

正式名称：Formula 91 通称：F91
 パイロット：シーブック Gクロスオーバー：ラフレシア
 コスト：2000 耐久力：500 盾：ビーム 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	100	高性能なビーム・ライフル
サブ射撃	ビーム・ランチャー	3	60~112	1回で3発発射、リロードが早い
特殊格闘	MEPE	100	-	一時的に機体性能が変化する。詳細は解説欄にて
特殊射撃	換装	-	-	ヴェスパーモードに換装
モビルアシスト	ヘビーガン	4	40~108	ヘビーガンが移動しながら敵にBR発射、計3発
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	N N	185	2段目を射撃派生可能
	派生ヴェスパー	N 射	164	弾数は消費しない
空中通常格闘	縦斬り 斬り 横回転斬り	N N N	217	高威力
地上ステップ格闘	二段斬り	S N	172	優秀
空中ステップ格闘	二段斬り	S N	172	地上ステ格と同じく優秀。初段はダウン属性
後格闘	シールドガード	後	-	ガードに成功すると派生は不可
	シールドガード 単発ビーム	後 射	120	連射不可
	シールドガード シールド薙ぎ払い	後 格	160	右から左へ薙ぎ払う
BD格闘	サーベル二刀回し突進	BD	?	サーベル部分にシールド効果アリ

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	4	130	移動しながら撃てる高速ビーム、強制ダウン
CS	ヴェスパー同時撃ち	-	169	片方Hitでダウン、両方Hitで強制ダウン
サブ射撃	バルカン	50	4	標準的なバルカン
格闘	ビームシールド	?	?	シールド効果を持つ爆弾を設置 機体が触れるか一定時間経過で爆発
特殊格闘	MEPE	100	-	詳細は解説欄にて
後格闘	シールドガード	後	-	ガードに成功すると派生は不可
	シールドガード 単発ビーム	後 射	120	連射不可
	シールドガード シールド薙ぎ払い	後 格	160	右から左へ薙ぎ払う
特殊射撃	換装	-	-	ビームライフルモードに換装
モビルアシスト	ヘビーガン	4	?	BRモードと同性能

【更新履歴】

08/11/25 コンボ・戦術ページの転載完了
 08/11/24 AC版wikiより転載 過去編集者に感謝、外部リンク追加
 08/10/29 閲覧できないとの報告があったためコンボ・戦術を2ページ目に移動
 08/10/10 外部リンク追加
 08/09/28 格闘の派生表を再編成

機体解説

大型機並の火力・スピードを保持したまま小型化するというコンセプトを達成した機体。

性能も武装も優秀で、格闘戦から砲撃戦までこなせる万能機。
 特射での武器変更により、様々な戦略に対応する柔軟さがある。
 小型機ならではの軽快な運動性能と硬直の少ない武装で圧倒的な隙の無さを誇る。
 更に特格入力のMEPE発動後の攻撃力増強もある。

しかし唯一かつ重大な弱点として耐久力が500とコスト帯標準より100低く、被弾に対して神経質にならざるを得ない。
 切り札とも言えるMEPE使用時に被ダメージが2倍になることも拍車をかける。
 (参考：通信で「もう持たない」と表示されるのは耐久力100未満)
 隙の無い立ち回りを最大限に活かして攻撃を回避し続けることが必須となる。

以上、耐久値・換装・MEPEの要素によりガンダムやインパルスよりも数居が高め。
 使いこなした時はある程度の安定性があるため、Zのような中～上級者向け機体である。
 ある意味「当たらなければどうと言う事は無い」をシャアザク以上に体現した機体。

耐久値の低さからダメージレースでは不利になると思われがちだが、
 実は全機体中屈指の根性攻撃補正を誇り(全機体中第3位)、残り耐久1の状態ではなんと35%増というとてもない数値になる。

多くの機体はせいぜい16%で打ち止めとなっているのに対し、実に2倍以上の恩恵を受けられることになる。耐久力が僅かになってから(=MEPEの発動チャンス)が勝負という、まさに原作通りのメークミラクルを起こしやすい機体となっている。

余談だが、1人用CPU戦においてCPU僚機として登場する当機は1000CPUの中でも底辺の部類に入る。装甲の薄さゆえに落ちやすく、下手すると500CPUより働く前に落とされる。原因として、場所を選ばず勝手にMEPE発動 2倍のダメージを受ける事が「回避」にしても多い事か？ 一人用CPU戦でF91が友軍の時は、次々と溶けていく1000コストにCPUの強さ以上に泣かされる事多し。

ビームライフルモード

標準的なライフルと3連射のビームランチャー、ビームサーベルを利用した格闘を持つ。命中率の良いビームランチャーを機軸に奪ダウン能力が高いものの、反面、全体的な攻撃力はさほど高くない。中距離戦を豊富な射撃で圧倒し、隙あらば格闘、あわよくばMEPEコンボで轟沈せしめる攻撃的なモード。

振り向き撃ち

BD中振り向き撃ちでBRを撃つとバック転、ステップ中振り向き撃ちでBLを撃つと前作ノワールの様な側転をする。ただの魅せモーションというわけでもなく、タイミング次第で敵の射撃をすり抜けることもある。動きが大きいわけではないので、弾そのものが大きいV2ABのメインなどは回避できない。小ネタ程度なので期待はせぬよう。

【メイン射撃】ビームライフル

[威力：100][常時リロード:5秒/1発][属性:ビーム][よろけ][ダウン値:2.0][補正率:65% 10%]

[発生：15フレーム][硬直：44フレーム][キャンセル サブ射撃, 特殊射撃]

発生が早く硬直も短い、高性能なビーム・ライフル。当たり判定は小さい。

誘導良好で使いやすいが、MEPEでの連射も踏まえて弾数管理には注意。

ビームランチャーやヴェスパーも有るので、節約しながらでもそれなりの弾幕を張ることはできる。

サブ射撃と特殊射撃でキャンセルが可能。

メイン射撃 サブ射撃と連続HITすると強制ダウンを奪える(ダメージは伸びない)。

【サブ射撃】ビームランチャー

[威力：60 101 112][撃ち切りリロード:3秒/3発][属性:ビーム][よろけ][ダウン値:1.4×3][補正率:68% 18% 4%]

[発生：17フレーム][硬直：59フレーム][キャンセル メイン射撃, 特殊格闘]

左肩のビームランチャーからビーム弾を3連射する。銃口補正は低めだが、誘導はそれなり。

メイン射撃ほどではないが発生は早く、リロードも早いのでバンバン撃てる。

単発でもよろけが取れて、3連射する関係から着地取りやカットでの命中率が高い。

ただし、一回の入力で3発すべて撃ち切るので、そこまで連射が利くというものでもないが、

他機体の多くがサブ射で足が止まるのに対して、移動射撃可能。

地味な利点だが、これのおかげでほとんど隙が無い機体になっている。

メイン射撃と特殊格闘でキャンセルが可能。

サブ射撃が全弾HITしていれば、サブ射撃 メイン射撃で強制ダウン。2発までなら攻め継続。

【特殊射撃】ヴェスパーモード換装

[発生：][硬直：35フレーム][キャンセル なし]

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。

一瞬とはいえ脚は止まるので、安全な状況で換装するのがベスト。

ストライクやアレックスのように格闘HITからキャンセルしては出せないが、隙は小さいので着地やステップの硬直と被せても悪くはない。

射撃武器の残弾数は切り替えた時点の状態で止まるため、この後、ヴェスパーモードで戦ってる間にBRやBLの弾は回復しないことに注意。

BRが切れたからと言って安直に換装すべきではない。BLで粘り、BR回復を待つのも戦略。

メイン射撃のビームライフルを換装キャンセル出来るが、BR ヴェスパーと繋ぐのは不可能。

格闘

F-91の格闘は全てにおいて発生が早く、先出しに向くのは勿論、敵の格闘とカチ合った際にも一方的に勝てる。ダメージ効率も高く、特殊格闘による攻め継続も相まって、格闘機体と呼ばれても間違いではない程。

しかし格闘戦に処しての必要耐久を維持できない点がネックとなり、MEPE中でもない限りは接近戦を仕掛けづらいのが残念。

【地上通常格闘】縦斬り[よろけ] 回転上昇斬り[2HIT:よろけ ダウン]

[威力:100 185][ダウン値:1.0 0.5未満? 1.0?]
 [発生:19フレーム][初段硬直:61フレーム][ヒット時キャンセル 特殊格闘、後格闘]

派生	累計ダメ	単発ダメ	後C射派生	後C格派生	ダウン値	累計補正率	累計補正値	単発補正率	単発補正値	属性
一段目	100	100					20		20	よろけ
二段目1hit目	108	10					2		22	よろけ
二段目2hit目	185	100	212	190			20		42	ダウン
射派生	164	80								ダウン

1(よろけ) 2(ダウン ダウン)。ダウン値は初段が1.0、二段目1HIT目、2HIT目で合わせて1.0以上。
 MEPE中に空N格1段 地上N格出し切り×2が出来たので、二段目を2回当てるとダウン値は2以上になる、二段目1HIT×2+二段目2HIT×1では2未満。
 1段目に射撃派生有り。命中前から射撃長押しで右のヴェスパーからビームを撃つ。弾数消費は無い。
 N格闘としては威力が低いものの、攻撃時間がかなり短く、上昇モーションと硬直の小ささからカットされにくい。
 出し切りから後格闘射撃派生でキャンセルをかければダメージ上昇だが、強制ダウンではない。

【空中通常格闘】縦斬り[よろけ] 横斬り[よろけ] 回転斬り[3HIT:よろけ よろけ ダウン]

[威力:100 172 217][ダウン値:1.0 1.0 0.3 0.3 0.3]
 [発生:18フレーム][初段硬直:63フレーム][ヒット時キャンセル 特殊格闘、後格闘]

派生	累計ダメ	単発ダメ	後C射派生[D追撃]	後C格派生	ダウン値	累計補正率	累計補正値	単発補正率	単発補正値	属性
一段目	100	100				80%	20	80%	20	よろけ
二段目	172	90				50%	40	80%	20	よろけ
三段目1hit	182	20				50%	40	100%	0	よろけ
三段目2hit	192	20				42%	44	100%	4	よろけ
三段目3hit	217	60	???	[218]		???	??	???	??	ダウン

ダメージの高さも然ることながら、発生が恐ろしく早い主力格闘。
 最後の回転斬りは体を横にして回転しながら三回転りつけ、終わりに硬直がほぼ無いので硬直を取られづらい、3ヒット目のみダウン属性。
 1・2ヒット目を特格やシールドでキャンセルすることで攻め継続が可能。

【地上ステップ格闘】横斬り[よろけ] 返し斬り上げ[ダウン]

[威力:100 172][ダウン値:1.0 1.0]
 [発生:18フレーム][初段硬直:59フレーム][ヒット時キャンセル 特殊格闘、後格闘]

派生	累計ダメ	単発ダメ	後C射派生	後C格派生	ダウン値	累計補正率	累計補正値	単発補正率	単発補正値	属性
一段目	100	100			1	80%	20	80%	20	よろけ
二段目	172	90	202							ダウン

伸び・誘導・発生のいずれもが高性能なうえ、ダメージ効率も高いという、非常に優秀な格闘。
 追撃にシールド派生射撃で202ダメージ。
 かなりダメージが伸びるので、カットに注意しつつ積極的に入れていきたい。

【空中ステップ格闘】横斬り[ダウン] 返し斬り上げ[ダウン]

[威力:100 172][ダウン値:1.0 1.0]
 [発生:18フレーム][初段硬直:65フレーム][ヒット時キャンセル 特殊格闘、後格闘]

派生	累計ダメ	単発ダメ	後C射派生	後C格派生	ダウン値	累計補正率	累計補正値	単発補正率	単発補正値	属性
一段目	100	100			1	80%	20	80%	20	ダウン
二段目	172	90	202	1						ダウン

見た目は地上ステップ格闘とほぼ同じだが、初段がダウン属性になっている。
 使用感は地上ステ格と一緒にステップやブーストを食ってやろう。
 地上ステ格同様、シールド派生射撃で追撃が可能。

【後格闘】シールドガード

[発生:][初段硬直:80フレーム][ヒット時キャンセル なし]
 タイミングが結構シビアで、一部射撃武装(ゲロビなど)と格闘は防げない模様。
 ヘビーステップのフルオープンなど断続的な連射は、初弾ガードに成功すると自動的に全弾ガードする。
 ガードモーション中に射撃or格闘を追加入力で派生がある。
 (シールドガードに成功した場合は派生を出せない)
 ゲロビ等の「機体を貫通する」という性質があるものは真正面からシールドガードを行うと背後の無防備な部分に貫通するので喰らってしまうが
 正面ではなくビームの端のあたりで行った場合、ガードが可能(サテライトの端あたりでシールドガードに成功したのを確認)

狙って出来るものではない.....というかさっさと逃げろという感じだが、あくまで小ネタとして。

- 射撃派生[威力：120][ダウン]

腕のシールド発生装置からビームを単発撃ちする。
弾速は良好だが誘導はほとんどなく、MEPE中でも連射はできない。
各種格闘の追撃として便利。

- 格闘派生[威力：160]

ビームシールドをサーベルのように伸ばし、右から左へソードストライクの特格のような多段HIT薙ぎ払い。
シールド入力を連打するとこれが出てしまうので気をつけよう。
サーベルが建物に引っかかると長い硬直を晒すので注意。
各種格闘の追撃にも使えるがまるで安定しない。追撃には射撃派生の方がオススメ。

【特殊格闘】MEPE

[発生：] [硬直：33フレーム(キャンセル時は0フレーム)] [キャンセル なし]

解説は後述を参照。

リロードは空からフルになるまで60秒かかる。

被弾で中途キャンセルされない限り、一機に一度とっておくほうが良いだろう。

【BD格闘】二刀流ぶん回し

[威力：140][ダウン値:不明]

[発生：23フレーム][初段硬直：97フレーム][ヒット時キャンセル 特殊格闘、後格闘]

両手に持ったサーベルを高速で廻しながら突進する、原作でバグを一掃した際に用いた攻撃。

多段HIT技で、カス当たりだとダメージが下がる。最終HIT以外はよるけ。判定は強めだが発生と踏み込み速度が微妙。誘導は凄い。

ビームサーベルの攻撃判定発生中は、主に機体横部分に射撃防御判定がある。

いわゆるシールド判定であり、照射系のビームや格闘判定のものは防げないので注意。

ヴェスパーモード

ダウン性のヴェスパーをメインにサブでバルカン。格闘はできないが、シールドを飛び道具として空間に設置するという完全に砲撃機。
BRモードに比べ機動性が若干低下。代わりに赤ロック距離が伸びる。

メイン射撃のヴェスパーは発射が若干遅いものの、威力高めの強制ダウン。弾速や誘導性能も良好。
射撃CSでヴェスパー2本撃ち。足が止まるが、Zのハイメガなどと比べると隙は小さめ。

【メイン射撃】ヴェスパー

[威力：130][常時リロード:約3秒/1発][属性:ビーム][ダウン][ダウン値：5.0][補正率:%]

[発生：21フレーム][初段硬直：50フレーム][キャンセル 特殊格闘]

強制ダウン属性のビーム。勘違いされやすいが移動しながら撃てるので隙は少なめ。

発射までは少し遅めで銃口補正もあまり良くないが、弾速と誘導がそれなりに優秀で、弾が大きくて引っ掛けやすい。

リロード速度が速く、的確に狙っていくことで弾切れは起こしにくい。

砲撃っぽい印象とは裏腹に、使い勝手はBRに近い。

とはいえサブキャンセルを交えた連続的な弾幕が無いので命中率は下がりがち。

セカインなどの小技も利用しよう。

強制ダウンなので、2号機の核発射やZの魂ビームサーベルなどのスーパーアーマーを一瞬で黙らせることができる。相手へのプレッシャーは相当なものだろう。

弾の先端には判定がない。

【CS】ヴェスパー2本撃ち

[威力:169][チャージ時間:1.5秒][属性:ビーム][ダウン][2.5×2本][補正率:%]

[発生：21フレーム][硬直：62フレーム][キャンセル 特殊射撃、特殊格闘]

チャージ速度はそれなりに、威力は直撃で約170(+根性補正が付けば200以上も出る)。

判定も大きくて、発射時に足が止まってしまうというデメリットはあるものの硬直も短く使い勝手は悪くない。

ヴェスパーで動かし、CSで着地を取れるようになれば、飛躍的に火力が上がる。

感覚的にはZのハイメガ上位互換。ハイメガの威力を高くし、硬直を少し減らした感じ。

メインよりも多少誘導が強く(特に横への)遠距離ではヴェスパーが拡散するため、遠距離ではメインに比べて命中率がかなり高くなる。開幕時などに積極的に撃ってみよう。

片方だけヒットした場合、ダウンはするが強制ダウンではない。
(それぞれに別々の誘導があり、相手の移動の仕方によっては弾が離れて飛んでいく。
単発の威力はメインのヴェスパーと違って120)

バカスカとヴェスパーを撃っていると、いくらリロードが早くても弾切れするので、多少混ぜる方がいいかもしれない。
CPU戦において、ヴェスパーだけだと時間が厳しくなる事もあり得るので、織り交ぜてはどうか？

余談であるが、アレックスのチョバムをこれ一発で剥がせる。

前作のセカインも可能で、銃口補正もつくので着地取りに使える。
セカインでメインとCSそれぞれ別の敵を狙うことも出来る。

CS後に換装する事で若干隙を減らせる。

MEPE時にCSを撃つ場合、追加で射撃ボタンを押すことで、押している間は連射可能で、相手の移動方向によっては銃口と実際の弾の発射方向がおかしなことになる。MEPEがもったいないので封印推奨。

前作BIメイン射撃のような使用感覚だが、銃口補正は大きく劣るので注意。

DG戦においても、ヴェスパーとCSのセカインでDGがダウンするし、DGHもハードまでなら撃破可能。
耐久力が60を切るとCSだけでDGHを撃破可能。

【サブ射撃】バルカン

[撃ち切りリロード:5秒/全弾][属性:実弾][無][ダウン値:0.1][補正率:%]

[発生:2フレーム][硬直:28フレーム][キャンセル 特殊格闘]

何の変哲も無いバルカン。発生がはやく、10連射まで可能なので削りには最適。

ヴェスパーは重いので牽制する感じで撃てるのはありがたい。

リロードも早いので、何もやらないよりはこれを巻いていた方がアラート鳴らしにもなってお得。

【特殊射撃】BRモード換装

[発生:][硬直:35フレーム][キャンセル なし]

同じく換装。腰のヴェスパーが持ち上がり、虚空からBR、BLが現れる。

やはり脚は止まるし、BRモード中は今まで使ったヴェスパーの弾丸は回復しない。

ただ、格闘が出来ないヴェスパーモードのデメリットから密着されないうちにBRモードに戻る方がいいだろう。

【格闘】シールド投げ

[発生:25フレーム][硬直:60フレーム][キャンセル なし]

シールドを目の前に投げる。投射されたシールドはやや前方の虚空に停止し、一定時間待機する。

敵機に命中すると60ほどダメージを与えよけさせる。ダウン値は1。

当たり判定は小さめ。

単発の射撃兵器(BR・BZ・パラエーナ・ハイメガランチャー等)を相殺してくれるので、着地間際の苦し紛れにも使える。

動きながら投げれるが、振り向き判定があるので注意。

弾数は無限で、時間の関係上4個目を投げると1個目が爆発する。

爆発する際、相手のアラートが鳴るのでダミーっぽく使えるのかもしれない。

小ネタだが、ステップした直後(同時はダメ)に出すとその動作をジャンプキャンセルできる。

前作ほどではないがステキャンっぽくなる。

格闘がメインの機体に対しての大きな牽制になる。

攻めづらそうだという印象だけでも十分に効果があるので積極的に投げていっていい。

余談だがCPU戦後半になっても、2号機やマスターなどはこれとヴェスパーだけで完全封殺できる。

また、設置盾が近距離で当たると前ステから再び盾投げが確定で当たる。

それを利用してこれだけを5回当てるなんて芸当も可能。魅せコンの域を出ないが、対戦でやると相手は相当げんなりする事間違いなしである。

当たるとスタンする為、ステップで抜けるのは不可。

F91はMEPEコンボを使っても根性補正がない限りKOHは取れないが、これを使う事で取れるようになる。

盾投げ 換装C ステ格2段 シールドC射撃派生 で250を超える模様。(何気に補正率が良好なのか?)

上記のコンボは最終ダウン値4であるので、盾を2回当てて検証してみた。

盾投げ 盾投げ 換装C ステ格2段 シールドC射撃派生 ではKOHは取れなかった。

【後格闘】シールドガード

[発生:][初段硬直:80フレーム][ヒット時キャンセル なし]

効果派生ともにBR時と同様。

【特殊格闘】MEPE

[発生:] [硬直: 33フレーム (キャンセル時は0フレーム)] [キャンセル なし]
解説を参照

【アシスト】ヘビーガン

[威力:40][リロード: なし/4回][属性:ビーム][よろけ][ダウン値:0.5×3発][補正率:%]
[発生: 81フレーム][硬直: 31フレーム][キャンセル なし]

射撃 敵に接近 射撃を繰り返す、V2のガンブラスターと似た感じ、計3発のBRを発射、V2同様、初弾の発射が遅くて、他のアシストと比べると即効性が低い。

...と思われていたが、実は敵機がアシストを展開していた場合、そちらを優先的に狙って破壊してくれることが判明。

現状では唯一の自律移動型の破壊アシストなので、相手のアシストが邪魔な時のみでなく、呼ばれると邪魔だなと思った場合や呼びそうなタイミングを先読みし、クロス狙いで出しておくのも一つの手である。サザビーやZのアシストと違い自機追従型ではないので、F91本体が敵の破壊型アシストの流れ弾の誤射を受けにくい点にも注目したい、回数も他の破壊型よりも多めの4回になっているので、勿論手数目的で敵機へのクロス狙いで出しても良い。

アシストを出す場合はMEPEの誤発動に注意。

MEPE (Metal Peel-off effect : 金属剥離効果)

特格で発動、発動すると機体が黄色いオーラのようなものを纏う。この機体の最大の特長で、以下のような性能を持つ。

- 射撃or格闘の硬直を射撃or格闘でキャンセルできるようになるため、前作のRUSH覚醒のように射撃武器の連射や格闘コンボができるようになる。

(ただし射撃武器のリロード時間や各モーションの速度は通常通り)

- 一定の動作で残像を発生させて、短時間だが、敵機の攻撃は残像に向かう。
- 効果中は被ダメが200%になる。(多段ヒット攻撃は初段のみ)
- 発動中の格闘キャンセルはレバー下で地上N格闘、レバー上で空中N格闘、レバー右で地上ステップ格闘、レバー左で空中ステップ格闘、特格でBD格が出る。
- 効果時間は約10秒、弾数100から急激に減っていく。
- よろけ、ダウン、シールド成功、弾切れで解除。(ZZの掴み等、ダメージがまだ無くても一瞬でも操作不能状態になればその瞬間に解除される)
- 逆に任意で終了させることはできない。
- 各種格闘からキャンセルでMEPEを発動できる(またそれを利用したコンボも可能)
- 始動が地上格闘の場合、コンボ中に空中に浮いても地上格闘が出る。(例: 地上ステップ格闘2段後にキャンセルN格を入れると回転上昇斬りになる。)

ステップやBDの開始時などに残像が出現して、短時間だが、残像に攻撃が向かうようになっている(ロック自体は本体に向いている)。

発動した瞬間にも残像が出るので、着地する少し前に出すことで、着地取りを防止する働きがある(前作ブリッツのミラコロと同じ使い方ができる)が、若干早めにやっておかないと残像狙いの射撃が引かかる場合がある(特にV2ABのメインなど)。

BR3連射が楽に当てられるようになる。

ただ、連射していると「キャンセルをかけて撃っている」という判定が発生しているらしく、連射する最初の1発以外は威力が落ちた状態になる。実際補正のかかったビーム3発で86だったことも確認されている。

効果中は換装動作も瞬時に終わる(硬直ほぼ無し)ため、ビームライフル 換装 ヴェスパーのコンボも可能になる(ただし遅いと普通に抜けられる)。

格闘を外してもその硬直中に格闘を入力すると再び相手を追尾するので格闘が当てやすくなる。通常の2段目の受付時間に入力すると普通に2段目が出るため、レバー横と格闘連打すると横2段>横2段となる。

1段目 1段目とコンボを繋げたい場合は連打せず、ヒットを確認して2段目の受付時間をしっかり切ってから再度格闘入力する必要がある。

ただ、MEPE状態での格闘をのんびりとやっている暇は無い。

被ダメ2倍なため、MEPE中に格闘を喰らうとMAXからでも一気に瀕死に陥る。

そのため、場合によっては最大ダメージを狙わず、出し切りでカット防止を狙うことも重要。

また、任意解除ができないことも結構痛い。

ちなみに、10秒はきりもみダウンまで奪うコンボをした後に、その相手が起き上がるぐらいに丁度切れる。
未発動の状態でも格闘をキャンセルして出せるため、通常格闘(地空問わず)の1段目を当ててからキャンセルしてコンボに持ち込んで十分強力。

まずありえないが、攻撃があたる直前にMEPEを出すと、ダメージ2倍になるがMEPEの弾数は消費しない。ピンチになるかも?と思ったら早めに出して中距離を保とう。

コンボ、戦術につきましてはガンダムF91(対策)をご利用下さい。
