

こちらはガンダムF91のコンボ、戦術、CPU戦攻略、僚機考察、VS.ガンダムF91対策のページ、
武装解説等はガンダムF91へ、

更新履歴

08/11/24 AC版wikiより転載 過去編集者に感謝
08/10/29 1ページ目が閲覧できないとの報告があったためコンボ・戦術を当ページに移動
08/10/10 外部リンク追加
08/09/13 容量問題解決のため2ページに分割

コンボ

	威力	備考
BR > サブ	124	主力。サブ射2発Hitで強制ダウン
BR サブ	148	少し間を空けて、キャンセル補正がかからないように撃つとダメージが若干上昇
サブ3HIT > BR	114	サブの補正が悪いのでダウン取りと割り切ろう
サブ3HIT BR	116	キャンセル補正切りしてもあまり変わらない
地N格2段目(2HIT) > 後格 > 格闘派生	190	盾キャンコンボ。若干不安定との報告も
地N格2段目(2HIT) > 後格 > 射撃派生	212	盾キャンコンボ。入力が遅いと受身されやすい
空N格2段 > 後格 > 格闘派生	???	盾キャンコンボ。格闘派生が多段な上、その場で斬るのでカットに注意。
空N格3段目(2HIT) > 後格 > 格闘派生	???	盾キャンコンボ
空ステ格2段目 > 後格 > 格闘派生	???	盾キャンコンボ
BD格 > 後格 > 格闘派生	???	盾キャンコンボ。現実的にシールド格闘派生を安定して入れられるコンボ。最終段前に派生。威力は150にすら届かない。
空N格3段目(3HIT) > 後格 > 射撃派生	218	盾キャンコンボ
ステ格2段 > 後格 > 射撃派生 (アシスト BR) × 2	202 180	盾キャンコンボ 疑似クロス。ヴェスパーでも可。ダメージはアシスト BR アシスト BRの場合

MEPEコンボ

コンボ	威力	備考
BR > BR	93? ~ 133	攻め継続。初弾が外れるとダメージが減少
BR > BR > BR	98? ~ 138	3発目の威力はゴミなので、ダウン取りたい時以外は2発止めで。
ステ格1段 × 5	245	現状デスコンっぽい?
ステ格1段 × 4 > 特出し切り	248	高威力
空N格1段(地ステ格1段) × 3 > BD格 × 3	250	最後のBD格闘は多段部分を合計20回当てる
ステ格 × 4 > 特格 > 射撃	250 ~	KOHを取ること可能
空N格1段 > 地上ステ格1段 > 特格カス当て > 空ステ格1段 > 地上N格出し切り	245前後	後格以外全て用いたコンボ。威力もかなり高い
N格1段 > N格1段 > BR	205	攻め継続
地上N格出し切り > 横出し切り > BR	241	
N格3段2HIT > BR	217	攻め継続
N格1段 × 2 > BR	205	攻め継続。N格1段連打はレバー前 + 格闘連打で
N格1段 × 3 > BR	235	きりもみダウン
N格1段 × 5	245	
ステ格出し切り > ステ格出し切り > BR	233	入力が楽でカットされにくい。キャンセルステップ格闘はレバー左安定
ステ格出し切り > ステ格出し切り > 特出し切り	239	前半はレバー左 + 格闘連打で出せるのでミスりづらい。
ステ格出し切り > ステ格1段 > ステ格出し切り	237	
特格 > 特格 > 特格 > ...	???	BD格闘で相手を長時間拘束。魅せ且つネタコン。

空撃ちコンボ

威力 備考

地上：N格1段 > 特格 > N格出し切り > BR キリモミで吹っ飛ばせる
地上：ステ格1段 > 特格 > N格出し切り > BR

戦術

3000機体並みの機動力や運動性を駆使して戦場を縦横無尽に駆け回ろう。

基本的に二つのモードを相方や相手、状況と相談して使い分けていく。

大きな欠点として耐久力が低いため、いくら機動性が高くても、2機にガン攻めされると捌ききれない場合も多いので、先落ちは出来る限り避けたい。

初手は、ヴェスパーモードで中距離程度から援護主体で立ち回って、相手の耐久値が低くなってきたあたりで、自分が前に出るか判断しよう。そのあたりは相方と要相談。

BRモードでは、BR サブでダウンを取る、隙あらば格闘を狙う、といった標準機体。

格闘の種類がそれほど多くないため、ダメージ取りの際に地上か空中かをあまり気にしなくて済むのもいい。格闘の一段目の誘導や踏み込みが優秀なので信頼できる。

機動性の高さに加えて、BRもサブも振り向き撃ち以外では足が止まらない攻撃なので、他の機体よりも隙を減らして被弾少なめに立ち回ることが容易に可能。

ヴェスパーモードでは、赤ロック距離が長めで、中距離から着地取り、相方とのクロス取りを狙える砲撃機体。

CSもチャージ時間が早めで硬直も少なく、メインに織り交ぜても問題ない性能を持つ。

ヴェスパーの弾速や判定が優秀なので大型の機体には特に有効で、強制ダウンを生かして格闘機の援護にも重宝する。

この機体はMEPEの使い方が肝と言っても過言ではない。

高ダメージの格闘コンボを決めれば試合を有利に進めることが可能。

10秒間だが逃げに徹すればまず捕まることはない。

出来れば格闘コンボを狙いにいきたいところだが、MEPE中に相手のカットが飛んでくる可能性もゼロではないので、

状況に合わせてBRで早めにメたりといったことも視野に入れておこう。兎に角、事故を起こさないためにも慎重に立ち回る必要がある。

場合によっては無理に格闘を狙わずに、ヴェスパーで連続ダウンを奪う

BRの攻め継続でじわじわと追い詰める、といった狙いも非常に有効であることを忘れてはいけない。

CPU戦攻略

何よりもその低耐久が痛い。

細かい攻撃を連射されたりすると、あっという間に耐久が削られてしまう。

強力な攻撃を一発でも喰らうともう危険域となるため、とにかく慎重に立ち回ることが必須。

無理に前へ出ずに、中距離～遠距離を主体として戦った方が安全。

MEPEも迂闊な発動はせず、確定時や瀕死時に限定した方が良い。

僚機考察

F91は機動力と射撃性能の高さがウリだが、弱点である耐久力の低さもやはり無視できない。

BR1発も耐えられない耐久のときに通信してもまだ損傷拡大と表示されるときがあるので

相方には予め通信時の耐久目安を言っておくといいかもしれない。

先落ち厳禁のコスト帯と組むと苦しいので、なるべくならコスト2000機体と組みたいところ。

その点さえ押さえれば、F91自体はバランス型の機体なので、僚機のタイプを選ばず組んでいける。

コスト3000

高い機体性能がウリのコスト帯。

F91先落ちが許されないので、どの機体と組んでも最初は逃げに回ること。

ただケツを向けて逃げるのではなく、さりげなくBRやヴェスパーを撃って行こう。

- ・フリーダムガンダム

高機動力・射撃性能と低耐久値という、F91と同様の特徴を持つ3000機体。

なるべく中距離から射撃連携でラッシュをかけていきたい。

フリーダムの数少ないの弱点である「味方を追われること」という事態にF91なら対応出来るのもいい。

コスト2000

コスト2000なら戦力的・コスト的にもっとも安定するコスト帯。

前述の通り、F91はことさら2000帯との相性が良い。

- ・ガンダム

射角が広く優秀なBRと高誘導なBZを持つ機体。基本性能の高さを活かした堅実な組み合わせ。

BR(F91)>BZやBR(ガンダム)>BL or ヴェスパーというように、射撃連携の幅が広い。

相手に砲撃機がない場合はCSヴェスパーで相手を泳がせ、着弾の早いCSBRで狙い撃つという、遠距離戦もできなくはない。

基本的に忠実な足並みをそろえた中近距離のクロス取りがメインになる。
一見地味だが、2on2を柔軟に立ち回れるのはこの組み合わせの強みだろう。

・インパルスガンダム

ガンダムほど射撃に爆発力がないが、高い機動力で安定した戦いが期待できる組み合わせ。
共に格闘も悪くない為、擬似タイマンもできるし、機動力を活かした方追いも可能。
ガンダムより更に地味かもしれないが、「基本的に忠実」なペアといえるかもしれない。

・ストライクガンダム

二つのモードを扱える万能機F91を越える、真の意味での万能機。
エール状態では、ガンダムやインパルスのように基本的に忠実な堅実な戦いができるし、
ランチャー状態でF91が前衛を受けて敵陣をかき回すことも出来る。
また、ソード状態をヴェスパーで援護し、ソードの圧倒的な格闘力とヴェスパーのダウン力を存分に発揮することも可能。
MEPEで相手を引きつけ、ソードにぶった切って貫うなんていうこともできてしまう。
ストライク自体がやや玄人向けの今作だが、存分に性能を生かせる相手ならばF91ともかなり相性が良いことは間違いないだろう

・ガンダムF91

「当たらなければどうということはない」を地で行く組み合わせ。当たると大変なことになるが、
ヴェスパーを交互に撃つだけで敵にはかなりの脅威。
クロスをしっかりと取れるのならば敵を寄せ付けることなく撃破も可能。
MEPEも同時に発動すれば敵に絞る絞らない。
しかし低耐久力が際立つため野良ではお勧めできないだろう。

・ガンダムヴァサーゴ

豊富な種類の射撃攻撃を持つ万能機。
ヴァサーゴの拡散 ヴェスパーや、弟者 ヴェスパーCSといった強力な射撃連携が可能だが、
変形は出来るものの、運動性、機動性がそれほど良いわけではないので、F91が気を配る必要がある。
可もなく不可もなくといったところだろうか。

・ガンダム試作3号機

相手にとってかなり嫌な組み合わせ。
3号機のBZにF91のサブ>BRもしくはヴェスパーとダウンを奪う手段が豊富。
片追いの状況を作りやすいので、ベースにはまれば一方的に試合を運べる。
F91の耐久力と3号機の格闘性能を考えると乱戦に多少弱いのが欠点か。
また、3号機の武器の問題でMG機体が苦手なので、場合によってはF91が頑張らないといけない場合も、
コンテナミサイルのMEPE誤射にも気をつけたい。

・Zガンダム

F91と同じく、二つのモードを扱えるやや援護よりの万能機。
変形によって2000では他の追従を許さない機動力を持っているため生存能力が高く、
BR連射やハイメガの援護力も高い。
その為、基本的にはF91が前に出ることになるが、高い運動性を生かして回避重視に立ち回り、Zの援護を待とう。
F91先落ちでも問題ないが、Zが落ちるタイミングを誤ってしまうと後が辛くなる。
場合によってはZが前に出なければいけない場合もあるので、お互いに広い視野が必要かも。

・サザビー

ファンネル ヴェスパーが強力だが、サザビーの機動性ゆえ、F91の仕事がいっぱいになる。
基本は前衛で囮となり、サザビーに向かう敵の迎撃や格闘のカットなど、
とにかく常時目を光らす必要がある。
耐久力の関係上、相性はあまり良くないかもしれないが、
しっかり立ち回りさえすればサザビー側もそれに応えてくれるはず。

・ヘビーアームズ

一見援護機だが運動性が高く、結構前衛でも強い機体で、相性は悪くない。
豊富な弾数で相手を動かしてもらい、ヴェスパーや格闘などで間打ちしていくのが基本。
また、F91のやや苦手な高い着地取り性能を誇る試作3号機に武装的に有利というのも心強い。
しかし、いくらヘビーアームズの運動性良いと言っても、それほど機動力があるわけではないので、F91が調子に乗って分断されないように気をつけよう。

・マスターガンダム

機動性・格闘の性能が半端じゃないので、思う存分暴れてもらおう。
格闘主体なためカットされるとダメージ負けしてしまうので、F91はとにかく敵相手の邪魔に専念。
サブ>BRといった避けづらい連携やヴェスパーなどで存在をアピールしよう。
明鏡止水とMEPEをあわせるとかなり厄介。

・ZZガンダム

機動力は低いものの、高い火力と爆発力を備えた機体で、相性はなかなか良い。
ヴェスパーのダウン力でZZの格闘チャンスを増やすのも良いし、F91がちょっと前に出て
ZZの豊富な射撃で援護してもらうのも良い。
お互いにダウンを取りやすい武装なので、F91も強気に格闘にいけるのは嬉しいところ。
しかし、ZZが方追いされると逃げ切るとは困難なので、方追いをされないようにF91が気を配る必要がある。

落ちるタイミングは出来るだけ合わせるように心がけよう。
また、MEPE中にZZの特格やCSが入ってしまうと、味方とはいえ大変なことになるので注意。

コスト1000

・陸戦型ガンダム

中距離で遠での圧倒的なダウン性能を誇る組み合わせ。
ヴェスパーを避けた相手にミサイルを連射するだけでガリガリ削れる。
ミサイルや砲撃モードの誘導性が極めて高いため相手が陸ガン片追いでいても地上ダッシュがそこそこ速いのである程度は逃げられるので相手の隙にヴェスパーを叩き込める。
常に片方をダウンさせ、片追いの形にするのが理想系。

・ヴィクトリーガンダム

F91が囷となり敵をひきつけている間に闇討ちパーツアタックを当てていく。
基本的には万能機ペアのような動きで問題無いが、Vの形態によってF91も装備を変更できると良いだろう。
万が一、Vが片追いされても変形で逃げられるし、強力なシールドやアシストがあるので自衛力が高い。
攻めをさせる敵のスキを付いたところに攻撃を入れていくのがF91の仕事になるが、V放置というも充分にありえるので、早々にF91が落ちることだけは絶対にあってはならない。

・グフカスタム

コスト1000ながら高い前衛での機動力と闇討ち能力を持つグフと、中距離で遠での高い着地取り性能を持つF91のヴェスパー//との連携は強力。
相方の腕によってはグフに前衛を完璧に任せ、CSでの着地取りやカットだけを狙うといった砲撃機的運用も可能。こちらに近づかれたところでBRに換装すれば問題なく、全距離において手数で相手を圧倒することができる。

VS.F91対策

素早いのでなかなか戦い辛い万能機。しかし耐久が500しかないのでパターンがわかれば落とすのは楽。
BRやBランチャーといった射撃で足が止まらず、動きも軽快なので慎重に立ち回ろう。
耐久力が低い事故に弱くて、乱戦になると飛び込みにくいという弱点を突いてかき回すのも手。
ただしヴェスパーでこかされて片追いになっては元も子もないのでそこは注意。

ヴェスパーをメインに使ってくる相手には、必ずどちらか片方は張り付けておくべき。
ヴェスパー時は格闘力がほとんど皆無なので、バクステ射撃に注意すれば先出しもできる。
基本的にはV2のAB時のメインの廉価版みたいな性能で、ヴェスパーでダウン 片追いされる、という悪循環になりやすいことに注意。

MEPE状態は恐いが、射撃を乱射してくるF91はすぐ弾切れになる。
BRの弾数は最大で7発、ヴェスパーは4発ということ覚えておこう。

また、格闘コンボを食らうとそれなりに持っていかれるので注意。
MEPE状態のF91を相手に無闇に横ステは厳禁。
カットするにも、残像が残っていると射撃が逸れてしまうので、軸をあわせたり密着して格闘を叩き込むなど工夫が必要になる。

しかし、太いビーム兵器を持っている場合や、Zのハイメガのような判定の広い格闘をMEPE中に強引に当てに行くのもよし。
やや博打だが、耐久が低い+ダメージが二倍なので一度当たってしまえば耐久力を半分以下に出来ることが多い。

武装解説等はガンダムF91へ。