった弱点がなく全般的に高性能なため、正攻法で叩くしかない。  
着地取りやクロス、カットなどはしっかり決めていこう。  
また、前格や横格など優秀な格闘があるため、中距離の差し合いからよく狙ってくる。  
これを読んで反撃できるとかなり戦いやすくなるだろう。  
ただし、前格を右に避けたならすぐに格闘はしないように、二段目が引かかる。左避け推奨。

また前格パワーしてきた時にこの方法で攻めてきたら、  
相手カットインの直前ぐらいにシールド入力を仕込んでみよう。  
ただこれは相当な博打になり又かなりの読みが要求されるので、  
基本的にバクステメイン射撃の方が無難。  
あとパワー前格は基本的に闇討ちで使ってくるものだから  
気づいた時には手遅れになることが多い。

フォースはN格4段と横格（BRで締め）が格闘機体並みの威力であり、先出しが出来る格闘も持つので万能機の中でもタイマン性能はかなり高めといえる。ただし、前格以外の格闘は攻撃時間が長い部類で、反応が遅れない限りカットを入れることはそう難しくないので、僚機とは出来るだけ離れないようにして戦いたい。

## 苦手機体対策

万能機であるため特に苦手とする機体はない。  
強いて挙げるなら、こちらよりさらに高いブースト性能を持つコスト560・590の機体。  
だがこれはどの中コスト機体にもいえることであり、むしろフォースはマシな部類に入る。

また、頼れる射撃武器がBRのみのため、それを無効化する手段を持つ相手は少々やりにくい。  
アカツキのヤタノカガミ、ドムトルーパーのスク水を使っただけの突撃がそれにあたる。  
だがしかし、アカツキは狙い過ぎてくれれば逆に大きな隙を生んでこちらの思うつぼ。  
ドムトルーパーはバリアを張って突っ込んで来たら、相手にせず逃げれば済むことだ。  
慣れていないと焦ってしまうだろうが、落ち着いて対処すれば何ら問題ない。

なおアビスやデスティニー、ジンHM2型とSIやSSなどリーチの長い格闘で突っ込んでくる相手は注意。  
こちらの前格のリーチ外から攻めてくる。バクステBRか引き付けてからの後格で潰してやるのが正解。

## 外部リンク

- [非公式掲示板 > フォースインパルススレ Part7](#)
- [前作wiki フォースインパルス](#)