

こちらはF91の武装解説等のページ。
コンボ、立ち回り、VS.F91対策、等は[ガンダムF91\(対策\)](#)へ。

正式名称：F91 GUNDAM FORMULA NINETY ONE
パイロット：シーブック・アノー
コスト：2000 耐久力：500 盾： 変形：× 換装：

ビームライフルモード

射撃	名称	弾数	威力	備考
射撃	ビーム・ライフル	7	80	
サブ射撃	ビーム・ランチャー	3	105	
特殊格闘	MEPE	100	-	開幕時使用不可30カウント後
特殊射撃	ヴェスパーモードに切替	-	-	
モビルアシスト	ヘビーガン	5	40~108	シールドをキャンセル可
格闘	名称	入力	威力	備考
地上通常格闘	縦斬り 回転上昇斬り	NN	141	
空中通常格闘	縦斬り 斬り 横回転斬り	NNN	186	
右格闘	2段斬り	右N	134	初段がよろけ
左格闘	2段斬り	左N	134	初段がダウン
BD格闘	サーベル回転	BD中前	125	サーベル部分に射撃防御判定
盾派生格闘	シールド薙ぎ払い	シールド中N		

ヴェスパーモード

射撃	名称	弾数	威力	備考
射撃	ヴェスパー	6	100	
CS	ヴェスパー同時撃ち	-	135	
サブ射撃	バルカン	50	5	
格闘	ビームシールド投げ	-	95	
特殊格闘	MEPE	100	-	30カウント後
特殊射撃	ビーム・ライフルモード切替	-	-	
モビルアシスト	ヘビーガン	5	40	シールドをキャンセル可

【更新履歴】最新3件まで

10/01/23 コンボ表、機体考察等を対策ページに移動

09/10/17 動画が削除されていたので削除

09/06/07 格闘欄&コンボ表追記

機体解説

高機動万能機で、換装やM.E.P.E.という特殊武装を備える。

優秀なND速度と平均やや上のブースト持続を持ち、機動力は2000上位。慣性運動も優秀で機体サイズも小さいため回避性能が高い。

耐久力は百式と並び同コスト帯最低の500。

BRモードは隙の少ない射撃武器と標準的な格闘によって近距離から中距離を得意とする高機動万能機。

V.S.B.R.モードは単発ダウン武装を備えた高機動砲撃機で、BRモードよりBD持続が向上(3000機体平均レベル)、赤ロック距離もミニマップ半径程度まで伸びる。

M.E.P.E.はほぼ前作同様の性能で、得意な回避力を伸ばして苦手な攻撃力を補いやすい。

アシストの性能(主に命中に関する)に難がある為、これを攻守に渡って利用することは難しい。

特に相手の接近や格闘に対する反撃で用いてもまず役目を果たさない。

その代わりにビームライフルモードにおける射撃類は振り向き撃ち速度が優れているので逃げ撃ちは得意な部類。

機体性能がバランス良く調整されていることに加えて、耐久力の低さを補うために丁寧な立ち回りや、効果的なM.E.P.E.の運用などパイロット性能が反映される要素が少ないため、良機体と呼ばれることが多い。

ビームライフルモード

射撃武器

【メイン射撃】ビーム・ライフル

[常時リロード][リロード:3秒/1発][属性:ビーム][よろけ/ダウン][ダウン値:2][補正率:70%]

普通のビームライフル。

発生や誘導などは2000相応。

BD中、後ステップ時に振り向き撃ちすると、バク宙しながら撃つ。空撃ち時も可能。発生速度は普通に撃つ場合とほぼ同等。ただしブースト消費と硬直が増える事に変わりはないので多用は厳禁。

サブC可能。空撃ち時も可能。

M.E.P.E.中は連射がきくが、弾数消費も増えるため注意しよう。

【サブ射撃】ビーム・ランチャー

[撃ち切りリロード][リロード:3秒/3発][属性:ビーム][よろけ/ダウン][ダウン値:1.5×3][補正率:70%]

ビームランチャーを3連射。

ビーム弾1発の性能は、ダメージ50、補正率70%、ヨロケ属性。

NDを挟めば1~2連射で止めることも可能。

発生と弾速は良好だが、弾速はBRに劣る。

3連射それぞれに銃口補正がかかるが、ステップされると無効。

横ステップ中に振り向き撃ちすると、側転しながら撃つ。弾切れ時は側転はしない。

側転撃ちの場合、ランチャーを構える動作が無い為やや反応しにくく、BRのバク宙撃ちよりブースト消費は控えめなのでアクセント程度に織り込むのもありだが、至近では横範囲の広い格闘に狩られやすいのでデスサイズ等が相手の場合はバクステ撃ちの方が無難。

格闘に対する反撃で使うことも多いため、弾数は中途半端に残さず撃ち切ってフルリロードを徹底したい。

メインC可能。キャンセルは3発撃ち切ってからで、空撃ち時は不可。

特格Cのみ1発毎に可能。

リロードが早く移動も止まらないため、バラ撒きなどに便利。

ダメージと補正率に難があるが、BRと絡めてダウン取りは狙いやすい。

しかしいくらリロードが早めとはいっても撃ち切りリロードなので無駄撃ちは避けよう。

余談だが弾切れ時の側転撃ちがかわいい。

【特殊射撃】ヴェスパーモード切替

ヴェスパーモードへと換装。

2丁の射撃兵装が消え、背後のヴェスパーを腰部にセットする。

硬直はかなり短い。NDCも可能。ブーストも消費しない。

M.E.P.E.中は足を止めずに換装出来る。

格闘

全体的に発生は早い。攻撃範囲・判定・伸び・突進速度は万能機としてはやや物足りない。

咄嗟に出せる強判定の格闘が無い。ため積極的に振れる性能とは言い難いが、ズンダや格闘NDループに割り込む程度の性能はあるので状況次第で上手く使っていきたい。

また横格の性能が左右で違うのでその点も留意すること。

【地上通常格闘】縦斬り 回転上昇斬り

前作と同じモーション。

攻撃時間が短いのでカットされにくい。

1段目射撃派生あり。

性能は良好だが、M.E.P.E.中以外に振る機会はまず無い。

【空中通常格闘】縦斬り 斬り 横回転斬り

発生は早めで判定もそこそこ。誘導・伸びも標準レベルだが突進速度が遅い。

見た目よりは横に判定があるものの、それでも範囲は狭いので、なるべく着地などの確定所で振っていきたい。

N格闘2段>N格闘出し切りがダメージ重視の基本コンボ。

格闘に時間がかかるのと動きの少なさのためカット耐性は低い。

ダウン値は1.7 2.0 2.3 2.6 3.0だと思われる。

【右格闘】2段斬り

初段がよろけ属性。

そこそこ回り込んでくれる上、伸びもあるため使いやすい主力格闘。

左格より発生が若干遅いが気にならない程度。(実際は同程度もしくは右格の方が早い?)

右横格闘2段>右横格闘2段が素早く終わるカット耐性重視の基本コンボ。

N格コンボに比べダメージはかなり落ちるため戦況により使い分けよう。

【左格闘】2段斬り

初段がダウン属性。

右格闘より攻撃発生・カット耐性に優れるが、回り込みはほとんど無く、伸びも少ない。F91から引き気味の敵に使用するのは適さないが、近距離での先出しには右格より使えるか。ほんの少しだが右横よりも二段目への繋ぎが早い。左横格闘2段>左横格闘2段で右横格と似たようなコンボとなる。後半は右横格闘でも構わない。逆も然り。

【特殊格闘】M.E.P.E.

この機体の代名詞となっているM.E.P.E.発動。今作では仕様変更により、前作程の爆発力は失われたが、ND無しで連射や格闘コンボが可能で、実質NDで誘導切りが可能などの利点は大きい。ゲージMAXで発動可能。出撃時にゲージは0で30秒で100まで溜まりきる。

発動中の効果

- NDせずにシールド以外の行動を全て射撃(BR時のサブも含める)or格闘でキャンセル可能(ヒット問わず)、ただし動作が終了しないとダメ。
- 射撃 射撃 格闘 射撃 射撃 格闘 格闘 格闘等が可能になる。(盾格は射撃C不可)
- またBDやステップ、上昇で残像が発生する残像の持続は短い、残像発生中は敵の攻撃は全て残像に向く。但し、発動中は被ダメージ2倍になる。
- また、任意解除不可でよろけ、ダウン、シールド成功、ゲージ切れで解除になる。

その他の補足

- 発動時や弾数切れ解除時の硬直は無い
- よろけるまで解除されないため、マシンガン系などが2倍でヒットし続ける場合がある
- 連射や格闘からのキャンセル射撃はキャンセル補正が掛かりダメージが低下する
- 格闘 格闘時に前で空N、後で地N、特殊格闘入力でBD格闘が出せる。出し切りたい時はレバーNにするとそのモーションを出し切れる。
- 解除後、5秒間はリロードしない。また、撃破されたら使用しなくても0から再リロードになる
- 空Nの回転時はキャンセルを受け付けない。
- ヴェスパー時でも射撃 格闘(逆も)もでき、CS 格闘も可能。ただしサブは不可。

- したらばF91スレ2発目によるとデスサイズのジャマーと同じく

発動中は全ての銃口補正と誘導を常に切り続ける模様

- 敵の攻撃行動に合わせて残像を発生させる(アシストを呼び出す行為も含む、これに関してはメリクリやビルゴのPDも同様にゲームシステム上の都合と思われる)

その為アシスト入力時に残像が出るもののアシスト本体からの攻撃には反応できず結果的に発生早いアシストや一部の追従アシストに対して無力になりやすいと思われる

相変わらず色々な動作(ヴェスパー時の格闘、サブ、共通ではシールド、盾格、アシスト以外)からキャンセル可能となっているが、その場合は足が止まるので被弾しないように、硬直があってもブースト消費しない。また、ブーストが無い状況でコンボを繋げたい時、空撃ちして無理矢理コンボを繋げる事も出来る(対地だと抜けられる?)。

【BD格闘】

両手に持ったサーベルを高速で廻しながら突進する。

発生は遅めだが誘導は優秀。伸びもいいが避けられると隙が大きい。突進の後半は誘導はない。最終段以外はよろけ、判定もそこそこ。

前作と違い横からの射撃をかき消す(シールドと違い硬直はない。そのまま突進する)

正面からの射撃でもサーベル部分に当ればかき消すことが可能のようだ。

(アカツキ、ピギナのCS、ヴィクトリーのパーツ射出(爆風含め)、カブルの特射を掻き消しながら攻撃ができた)

また、照射ビームも横はもちろんのこと正面も弾ける模様。

ただし、微妙な角度でヒット判定になるとも考えられるのでそこについては今後も要検証。

【盾派生格闘】シールド薙ぎ払い

ビームシールド発生装置からサーベル状に出力し薙ぎ払う。

シールドで敵機の格闘を防いだら、即座にアシストキャンセルするのが基本だが、最速入力でもこちらでも反撃ができる。

ただし、アシストキャンセルよりも遥かにタイミングがシビアで、実戦で狙うのは困難。

本来シールド中NDはできないが、派生格闘後はND可能なため実質硬直をなくすることができる。

もちろんシールド判定は消えるので、シールドのつもりがミスって直撃しないように。

MEPE中に射撃でキャンセルできないが、通常時でもCSCは可能。

CPU戦でボイスのバグ
BOSS戦(6面)でボス登場に合わせてシールドガードすると、
ボスがセリフを言ってる間にシーブックが「エイ！」等のシールド時のセリフをボスのセリフが終わるまで言い続ける。
(ストライクフリーダム登場時にも確認)

ヴェスパーモード

射撃武器

【メイン射撃】ヴェスパー

[常時リロード][リロード:3秒/1発][属性:ビーム][よろけ/ダウン][ダウン値:5][補正率:%]

正式名はV.S.B.R. ヴァリアブル・スピード・ビーム・ライフル。

強制ダウン属性のビーム。

BRに比べて弾速と判定は良好だが、誘導が悪く、BRより発生が遅い。

BR感覚でND連射すると発射前にキャンセルしてしまうので注意。

振り向き撃ちするとブースト消費が増大し、発生もかなり遅くなるので出来るだけ避けること。

また銃口補正のかかる時間そのものは長い方だが、発生の遅さが災いし中距離の着地取りでは敵機の上を掠める事が多い。

リロードは良好でNDCで弾幕張りに使えるが、誘導が弱いので長い赤ロック距離を活かしづらい。

どちらかというと近距離用だが、CSが万能で威力も高いためなるべくそちらを使いたい所。

メインで動かし優秀なCSで着地を取るような運用が無難。

【CS】ヴェスパー同時撃ち

[チャージ時間:1.6秒][属性:ビーム][よろけ/ダウン][ダウン値:3×2][補正率:1HIT50%]

移動を止めて構えてから左右のヴェスパーから同時発射。

単発ダウン属性、2ヒットで強制ダウン。

1HITで90、2HITで135とBR2発分に相当する。

メインと違って誘導良好、2本撃つので判定も大きい。

撃った後スムーズに特射で換装できる。

チャージ速度が速く、メインより発生早(要検証)・銃口補正良好・火力・命中率も高いため、NDCを前提としてカット・格闘迎撃・近～遠距離の着地取りに幅広く使える。

M.E.PE.中はCS連射可能(射撃ボタン連打)。主に大型MA相手に威力を発揮する。

連射中は脚が止まり、ブーストを消費し続ける上に補正率も劣悪なので多用は控えるべきだろう。

稀にだが、赤ロックギリギリ位の距離で発射すると弾が上下にバラける現象が起きる。

【サブ射撃】バルカン

[撃ち切りリロード][リロード:??秒/50発][属性:実弾][よろけ/ダウン][ダウン値:] [補正率:%]

バルカン。

アラート鳴らし以外に使用する意味はあまり無い。

発射中のCS溜め・特格Cはできない。

【特殊射撃】ビーム・ライフルモード切替

モード切り替え、やはり隙は少ない。

近距離で敵が振り向き等で硬直を晒した際にはブースト残量や敵僚機の位置と相談しつつ、換装して格闘を叩き込むなど少しでも火力を稼いでいくといった荒業も可能。

格闘

【通常格闘】

ビームシールド投げ。しばらく停滞した後爆発する。爆発にも判定があり、ゆっくりと投げた時の相手の場所へと向かっていく。

停滞中は射撃攻撃を相殺してくれるため、着地の寸前に置くと運が良ければ着地硬直狙いの射撃を防いでくれることも。

振り向き撃ちの概念があり、振り向き撃ちには注意。

NDでいっぱい置く事もできる。

特格Cは不可能。

格闘が(シールド派生でしか)出せない和高を括って安易に格闘を振って来る相手には割と当たる。

当たったらさっさと距離をとってビームライフルモードに換装する方が良い。

ちなみに、デスティニーの残像ダッシュに対して撒いておくと勝手に当たりに来てくれることが多い。
ただし当たらなかつた場合のリスクがデカイのでブースト残量が少なく逃げ切れない場合にどうぞ。

【特殊格闘】M.E.P.E.

ビームライフルモードと同じ

【盾格闘】シールド薙ぎ払い

ビームライフルモードと同じ。実はこっちのモードでもできる。

【アシスト】ヘビーガン

[リロード無][属性:ビーム][よろけ/ダウン][ダウン値:0.5×3][補正率:90%]

相手を追尾してビームで援護してくれる。回数が4から5に増加。
出現直後にビーム攻撃、さらに追尾 ビーム攻撃を2回繰り返す。
ただし、1回のステップで以降の追尾は無効化される。
ビーム1本の性能は、ダメージ40、補正率90%、よろけ属性。

発生は早いですがビームが細く銃口補正と誘導も殆ど無いため(着地)硬直取りやコンボの始動・1人クロス・自衛にはやや使い辛い。
BRズンダ・コンボ途中に混ぜてダメージを伸ばすのが主な用途だが、射角外の着地取り(V.S.B.Rモードでは特に有効)・シールドからのカウンター(後述)・攻め継続用にもそれなりに使える。

ちなみに全機体で唯一シールドの硬直をアシストでキャンセルできる。(アシストが無くても可)
これを利用して相手の格闘をシールドで防いだ直後にアシストを出すとほぼ確定で命中、NDから追撃を決めることも可能。

■ [コンボ、立ち回り、VS.F91対策、等はガンダムF91\(対策\)へ。](#)

外部リンク

- [非公式掲示板 - ガンダムF91スレ part.4](#)
- [非公式掲示板 - ガンダムF91スレ part.3](#)
- [非公式掲示板 - ガンダムF91スレ part.2](#)
- [非公式掲示板 - ガンダムF91スレ part.1](#)