

正式名称：GX-9900 GUNDAM X 通称：GX

パイロット：ガロード&ティファ Gクロスオーバー：かつて戦争があった

コスト：3000 耐久力：750 盾：特殊実体 変形：×

射撃	名称	弾数	威力	備考
射撃	シールドバスターライフル	8	120	シールドが壊れると使用不能
CS	サテライトキャノン充填	-	-	8秒でチャージ完了
サブ射撃	ショルダーバルカン	60	136	一度に10発まで撃てる
特殊射撃	サテライトキャノン	1	405	出撃時は弾数0
モビルアシスト	GXビット	6	84	攻守の要
格闘	名称	入力	威力	備考
地上通常格闘	大型ビームソード	N N	200	唯一の多段格闘
空中通常格闘	なぎ払い	N	130	単発ダウン
地上ステップ格闘	突き刺し	S N	130	単発ダウン
空中ステップ格闘	切り払い	S N	130	単発ダウン
後格闘	シールドガード	後 N	-	一定ダメージで壊れる
特殊格闘				無し?
BD格闘	キック	BD	130	単発ダウン

## 【更新履歴】

08/11/24 AC版wikiより転載 過去編集者に感謝

08/09/30 射撃表を修正 他

08/08/22 全角数字や括弧を半角に修正

08/08/14 試験的に射撃欄を表化、一部情報追加

## 解説&攻略

根本的にはBR系万能機だが、戦略兵器"サテライトキャノン"を搭載した一発屋MSでもある。

サテライトキャノンは、単機のMSが持つゲロビとしては最大級の太さと威力を持つ。

その代わり他のコスト3000機体と比較すると基本武装はやや貧弱であり、機動性も悪い。

サテライトキャノン以外の性能はコスト2000レベルと言ってもいいくらい。

サテライトキャノンも"撃てば当たる"ような性能ではなく、生で当てるには熟練が必要。

しかしコスト3000の役目を果たすにはサテライトキャノンを当てる必要があるため、確定どこを見極めるなど常に意識してチャンスを逃さないようにすべき。

ただし、コスト3000なので、サテライトキャノンを意識しすぎて中途半端に下がって、コストオーバーの影響を受けないように注意しよう。

(残5000で墜ちる 500で復活、残4000で墜ちる 250で復活)

ブースト速度は並だが、ブースト持続は2000機体の上位陣に劣るレベルで、ステップ性能も良くない。機動力の低さは、レーダーを良く見て自機の位置取りをするなどの立ち回りで補いたい。

メイン射撃は威力が高めだが、依存度のわりに弾数はそれほど多くないため弾切れになりがち。

さらに、格闘はクセが少ないがダメージを稼げない単発技が多い。

ただし、単発ダウンで攻撃時間が短いステップ格闘は乱戦に強い。

高コストとしては攻撃面で頼りないが、ダウン取り、自衛&護衛、ヒット&アウェイ、といったあたりを心がけるとよいだろう。

攻撃根性補正が高い(最大35%増)のが多少なりとも救いになるが。

レバー下+格闘入力で、BRが展開してシールドになる。実体盾だが自動発動しないタイプ。

大抵の行動からシールドにもちこめる。格闘を避けられた後のビーム反撃などに使うのも手である。

シールドが破損するとメイン使用不可。(サテライトのチャージは可能)

ちなみにシールドの耐久力は500程度。(エールのBR5発前後で壊れた。要検証)

サテライトキャノンは武器表示の一番下のところ。

CS入力でチャージし、チャージ完了後は特殊射撃で発射可能。

原作とは違いチャージ中でも自由に動ける上に、一度溜まるといつでも撃てるようになる。

サテライトは弾速、威力、範囲全てにおいて最高クラスの武装。

相手を1機といわず2機まとめて吹き飛ばすことも可能で、一撃で戦局をひっくり返す力がある。

だが発射が遅い上に銃口補正がいまいちで、原作のように曲げる事はできない。

とはいえサテライトを当てない事には性能を出し切れないので、どうにかして当てたい。

発射を見られているとまず当たらないので、相方に敵の気を引いてもらうなどして悟られないように撃とう。

もちろんカットはされないように注意したい。

発射直後にカットされるとカスダメorヒットせず、充填し直しと泣きを見ることになる。

# 射撃武器

## 【メイン射撃】シールドバスターライフル

**[常時リロード][リロード:5秒/1発][属性:ビーム][発生:15フレーム][硬直:44フレーム]**

入力	ダメージ	補正值	ダウン値	状態	歩き撃ち	ブースト消費	備考
メイン	120	?	2	よろけ	可	なし	シールドが破壊されると使用不可
サブ	146(全弾)	?	?	強制ダウン	不可	?	対人だとサブ3HIT程度で抜かれる事が多い
特射	264	?	?	強制ダウン	不可	80~90%	中距離以上で確定、HIT確認不可

シールドと一体化したBR。威力、誘導面はBR単品としては最強レベル。  
移動しながら撃てる唯一の武装で、相方やアシストとのクロスなど依存度は高い。  
依存度の割に、弾数はそれほど多くなくてリロード時間も普通なので、弾数管理には注意。

根性補正が最大まで入ると1発160を超える。CPU戦でGXを相手にするときにはさらに威力が高いので要注意。

## 【CS】サテライトキャノン充填

**[チャージ時間:8秒]**

サテライトキャノンの弾を充填する。8秒で充填完了。  
CSゲージは特殊射撃の弾数ゲージの下にある。  
他機体のCSと同様、移動やダウン中でも溜められる。  
充填が完了すると特殊射撃の弾が装填され、サテライトキャノンが使用可能になる。  
とりあえず開幕時と放置時は溜めておくといいたいだろう。  
ボタンを離してもゲージの減る速さは遅いので、  
充填 ボタン離してBRorサブorアシスト 押しっぱなしで充填、等でも溜め続ける事が可能。  
接近戦時はチャージしながらの戦闘は厳しいので、割り切って迎撃に回るほうが無難である。

## 【サブ射撃】ショルダーバルカン

**[一括リロード][リロード:5秒/60発][属性:][発生:20フレーム][硬直:43フレーム]**

入力	ダメージ	補正值	ダウン値	状態	歩き撃ち	ブースト消費	備考
サブ×1	30	?	0.5	-	不可	?	実際は2発1セット、3ヒットでよろけ
×10	136	?	0.5×10	ダウン	不可	?	ホールドで連射

硬直は短めで、発生、弾速も速い。主にメイン射撃や格闘からのキャンセル射撃に用いる。  
メイン サブは威力があまり高くないが、強制ダウンを取れることは利点。  
サブ射撃で発射して射撃ボタンだけ押しっぱなしでも連射できる。

## 【特殊射撃】サテライトキャノン

**[特殊リロード][リロード:CS][属性:][発生:70フレーム][硬直:238フレーム]**

入力	ダメージ	補正值	ダウン値	状態	歩き撃ち	ブースト消費	備考
特殊射撃	405	?	?	ダウン	不可	80~90%	

サテライトキャノン照射。出撃時の弾数は0で、CSでリロードしないと使用できない。  
特射入力 構え(約1秒) 照射(約2秒) 収納(約1秒)。  
範囲はGクロスオーバーレベル。威力は全機体中最高クラスで、弾速も速い。  
これを上回ることができるのはイージスの自爆とZの覚醒突撃くらい(Zのは耐久値が高くないと上回れないが)。  
コスト1000機体なら新品でも一撃で沈む(アレックスもチョコバムごと撃破できる)。  
だが発生が若干遅く、銃口補正も悪いため、避けられたりカットされることが多い。  
撃った後も背中のリフレクターをたたむ時間があるため、全体的に物凄いやつである。  
特射入力時の相手の位置に向かって発射する模様。  
上下の銃口補正は悪めで、高飛びから撃っても真下には撃ってくれない。  
撃つ時はくれぐれも計画的に。ちなみに撃った後に再充填は可能。何度でも撃てる。

Xはこれが全てと言っても間違いではないので、どうにか当てられるようにしよう。

サテライトで着地取りをしようとしても、出来ないことは無いがほぼ不可能。  
相手の移動に軸合わせする、もしくは格闘のカットに利用したほうが当たりやすい。  
敵チームが固まっている所に撃てば、事故って当たることもある。  
相手の照射系グレロビをステップで回避した場合は、サテライトがギリギリ間に合う。  
起き攻めに使えないこともないが、横に飛び起きられると避けられてしまう為、真後ろに飛び起きた時だけ狙うようにしよう。

また、敵機を撃墜した後の復帰に対してサテライトを撃つと良く当たる。と言うか、ほぼ確実に当てられる数少ない機会。  
コスト1000帯なら復帰直後にまた沈み、2000と3000だと致命傷になる上コストオーバーしている場合は即死する。  
更に敵2機が同時に落ちた直後なら、2機まとめて当てると一瞬で勝負が決まる。

狙えるようならば思い切って撃つと良いが、カットの可能性も充分にある事を意識すること。

アシスト サテライトも可能。威力はライフル サテライトとほぼ一緒。  
これも不確実だがGCO中では視界が遮られることもあるので(例えばZのコロニーレーザー、 の月光蝶)、  
その時に事故ヒットを狙って撃つのもあり。  
スタン系の武器を持つ相方がいると非常に当てやすくなる。  
撃ってる間ゆっくりと後退するため、横から格闘を仕掛けに来た相手に当たることがある。  
当然だが後ろからの格闘にはダメ。

ちなみに、少しでも壁などに当たるとそこで止まってしまう為注意が必要。  
破壊可能な壁や建物でも貫通しない。壊れて崩れ去ってから射線が通る。

## 【アシスト】GXビット

[回数：6回][属性:ビーム][発生：16フレーム][硬直：31フレーム]

入力	ダメージ	補正值	ダウン値	状態	歩き撃ち	ブースト消費	備考
----	------	-----	------	----	------	--------	----

アシスト	84	?	0.5×4	よろけ/ダウン	不可	なし	
------	----	---	-------	---------	----	----	--

2機のGXビットを左右に展開して、それぞれがBRを2連射する。  
発生が非常に早く1発ごとに強力な銃口補正がかかるので、硬直取りや格闘迎撃など様々な場面で有用。  
1発目をくぐられて格闘をもらっても、相当動くものでなければ2発目が大抵カットしてくれる。  
4発当てた後にメインを当ててもダウンしないので、ダウンさせたい場合はメイン サブまで撃とう。

メインの弾数が少ないGXにとって非常に重要な武装。  
使用回数は6回と多めなので、積極的に使っていこう。  
チャージ中に使用して、そのまま射撃ボタンを押しっぱなしにすれば、直前までのチャージをほぼ維持してすぐにチャージ再開できる。

## 格闘

どの格闘も基本的にサブ射、特射、シールドでキャンセル可。  
単発ダウン系が大部分なので、そこらへんは注意するよう。  
判定は意外と強く、格闘機とカチ合っても勝つことが多い。  
単発技が多いのも、カチ会って相打ちになったときダメージ負けしないと思えば...

### 【地上通常格闘】

袈裟斬り 切り上げ  
袈裟斬りから切り上げまでの時間が1セットの格闘としては長め。  
射程ギリギリで1段目が当たると2段目が外れる場合がある  
(おそらく2段目のビームサーベルの攻撃判定が1段目より短いため)

### 【地上ステップ格闘】

ビームソードで突き  
伸びは優秀だがサーベル部分の攻撃判定が意外と短く、当てたつもりでも当たってないことがあるので注意。

### 【空中通常格闘】

なぎ払い

### 【空中ステップ格闘】

斬り払い  
意外と伸びる。発生、判定が強く、後出しでも勝つ場合が多い。  
硬直も短めなので当て逃げしやすい。

### 【特殊格闘】

無し？

## 【BD格闘】

飛び蹴り1段

伸びは悪くはないが攻撃している時間が短いので、蹴りを出した後はすぐに判定が消えてしまう事に注意。

## 【後格闘】

### [耐久値:500?]

シールド防御。

シールドが破壊されるとメインが使用できなくなるので多用は禁物。

ゲロビ系や格闘はガード不可。

耐久値があること以外、他の任意シールドと比較してもなんら遜色はない・・・はず。

体感だが、発生が遅い気がする。

範囲も微妙に狭いか？

また ガンダムのファンネルバリア同様ダウン値の蓄積した補正は受けない模様？

CPU戦にて坦克のアシストと陸戦ガンダムのサブ射撃4、5発防いだらぶっ壊れた。

試作2号機のメイン射撃をガードしても3~5発は入ったので、バラける射撃には弱いようだ。

耐久値が残り僅かなときは要注意。

## 【格闘派生】

どれかの格闘 後格闘でシールド。

サブ射撃、特殊射撃にもキャンセル可能

---

## コンボ

	威力	備考
アシスト4HIT>BR	144	基本
アシスト4HIT>BR>サブ	146	ダメージは伸びないが、ダウンが取れる。
アシスト2HIT>BR	133	アシストが2ヒットだった場合
アシスト2HIT>BR>サブ	151	ダウンするまでサブ当てると意外とダメが伸びる
アシスト4HIT>サテライト	171	やめたほうがいい
アシスト2HIT>サテライト	270	こちらはまだ実用的だが確定はしづらい。
アシスト4HIT>地上NN	184	アシスト4HITは補正が悪い
アシスト2HIT>地上NN	188	こちらの方が若干上
アシスト4HIT>地N以外の格闘	149	地上N格以外はアシスト4HITの方がダメ高い。
アシスト2HIT>地N以外の格闘	140	

---

## 戦術

基本はメインとアシストによる硬直取り。

確定場面では、キャンセルサブまで繋いでダウンさせるとよい。

格闘に関しては、自衛とダウン取りの意味では有効だが、大きなダメージを稼ぐ手段にはなりにくい。

サテライトキャノンを使用するためにはチャージが必要なので、開幕やダウン時にチャージをすると良い。

ボタンを離してもチャージゲージ減少はゆっくりな為、

一度ボタンを離しメインを撃ってからまたチャージと言うことも可能。

チャージが完了したら余所見をしている迂闊な敵に打ち込もう！

間違っても味方を巻き込むと大惨事に成りかねないので注意しよう。

ちなみに、味方のアレックスに直撃するとチョバムアーマーが全て剥げる。

機動の悪さから張り付かれたら逃げ切るのは至難の業。

もう始めから前線で戦い、敵の格闘を回避した直後などにサテライトキャノンを撃ち込む戦法がいいかもしれない。

コストオーバーの影響も回避しやすいし、うまくやればサテライトも後ろで撃っているよりも当てられる回数が増えるだろう。

耐久も高いので、相方の援護も加われば最弱層から抜け出せる...かも？

あえてこっちから近距離で張り付き、何かしら攻撃してきた瞬間を避けて格闘やメインを食らわせる戦法も強い。

特にステ格が発生、判定ともに強いので相手からすると意外と厄介。もしも相手が逃げたらメイン、アシスト、サテライト。

マスターガンダムの特殊射撃との相性が非常に良く、息さえ合えば一試合にサテライト4発とか余裕で当てられる。

が、嫌われるかもしれない。その辺は自己判断で。

# サテライトキャノンを当てるために

さて、GX最大の特徴であり、唯一のアドバンテージであるサテライトキャノン。当然ながら、命中させなければ3000コスト相応の働きは出来ない。以下に、サテライトを当てるコツをまとめていく。

## 基本的な考え方

まず、サテライトを当てるため、頭に入れておいてほしいのは、中心に当てるのではなく、やや端寄りに『引っ掛ける』感覚だ。射出の遅さや銃口補正の劣悪さから、他のゲロビの感覚で撃ってさえかわされる事が多い。そのため、最初から回避行動を取られる前提で『動かれても巻き込む』ように撃とう。縦軸を合わせるのが何よりの基本。

## 当たりやすいタイミング

### 1. 相方の捕縛系攻撃に合わせる

マスター、ヴァサーゴ、ビギナなど、捕縛系の武装を持つ機体が相方の場合、敵機の捕縛を確認したら、即サテライト。これが一番確実だが、相方との息が合っていないと厳しい。マスターの帰山笑紅陣だけは任意のタイミングでスタンさせられるため、当たったら伝えてもらうようにすれば命中率は跳ね上がる。

### 2. 格闘のカットに使う

相方が格闘を受けている場合、そのカットに撃ち込む。ただし、動きの大きい格闘に対して横から撃つと、外れることも多い。位置関係を確認し、縦軸を合わせて撃とう。敵の格闘のダウン値や補正のため、味方への被害は通常より抑えられる。

### 3. 味方を巻き込んで撃つ

2と似ているようだが、多少違う。あえて相方が前衛に出て、被片追い状況を作る。そして敵味方まとめて発射。成功率は2以上に高いが、味方への被害も大きい。

### 4. 受け身に合わせて撃つ

ダウン復帰や、自機からみて縦方向への起き上がりに撃つ。かなり難しい上、狙える場面も少ないのが難。

### 5. すれ違いざまに撃つ

の後格やV2の翼など、移動の大きい攻撃を避けたとき、その勢いそのまま移動する相手に向けて撃つ。一般に『移動が大きく反撃を受け辛い』とされている攻撃ほど、実は移動不能時間が大きい。その為、慣れればかなり狙える。また、03の後ろ爆導索など、特殊な移動を自機から見て縦方向に使ってきた場合もチャンス。

### 6. 格闘回避後に撃つ

5と似ているが、こちらはバックステップ回避からのサテライト。接近戦ならば狙えるのは強み。最速でやれば命中率もかなり。格闘の後にステップされても意外と引っかかってくれるため、格闘機相手なら意外と決まる。

### 7. 復帰に合わせて撃つ

最も実用的なサテライトの当て方。相手が復帰して来るとき、その落下に合わせて撃つ。ポイントは相手が着地する前に撃つことと、発射前にブーストゲージを使い切る事。ブーストゲージを使い切って撃つと、発射しながらゆっくりと落下する。それを逆に使い、復帰中(空中)の敵へサテライト。自機敵機共に落下。自由落下で振り切られた分をフォローのようにすると、命中率が上がる。ブーストを使い切っていない場合でも狙えないわけではないが、相手がカプルやガンタンクのような小さい機体の場合はキツイ。逆にイージスのような変形機は、変形するためにジャンプボタンを入力しなきゃいけないため、狙いやすい。

### 8. ターゲットの動きを先読みして敵僚機をロックオンして撃つ

敵僚機にサテライトを撃ったタイミングに丁度もう1体の方の敵が来るように予測して撃つ。相当高難易度&半ば博打だが相方が片追いされている場合は反撃も来にくい為有効。ターゲットはノーロックでサテライトを撃たれる為読みを当てられさえすれば大プレッシャーを与えられる。

### 9. 核等に合わせて撃つ

合わせると言っても主に味方ではなく敵の攻撃に合わせて撃つ。核やピースミリオンは当たると真上に吹き飛ばすので強制ダウンしない様ならそのままサテライトで拾ってしまおう。特に核は誤射を起こしやすくどうやら補正もかなり少ない為当たればダウン値次第で300以上のダメージになる。

味方の物に合わせても当たるが350補正の為に他の追撃とそう変わらない事が多い。

## 良くない例

### 1. 起き攻めに撃つ

相手の起き上がりに重ねて撃つと、一見確定しそだが実は簡単に避けられる。横への移動や、無敵時間を利用して簡単に避けられてしまう。

### 2. 相手の照射系ゲロビへのカウンター

最速なら間に合うが、少しでも遅れると距離によっては逆に反撃をされる。照射攻撃を持っているということは、たいていの場合には高威力単発ダウン属性の射撃を持っているため、その意味でも危険。

### 3. 相方がコスト1000の場合のぶっぱ

サテライトの威力は400であり、補正を考えても約100程度のダメージが味方へ通る。特に、味方がアレックスの場合はアーマーが剥がれてしまうため、味方がコスト1000の場合は普段以上に慎重に撃とう。ただし、敵機が1000の場合には逆にアドバンテージを取れるため、積極的に撃っていい。

---

## 僚機考察

サテライトキャノンを活かすため、僚機にはできれば前線で敵機を引き付けてもらいたい。基本的にガンダムXは前に出ている後衛寄りの動きをすることになるため、機動力が低くてそもそも前衛に回れなかったり、後衛の方が活きる僚機だと片追いは避けられない。

## コスト2000

3000先落ちでもリスクがあるものの、戦力的には一番充実している。安定感を求めるなら。

### ・ マスターガンダム

現状ではベストパートナー。前線で敵機をかき乱す能力に優れ、捕縛技まであるのでサテライトキャノンを直撃させることも可能。相手が2vs1で片追いして来た場合、引き撃ちで対処しながらマスターの援護を待とう。メイン サブとマスターの援護で敵を分断したらそのまま下がり、サテライトキャノンで勝負！

### ・ ガンダムヴァサール

ガンダムXコンビ。  
どちらも機体が重く、タイマンに向かないのでうまく連携を取る必要がある。愛馬は足が遅く盾もないので基本はGXが前に出ることになる。どちらもメインが決まればサブCでダウンが取れるので常に攻め気を忘れずに、むしろ守ったら負ける！攻める！！このコンビの最大の売りは愛馬の捕縛にサテライトを重ねられること。補正率が甘く、捕縛から400ダメージ。GXが片追いされたら愛馬が弟 ゲロビ、愛馬が片追いされたらサテライト。互いに射撃でダウンが取りやすいため、遠距離でのプレッシャーも中々のもの。

### ・ インパルスガンダム

万能系の相方。相性は良いが、万能機の宿命か爆発力がない。巧くビーム連携を行ってダメージを取っていかないと負ける。インパルス自体のビーム依存度が高く連携機会は多いので、チャンスを逃さないように。インパルスの高い機動性で相手をかく乱してもらえるとGXが生きる。

### ・ Zガンダム

売りであるハイメガは後衛寄りの武装なので、相性的にはやや不向きか。Z側が前衛を担当するか、GXがオトリになってハイメガで援護してもらおう構図ならそれなりにいける。前衛でピンチに陥っても変形逃げできるのはZの強みである。

### ・ ZZガンダム

動きが遅いので、GX・ZZともども相手に機動力で押されるのは避けられない。だがZZの特格のプレッシャーはデカく、相手も完全放置はできないはず。相性はそれなり。ただし、動きの遅さをカバーする技量は必須となる。

### ・ ガンダム試作2号機

一発屋同士なので、武装的にかなり苦しい。そのキツさは相手が万能機同士だけで不利がつくほど。ただ、一発屋だけに決まった時の爆発力は大きい。ロマンを求めるならこれで。

### ・ ガンダム試作3号機

バズーカによる支援、爆導策による高い生存能力がウリだが、格闘戦もこなせる万能機。さすがに単機で戦線を支えるのは厳しいので、GXもやや下がり目で援護していこう。スタン属性の攻撃こそないがバズーカによってダウンを取りやすく片追いしやすい上に、爆導策で敵の中を縦横無尽に駆け回ればサテライトを打ち込めるチャンスも増えるだろう。3号機の立ち回り次第で、どちらが前に出るのか決めやすいのも。

#### ・ガンダムF91

高性能だが、耐久力不足なのが厳しい。特にGXの相手には高い生存能力が要求されるのでやや不安が残る。ただインパルス同様に機動力で霍乱してもらえれば、サテライトの確定どころも増えるだろう。また攻撃力が高めなのも評価できる。

#### ・ガンダムエクシア

満を持して登場した唯一の解禁機体。相性はいいほう。素早い動きと性能のいい格闘で前線で任せられる上、スタン属性の技（特射・BD格一段目）まで持ち合わせているといううれしい相方。相手からしたらどちらから目を離しても闇打ち格闘、闇打ちサテライトが飛んでくるのでかなり神経を使うペアである。相手が地上限定だが当てやすいBD格一段目のスタンからサテライトがつながり400ダメ与えることができる。BD格が外れても反撃をサテライトでカットできたりもする。他の捕縛系射撃（チビマス除く）と異なり相方の格闘タイミングに合わせて打てばいいだけなので息を合わせればかなり実践的にサテライトを当てられる。基本はX先落ちだがいっそのことX0落ち狙いで後方から上記のサテライトコンボのみを狙っても面白いかも。夢が広がりんぐ

### コスト1000

3000先落ちならノーリスクで1000が2回特攻できるのがポイント。あとは機体能力差を埋める腕の勝負。

#### ・アレックス

前線で孤軍奮闘するのは無理だが、僚機と距離を離さず戦うなら悪くない相手。何より、張り付かれて一番イヤな相手である格闘機に対して強いのは嬉しいところ。ただ、こちらのサテライトキャノンが当たるとチョバムアーマーが吹っ飛び一転して心もとなくなるため、サテライト誤射だけは絶対に避けたい。

#### ・ガンタンク

思いきり後衛寄りの機体。つまりは相性が悪いということ。援護が強力なのは良いのだが、片追いされるGXを救う機動力はない。むしろガンタンクが2vs1でフルボッコにされると苦しい始末。相方を活かすなら、GX側がガンタンクの援護の届く範囲で戦う必要がある。考えなしに動くと勝てないぞ。

#### ・グフカスタム

ワイヤーを使う事によりかなりの機動力を誇る、コスト1000の格闘機。グフの鞭は相手をスタンさせられるので、サテライトがかなり当てやすくなる。空中でグフのサブが当たった場合は格闘派生から後格闘につなぎ、ぐりぐりしているところをグフごと吹き飛ばすというもあり。

#### ・ビギナ・ギナ

遠近両方で戦えて機動力もそこそこあり、スタンさせられる武器を持つ万能機。ビギナのサブが当たったらサテライトしよう。誘導に優れるアシストもサテライトの手助けをしてくれる。

#### ・イージスガンダム

コスト1000の強力万能機。こちらも盾投げというスタン武器を持っている。ただ、こちらの盾投げはスタン時間が短いため、相手が地上に居る時しか狙えない。サテライトを当てるなら特格からの方が狙いやすい。特格 自爆コマンド入力 サテライトとやると、敵相手はどちらを狙ってももう片方に大ダメージが行くのは間違いなく、かなり強力。もちろん特格が当たらなければ話にならないが。

#### ・陸戦型ガンダム

熱い純情コンビ。よく女の名前を叫んでいる。肝心の相性も陸戦の機動力が高いため悪くない。ネットガンは動きが遅くなるのももちろんだが、食らった相手はよるける為、サテライトがとても当てやすくなる。ミサイルやキャノンでダウンは取れて、遠距離からのキャノンばら撒きはとってもうっとおいしい。GXも負けずに、メイン サブでダウンを取ろう。

### コスト3000

戦力的には最高だが、2落ちで終わるのが厳しい。絶対に落ちない自信と技量がないなら避けるべし。

## ゴッドガンダム

マスターの上位互換なので相性的には良い。  
捕縛技はないものの、マスターよりも体力・機動力があるので前衛としては最高クラス。  
ただ、さしものゴッドとて2vs1では長時間持たないだろうし、敵側にアレックスがいると辛い。  
GX側が的確な援護をしないと勝ちが苦しいだろう。それでも、固定相手なら一考の余地はある。

### ・フリーダムガンダム

機動力の高さと覚醒に裏打ちされた回避力は折り紙付き、バラエーナがあるので援護もできる。  
前衛・後衛のどちらも無難にこなせるので、GX側も臨機応変に動ければ相性はそれほど悪くない。  
ただしフリーダムの耐久力は低いのでサテライトの誤射が怖い、乱戦時に撃つ場合は合図を送ろう。

### ・ガンダム

重機動ペア、相性はかなり微妙。限りなくネタコンビに近い。  
ゴッドに比べていくらか射撃武装があるのが特徴である。  
自体は近接戦向け機体なのでGXは援護に回る事になるが、GX自体の援護能力は正直低い。  
にもゴッドほどの絶対的な近接戦の強さが無いため、苦戦は免れない。  
ただ、GXは武装特性上放置されづらいので、はタイマンに持ち込みやすい。  
そこで、がダメージをとり、GXが相手をダウンさせつつ逃げるという役割を演じ切れば勝機はある。

### ・ガンダムX

究極のピーキーコンビ。どちらかが前線にいる間にもう1機がサテライトチャージ 発射。  
サテライト中に前線にいた方は逃げて前・後交代して火縄銃のごとくサテライトを撃ってやろう。  
もちろん実戦はそう簡単ではない。分断されると機動力の低さのため合流するのが大変。  
溜める間もなくZやW0に吹っ飛ばされるとも多いだろう。  
思いきりバクチ打ちになるが、一時的にでもGX単機で前線をもたせられるなら面白い。漢なら、  
相手を倒すことができたなら復活したところにすかさずサテライトしてやろう。  
サテライトが2機とも溜まっている状態で敵2体をほぼ同時に倒すことができれば勝ったも同然。

---

## VS.ガンダムX対策

機動力が低い上にコスト3000なので、基本的には片追い安定。  
ただし高誘導のライフルと高性能なアシストには注意。勿論、サテライトキャノンにも気をつけること。  
そのあまりに太いビームは破壊力も抜群であり、2人まとめて撃破されて一発KOも十分ありうる。  
ステージにもよるが、開幕からチャージされると確実に1発は撃たれてしまうため、敵僚機の攻撃をさばきつつ空撃ちを誘いたい。  
可能ならば発射体制に入ってからのカットを狙うとよい。  
一度撃たせたらあとはチャージさせる間を与えないよう一気に攻めよう。  
2vs1ではメイン サブでの対応が間に合わず、サテライト発射もカットできるはずだ。  
GXの機体性能は高くないので、接近できればコスト2000、腕さえ良ければコスト1000機体でも十分勝てる。  
ただし、全機体トップクラスの性能を持つアシストには要注意。  
食らってしまうえば射撃コンボや格闘でダウンさせられた拳句に距離を取られてしまう。  
1発ごとに強力な銃口補正がかかるので、1発目を避けても油断しないこと。  
また、1発目をくぐって格闘を当てても2発目でカットされることが非常に多いため、無闇に格闘を仕掛けてはいけない。  
張り付いてもあえてこちらから仕掛けずにアシストをさっさと使わせてしまうのも手。(自分と敵の両相手には注意)

基本的に放置は厳禁。1機でも良いので常時張り付けておくこと。  
遮蔽物や地形の起伏の少ないステージ(Wや08ステージなど)では特に注意。  
Wステージのように大型の建物がある場合、放っておくと闇討ちサテライトの危険性が増大する。

なおステージ選びの時点で優位に立ちたいのであれば、ガンダムXステージを選ぶと良い。  
壊れない建物ばかりなので、一番の脅威であるサテライトキャノンが遮られやすいのである。  
射線を得るためには建物から完全に出てくるしか無いので闇討ちで撃たれてもカットしやすく、撃つ前に対応することも容易である。  
本拠地であるXステージが戦いづらいとは……何とも皮肉な機体である。