

こちらはの武装解説等のページ。
コンボ、立ち回り、VS.ガンダムDX対策等は[ガンダムDX\(対策\)](#)へ。

ガンダムダブルエックス

正式名称：GX-9901-DX GUNDAM DX
パイロット：ガロード(ノーマルスーツ)(ティファ同乗)
コスト：3000 耐久力：700 盾： 変形： (アシスト使用後は×) 換装： ×

射撃	名称	弾数	威力	備考
射撃	DX専用バスターライフル	10	90	コスト3000相応のBR。
CS	サテライトチャージ	-	-	ストック最大3発。10秒に1ストック。
サブ射撃	ヘッドバルカン	60	48	レバー入力中はバルカン。
	プレストランチャー		113	レバーN時はプレストランチャー。
特殊射撃	ツインサテライトキャノン	3	320	チャージ満タンで弾数1追加。
変形射撃	拡散ビーム砲×2	1	128	ビームを2本同時に発射
変形格闘	赤外線ホーミングミサイル	12	90	ミサイルを6発発射
モビルアシスト	Gファルコン	1	345	Gファルコンと合体 サテライトキャノン。レバー左右で振れる。
格闘	名称	入力	威力	備考
通常格闘	斬り 斬り 突き刺し 蹴飛ばし	NNNN	187	全て射撃派生あり
	派生 切り払い	NNN横	200	レバー左右で切り払い方向変化
	派生 後方サーベル出し	NNN後		後方カウンター
横格闘	派生 唐竹割り	N前	135	地面まで落ちる格闘
	斬り 突き刺し 蹴飛ばし	横NN	168	3段格闘。全て射撃派生あり
	派生 切り 突き 切り払い	横N横	183	レバー左右で切り払い方向変化
特殊格闘	派生 後方サーベル出し	横N後		後方カウンター
	パンチコンボ	特NNN	193	相手を4回殴る。
BD格闘	派生 打ち上げアッパー	特前	134	射撃派生あり
	突進突き	BD中前	84	高誘導の単発格闘。強制ダウン。射撃派生あり

【更新履歴】最新3件まで

09/12/15 コンボ表 編集・追加
09/08/27 したらばを元に格闘、戦術を大幅に変更
09/06/24 コンボ表更新

解説&攻略

大火力特化万能機。

サテライトキャノンに特化したガンダムX(以下GX)。

ブースト性能はGXと同じで3000標準程度は持っているが、GXと同じく再浮上速度が遅い為、フワフワが重い。

またサテライトを除く射撃武装に一発ダウンを取れるものがなく、通常の立ち回りでは秀でるものに欠ける。

代わりにサテライトキャノンの発生高速化や着弾時の爆風追加、アシスト時のスーパーアーマーなどのおかげでサテライトキャノンは格段に使いやすくなっている。

格闘性能はGXディバイダーモードに近いもので、ダメージ効率はGXサテライトモードより上。

多段攻撃が多く、GXサテライトモードのように素早く迎撃する手段としては心もとないものの、派生によってはND無しでも200以上のダメージを奪える。

変形入力でGファルコンとドッキングし、武装ゲージが変形時のものになる。

この武装変化のおかげで、チャージ中に変形した場合はリセットされてしまうため、注意が必要(ストックは問題無い)。

ただし、一瞬だけの変形なら武装チェンジせず、チャージはリセットされない。

この機体は対CPU相手の場合、非常に有利である。

CPU相手ならサテライトの起き攻めでどんな機体でも完封できるからである。

しかしサテライトキャノンが強力な武装なのは間違いがないが、使い所を間違えば無用の長物になるので、撃つべき場面なのか被弾を抑える場面なのかをしっかりと判断できるようにしたい。

(ちなみにCPU戦スコアの全国ランキング1位は今のところウイングガンダムゼロではなく、DXなので的確にサテライトを狙い撃てばランキング上位も夢ではない)

勝利ポーズが通常、格闘、特殊格闘、格闘射撃派生、特殊射撃、アシストで変わり、なんと6種類も存在する。

射撃武器

変形時の武装は他機体の換装のように、変形してないとリロードされないので注意。

【メイン射撃】DX専用バスターライフル

[常時リロード][リロード:3秒/1発][属性:ビーム][よろけ/ダウン値:2.0][補正率:30%]

コスト3000相応の優秀なBRで、基本性能に優れる。
性能はGXと同等。発生が遅いというのはデマである。

【CS】サテライトチャージ

[チャージ時間:10秒]

ツインサテライトキャノンにチャージする。

最大3発まで溜められる。

3発充填していてもチャージゲージ(空)が無くなったりはしないが、溜める事は不可能。

解説にあるように変形すると途中のチャージが無駄になってしまう。

その為変形を駆使して戦うならある程度サテライトを諦めなければならない。

ボタンを離したときのゲージの減少が前作Xよりも早いので注意。

ちなみにサブ、特射、アシスト中はサテライトチャージゲージが止まる。

【サブ射撃】バルカン&プレストランチャー

[撃ち切りリロード][リロード:5秒/60発][属性:実弾][よろけ/ダウン][ダウン値:][補正率:%]

レバーNでプレストランチャー。

胸部の上下左右の砲門から発射される。最大10連射20発消費、6Hitよろけ。

銃口補正が高いが、弾速がないので牽制か、近距離で使う。

レバー入力有りで頭部バルカン。

ストライクと同じタイプ。死に損ないの始末にでも。

アラート鳴らしに使うとサテライトを警戒させられるが、サテライトを撃つチャンスも減るので注意。

全弾ヒットでよろけ。

どちらもメインからのキャンセル不可。

【特殊射撃】ツインサテライトキャノン

[チャージリロード][手動リロード:10秒/1発][属性:照射ビーム][ダウン][ダウン値:][補正率:%]

2門に増えたサテライトキャノン。GXより少し銃口補正が弱いがそれでもかなりの強誘導。

横幅はGXのものより広い模様だが、サテライト2本分というほど広くは無い。

GXのサテライトキャノンと異なり着弾点がツインバスターライフルのように爆発する。ただ威力は核レベルのもの(爆風被ダメージ75を確認)

その為建物や壁を背にした相手にはかなり当たり、意図的に建物に当てて爆風でござり持っていく事も出来る。

判定が1本毎に独立しており、片方が建物に当たった場合はそこで片方分の爆風が発生する。(ダメージが減る事は無い)

射撃や格闘からキャンセルも可能だが大して減らない。

だが直撃の威力は推して知るべし、当たり方次第で威力は変わるが300以上は確実に持っていく。

着弾点の爆発が良く敵僚機(味方も)を巻き込んだりする。建物の前で使うとDXも爆風でダメージを受けるので注意。

なお、ストックがある場合にはBRズンダ中の暴発に注意、射撃ボタンからちゃんと指をはずすこと。

この手の一発兵器全般に言える事だが、ブーストがゼロ、もしくは発射中にゼロになりそうな場合は撃たないように。

発射までの間はカメラアングルが専用の物に変わる為、周りの状況が掴めなくなる事に注意。

銃口補正がステップで切られた場合は頭だけが相手に向くようになるので、直撃を狙う場合は自機と頭の動き方を見て発射するか

否かを見極めよう。

カットが不安ならいっそのこと爆風だけ起こして去るのもアリ

【変形射撃】Gファルコン 拡散ビーム砲×2

[常時リロード][リロード:3秒/1発][属性:ビーム][よろけ/ダウン][ダウン値:][補正率:%]

太目のビームを2本発射。

拡散ビーム砲とあるが、V2ABのサブのような拡散はしない。ウイングゼロの変形射撃と大して変わらない。

1ヒットでも強制ダウン。

2ヒットならMAでも強制ダウンを奪える。

【変形格闘】Gファルコン 赤外線ホーミングミサイル×6

[撃ち切りリロード][リロード:??/12発][属性:実弾][よろけ/ダウン][ダウン値:][補正率:%]

赤外線ホーミングミサイルを6発発射。あまり広がらずまっすぐ飛んでいく。下方向には強い。

変形自体あまりしないので目立たないが、ハンパ無く誘導が強く、きっちりステップしないとよく食らう。

【アシスト】Gファルコン(合体ツインサテライトキャノン)

[リロード無][属性:照射ビーム][よろけ/ダウン][ダウン値:][補正率:%]

Gファルコンと合体してサテライトをチャージ無しで撃てる。

発射中はスーパーアーマー化。

レバー入れてで僅かだが左右に振れる。

他機体のアシストと違ってNDでキャンセル出来き、撃つ前にNDすれば弾は減らない。

スーパーアーマーを利用して相手格闘に合わせて迎撃するという肉を切らせて骨を断つ戦法も可能。
格闘機が相手なら絶対にモノにしたい。
また、特射と違って『一回だけだがいつでも撃てる』という点にも注目。
復帰時などの『ロックは外れてるがチャージが溜まってない』といった状況において頼りになる。
加えて特射よりもダメージが高く、銃口補正も強い。
更にスーパーアーマーでカットの心配もなくていい(耐久値や相手の武装によっては駄目だが)ので、非常に強力。
アシストというよりはDXの切り札の武装であり、使う際には必中を心掛けたい。
出来る限りは温存しておきたいが、瀕死状態になるまで持っていてスーパーアーマーを活かせない。
チャンスがあれば、即発射の構えていいだろう。

使うと復帰するまで変形ができなくなるが、ブースト速度が多少増加する。
これを利用して、スーパーアーマーなどもはや関係無い耐久力になったら早々にアシストを捨ててしまうのも有りである。

格闘

主にハイパービームソードでの攻撃。抜刀、納刀の区別はない。

多段格闘が多く、ND無しでも大ダメージを与えられるが、BD格闘以外はほとんど動かず全般的にカット耐性が低い。
格闘の全ての段から射撃・特射派生が可能。
アシストの性質上、迎撃手段がほぼ格闘のみといていいため用途に応じて使い分ける必要がある。
BD格闘以外は誘導や踏み込み性能が優秀とは言えないが、それなりの強さを持っているので格闘を封印するのはもったいない。
相手が格闘機でない限り、積極的に使っていこう。

【通常格闘】

斬り上げ 斬り下ろし 突き刺し 蹴り飛ばし
NDを絡めずに200以上のダメージを出せるので割と高威力だが、ほとんど動かないのでカット耐性は皆無。
おまけに発生・伸び・誘導が悪く、特に上下にはほとんど誘導しないため、狙って当てるのは困難。
基本的には封印安定で構わないだろう。

1段目前派生で唐竹割りで地面まで落ちながら叩きつける。
フルヒットで黄色ダウン。前派生後も射撃派生可。
多段ヒットなのでこれもあまりカット耐性は高くない為、NDするか射撃派生で早く終わらせたほうが無難。

突き刺しから横と後派生が可能。
横派生はレバー左なら左斬り払い、レバー右なら右斬り払い。出し切りよりもダメージは伸びる。
下方向吹っ飛びなので射撃派生はダウン追撃になりやすい。
後派生は後方ビームサーベル出し。一応カウンター技で、接触すると吹き飛ばす模様。射撃派生も可能。

突きのあと何も入力をしないor後派生の場合は攻め継続ができる。
サーベルを引き抜く前に突きを途中でNDしてしまうとダウンしてしまうので注意。

派生は多いがどれもリスクの割りにリターンが少ないので封印安定。

通常格闘	動作	累計威力 (累計補正率)	単発威力 (単発補正率)	累計ダウン値	単発ダウン値	属性
1段目	斬り上げ	50(84%)	50(-16%)	1.7	1.7	よろけ
前派生	唐竹割り	135	?	5.0	?	ダウン
2段目	斬り下ろし	92(74%)	50(-10%)	2.0	0.3	よろけ
3段目	突き刺し	136(64%)	60(-10%)	3.0	1.0	よろけ
横派生	横薙ぎ	200	100(-10%)	4.0	1.0	ダウン
後派生	後方突き刺し	?	?	?	?	ダウン
4段目	蹴り飛ばし	187	80(-10%)	4.0	1.0	ダウン

【横格闘】

横薙ぎ切り 突き刺し 蹴り飛ばし
主力格闘その1。

発生や伸びは並で左右の誘導には優れるものの、上下の誘導や判定にやや不安がある。
初段以降の突き 蹴り飛ばしのモーションが通常格闘と同じなのでカット耐性は皆無。
初段の横薙ぎ切りの範囲が非常に広く、後ろ約30度くらいまで当たり判定がある。(確認済み)
判定の広さを生かして先出しでもあてていけるが発生はあまり早くないので過信は禁物。
横N>とコンボをつなげる際に突き刺しモーションをちゃんと最後まで入れないとつながらず途中でダウンしてしまう。
目安として突き刺したサーベルを引き抜く動作があるのでそれを見てからNDすると安定する。
慣れてきたら感覚でNDのタイミングを覚えてしまおう。

横格闘	動作	累計威力 (累計補正率)	単発威力 (単発補正率)	累計ダウン値	単発ダウン値	属性
1段目	横薙ぎ	50(84%)	50(-16%)	1.7	1.7	よろけ

2段目	突き刺し	109(74%)	70(-10%)	2.0	0.3	よろけ
横派生	横斬り	183	100(-10%)	3.0	1.0	ダウン
後派生	後方突き刺し	?	?	?	?	ダウン
3段目	蹴り飛ばし	168	80(-10%)	3.0	1.0	ダウン

【特殊格闘】

左正拳 右正拳 左手刀 蹴り飛ばし
主力格闘その2。

発生が早く、上下誘導や判定も優秀と、横格の弱点をカバーしているのがポイント。
特出し切りはNDを絡めずとも高威力だが、N格同様カット耐性があまりよくないのでカットが来そうな状況なら特前派生を推奨。

この格闘には「発生した時点での自分と相手の距離までしか伸びない」という特徴があり、この性質から自分から攻めるのにはあまり向かないが、反面迎撃に使う分には非常に優秀。
前派生で相手を高らかに打ち上げるアッパー。時間も出し切りに比べて短く特前射>最速BRで攻め継続。
BD切れの相手の着地寸前を拾うとブーストのほとんど無い状態で打ち上げられるため非常に強力な攻め継続となる。
攻め継続の必要がなければ特前射>ディレイBRか特前>上昇BRで追撃してダウンを取ろう。

判定は強いが一般的に強いと言われている判定の格闘には負ける。

特殊格闘	動作	累計威力 (累計補正率)	単発威力 (単発補正率)	累計ダウン値	単発ダウン値	属性
1段目	左正拳	50(84%)	50(-16%)	1.7	1.7	よろけ
前派生	アッパー	134(64%)	100(-20%)	2.0	0.3	ダウン
2段目	右正拳	92(74%)	50(-10%)	2.0	0.3	よろけ
3段目	チョップ	129(64%)	50(-10%)	3.0	1.0	ダウン
4段目	蹴り飛ばし	193	100(-20%)	4.0	1.0	ダウン

【BD格闘】

多段ヒットの突き刺し。全段ヒットで強制ダウン。
発生早、強判定、高誘導と3拍子そろった優秀な格闘で先出し最有力。
殆どの格闘を見てから潰せる発生と判定を持ち、入力した時点で相手が赤ロックにいれば真上や真下にも誘導して突き刺すことができる。
また近距離戦での自衛の要でもあり、咄嗟に出せるようになると一気に自衛力が上がる。
出し切りは低威力だが射撃派生から各種攻撃につなげてダメージを伸ばすことも出来る。
ただし条件がシビアで、相手が自分と同高度～機体半個分上でないとさっぱり安定しない上、ヒットから最速での射撃Cが必要となるので要練習。
慣れないうちはヒットする瞬間に射撃ボタンを連打するとよい。ただし先行入力になるとアウト。

BD格闘	動作	累計威力 (累計補正率)	単発威力 (単発補正率)	累計ダウン値	単発ダウン値	属性
	多段突き刺し	88	?	5.0	?	ダウン

【射撃派生】

ビームサーベル投擲。
全ての格闘の何段目からでも派生できる。
が、補正率が少し悪く、そこからつなげてもちよっと物足りない。
スタン属性で、他の投擲系スタン武器と同様にしばらく体に刺さってるエフェクト有り。
射撃属性で、アカツキや のバリアにははじかれる。

蹴飛ばしからは若干のディレイをかけないと当たらないときがある。
最速でも当たる場合もあるが、基本はディレイをかけないと当たらないと思っていい。
コンボパーツとしては補正率が邪魔するが、動きを手っ取り早く封じる手段として便利。

格闘射撃派生	動作	単発威力 (単発補正率)	単発ダウン値	属性
	サーベル投擲	35(-30%)	0.5	スタン

外部リンク

- [非公式掲示板 - ガンダムDXスレ part.1](#)
- [非公式掲示板 - ガンダムDXスレ part.2](#)
- [非公式掲示板 - ガンダムDXスレ part.3](#)
- [非公式掲示板 - ガンダムDXスレ \(part.4\)](#)