

正式名称：RX-78NT-1 GUNDAM NT-1 通称：アレックス、アレ、NT - 1  
 パイロット：クリス Gクロスオーバー：バーニの作戦  
 コスト：1000 耐久力：250(+250:チョバム) 盾：×(チョバムが擬似実体盾) 変形：× 換装：

## チョバムアーマー装着時(アーマー形態)

射撃	名称	弾数	威力	備考
射撃	頭部バルカン	50	4~39	弾数はパージ時と共用
サブ射撃	頭部バルカン	(50)	4~39	メイン射撃より発生が僅かに早くなる
特殊射撃	チョバムアーマーパージ	(250)	87	パージ形態へと換装、破片に攻撃判定有り
モビルアシスト	ジムスナイパー	5	76(1HIT40)	ジムスナイパーを2機呼び出しBR射撃
格闘	名称	入力	威力	備考
地上通常格闘	縦斬り 縦斬り タックル	N N N	233	隙が大きい
ステップ格闘	横薙ぎ 裏拳正拳	ス N	198	空地共通
空中通常格闘	縦斬り ドロップキック	N N	194	使い勝手が悪い
後格闘	ヒップアタック	後	110	射程や発生に難がある
特殊格闘	ボディアタック 二刀振り下ろし	特 N	198	1段目に後格派生あり
BD格闘	突進二段蹴り	BD	164	伸びと誘導に優れる
Gクロスオーバー	バーニの作戦		202	サンタ人形は敵の射撃武器を防いでくれる

## チョバムアーマーパージ時(パージ形態)

射撃	名称	弾数	威力	備考
射撃	腕部ガトリング	40	24~102	拡散性が高く当てやすいが、燃費が悪い
	CS腕部ガトリング×2	-	176	使いにくい
サブ射撃	頭部バルカン	50	4~39	弾数は装着時と共用
特殊射撃	チョバムアーマー装着	(250)		アーマーの耐久値が残っている時のみ使用可
モビルアシスト	ジムスナイパー	共用		アーマー装備時と同じ
格闘	名称	入力	威力	備考
地上通常格闘	横斬り 横斬り	N N	170	ダメージ効率が悪い
地上ステップ格闘	斬り上げ	ス	110	上空へふっ飛ばす
空中通常格闘	縦斬り 突き	N N	175	よく伸びる
空中ステップ格闘	薙ぎ払い	ス	110	射程・回り込み性能が高いが威力は低い
特殊格闘	袈裟斬り ガトリング	特	158	メイン弾数5使用、強制ダウン
(メイン射撃弾切れ時)	袈裟斬り カカト落とし	特	170	メイン射撃弾切れ時は2段目に変化する
BD格闘	突き刺し 跳び二段蹴り	BD N	163	技時間がやや長い

## 【更新履歴】

08/11/24 AC版wikiより転載 過去編集者に感謝  
 08/10/11 コンボデータを訂正  
 08/09/05 各種武装に詳細なデータを追加、実践的なものへと整文&修正  
 08/08/29 文全体を整理

## 解説&攻略

グフ・カスタムと同じくコスト1000の格闘特化機体にして、特殊な防御装甲『チョバムアーマー』を装備する機体。

アーマー装備時(=アーマー形態)では射撃性能が弱体化する代わりに、250相当のダメージを防ぐことができる。この形態は**射撃や格闘などの行動中に被弾してもよろけモーションが発生しない**という特徴を持ち、ハイパー化したZガンダムのように常時継続するわけではないものの、攻撃時にはこの「スーパーアーマー」で強引に攻め込める。また一般的な実体シールドなどと違い、チョバム装備時のアレックスに対して格闘を振った相手はアーマーの耐久値こそ割れるものの格闘の初段で弾かれてしまい、僅かな時間だが「弾き硬直」が発生してしまう。その為、チョバム形態のアレックスと格闘対格闘でかち合った場合には(アーマーが剥がされない限り)アレックス側が一方的に勝てる。この特性を最大限に利用した格闘戦こそアレックスの真骨頂である。

一方アーマーを脱いだ形態(以下パージ形態)は、射撃能力こそ向上するものの本体の耐久力が250しかない。今作ではワンチャンスで250以上のダメージを叩き出す機体も珍しくないため、一撃で撃破されてしまうこともある。機動面にしても、BD持続やブースト上昇はよくなるが、BD速度は何故か低下してしまうという物理的におかしい仕様。

アーマー形態でも優秀なモビルアシストによる最低限度の射撃はできるため、なるべくアーマー形態を中心に立ち回りたい。

活躍出来るかどうかはいかにして相手の射撃をかいくぐって格闘戦に持ち込めるかにかかっており、接近するまでの駆け引きという格闘機本来の醍醐味を本作で唯一味わえる機体でもあるといえる。ちなみにこの機体は耐久が残り50になっても通信は損傷拡大のまま、どちらかというところではチョバムの耐久値(と言うより、剥がされたかそうでないか)の方が重要であり、なるべく口頭で伝えたい。

ダウン中にブーストボタンを押すと、原作のように滑り移動による起き上がりが可能。起き攻めの回避などにどうぞ。

## チョバムアーマー

上述の通り、チョバムアーマーは着脱可能な実体シールドのようなものであり、250のダメージを防いでくれる。全方位からの射撃及び格闘を防ぐことができるが、ダウン値蓄積によるコンボ補正がかからないので、実際は数値以上に脆い。(たとえばガンダムのBR BZキャンセルの場合、通常153ダメージのところを178ダメージ受けてしまう。)

自機の行動時(格闘やアシストなどの硬直中)に受けた攻撃には、ヒットストップがかかるだけで自機の行動はキャンセルされない。だが何もしていない時に攻撃を受けたときは実体シールドと同様に「防御硬直」が発生してしまう。

チョバムアーマーは特殊射撃いつでも着脱が可能(チョバムの耐久力が0の場合は不可)。素早く移動したい時やアーマーを温存したい場面ではあえて装備を外すのも有りだ。うまく温存して、アーマーをある程度残したまま格闘戦に臨みたいところ。また、格闘をキャンセルする事ができるので格闘コンボに利用することもできる。着脱時に飛散するパーツには攻撃判定があり、格闘からキャンセルでページした場合にはHITさせやすい。

チョバムアーマーにはコンボ補正が適用されないため、多段ヒット系の武装に対して相性が悪い。しかしこのハンマーは例外として初段で弾き返してしまい、ダメージを大して受けずに済む。また、初段のダメージが0のZZの格闘は完全に無効化できる他、Zガンダムのハイパービームサーベルも初段で弾いてしまう(オーラは解けない)ので、10しかダメージを受けない。

逆に、通常はダウン値上限によって通常では強制ダウンしてしまうような照射系ビーム・爆風などには非常に脆い。これらをまともに喰らうと1発でアーマーを剥がされるだけに留まらず、そのまま一気に本体まで昇天してしまうことも。照射系ビームを多数持つWガンダムゼロやイージスガンダム、爆風攻撃を持つザク改や2号機相手が相手の時には注意したい。最大の照射系ビームであるサテライトキャノンに至っては、完全無傷の状態からでも蒸発してしまう。

---

## 射撃性能(アーマー形態)

### 【メイン射撃】 頭部バルカン

[威力: 4~39][撃ち切りリロード:5秒/全弾][属性:強実弾][無][ダウン値:0.1][補正率:不明]

[発生: 3フレーム][硬直: 22フレーム][キャンセル なし]

普通の頭部バルカン。

ページ形態と弾数を共有している。

ボタンチョイ押しで1発発射、長押しで最大10連射(10HITでよるけ)。

アーマー装備中は射撃武器がこれだけしかないの、削りだけでなく牽制にも撒いていくことになる。

### 【サブ射撃】 頭部バルカン

[威力: 4~39][撃ち切りリロード:5秒/全弾][属性:強実弾][無][ダウン値:0.1][補正率:不明]

[発生: 2フレーム][硬直: 21フレーム][キャンセル なし]

メイン射撃と同じ頭部バルカン。

性能も同じ...と思いきや、なぜか発生がわずかに早くなる。

なので基本的にはサブ射撃入力を使っていくべきだが、ごくまれにボタン同時押しの失敗によって格闘が暴発することもある。牽制などでは1フレームの差など微々たる物なので、メイン射撃入力の方が安全か。

### 【特殊射撃】 チョバムアーマーページ

[威力: 87][リロード:なし][属性:強実弾][よるけ][ダウン値:1.0×11][補正率:不明]

[発生: 20フレーム][硬直: 39フレーム][キャンセル なし]

チョバムアーマーのパーツ11個を機体周辺に飛散させるとともに、ページ形態へと換装する。

武装の残弾数はアーマーの耐久値を表しており、これがゼロになるとアーマー形態への換装はできなくなる。

初期値は250で、減少しても撃墜されて再出撃するまで回復はしない。

ページしたアーマーの破片には攻撃判定があり、ダウン値は1で威力も87とそこそこ。

敵との位置関係次第では2個以上の破片がHITすることもある。

各種格闘のヒット時にキャンセルして出すことができる。  
そのため、**格闘 換装キャンセル 格闘**というコンボが可能である。  
しかもパージ形態時の特殊射撃(アーマー装着)でも格闘をキャンセルできるので、  
格闘中にアーマー形態 パージ形態 再びアーマー形態へ換装、なんてこともできてしまう。

ただし、アーマーの耐久値がゼロになってしまうとこの手のコンボができなくなるので、  
換装コンボによる大ダメージを狙うならば、アーマーの耐久値を温存することも考える必要が出てくる。

## 【モビルアシスト】ジムスナイパー

**[威力: 76][リロード:なし/5発][属性:ビーム][よろけ][ダウン値:0.5×2][補正率:不明]**

**[発生: 16フレーム][硬直: 30フレーム][キャンセル なし]**

ジムスナイパー 2機によるBR狙撃を左右同時に行う。

入力してからの射出の早さはトップクラスの性能。

チョバム状態であつに着地硬直を見せる敵機に対しては、着地際に当てていくといい揺さぶりになる。

また、バックステップ連打などで露骨に格闘を警戒する相手にも安定してHITし、接近戦に持ち込む際の助けになる。

近距離でHITした場合は、格闘コンボに繋ぐことも可能。

アーマー装着時は唯一の射撃武器なので無駄撃ちは厳禁。

だが使用回数は5回と多目なので、下手に温存するよりもチャンスと見たら迷わず使っていったら良いだろう。

## 格闘性能(アーマー形態)

アーマーのおかげで格闘対格闘では負ける要素がなく、全方位シールド付きなのでカット耐性も非常に高い。  
的確なタイミングとアーマーの残り耐久値にさえ気をつければ、読まれていても先出しで押し勝てる。  
なおパージ形態と違い、アーマー形態は左手でビームサーベルを扱い、格闘終了後は自動的に納刀する(抜刀状態が存在しない)。

### 【地上通常格闘】

**[威力: 90 178 233][ダウン値:2.0 1.0 1.0]**

**[発生: 24フレーム][初段硬直: 91フレーム][ヒット時キャンセル 特殊射撃]**

縦斬り 縦斬り タックルの3段技。1(よろけ) 2(よろけ) 3(ダウン)

技時間がかかり長く、カットでアーマーを削られやすいのが難点。

しかしパージせずが高ダメージを叩き出せるので、本体の耐久が厳しい場合には頼りになる。

根性攻撃補正値が最大(残耐久1で26%増)の状態では290以上のダメージに...

### 【ステップ格闘】

**[威力: 90 198][ダウン値:2.0 1.0 1.0]**

**[発生: 26フレーム][初段硬直: 81フレーム][ヒット時キャンセル 特殊射撃]**

空地共通、横薙ぎ 裏拳正拳の2段技(2段目2HIT)。1(よろけ) 2(よろけ ダウン)。

発生・踏み込み速度はともに普通だが、回り込み性能と初段の攻撃判定から横ステップを狩りやすい、アレックスの主力格闘。

初段を換装キャンセルして攻め継続コンボが強力だが、出し切りでも約200ダメージから起き攻めに行けるので悪くない。

### 【空中通常格闘】

**[威力: 90 194][ダウン値:2.0 1.0]**

**[発生: 28フレーム][初段硬直: 82フレーム][ヒット時キャンセル 特殊射撃]**

縦斬り ドロップキックの2段技。1(よろけ) 2(ダウン)。

ステップ格闘に比べ、回り込まない分踏み込みに優れる...はずが、発生の遅さにより差し引きゼロに。

むしろ上下への誘導が高いことを活かして、敵の高飛びを追うのが主な使い道となるか。

### 【BD格闘】

**[威力: 164][ダウン値:1.0 1.0]**

**[発生: 28フレーム][初段硬直: 75フレーム][ヒット時キャンセル 特殊射撃]**

飛び2段蹴りによる1段2HIT技。1(よろけ ダウン)。

変形やBDで逃げる相手に対しては、よく伸びるので当てやすい。

誘導性能も高いため、カット耐性の高い格闘などもタイミング次第でカットできる。

初段のダウン値が1なので換装コンボの起点にも使える。

ただし初段キャンセル後のHIT状況は悪く、間合いが結構開いてしまうことが多い。

結果、ステップでの回避が間に合うこともあるので過信は禁物。

不安なら出し切りから起き攻めに移行した方がいいだろう。

## 【後格闘】

[威力: 110][ダウン値:1.0]

[発生: 33フレーム][初段硬直: 92フレーム][ヒット時キャンセル 特殊射撃]

ヒップアタック1段技, 1(よろけ)。

射程が恐ろしく短い上に発生も遅いので、実戦で当てるのは不可能に近い。

ダメージ効率で見ても特殊格闘と同じなので、これを使うよりは特殊格闘の方が絶対がいい。

## 【特殊格闘】

[威力: 110 198][ダウン値:1.0 1.0]

[発生: 24フレーム][初段硬直: 61フレーム][ヒット時キャンセル 特殊射撃]

ボディアタック 2刀で振り下ろしの2段技, 1(よろけ) 2(ダウン)。

一段目に後格闘派生があるが、その際のダメージやダウン値は同じ, 1(よろけ) 2(よろけ)。

後格闘派生時はメでダウンしない為、攻め継続コンボなどに使える。威力は出し切り時と同じ198。

伸び・誘導・攻撃判定が微妙で先出しに使うには厳しいが、その分発生や硬直に優れ、ダメージ効率も(他の格闘の初段ダウン値が2.0なので、相対的に)高い為、パージコンボに最適。

ちなみに初段で止めた際の性能は、後格闘の完全上位互換である。

## 射撃性能(パーシ形態)

### 【メイン射撃】腕部ガトリング砲

[威力: 24~102][撃ち切りリロード:6秒/40発][属性:強実弾][無][ダウン値:0.2][補正率:不明]

[発生: 15フレーム][硬直: 49フレーム][キャンセル 特殊射撃, 特殊格闘]

拡散性に優れるハンド・ガトリングガン。

3発単位で連続発射が可能, 最大で15連射, 5HITでよろけ。

単発の威力は8と振るわないが、連射性能が高いのでよろけを誘発するのは容易で、フルヒットなら100は減る。

射程距離や誘導性能は低いものの、モビルアシストと併用すれば射撃戦の真似事も可能。

しかし一度の最大連射数15発に対して弾数が40と少なく、リロード時間もかなり長いので、あまり気軽には撃てない。

敵の位置により発射する腕が右か左か変化する。

抜刀時に左側の敵に射撃するとなぜか右腕で射撃するので、意図せず振り向き撃ちになりやすいことに注意。

この射撃の真価は **特殊格闘でのオールキャンセルが可能** という所にある。

立ち止まらない射撃を格闘でキャンセルする、というだけなら割と多くの機体で可能なのだが(サザビー、フリーダム等)。

マシンガン系の武装で格闘へのキャンセルが可能なのは本機とザク改(後格闘)ぐらいのもの。

それがどうした、と思う人もいるかもしれないのでその凶悪さを説明すると

マシンガン系射撃というのはステップで誘導を切っても、連射中なら再び誘導が行われる。

つまり1~5発まで撃った内の3発目までの誘導をステップで無効にしても、残りの4~5発目にはまた誘導が回復する。

そこで誘導の回復した4~5発目を格闘でキャンセルしてやると、当然キッチリ誘導してくれるわけである。

これを仕掛けられた相手からすれば **誘導を切ったはずの射撃からキャンセル格闘が誘導してくる** のと同義で、

実質の多段誘導攻撃となり回避は非常に困難。対処方法としてはキャンセルから放たれる格闘を迎撃する以外にないのだが、

空中での上昇・下降中などに動きながら行われる射撃に対してあらかじめ迎撃を考えておくのは難しい話であり、

ガトリングに対してステップを踏んでしまった時点でかなり不利な状況となってしまうのは否めない。

一種のハメ手なので、アレックス使いは勿論、対アレックス戦に際しても覚えておくべき事項である。

### 【CS】腕部ガトリング×2

[威力: 176][チャージ時間:2.5秒][属性:強実弾][無][ダウン値: 0.2~5.0][補正率:不明]

[発生: 32フレーム][硬直: 173フレーム][キャンセル なし]

両腕からガトリング砲を掃射。

結論から言ってしまうと、封印安定。

硬直がとてつもなく長く、撃つ時も動きを止めてしまうのでかわされると間違いなく反撃確定。

普通に撃つ時より連射間隔が落ちるため、見た目にも寂しいものがある。

一応弾切れ時には味方の援護に使えないことも無いが、アシストなりBDで距離を詰めるなりした方がいいだろう。

## 【サブ射撃】頭部バルカン

[威力: 4~39][撃ち切りリロード:5秒/40発][属性:強実弾][無][ダウン値:0.1][補正率:不明]

[発生: 2フレーム][硬直: 19フレーム][キャンセル なし]

頭部バルカン。

弾を共有しているんだからアーマー形態と同性能だろう、と思いきや硬直が妙に短い。  
1発ずつなら1秒間に3発の間隔で撃てるため、瀕死の相手にとってはとてつもなく嫌らしい武器となりうる。  
でも削りならメイン射撃の方が向いているような...まあ弾切れ時は仕方ないので出番はあるかも？

## 【特殊射撃】

[威力: なし][リロード:なし][属性:換装][なし][ダウン値:なし][補正率:不明]

[発生: なし][硬直: 46フレーム][キャンセル 地上通常格闘、空中通常格闘、特殊格闘]

チョバムアーマーを装着し、アーマー形態へと換装する。

アーマーの耐久(残弾)がある場合のみ可能。

アーマー破壊後は武装アイコンが消滅し、再出撃までは使用不能なる。

換装後はアーマー形態の各種格闘(後格闘以外)へキャンセルが可能で、コンボダメージを伸ばせる。  
また、各種格闘からヒット時キャンセルで出せるので、カット対策や隙消しとしてキャンセルするのもアリ。

## 【モビルアシスト】ジムスナイパー

[威力: 76][リロード:なし/5発][属性:ビーム][よろけ][ダウン値:0.5×2][補正率:不明]

[発生: 16フレーム][硬直: 30フレーム][キャンセル なし]

ジムスナイパー 2機によるBR狙撃(アーマー形態時と同性能)。

ガトリング砲があるとはいえ中距離では頼りない性能なので、パーズ形態でも積極的に使っていい。  
格闘の間合い内なら通常格闘や特殊格闘で追撃し、それより遠い場合はバルカンでダメージを稼ごう。  
(メイン射撃でも追撃は可能だが、燃費やダメージ効率が悪いいためオススメしない。)

## 格闘性能(パーズ形態)

ノーマル時は抜刀動作が有り、右手でビームサーベルを扱う(納刀状態からでも格闘の発生速度は変わらない)。  
アーマーが無いので強引な先出しはできない分、踏み込み速度や伸びは総じてパーズ時の方が優秀。  
また、全機体中でも屈指の性能を誇る特殊格闘を有するため、威力にさえ目をつぶれば攻撃性能は十分と言える。

### 【地上通常格闘】

[威力: 90 170][ダウン値:2.0 1.0]

[発生: 22フレーム][初段硬直: 71フレーム][ヒット時キャンセル 特殊射撃]

左へ薙ぎ、右へと返すビームサーベル2段技、1(よろけ) 2(ダウン)。

発生はアレックスの格闘の中でも最速だが、威力はイマイチ。

しかし攻撃範囲が広く誘導もいいので、ステップを狩るには十分な性能と言える。

### 【地上ステップ格闘】

[威力: 110][ダウン値:2.0]

[発生: 22フレーム][初段硬直: 69フレーム][ヒット時キャンセル 特殊射撃]

斬り上げの1段技、1(ダウン)。

当たると相手が高く吹っ飛ぶ、換装キャンセルしても相手が受身をとると追撃は不可。

1段なので隙は少ないが、その分ダメージも少ない。

単発格闘なのにダウン値が2.0なので友情コンボを狙う気も失せる。

回り込みはできなくなるが、ステップ中にダメージを稼ぎたい状況では特殊格闘を出していった方がいいかも。

### 【空中通常格闘】

[威力: 90 175][ダウン値:2.0 1.0]

[発生: 26フレーム][初段硬直: 57フレーム][ヒット時キャンセル 特殊射撃]

縦斬り 突きの2段技、1(よろけ) 2(ダウン)。

踏み込みが早く伸びも良い。特に上下への誘導に優れ、迎撃にさえ注意すれば高飛びする敵も逃がさない。

2段技にしては技時間がやや長めだが、気になるほどでもない。

## 【空中ステップ格闘】

[威力: 110][ダウン値:2.0]

[発生: 26フレーム][初段硬直: 57フレーム][ヒット時キャンセル 特殊射撃]

斬り払い1段技。1(ダウン)。

やはり踏み込みと伸びに秀でるが、威力が低く換装コンボも不可。  
だが威力の低い攻撃も積み重なれば戦局をひっくり返すこともある。  
故に封印する必要は全く無い(アーマーが無くなったらどの道換装コンボは狙えないのだし...)  
積極的に狙っていくような格闘ではないが、使いどころを弁えれば役に立つだろう。

## 【BD格闘】

[威力: 90 163][ダウン値:2.0 1.0 1.0]

[発生: 26フレーム][初段硬直: 73フレーム][ヒット時キャンセル 特殊射撃]

ビームサーベルを突き刺し、2段蹴りをかます2段技(2段目2HIT)。1(よろけ) 2(よろけ、ダウン)。  
伸びやダメージに優れるが、BDから出すとなるとBD速度の低いパージ形態では先出しづらい。  
闇討ちに使うのがせいぜいだろうか。技時間も少々長め。

ちなみに初段のモーションは、原作でザク改にトドメを刺した技である。

## 【特殊格闘】

[威力: 90 158(弾切れ時90 170)][ダウン値:1.0 0.8×5(弾切れ時1.0 2.0)]

[発生: 23フレーム][初段硬直: 39フレーム][ヒット時キャンセル 特殊射撃]

袈裟斬り ガトリング(弾数5消費)の多段HIT強制ダウン。1(よろけ ダウン値上限到達による強制ダウン)。  
メイン射撃の弾切れ時はガトリングの代わりにカカト落としに変化。1(よろけ ダウン)。

本作における最強レベルの格闘の一つ。主な強さは以下の通り。

- ・発生はやや速い程度だが、初段硬直が全格闘中一の短さ
- ・初段HIT時、オートで派生するのでHIT確認の必要がない
- ・上記2点よりフェイントとしてわざと外して敵の反撃を誘う使い方ができる
- ・メイン射撃(しかもマシンガン系武装)からオールキャンセルが可能
- ・射程と誘導は平均的だが踏み込みが早く、近距離であればモビルアシストからも繋がる
- ・換装キャンセルによりコンボダメージが200以上に伸びる
- ・初段のダウン値が1.0なのでコンボとしても優秀、パージ形態へ換装したならこれにつなぐのが基本
- ・短時間で強制ダウンが奪える上、アーマーさえあれば200ダメージの攻め継続も可能と自由自在
- ・アーマーを付けた状態での攻め継続へと移行されると、多くの機体に対して有利に攻められる
- ・メイン射撃の弾数が4発以下の場合、アーマー無しでも攻め継続が可能(アレックス側微有利)

と、まあこんなところだろうか。

使い方はやはりメイン射撃からの畳みかけが基本となるが、キャンセル補正による威力低下を考えると先出しも検討したいところ。

発生が僅かに遅く攻撃判定も横に対して狭いが、外した際のリスクの低さからN格よりも仕掛けやすいか。

## コンボ

アーマー形態	威力	備考
アシスト (前ステップor前BD) メイン	106	威力はそれぞれアシスト2HIT、メイン10HIT時
アシスト 特後派生	219	アシスト始動のお手軽攻め継続 パージへ繋いでも破片が当たってしまい締りが悪い
アシスト 特1段 (パージ) 特1段 (装着) 特1段	240	アシスト始動パージ攻め継続 ラストで出し切ると251
ステ格1段 (パージ) 特1段 (装着) 特1段止め	227	アーマー形態の攻め継続基本コンボ(空N始動も同様) 表記威力は破片HIT時、 $\times$ で出し切りだと236
特後派生 (パージ) 特1段 (装着) メイン	250~260	特格始動攻め継続(バルカン是不確定) 補正切りを考えるとバルカンはむしろ不要
BD格1段 (パージ) 特1段 (装着) 特後派生	214	BD格始動攻め継続(表記威力は破片HIT時)
パージ形態		

メイン 特	80~170	メインのHIT数次第で大きく変動 装着Cで特後と繋いでも170を超えない
アシスト 地N格	178	アシストからの追撃にはN格出し切りがオススメ 空N時181、特格は威力が伸びずステ格は不確定
アシスト 特1段 (装着) 特後派生	203	アシスト始動装着C攻め継続
特1段 (装着) 特後派生	167	特始動装着C攻め継続(空N始動なども同様) さらにバージし特格に繋げば210

## 戦術

チョバムアーマー装備中は敵の格闘をほぼ無効化できるため、敵機との相性次第では適当に立ち回っても有利に戦える。

格闘が得意な機体が相手のときには、うかつにバージ形態で格闘戦に臨んでしまうと大ダメージコンボで瞬殺されかねないのでアーマーがあるうちは剥がされるまで(着脱コンボ時を除き)着続けていた方が安全。  
アーマー形態のBD速度は低コストにしては高い方なので、放置もされにくい。

逆に、射撃の得意な機体に対してはアーマーによる強引な攻めが通用しないため、厳密に立ち回っていく必要がある。基本的に格闘は換装を挟まずに出し切るのがベターで、アーマーを着脱するコンボはタイムン状況でのみにするべき。どうしてもカットされてしまうようなら **バージ形態で攻撃を貰う** ようにするといい。

なぜなら、アーマーを剥がされた際の硬直にさらに追撃をもらってしまうとアーマーを剥がされただけ損になるのに対し、バージ形態で攻撃をもらったならアーマーは温存されるため機動力・コンボダメージの低下が防げる上、根性補正の恩恵も受けられるからだ。

もちろん耐久値が低い場合には生存を優先して常にアーマーをつけて立ち回るべきだが、アーマーを一撃で剥がせるような相手に対しては被弾に併せてバージする、という戦法を取らないと耐久が満タンでもアーマーが無い=打撃力・機動力ともに貧弱な状態になってしまい、勝ち目は薄い。

バージ形態で戦える技量も大事ではあるが、アレックスの主力はあくまでもアーマー形態での格闘であることを忘れてはならない。

残り耐久にとらわれず、要所要所でコンボを決める&ステップで回避することさえできれば、Wゼロであろうと試作3号機であろうと十分に戦えるはずだ。

なお **キュベレイおよびガンタンクに対し五分以上に戦うための戦術は、今のところ存在していません**。

## 僚機考察

生存力が高く射撃支援の可能なコスト2000、もしくはコスト1000全般。  
コスト3000とは片追いへの耐性の無さやコストオーバー戦略の関係上組みづらい。

## VS.アレックス対策

アーマー形態を相手には近距離戦を避けるのが大原則。  
後飛びを意識して射撃で応戦し続ければ、アーマー格闘による暴れを許さずに封殺も可能。  
なんにしてもチョバムアーマーさえ剥がしてしまえば沈めるも放置するもラクなものである。  
逆に、アーマーを装着しているor温存している場合には放置してはいけない。  
機動力差次第では逃げ続けられるのは事実だが、2対2対戦でかつ空間的制約がある以上は事故も時々ある。  
その際は200ダメージ以上の攻め継続コンボから、アツと言う間に戦況が傾いてしまう事にもなるだろう。

アーマーを剥がせれば戦局を有利に進められるため、アーマーを剥がしやすい武装を持つ機体なら戦いやすい。  
具体的には、使いやすい照射系ビームを持つWゼロとイージスの他、ヘビーアームズや3号機のメイン射撃、ガンタンクの砲撃モード、  
遠距離からでも有効なファンネル系武装を持つ ガンダム・サザビー・キュベレイなどが該当する。  
また、2号機の核爆発やガンダムXのサテライトキャノンならアーマーと本体の耐久がともに満タンでも一撃で葬れるので非常に有利。

一方、アーマーを剥がしづらい格闘特化機体の場合には苦戦は必至。  
それでも機体毎にアーマーを剥がすべき戦術や武装は確立されているので、アレックスの虚を突いて立ち回れば勝ち目は十分ににある。