

こちらはインパルスガンダムの武装解説等のページ。
コンボ、立ち回り、VS.インパルスガンダム対策等は[インパルスガンダム\(対策\)](#)へ。

正式名称：ZGMF-X56S IMPULSE 通称：インパ
パイロット：シン・アスカ
コスト：2000 耐久力：560 盾： 変形：× 換装：（分離）

フォースインパルスガンダム

射撃	名称	弾数	威力	備考
射撃	ビームライフル	10	80	発生が遅めのBR
CS	チェストフライヤー射出	-	173	多段ヒット。コアスブレンダーに移行
サブ射撃	ビームライフル【反射】	(10)	(盾)50 (BR)80 (盾+BR)120	反射時に再銃口補正
特殊射撃	分離射撃	(10)	80	分離時に誘導を切る効果があり3連射可能
モビルアシスト	ガナーザクウォーリア	3	120	照射ビーム
格闘	動作	入力	威力	備考
通常格闘	斬り 突き 斬り&回転斬り払い	NNN	202	
	派生 打ち上げ 前宙斬り落とし	N前N	173	
	派生 バク宙切り抜け	NN前	177	
	斬り 突き 払い飛ばし	NN	155	
横格闘	袈裟切り 斬り飛ばし	横N	134	
BD格闘	斬りつけ&切り抜け	BD中前	126	
特殊	動作	入力	威力	備考
特殊格闘	フラッシュエッジ エクスカリバー 爆発	特	(ブメ40)192	ブーメラン単発射撃と格闘が1セット。 突き最終段HITで爆発が発生

コアスブレンダー

射撃	名称	弾数	威力	備考
メインorサブ射撃	バルカン	50		最大12連射
特殊	名称	弾数	威力	備考
特殊射撃or(特殊)格闘 orモビルアシスト	ドッキング	-	-	ドッキングを行いIMS形態に移行 (メイン射撃の弾数が回復する)

【更新履歴】

09/10/31 コアスブレンダー時に追加
09/08/14 格闘ダメージ表追加 補完求む
09/06/30 CSに追記

解説&攻略

高機動万能機。

BD速度、持続、ND初速で3000に対抗できる性能を持っており、機動力で困ることはない。

反面、射撃武器のバリエーションが少なく火力不足な面もあるが、CSによってBRの残弾を回復できるという特性があり、手数で補っていくことができる。

格闘も万能機相応で、火力を補うために十分狙っていける性能。

また特殊射撃、特殊格闘、アシストによって格闘の迎撃を得意とし、万能機としては接近戦の対応力も高い。

赤ロック距離がやや短いこと、簡単にダウンを取れる武装に乏しいことが弱点だがそれ以外は総じてバランスが取れている性能で、初心者にも使いやすい。

BRの当て方、格闘の狙いどころといったゲームの基本を学ぶのにも適している。

サブ射の盾、特格のブーメランは投げ放題だが、投げた物がステージから消えるまで次は投げられない。
耐久値が同コスト帯平均と同じになった。

射撃武器

CS以外は全てBRを使用する。

前作よりもリロードは早くなったが、射撃戦はメインと弾数を共有しているので残弾管理には注意。

【メイン射撃】ビームライフル

[常時リロード:3秒/1発][属性:ビーム/よろけ][ダウン値:2.0][補正率:70%]

普通のBR、発生がやや遅い。
サブ、特射でキャンセル可能。

弾数が10発と多く、CS ドッキングで全弾回復するのである程度適当にばら撒いても問題ない。
BD量もあるのでNDを挟んでガンガン撃てるが、発生の関係で振り向き撃ちになりやすいことに注意。
特に後ND(BR)を多用すると持ち味のBD量が活かしきれない。

発生の遅さで近距離時では丁寧に撃たないと振り向き撃ちやND中を狙われやすい。
また銃口補正も良いとはいえないので敵機の着地時にBRが当たっていないこともあるので注意。

この機体のメイン武装だがお世辞にも性能が良いとは言えないため、適当にやっているとつい、

また、サブ、特射キャンセルも発生などの関係上、頼りにはならないため、時にはダウンを取るのをあきらめるも大切。
そういった部分は相方と連携すると大分楽になる。

【CS】チェストフライヤー射出

[チャージ時間:2秒][属性:実弾/ダウン][ダウン値:3.5][補正率:%]

前作と同様の多段ヒットの打ち上げダウン。
チェストフライヤー(上半身)をロックしている相手にむかって突進しながら射出。
レッグフライヤー(下半身)はその場で破棄される。射出後、コアスプレnderへ移行。
射出した瞬間はブーストを消費しない。
前作と比べて弾速や誘導はやや改善されている。
ダウン値1.5以上あれば強制ダウンする。
ダウン値4.5以上だと爆発があたらないのでダメージが下がる。
カスあたりだと多段ヒットせず爆発部分のみが当たったりする。

コアスプレnder時はコア・ファイターV同様バルカンしか使えなくなる。
状況もヘチマもなく **分離したら即ドッキングでインパルスへ戻ること。**

ダメージは高いが弾速が遅く誘導も殆ど無いので、射撃としての使い勝手は良くない。
さらに上半身射出時に本体も一緒に突進していくので、敵機の近くで無防備に飛行する羽目になってしまう。
チェストフライヤーは実弾判定なのでBR等に相殺されてしまい、射線軸にいと攻撃が当たる場合もある。
一応耐久値が存在するらしく、MGであれば数発耐えられる。(ガンタンクのポップミサイルで目撃、要検証)
上記のリスクを考えると単発での使用は控えたほうがよい。
コアスプレnderですぐにNDを使って進行方向を変更したり、射撃硬直をキャンセルして即合体することで少しはリスクを減らせる。
派手に多段ヒットする割に多段の部分はダウン値が低く、コンボの締めにNDで繋げれば大ダメージを狙える。
攻撃手段として使うならコンボに組み込むのがベストだろう。
発生が早めで攻撃判定も大きめなので、前作同様格闘迎撃に使いたりもする。だが特格から繋げた方が安全。

多少危険だが大きめのMAやストフリミーティアには直接当てられなくもない。多段ヒットなので一発当てればよろけが取れる。
だが、無理をして無駄な隙を晒さないように。

安全重視なら攻撃に使用せずに、回避や弾数リロードの手段としてのみ利用してもよい。
CPU戦は殲滅後の出現までにタイムラグがあるのでその間にすると安全にできる。
それ以外の時には建物等の裏からCS 合体をすれば比較的安全にドッキングできる。
敵機を撃墜した直後などは狙い目。弾数が半分ぐらいだったらすぐやっておこう。

前回小ワザとして使えた陸ガンのネットランチャーをCSで振り払う戦法はできなくなった。
マスターの十二王方牌大車併やアッガイ特射の抱きつきは振り払う事ができる。

【サブ射撃】ビームライフル【反射】

[常時リロード(共有):3秒/1発][属性:ビーム/よろけ][ダウン値:(盾)0.5/(ビーム2.0)][補正率:%]

跳弾ビームライフル。シールドを投げ、投げたシールドに向かってBR射撃。シールドに当たったビームが反射して敵に飛んでいく。
ブーストを消費し、空中判定となる。そのためやや浮く。
レバー入れによって盾を30度くらい曲げて投げられる。
シールド投擲によって納刀状態となる。
NDを即座に使うとシールドだけ投げることが可能。
跳弾させる場合も、隙回避のためにビームと同時にすぐND推奨。
前作と違い、反射した瞬間に盾が自機に復活するわけではなく、盾が消滅した瞬間に自機の方に復活する。
そのため、盾は消滅するまで次の盾を投げることができず、ステージ上に盾が存在する時にサブを入力すると格闘に化けるので注意。
相変わらず進行方向によって微妙に角度が変わる。
再銃口補正がかかるためか通常のBRよりも誘導は少し弱い。

基本的には**ワンテンポ遅れ、射角が変化するビームライフル**と考えよう。
建物の裏やフィールド外に投げて使用するトリッキーな戦法も可能。
非常に癖が強く、使いこなすにはそれなりの経験と技量が必要。
一番楽な使い方は格闘迎撃。盾投擲にレバーを入れないように。

高跳びした相手に使うと、真上に反射して相手に向かう(ただし発生時に赤ロックの場合)。
NDのお陰で起き攻めにも使いやすくなったが、高性能な起き攻め手段であるアシストを節約したい時や弾切れ時に限るだろう。

また盾のみ置いておくと相手が盾にぶつかることも、
実弾との相殺も可能。

BRや格闘からキャンセル可能。反射時に再銃口補正がかかるためステップで誘導が切られてもBRが向かう特異な性質を持つ。
...とは言え、盾を経由してからBRが着弾するためBRからのキャンセルが間に合わないことが多いため信用はできない。

【特殊射撃】胴体分離射撃

[常時リロード(共有):3秒/1発][属性:ビーム/よろけ][ダウン値:2.0][補正率:70%]

上下に胴体を分離して射撃。
分離した瞬間のみ誘導切り効果が発生。BRまで撃たなくともよい。
射撃ボタン長押しで最大3連射可能。連射中は誘導切り効果はない。
BR、格闘からキャンセル可能。
また、どこでもNDC可能。
前作に比べて銃口補正、誘導強化。メイン射撃よりも強い。
ダメージがメイン射撃と同じになった。
地上判定だがブーストを消費。下半身はしゃがむ。

しかし、発生の遅さのせいでBRからのキャンセルが抜けられたり、
連射の遅さのせいで連射中に抜けられることが多々ある。
特に相手が地上だと顕著。
その為攻撃面では非常に頼りにならない。

しかし、攻撃面はともかく、分離時の誘導切り効果がステップ弱体化とND重視の今作において非常に有効。
強誘導射撃などに対して特に使いやすく、例えばヴァサーゴの弟射出を見てから特射(分離) NDなどで簡単に誘導を切れる。
斜め後方ND 特射(分離) 斜め後方NDなどで近距離での格闘回避も狙いやすい。
ちなみにファンネルなどによるオールレンジ攻撃も特射連発で誘導を軽減できる。
格闘キャンセルから出しても回避性能はあるため、N格や横格を出し切った後ブーストが無かった場合はキャンセルしておけば
カットのビームぐらいなら避けられることもある。

当たり判定は分離するだけなので分離時の下半身部分にも当たり判定があるが、まず故意には狙えないので気にしないほうがいい。

格闘の場合は別だが、それでもすり抜けること多し。

また、段差のある高いところにいる相手を狙う事もできなくもない。

【アシスト】ガナーザクウォーリア(ルナマリア機)

[リロード無][属性:照射ビーム/ダウン][ダウン値:]補正率:%]

前作のセイバーガンダム(MA)からガナーザクウォーリア(ルナマリア機)に変更された。
ガナーザクウォーリア(ルナマリア機)が照射射撃をする。LストライクのCSと同じ太さ。

発生は遅いが、銃口補正が非常に強い。
誘導は弱めだが、弾速が速い。
格闘迎撃、起き攻め、中距離での着地取りやカットまで幅広く使える。
射角も非常に広く、上空への高飛びを落としやすい。
用途の幅広さの割に使用回数が少ないので、牽制に使うのは勿体無い。
インパルスの射撃の中で簡単に一発ダウンをとれる。これを有効に使えるかどうかで勝率がかなり違う。

追撃のBRで150程度のダメージ。NDズンダが入ればコスト1000は2回で落とせる。
地対地の場合、格闘だと初段で落としてしまい、ダメージが伸びないため、なるべく射撃で刺そう(BD格なら最速で拾える)
地対空、もしくは自分が相手より下にいる場合、格闘が2段当たる場合もあるため、格闘でも結構なダメージをとれる。
W0やZZ等の相方の照射系のアシストと同時に起き攻めとして使えば、かなりのプレッシャーに。

格闘

一部格闘の発生が強化され、先出しでも振っていける性能になった。
また万能機にしてはN格と横格の伸びが優秀。BD格闘が伸び以外優秀だが格闘機に勝てる程ではないので注意。
しかし相変わらずダウン中の敵を拾える格闘が特格しかなく、特殊よろけを誘発する格闘もない。
また格闘コンボは特格、CSなどを絡めないと火力が低くなりがちである。
火力を求めるとNDでブーストを消費したりCSの合体で隙を晒したりと歯痒い思いをすることが多い。
ちなみに初段のダメージと補正率がすべて同じになり、BD格2段目の補正率が改善された。

【通常格闘】

派生は前作と同じ。(連ザ時のBR派生はなく、後特がN前派生に変更)
攻撃範囲、突進速度、伸びが優秀。発生・判定は平凡で、格闘機相手だと打ち負けることもある。
BD格・特格が非常に優秀なためそちらを狙いたい伸びなどの関係上当てやすさはこちらの方が上なので振れる場面では振って
プレッシャーを与えたい。
幸いNDによって硬直面を考慮しなくてもよいので強気で振れる。
またBD格と違いどんな状況でもとっさに出せるためいざという時には役に立つ。
相変わらず2段目への入力受付時間が非常に短いので注意が必要。不安な場合は即特格キャンセルするといい。
連ザシリーズと比べて1段目がかなり伸びるため遠くから振れるが格闘オンリーのコンボダメージが伸びないのが非常に難点。(派
生含めてN格を絡めたコンボダメージは約200)
しかしカット耐性の高いN前Nの使い勝手がよいため、奇襲やカットなど頼れる場面は多い。

■ NNN(出し切り)

過去作と同じ。横斬り 多段突き 左サーベルで切りつけ&回転しつつ右サーベルで切り払いの3段4ヒット格闘。
前作同様3段目からカメラアングル変更。
攻撃中はまったく動かないため、カット耐性は低い。
出し切り格闘は他機体と比べてダメージが高いのが特徴であったがNDCでダメージを伸ばせるため出番は少ない。
加えて初段からNDでN出し切りに繋げた場合ダメージが伸びないため出す必要がほとんどない。
相変わらずブーストが無いときは出し切りまでにキャンセルできりもみダウンを奪っておかないと危険。
突きのヒットストップに加えて補正率が悪いので他機体のようなNN>NNNといった230クラスのお手軽コンボができないのも地味に痛い。
威力、カット耐性、攻撃時間、ダウン値の関係上ハイリスクローリターンなのは否めない。

3段ヒット目まではヨロケ属性のため、攻め継続に使うこともできる。3段目の威力が40しかないので注意。
前作主力であったNNN(1段) 特格はNN 特格とダメージが変わらないのでお好みで。

■ N前N

前作と同じ。左腕で打ち上げ、前宙で上昇してサーベルで叩きつけしつつ落下。接地寸前で行動可能なため着地せずに行動可能。行動しない場合はすぐに着地。N格時の主力。サブで盾がなくとも派生可能。2段目がヒットしない場合3段目は出ない。
2段目まで動かないが突きほど動作が長くなく3段目で上下にかなり大きく動くため、3段目まで入ってしまえばカットされることはまずない。その上手っ取り早くダウンも取れる。
他機体の3段格闘と比べるとダメージはやや低いがカット耐性やダウン、時間効率を考えると十分お釣りが来る。
ちなみに派生部分のダウン値は基本的に1なので総ダウン値は3.7と思われる。そのため、NN前よりもダウン値が高くなった。
格闘初段からこの格闘に繋がれば、相手をきりもみダウンにできる。(叩きつけのため確定でダウンが取れるのであまり意味はないが...)
ボタン入力受け付け時間が短いことから初段から前にレバーを倒しておかないと派生できないのが注意点だが、N格を入れたらこれ1択でも構わない程高性能。とりあえずこれに派生しておけば火力以外で困ることは無い。
BR>N前Nはこの機体の主力。是非ともマスターしておきたい。

■ NN前

過去作と同じ。バック宙からブーストして切り抜けを行う。
連ザシリーズとの違いは切り抜け後敵機が切り抜けた方へ吹っ飛ぶため終了時に敵機が機体前方へと落ちてくること。
2段目まではあまり動かず、3段目の切り抜けで前へ大きく移動する。
しかし、N出し切りをフォローするための派生だったが、NDによって攻撃をキャンセルできるため、狙う必要はあまりない。
加えて吹っ飛び方向の関係上追撃が難しい上、最速FEも外れやすい。
ブーストが切れてNDできないときにカットが来た場合の緊急回避手段として使えるか。
前派生部分のダウン値が1になり総ダウン値が3となったため、N前Nよりもダウン値が低くなった。
そのため、初段>NN前で打ち上げきりもみダウンを狙えないので注意。

■ NN放置

過去作と同じ。切りつけ、突き刺し、切り払いの3段。相変わらずダメージがないので今回も封印安定。

通常格闘	動作	累計威力 (累計補正率)	累計 ダウン値	単発威力 (単発補正移行値)	単発 ダウン値	属性
1段目	横斬り	50(84%)	1.7	50(-16%)	1.7	よろけ
前派生1段目	アッパー	108.8(74%)	2.7	70(-10%)	1.0	打ち上げ ダウン
前派生2段目	跳び上がり 叩き斬り	173(64%)	3.7	90(-10%)	1.0	叩き付け ダウン
2段目	突き刺し	97.4(72%)	2.0	57(-12%)	0.3	よろけ
放置時	斬り払い	155(??%)	3.0	??(??)	1.0	ダウン
前派生	バク宙斬り抜け	177(??%)	3.0	??(??)	1.0	打ち上げ ダウン
3段1hit目	左サーベル斬り	126.2(62%)	3.0	40(-10%)	1.0	よろけ
3段2hit目	横回転斬り払い	202(52%)	4.0	100(-10%)	1.0	ダウン

2段目は単発10ダメージ(-2%)が × 6hit

【横格闘】

過去作と同じ。袈裟切り2段。前作と同様吹っ飛び方向が下。
発生はそこそこ早いですが、やはり判定が弱い。
上下への誘導は信頼出来る。回り込みは弱め。
他の万能機と比べても非常に優秀な主力格闘。巻き込みではN格闘に劣るが発生、誘導は頼りになる。
こちらも2段目のボタン入力受け付け時間が他機体に比べ圧倒的に短い。
今作の仕様上、威力は抑えめになっている。
出し切ってもダメージは低いので、威力を考えるなら基本的にはNDコンボに繋げよう。特格、CSを絡めればかなりのダメージを稼げる。
ただし出しきりは非常に短い攻撃時間でダウンが取れるので、カットが飛んでくるような状況では出し切りも視野に入れておくとよい。

他機体同様2段目の補正率がいいのだが、追撃できないのが非常にネック。
受身狩りでかなりのダメージを稼げるが...

初段で特格キャンセルすれば強制ダウンがとれ、ダメージが伸びる。
サブ&特射キャンセルもあり、ただしサブ追撃はダウン追い討ちでも安定しない。

格闘	動作	累計威力 (累計補正率)	特格C	累計 ダウン値	単発威力 (単発補正移行値)	単発 ダウン値	属性
1段目	袈裟斬り	50(84%)	187	1.7	50(-16%)	1.7	よろけ
2段目	横回転薙ぎ払い	134(74%)	251	2.0	100(-10%)	0.3	ダウン

【BD格闘】

VSシリーズでのインパルスの代名詞的な格闘。横切り&切り抜けの1段2ヒット格闘(よろけ ダウン)。今作の主力格闘。
発生が前々作のものに近くなり、NDでの急接近からの格闘は発生が非常に早い。
初段の性能が伸び以外全て他の格闘以上。攻撃判定が横に広いため吸い込みやすく、誘導もそれなりに、前後によく動くのでカット耐性もある。
ただし、連ザシリーズと比べて1ヒット時に一旦その場にとどまってしまう(敵機がよろけ時に後方へ下がらなくなったため)。
なお、初段の伸びがN格に比べるとやや見劣りするが無印と変わらず(恐らく連ザシリーズからN格は強化されたがBD格はそのままのため)。咄嗟に出しにくい点もマイナス。
そのため、N格や横格よりも有効範囲が狭い。
とはいえ、格闘ロック内であればあいかわらず一番頼れる格闘でもある。
だがこの格闘の一番の強みはカット耐性などではなく、特格を絡めたコンボダメージである。

補正率の改善によって、特格で拾った場合、ダメージは230と他機体の通常コンボと同様のダメージが取れる。
その上上空にきりもみとなるのでダウン時間も稼ぎやすい。
欠点はブメが当たらない場合があることと、特格のブースト消費量。
特格の強化によってキャンセルのタイミングがかなり緩くなった為そうそう外すことはないが、ブメが当たらず受身を取られた場合は基本的に追撃は決まらないので大人しくNDで離脱しよう。
キャンセルのタイミングは2段目ヒットからの最速と切り抜け直後で、それぞれ特格の出る向きが異なる。
最速キャンセルは切り抜ける前に前方へ吹っ飛ばす敵をブメのスタンで拘束して突き刺す形になる。
最速とは言えヒット直前の先行入力からヒットと同時の目押しまで猶予があるので入力は難しい。
こちらはブメが外れることがないので安定してダメージを稼げるが、BD格1段目ヒットから突きの突進が始まるまで一切動かないのでカット耐性が全くない。
もう一方の切り抜け後キャンセルは吹っ飛ばす敵を追い越して特格を出す。
ブメが外れやすいのはこちらで、タイミングが早すぎると敵がブメの上方向の射角を超えてしまい、遅すぎるとダウンの落下速度で振り切られたり受け身が間に合ったりして当たらない。
最速キャンセルよりもカット耐性がマシになり、突きの角度もより下からになるのでCSへの繋ぎが容易になる等のメリットはあるので、リスクリターンを考えて使い分けることになる。

出し切っても威力は低いが、コンボに繋がれば十分なダメージが取れる。
2段技のためコンボのメにもってこくことはほぼないため、実質コンボに組み込むことが多いこの格闘にはうれしい変更。

2段目のみヒットした場合キャンセル方向が前方になるので注意。この場合はNDを絡めた方がよい。
また、無印では繋がらなかった特射キャンセルが今作では楽に繋がる。

BD格闘	動作	累計威力 (累計補正率)	特格C	累計 ダウン値	単発威力 (単発補正移行値)	単発 ダウン値	属性
1hit目	横斬り	50(84%)	187	1.7	50(16%)	1.7	よろけ
2hit目	斬り抜け	126(67%)	233	2.0	90(17%)	0.3	打ち上げ ダウン

特殊

【特殊格闘】フラッシュエッジビームブーメラン&エクスカリバー対艦刀

フラッシュエッジ投げ エクスカリバー突撃 爆発の単発多段HIT技。1(スタン ダウン ダウン)。
原作でフリーダムに止めを刺した技。
射撃と格闘が1セットなのが特徴。
どの部分でもND可能。

地上でダウンするスタン効果を持つブーメランを投擲し、エクスカリバーを構え突進して突き刺す。
突き刺しは多段ヒットで最後までヒットするとエクスカリバーもるとも相手は爆発し、追加ダメージ。
ブーメランから爆発まで全ヒットで強制ダウン。
FEの戻りには当たり判定はない。
FEが当たらず最後までヒットした場合は強制ダウンにならない(威力165)。
抜刀状態の是非を問わない。
行動中はブーストを消費する。ヒットストップ時のみ消費は止まるが全体的な消費は外した時と同じ。
突きまで全く動かない。
前作とは異なり、初段が射撃属性だが射撃Cはかからず、前作よりもダメージが高く他のダメージが下がったことから相対的にかなり強化されたと言える。
さらに今作では銃口補正が強化されたことによりBD格闘からの追撃が簡単に入るようになった。

ブーメランの部分は射撃属性で、発生・銃口補正はそれなりに良い。
 しかし誘導がほとんどなく、弾速が遅いため射撃としては当てにくい。
 ブーメランを投げてNDすることも可能で、アシスト以外ですぐにダウンを奪える。
 ブーメランが戻ってくる前に再度特格入力しても次は投げられない。
 投げる動作が省略されるわけではなく、特に意味もなく右手を払う動作 突進となる。
 ブースト面でも効率が悪いため、短時間での連射はあまりしない方がいい。

突きの部分はインパルスの格闘の中で最も誘導が優れており、赤ロックで出していればほぼ真上、真下にも突き刺すことができる。
 インパルスの格闘の中で上下に機体が向くのはこれだけ。
 赤ロックでブーメランを投げればヒットを問わず、ステップされない限り突きの誘導は有効。
 さらに最高クラスの突進速度と伸び(ブーメランの射程より長い)があり、判定も強い。
 またリーチが長く、剣先が少しでも触れれば必ず最後までヒットする(カス当たりが無い)

全体的な攻撃時間が長いので、ヒットしたらロックを変えて相手の動きを確認しておいた方が無難。
 ブーメランを投げた直後と、突きのヒットストップ中は特に注意。それ以外はそれなりに動く。
 またややブースト消費量が多いので、ブースト量に気を配ろう。
 行動後は後に下がらなかつた落下するので格闘出し切りの硬直ほどひどくはないが、やはりNDCできないと非常に大きな隙を晒してしまう。

総評すると、ブーメランという予備動作があるため格闘自体の出はかなり遅く、そのブーメランが当てにくいいため基本的に、先出しで当てに行く用途には適さない。
 逆に格闘を狙うなどしてこちらに近づいてくる相手の迎撃としては非常に優秀なため、一番の使いどころは格闘へのカウンターとなることが多い。
 初段は射撃属性のため確実に返せる上、スタン属性なため相打ちでも被害を抑えることができる。また、突きの判定もかなり強いので外しても格闘での反撃を受けにくい。
 またNDでは突きの誘導を切れないことを見越して、射程距離内なら着地取りにも使える。

コンボに関してはダウン値が3未満なら爆発までフルヒットし、FEから入るため強制ダウンが取れる。
 格闘からキャンセル可能だがダメージが大幅に伸びるのはBD格で他はあまり伸びない。初段からだほんの少しダメージが下がる。
 また敵機よりも下から突き上げないと方違い時間を稼ぎにくい。攻撃時間が長いので拘束するには適している。
 これらの理由からどうしてもきりもみを奪いたい時やBD格のコンボ、敵機の足止め以外では使いづらい。

■ 小ネタ

間合いが近ければブーメランが当たらなくても誘導する突きだが、ブーメランがロックしていない相手に当たった場合は再誘導せずそのままスタンした相手に突きを見舞う。
 敵なら特に問題はないが、味方に当たってしまった場合はすぐNDで技を中断すること。間違っても爆発まで入れないように。
 ごくまれにだが二機同時に刺すことがあり、この場合はヒットストップの時間が2倍(2機分)になってしまうので注意。
 その上2機同時に多段ヒットさせることはできないらしく片方は落としてしまいがち。
 爆発の部分にもかなり小さいが爆風判定があるようで、タイミングが合えば格闘でカットしてきた相手も巻き込むことがある。
 また、爆発時にNDするとNDした方向に敵機が吹っ飛ばす模様。

特殊格闘	動作	累計威力 (累計補正率)	サブC	特射C	特格C	CSC [D追撃]	累計 ダウン値	単発威力 (単発補正移行値)	単発 ダウン値	属性
1hit目	ブーメラン(行き)	40(??%)		不可		???	0.5	40(8)	0.5	スタン
2hit目	突き刺し突撃	???(?%)		不可		???	2<X	???	? x30	ダウン
3hit目	突き刺し押し込み	???(?%)		不可		???	2<X<3	(?)	?	ダウン
4hit目	爆発	192(?%)		不可			5	???	2<	ダウン

コアスプレnder時

ステップやブーストなどの仕様が前作から変更されている。
 ステップ入力でもND。そのままレバーを入れ続けることでBDになり、ブーストボタンを2回短く押してもBDにはならない。
 勿論、変形入力でもBDにはなる。というよりND BDになるだけ。
 前作のローリングよりも移動距離、初速に優れるが、誘導を切る手段が無くなった。
 この形態では常時ブーストを消費し、ブーストゲージがなくなると自動的に地面に下降していく。
 ちなみにゲージは回復することがなく、地面に着いたり強制ダウンになっても回復しない。
 ただしブースト0の時に攻撃を受けると少し回復する仕様は適用されるが、
 一定時間が経過するとインパルスへと戻る。
 この形態を維持するメリットは何一つない。
 ちなみにBD持続自体はかなり長いらしく、インパルス形態よりも長くBDできる。

【メイン、サブ射撃】バルカン

[撃ちきりリロード][属性:実弾/よろけ無し][ダウン値:][補正率:%]

前作と同様。

バルカンを1~12発発射。12発ではよろけないが50ヒットで強制ダウン。
 進行方向にしか発射できず誘導もほぼ無い。地面と水平になる仕様はなくなった。
 一応唯一の武器として搭載されているが、これで戦うのは無理だろう。
 ちなみにバルカンは合体時に消費されていたとしてもコアスプレnderになったときにはリロードされている。

NDによりゲームスピードの上った今作では、この形態で長くいると非常に危険。
 コアスプレnder状態していると常時微量ではあるがブーストゲージを消費する。

弾数回復目的でCSした後は **即ドッキングしてMS形態に戻るべし**。

ドッキングしない限り前述した様にブーストを消費し続けているので、いざインパルスに戻っても合体硬直をNDできず着地を狙われかねない。

さらにバルカン発射中はさすがにドッキングできないのでミリの敵機を追う時にバルカンで止めを刺そうなどとは思わないこと。

【特殊射撃、格闘、特殊格闘、アシスト】ドッキング

はじめに加速して上昇。その後チェストフライヤー、レッグフライヤー、フォースシルエットとドッキングし、シールドを構えてインパルスガンダムに戻る。

ブーストの消費はない。

ドッキング確定より少し前に操作がインパルスのものに戻るため、最速NDを狙ってブーストボタンを連打していると合体前の動作もNDしてしまい、ドッキングまでキャンセルしてしまう。

シールド判定は合体直後の正面にはある模様。浮いた状態で下や横からの攻撃はダメージになる模様。

前作でネックだった合体後の隙はNDで消せるため、前作よりは安全にドッキングできる。合体後、BRの弾数回復。

前作でこの技のおかげでインパルスの特権でもあったシールド修復は、全機体シールドが壊れなくなったためなくなった。

ブーストは回復しない。

ちなみに合体時の硬直自体はND以外ではBDやステップで軽減できるが次の攻撃動作受付時間(シールド入力受付時間も)までが長い。何もしていないと意外と硬直は長いのでブーストが0の時になるべく合体しないようにしたい。

■ コンボ、立ち回り、VS.インパルスガンダム対策 等は[インパルスガンダム\(対策\)](#)へ。

外部リンク

- [非公式掲示板 - インパルスガンダムスレ part.3](#)
- [非公式掲示板 - インパルスガンダムスレ part.2](#)
- [非公式掲示板 - インパルスガンダムスレ part.1](#)