

正式名称：ZGMF-X56S IMPULSE GUNDAM 通称：インパ、フォース、FI、シンバルス
 パイロット：シン Gクロスオーバー：デストロイガンダム
 コスト：2000 耐久力：580 盾：実体 変形：× 換装：×

形態別武装一覧

フォースインバルスガンダム

射撃	名称	弾数	威力	備考
射撃	ビームライフル	10	100	総弾数が多いIBR
CS	フライヤー射出	-	183	Cフライヤーを射出しコアスプレnder形態へ移行
サブ射撃	ライフル反射	(10)	140(盾50, BR100)	シールド投擲 BR反射
特殊射撃	胴体分離射撃	(10)	90 149 157	胴体を分離、3連射まで可能
格闘	動作	入力	威力	備考
通常格闘	払い 突き 斬りつけ&回転斬り飛ばし	N N N N 前	232	前作の4段
	払い 盾打ち上げ 前宙斬り落とし	N N	195	前作の後格 特格
	払い 突き バク宙して払いぬけ	N N	190	前作の2段目前派生
	払い 突き 払い飛ばし	N N	169	前作の2段目止め
ステップ格闘	斬りつけ 斬り飛ばし	ス N	180	前作横格闘
BD格闘	斬りつけ&払いぬけ	BD	148	前作前格闘
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	179	射撃と格闘が1セット。突き最終段HITで爆発が発生
アシスト	支援機	回数	威力	備考
モビルアシスト	セイバーガンダム(MA)	4	74~112	ビーム砲を2セット撃ちつつ突撃

コアスプレnder形態

射撃	名称	弾数	威力	備考
メインorサブ射撃	バルカン	50	4~46 最大12連射	
特殊	動作	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(メイン射撃の弾数と盾が回復する)

更新履歴

08/10/25 ステルス状態であったGCO解説、封印安定コンボ、参考(キャンセル補正)の3項を削除
 08/10/20 各種武装に詳細なデータを追記、GCOの解説項および封印安定コンボ&参考のコンボ欄を試験的にステルス化
 08/09/13 容量問題解決のため2ページに分割

機体概要

前作同様に扱い易い万能機だが多くの特徴的な攻撃が追加された。
 特に射撃武装各種の追加により、他の万能機には無い非常にトリッキーな行動が可能となっている。
 しかしその代償としてかストライクガンダムのような他シルエットへの換装は採用されていない。

メイン・サブ・特殊射撃の3つ全てがBR関連の兵装であり、弾数を共有している。
 だが総弾数が10発と多い上にリロード速度も良好、更にはチャージショットにより全弾補充することが可能。
 その際には破損してしまったシールドも復活するというオマケ付き。
 機動性能も高コスト並のBD速度を誇るため、中~遠距離の持久戦ではかなりの粘り強さを見せる。

反面どの武装も発生の遅さが目立ち、近距離戦では先出し格闘なども仕掛けづらい。
 どちらかという高い機動力を活かしてのクロスビームやカットなど、僚機との連携を重視する機体であり
 タイマン状況では後飛びや後出しを意識した受けの立ち回りに徹した方が無難。

また、スーパーアーマーを潰す攻撃手段がないため、スーパーアーマーを持つ敵機には十分注意したい。
 その上、ファンネル機を相手にした場合、サブ射撃の利点を潰される上に、射撃でファンネルを強制回収させる手段もないのでこちらにも注意したい。

特格で止めを刺して勝利した場合、リザルト画面でフォースシルエット装備でありながらエクスカリバーを構えている。

コアスプレnder形態

CSを行うことでこの形態へ移行する。

操作は基本的に可変機と同じで、上昇も下降も可能。また、全方向にショートステップが可能なほか、変形入力で加速も可能(当然ブーストゲージを消費する)。加速中にも上昇、下降は可能。ただし、上昇、下降中に加速すると地面と水平になるため、再度入力が必要。

しかし射撃武器はバルカンのみとなり、他の攻撃手段は一切無い。さらに、撃つと必ず地面と水平になる。この戦闘機形態では機動力や火力が著しく低下するため、状況次第ではあるが **基本的には即ドッキングしてMS形態に戻るべし**。

射撃武器

CS以外は全てBRを使用する。
当然、メインと弾数を共用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

[威力:100][常時リロード][リロード:5秒/1発][属性:ビーム][よろけ][ダウン値:2.0][補正率:??%]

[発生:22フレーム][硬直:53フレーム][キャンセル サブ射撃,特殊射撃]

発生はやや遅いが、誘導や攻撃判定に優れるSEED系特有の緑BR。
他機体のBRと比べて弾数が10発と多い上にリロード速度も水準で燃費がいい。
だがサブ・特射と共用しているため、意外と減りが早く少々足りないと感じる事も。

サブ射撃と特殊射撃の2種へキャンセルが可能。
特に後者はHIT確認こそ厳しいが中距離では安定して繋がるので、ダウンを奪いたい時にはキャンセルさせよう。
しかし合計3発もの弾を消費する上、ダメージも殆ど伸びないので使いどころの判断を間違えないようにしたい。

なお、右ステップ振り向き撃ちでシールドを前に出しながら撃つモーションになる(盾の発動率がアップ!)。

【CS】フライヤー射出

[威力:183][チャージ時間:2秒][属性:実体弾][ダウン][ダウン値:3.0(+爆風0.5)][補正率:%]

[発生:21フレーム][硬直:61フレーム][キャンセル なし]

ロック方向へと突進しながらチェストフライヤーを射出、レッグフライヤーはその場に留まり時間とともに消滅する。
自機はコアスプレnder形態に分離して移行する。
インパルスの射撃武装の中で最も威力が高く、発生も(Cスプレnderのバルカンを除けば)最速。
フライヤーの当たり判定も大きいので近距離では見た目以上に当てやすい。

だがチェストフライヤーの弾速が遅く誘導も殆ど無いので、中距離以上では使いにくい。
上半身射出時に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。
戦闘機形態時に近距離戦を行うのは無謀にも等しいため、外した際のリスクは甚大である。
(分離する事による当たり判定の縮小化、および発生時の前進もあってカット耐性はそこそこだが、)

安全重視で攻撃に使用せずに、回避や弾数リロードの手段としてのみ利用してもよい。
建物の裏からCS 合体前にステップを踏めば比較的安全にドッキングできる。
敵の傍でチャージしてしまった場合には格闘HITからCSキャンセルするか、高飛びで離脱してから撃つのがいい。

また抜刀動作からキャンセルして出すことで任意の方向にCSを出すこともできる。
緑ロックでないとダメだが、遮蔽物が無い時や敵に見られているときでも比較的安全にCSが撃てるので上手く活用しよう。

コアスプレnder形態時

バルカンをばら撒けるので虫の息の相手にプレッシャーをかけられるが、戦える性能ではないので狙わないように。
基本は即座にドッキング。

【メイン・サブ射撃】バルカン

[威力:4~46][撃ち切りリロード][リロード:5秒/50発][属性:実弾][無属性][ダウン値:0.1][補正率:??%]

バルカンを1~12発発射。

進行方向にしか発射できず誘導も無い。その上撃つと、地面と水平になる。
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。

【特殊射撃・格闘・特殊格闘・アシスト】ドッキング

向いている方向へ加速しながら上昇して各パーツとドッキング、決めポーズを取りつつインパルスガンダム形態に移行する(戻る)。

行動時間や硬直など多少ある為ノンリスクという訳にはいかないが、コアスプレnderでいるよりははるかにまし、基本的にCSで分離したら即座にドッキングしてMS形態に戻る事。

このドッキングの隠れた特徴として **BR弾数全回復 + シールド復活** という利点がある。

その為BRの残弾が少なくなってきたらCS ドッキングと行う事で、BR弾数の任意リロードが可能となっている。

また終了時にボーリングをする為多少硬直があるが、その際は前に出したシールドにシールド判定がある。

ドッキングの際の小上昇で射撃・格闘をかわすことも可能。ドッキングで回避ということも頭に入れておくと良い。

【サブ射撃】ライフル反射

[弾数共用][威力:140(盾50、ビーム100)][ダウン値:2.0(盾0.5、ビーム2.0)][補正率: ? %]

[発生: 28フレーム][硬直: 76フレーム][キャンセル なし]

レバー入力方向(正面or左右前方)にシールド投擲 そのシールドにビームを撃ちロック対象へ反射させる。使用時にシールドが無くなる事も無ければ、シールド破損時に撃てないという事も無い。

発生が遅く誘導も無いので普通に撃ってもまず当たらない。

硬直時間も1秒弱と結構長い上に、動きを止めてしまうのでリスクが大きい。

また、入力後は空中判定になってしまうので、地上で撃ったとしてもBDゲージを消費してしまうのがネック。

ただ技自体の硬直は大きいですが、技後の再行動・再攻撃までの時間はむしろ短い。

投げたシールドの位置から敵機に向かってBRが飛んでいくので、物陰にいる見えない敵に対して中継射撃をする事が可能。

また横方向反射時の攻撃判定の特異性のお陰で、敵の不用意な横ステップや円軌道BDにはいい牽制になる。

盾投擲とBR反射時の2度に渡って銃口補正がかかるため、反射前にステップを入れられても誘導して強引に当たる事も、

.....いずれにせよ、**命中率が敵の行動に依存する** ので積極的な使用は控えるべきではあるが、

中～近距離でサブをヒットさせた場合はHIT確認からメイン射撃が繋がる。

160～190モのダメージが稼げるため、残弾が許す限りは追撃しておきたい。

シールド投擲時に赤ロックであればその後に緑ロックになったとしてもBRは敵機へ向かう。

高飛びするGP02にも当たる。

建物越しに一方的に攻撃できるのが利点であるが、ファンネルには遠く及ばず、ファンネル機がいる場合にはこの利点が潰されかねないので封印したほうが良いだろう。

【特殊射撃】胴体分離射撃

[弾数共用][威力:90 144 158][ダウン値:2.0×1～3][補正率: ? %]

[発生: 39フレーム][硬直: 77フレーム][キャンセル なし]

上半身と下半身を分離させつつBRを発射。

射撃ボタンを押し続ける事で最大3連射まで可能で、3ヒットさせれば強制ダウンとなる。

発生がかなり遅く、1発毎のダメージや誘導もメイン射撃より低い、銃口補正自体も甘い。

だがこの攻撃の最大の特徴は、分離動作によって攻撃の回避が出来ることにある。

当たり判定を分離することによって、分離する直前までの攻撃を避けることができる。

また、発生から数フレームの間、インパルスへの誘導が切れる。

一定時間が過ぎると敵の攻撃の目標は上半身へ向けられ、誘導自体も上半身へ向かうが、それまでは当たり判定の無い所へ敵の攻撃が誘導する。

そのため、相手の格闘が妙な所で空ぶっている事も、

また誘導が上半身へ向かうため、合体時にも回避できる事も、

しかし、攻撃範囲の大きい攻撃はまず回避は不可能で、格闘全般についても「避けられたらラッキー」程度のレベル。

下方向への誘導が強くなり下半身へ当たったり、爆風も当たったりするので、確実に回避出来るわけではない。

とはいえ狙えば回避できる武器も十分多い、相手の着地取りやカットをかわせれば御の字である。

本機のトリッキーさを象徴する武器なので、なるべく使いこなして被弾率を下げたいところ。

振り向き撃ちのカバーにも一応使える。

格闘

威力や踏み込み速度、初段の攻撃範囲など節々に優れた面は見られるものの、発生が総じて遅いため積極的には仕掛けづらい性能。伸びなども甘い所があり、届くと思った距離でも届かないことも。しかし射撃戦での火力不足を補うためには、あえて先出しを試みることも必要か。単発ダウン系の後格闘がなくなったために乱戦時ではダメージ負けしやすいので、使いどころを見極めて使おう。

【通常格闘(空地共通)】

[威力:80 146 195 232][ダウン値:1.0 1.0 1.0 1.0]

[発生:29フレーム][初段硬直:79フレーム][ヒット時キャンセル サブ射撃、特殊射撃、特殊格闘]

空地共通、ビームサーベルによる四段技。1(よろけ) 2(よろけ) 3(よろけ) 4(ダウン)。

派生も含め、前作のN格闘と同じものと思っていい(射撃派生のみ削除され、N前派生が追加された)。

出し切り時は232ダメージと高ダメージだが、やはり長く、カット耐性は低め。

その上、きりもみダウンは奪えないため、高高度ではブーストがないと逆に危険なことも。

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。

そのため、避けられそうな場合に誤って出してしまうが、避けられずにHitしたのにボタン入力をしていなかった為、1段で止まり

相手からフルコンボ...という場合があるので注意。

格闘Hit確認からボタン連打する人程多い、かと言ってHit確認前から連打していると回避された後余裕で反撃される隙を晒す。

上記のような事が起こりうるので、確定場面以外ではステ格、BD格を推奨する。

2段目は最後の部分だけ入力すればよいので、間違っても空振り時に3段目以降が出てしまわないように。

全段サブ射撃、特殊射撃、特殊格闘でキャンセルが可能。

とは言え、実用的な選択肢はあまりなく、以下のコンボだけ使えば全く問題はない。

攻め継続として、2段目をサブ射撃でキャンセル、地上ではサブではなく特射で。

カット対策+きりもみダウンとして、3段目を特射でキャンセル。

最大ダメージ+きりもみダウンとして3段目を特格キャンセル。

ずらし押しでのCSCとして3段目を特格キャンセル(FE)後CSC。

後々の事を考えるとCSCを狙いたい。

・ N前派生

[威力:80 120 195][ダウン値:1.0 1.0 1.0]

盾で打ち上げた所を叩きつける、前作の後格闘 特格派生。

盾の有無に関わらず派生は可能。

所要時間が短い上に上下方向へ良く動くため、カット耐性が高い。手取り早くダウンも奪える上、威力も約200と十分値。

しかし最大の魅力はコンボ終了と同時に着地(=ブースト回復)が狙えることだろう。

特に射撃機体に対してはNNサブなどの攻め継続よりもこちらの方が断然有効と言える。

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。

N格を入れたらこれ1択でも構わない程高性能。

・ NN前派生

[威力:80 146 190][ダウン値:1.0 1.0 2.0]

バック宙からブーストして斬り抜ける、前作のNN前派生と同様のもの(累計ダウン値も前作と同じく何故か4.0)。

追撃はほぼ不可能。サブ射撃が受身に刺さる時もあるが、基本的に追撃はせずにBDで移動したい。

カットが飛んでくる状況や混戦からの離脱など、ダメージ負けしそうな場面ではとりあえず派生させると吉。

弱点は前方へ大きく移動しているが吹っ飛ばした敵もインパルスと同じ方向へと吹っ飛んでいるため相手と距離が近くなってしまいう点と、攻撃不能時間がやたらと長い点。

そのため、これできりもみダウンが奪えたとしてもあまり意味がなかったりも。

こちらは余程のことがない限り狙わなくて良い。

・ N二段止め

[威力:80 146 169][ダウン値:1.0 1.0 1.0]

前作同様、2段止め時はオートで薙ぎ払いに派生する。

ダメージが少なく、全く使う必要がないため封印安定。

ちなみに突きが多段なため、壁に当たるとhit数が増え、その間にすり抜けることも、そのような状況になりそうなら、ダメージが少なくなるとはいえ特格派生したほうがいいかも。

通常格闘	動作	累計威力 (累計補正率)	サブC [D追撃]	特射C [D追撃]	特格C [D追撃]	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
1段目	横斬り	80(80%)	116	?	150	?[?]	1	80(20?)	1	よろけ
2段目	突き刺し	146(62%)	184	174	158~ 196	?[?]	2	15(2x6)	1(x?)	よろけ
3段1hit目	横斬り	195(46%)	220	216	235	225[?]	3	80(10)	1	よろけ
3段2hit目	横回転斬り払い	232(?%)	235[?]	?[235]	?	?[?]	4	80(?)	1	ダウン
[放置時]3段目	斬り払い	169(?%)	?[?]	?[?]	?	?[?]	3	25(?)	1	ダウン
前派生	バク宙斬り抜け	190(?%)	191? [?]	190? [?]	209	?[?]	4	?(?)	2	跳ね上げダウン

前派生1段目	アッパー	120(? %)	? [?]	143 [?]	?	157 [?] 2	? (?)	1	跳ね上げダウン
前派生2段目	跳び上がり叩き斬り	195(? %)	? [197]	? [197]	?	? [?] 3	? (?)	1	叩き付けダウン

【ステップ格闘(空地共通)】

[威力:100 180][ダウン値:1.0 1.0]

[発生:28フレーム][初段硬直:81フレーム][ヒット時キャンセル サブ射撃、特殊射撃、特殊格闘]

空地共通、袈裟斬り 横回転薙ぎ払いの2段技、1(よろけ) 2(ダウン)、

前作の横格闘と同じモーション。

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。

2段技で且つ180ダメージ/ダウン値2.0というなかなかのダメージ効率を誇る。

初段の攻撃判定が横に狭いため敵の横ステップを狩るのは難しいが、回り込み性能が高いため先出しも一応は可能。

敵のBD移動や着地を読んで、やや遠めから振っていきと踏み込み速度も相まっていい感じに奇襲がかけられるだろう。

攻撃時間が少なく、終了時の隙も少ない、その上いざという時の特射もあるが攻撃中はその場から全く動かないのでカットには注意を。

また、高高度の場合、ブーストが無い時に受身を取られると逆にピンチになりかねないので注意が必要。

通常格闘と同様に3種のキャンセルが可能。ダメージ効率を考えると初段キャンセルや追撃は考え物であるが、状況で使い分けよう。

どちらかと言えばモビルアシストHIT時の追撃や、味方との友情コンボで大ダメージを狙いたいところ。

ステップ格闘	動作	累計威力 (累計補整率)	サブC [D追撃]	特射C [D追撃]	特格C	CSC [D追撃]	累計 ダウン値	単発威力 (単発補整移行値)	単発 ダウン値	属性
1段目	袈裟斬り	100(80%)	153	136	150 170	157 ~ 167	1	100(20)	1	よろけ
2段目	横回転薙ぎ払い	180(50%)	205 [?]	? [186]	?	? [?]	2	100(20)	1	ダウン

【BD格闘】

[威力:60 148][ダウン値:1.0 1.0]

[発生:27フレーム][初段硬直:93フレーム][ヒット時キャンセル サブ射撃、特殊射撃、特殊格闘]

横斬り 斬り抜きの単発2HIT技、1(よろけ ダウン)、前作の前格闘。

威力は低いがカットされにくく終了後の隙も少ない。

伸びが良く斬り抜けでそこそこ移動する為、外しても反撃を受けにくい。

初段の攻撃判定も横に広く、先出しや闇討ち、離脱など用途は色々。

発生も格闘の中では最速。

しかし前作とは違い、今作では発生の遅延や入力の関係から咄嗟に出せなくなったことなどの弱体化が目につく。

ダメージ効率も相変わらず悪いので、これだけ出してもダメージ差は付けられない。

とはいえ、積極的に狙える格闘であるので、この格闘を使って手数を増やしたいところ。

敵機へのトドメや、足止めによる片追いなどへの戦術的メリットを目論んでの使用がメインとなるか。

特殊格闘での追撃は最速であれば跳ね上げた敵の真下から行う形になるため、受身の有無を問わずに決まりやすい。

ただし誘導が無く、カプル・ガンタンクなど背の低い機体には当たらないこともあるので注意。

外すと怖いので、基本的に追撃は味方機に任せたいところ。

また、受身狩りは今作では封印でよい。

BD格闘	動作	累計威力 (累計補整率)	サブC [D追撃]	特射C [D追撃]	特格C	CSC [D追撃]	累計 ダウン値	単発威力 (単発補整移行値)	単発 ダウン値	属性
1hit目	横斬り	60(80%)	113	96	130	128	1	60(20)	1	よろけ
2hit目	斬り抜け	148(50%)	160(盾+BR)163(受身狩りBRのみ) [?]	? [?]	188	165 [?] 2	2	110(20)	1	跳ね上げダウン

特殊

【特殊格闘】

[威力:40 139 179][ダウン値:1.0 1.0]

[発生:29フレーム][初段硬直:121フレーム][ヒット時キャンセル なし]

フラッシュエッジ投げ エクスカリバー突撃の単発多段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であり、そのモーションは(前作の)デスティニーガンダムの前格闘を髣髴とさせる。

やや長めのスタンを誘発するフラッシュエッジ・ブーメランを投げ、多段ヒットのエクスカリバー(対艦刀)を前に突き出して突撃、突き刺しの最終段が命中すると突き刺さったエクスカリバー諸共爆発が発生し、追加ダメージ。

FEから爆発まで全段命中すると強制ダウン。
 FEの戻りには当たり判定はなく、抜刀状態の是非なども問わない。
 FEが当たらず多段突きのみが最後までヒットした場合は強制ダウンにならない(威力155)。
 一心爆風にも当たり判定があるようだが、まず当たらないので、こちらは気にしなくてもいい。
 ブーストを消費する。

この攻撃の利点としては、FEが射撃属性なために当たれば確実に敵の格闘を潰せることと、全段ヒット時に強制ダウンが取れて敵を長時間拘束できること。
 さらに、振り向き撃ちの概念がなく、二段目の突撃で再銃口補正が掛かるので誘導を切られない限り射程内ならほぼ当たるといっても挙げられる。
 欠点は、FEの誘導がほぼ無い点とカット耐性の低さ、そして外せば大きな隙を晒すという3点。
 硬直の長さとはかかるとして、誘導が無い上に発生が29フレームoverとあっては先出しは難しいだろう。
 ただ、インパルスの格闘の中では唯一上下への誘導が良い格闘である。

今作では唯一単発(初段で)ダウン状態にもっていける武装。
 狙えるのであれば、積極的に狙い手取り早くダウンを取って、方追いなどに持ち込みたい。

強引だが、FEを囮として、敵の着地時にエクスカリバーだけを当てるといった運用もできる。

ただし、スーパーアーマーの機体にはFEでスタン出来ない上、エクスカリバーが刺しこめないで爆発も起こせないで注意。

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(行きだけ)	40(? %)	不可	?[?]	<1	40(?)	<1	スタン
2hit目	突き刺し突撃	135(? %)	不可	?[?]	3<X	4x30	? x30	ダウン
3hit目	突き刺し押し込み	139(? %)	不可	?[?]	3<X	(?)	?	ダウン
[全hit時?]4hit目	爆発	179(? %)	不可	?[?]	5	250 (?)	2<	ダウン

モビルアシスト

【アシスト】セイバーガンダム

[威力:74~112][リロードなし/4回][属性:ビーム][よろけ][ダウン値:1.5×2セット][補正率:%]

[発生:51フレーム][硬直:38フレーム][キャンセル なし]

MA形態のセイバーガンダムが現れ、ビーム砲を2セット撃ちつつ突撃する。

セイバー本体の誘導・旋回性能は高いものの、ビームそのものの誘導はイマイチ。
 また、1回でもステップされてしまうと、ビーム・セイバー本体ともに誘導が切れてしまう。
 しかしこの手の突進+射撃系アシストとしては攻撃の発生が51フレームと早い(ZZと同率1位)。

BDや変形で滞空している敵に出すと効果的。高飛びされたときにもほぼ真上まで追ってくれるので有効と言える。
 ダメージ効率も追撃によって伸びるため高く、射撃戦におけるダメージレースでは頼もしい存在。

なお、特殊射撃をアシストキャンセルすることで敵の攻撃の誘導を切ることが可能。
 タイミングはシビアだが、入力をミスしても特殊射撃に化けるのでリスクも少ない。

コンボ(>はキャンセル)

	威力	備考
メイン射撃		
メイン>サブ[BR]([盾+BR])	133(142)	盾の方向が最短距離で最速なら繋がる?(近距離で盾の方向が最短距離で最速)
メイン>サブ[BR]([盾+BR]) メイン	142(149)	きりもみダウン。ただし弾を3発消費。足を止め続けなくてもよいのが利点。追っている状況などに。
メイン>サブ[BR]([盾+BR])>CS	180前後 (?)	最後のCSで多少動くのでカットを回避できるかも?
メイン>特射	129	中距離までなら繋がる。サブの盾があたらない場合は特射すべき。
メイン>特射×2	134	中距離までなら繋がる。強制ダウン。
メイン>CS	153	セカイン。近距離なら繋がる。強制ダウン。
サブ射撃		
サブ[BR] メイン	165	中~近距離なら繋がる。狙えるのであればこちらを狙いたい。
サブ[BR] メイン>サブ[BR]([盾+BR])	170(?)	強制ダウン。
サブ[BR] メイン>特射	?	強制ダウン。
サブ[盾+BR] メイン	190	至近距離なら繋がる。攻め継続としても破格のダメージとなる。
サブ[盾+BR] メイン>特射	?	強制ダウン。
サブ[盾+BR] メイン>サブ[盾]	192	強制ダウン。
サブ[盾+BR] メイン>サブ[BR]	194	強制ダウン。

サブ[盾 + BR] サブ[盾 + BR]	195	強制ダウン。
サブ[盾 + BR]>CS	205	セカイン。強制ダウン。キャンセル補正がかかってない？
N格		
NN>特格	158 ~ 196	きりもみコンボ。コンボ時間は長め。これを狙うぐらいなら出し切りを狙いたい。
NNN(1HIT) 特(FE) CS	221	至近距離でずらし押しした場合、これじゃないと間に合わない。
N前>特格		緑ロックになることが多く、突きが安定して入らない。
N前>CS	157	強制ダウンが取れる。
N前>特射	143	吹き飛ばし。連携で使えばNN前よりも有効。
ステ格		
ステ>特格(FE)>CS	170 ~ 172	強制ダウン。
ステ>特格(>CS)	170	ずらし押しで強制ダウン後にCSCでドッキングを狙う。弾数回復を狙わなければならない緊急時に。
B格		
B格(1段)>特格(FE)>CS	130程度	強制ダウンが取れるがFEからCSが最速だと強制ダウンにならない時も。
B格(1段)>特格(>CS)	130	ずらし押し。時間が惜しい時に。ダメージ重視なら
B格>特格(>CS)	188	ずらし押し。さっさとリロードしたいなら
B格 B格 B格(1段)	176	お馴染みの受身狩り。
B格 N前N	180	前作の前 後特の今作バージョン。ダウン時間を稼ぎたいなら 今作では狙いにくい。
B格 NN前	???	今作はこれもあり。とりあえず速く終わりたい時は ダウン時間は短い。今作では狙いにくい。
アシスト		
アシスト1HIT メイン	144	非ダウン
アシスト2HIT メイン	162	強制ダウン

戦術

メイン射撃以外の攻撃が全て隙が多め・癖も強めという事もあり、メイン射撃主体で攻めていくのが基本。単機での火力がやや低いため、高い機動力を活かして相手と連携をとる事が重要である。

依存度の高いBRだが、弾数が多くリロード速度もそれなりなので、対人戦では無理にCSで全弾補給を狙う必要は無い。ただし盾の復活ができれば射撃主体の持久戦ではかなり有利に戦えるため、長期戦を考える場合には有効だろう。

火力の低さを相手が補いきれない場合には、インパルスも前へ出て格闘戦に臨まねばならない状況も出てくる。各種派生やキャンセルによりカット耐性や威力を加減できるため、当てることができれば強力だが、発生の遅さから先出しで振っていくべきではなく、敵の先出しを誘ってからの反撃が基本。最速であるBD格でさえ、他機体の発生に負けてしまうので注意。プレイヤーの回避能力と読み合いのスキルが問われる。

派手な武装もなく赤ロックも短い上に、遠距離の攻撃手段が殆どない為、距離を離されないように常に中距離以近を維持したい。幸いにしてBDの速度・持続ともに優秀なので放置されることもなく、2on2対戦では囷役を務めるのに向いていると言えるだろう。特に奪ダウン性能の低さから機体相性的に厳しい機体(スーパーアーマーやファンネルを持つ機体)も何機が存在するため、何も考えず適当に立ち回っているだけでは勝ち目は薄い。乱戦時も単発ダウン系の武装がCSと特格しかないため、避けた方がよい。さらには、アシストカットされると、相手の格闘反撃をもらいやすい。その辺りを念頭に入れた立ち回りを、作戦開始の時点から心がけておくように。