

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

正式名称：GX-9900(-DV) GUNDAM X(DIVIDER) 通称：X, GX
パイロット：ガロード&ティファ
コスト：3000 耐久力：700 ガード： 変形： (ディバイダー時) 換装： 地走型BD(ディバイダー時)

サテライト

| 射撃 | 名称 | 弾数 | 威力 | 備考 |
|---------|--------------|------|----------|--------------------------|
| 射撃 | シールドバスターライフル | 10 | 90 | 射撃角度などが優秀なBR |
| サブ射撃 | ショルダーバルカン | 60 | 129 | 1hit15ダメージ、2hit29ダメージ |
| 特殊射撃 | サテライトキャノン | 1 | 310 | チャージ時間は20秒 |
| 特殊格闘 | ディバイダー換装 | - | - | 急いでNDすると換装出来てない場合もあるので注意 |
| モビルアシスト | GXビット | 3 | 85(4HIT) | 補正率が悪い、1hit25ダメ |
| 格闘 | 名称 | 入力 | 威力 | 備考 |
| 地上通常格闘 | 袈裟切り 切り上げ | NN | 134 | 2段、前作地上N格 |
| 地上横格闘 | 突き | 横 | 80 | 1段、前作地上ステ格 |
| 空中通常格闘 | 横薙ぎ | N | 80 | 1段、前作空中N格 |
| 空中横格闘 | 切り払い | 横 | 80 | 1段、前作空中ステ格 |
| BD格闘 | 蹴り | BD中前 | 80 | 1段、前作BD格闘 |

ディバイダー

| 射撃 | 名称 | 弾数 | 威力 | 備考 |
|-----------|----------------------|------|-------------------------------------|--|
| 射撃 | ビームマシンガン【連射】 | 80 | 112(1set6hit) | 1setで2発x3発射、2hit47ダメ |
| CS | ビームマシンガン【単射】 | - | 126 | 1hit70 |
| サブ射撃 | ハモニカ砲 | 1 | 100 | 3本で強制ダウン、1本のみhitで100、2本同時ヒットで160、3本同時ヒットで180 |
| サブ射撃(長押し) | ハモニカブレード | 1 | 110 | 入力により" "/"の形で射出。多段hit |
| 特殊射撃 | バズーカ | 3 | 108 | 108>168 |
| 特殊格闘 | ガンダムX換装 | - | - | - |
| モビルアシスト | GXビット | 3 | 85(4hit) | 補正率が悪い、1hit25ダメ |
| 格闘 | 名称 | 入力 | 威力 | 備考 |
| 通常格闘 | 袈裟切り2段 多段突き 刺し 縦回転斬り | NNNN | 50 92 158 178(1hit) 196(2hit) | |
| 横格闘 | シールド殴り 薙ぎ払い | 横N | 50 134 | |
| BD、変形格闘 | 2段斬り | BD中前 | 50 92 | 1回入力の2段斬り |

【更新履歴】最新3件まで

09/07/03 バトルマニュアルに基づき微追記
09/04/11 ハモニカ砲少々追加
09/06/06 色々追記&修正

解説&攻略

サテライトとディバイダーを換装で使い分けられる機体。
サテライトは長射程高威力の照射ビームを持つ大火力万能機、ディバイダーはBZを含む豊富な射撃と標準的な格闘性能を持つMG系万能機。

どちらもブーストは速度、持続ともに3000中では平均レベルと考えていい。
ただしブースト再浮上の速度が遅いため、フワフワがやや重い。
ディバイダーによる地走、変形時はブースト持続が増す。

特徴であり長所であるディバイダーには癖があるため、使いこなすには少々慣れが必要。

サテライト

時間リロードになって回転率が落ちているが、サテライトキャノンはこのモードを象徴する武装。とはいえ、高性能BRによるNDズンダ、一瞬でダウンを奪う単発格闘が主力。

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:3秒/1発][属性:ビーム/よろけ][ダウン値:2][補正率:70%]

最高クラスのBR。性能は前作と同じく強誘導・高威力・広射角。おまけにリロードが早くなった上に弾が10発に増えた。サテライトキャノンがリロードされていない場合、特射入力連打でBRを高速連射することが可能。

サテライトモードにおける主武装なので、弾数管理には細心の注意を払おう。ディバイダーモードを主軸として立ち回るなら、開幕直後などの中距離戦でサテライトのリロード待ちをしながら撃ち切ってしまうても良いだろう。

【サブ射撃】ショルダーバルカン

[撃ち切りリロード:5秒/60発][属性:実弾/よろけ][ダウン値:0.5][補正率:97%]

単発威力15。その場で止まって左肩からバルカン。3発ヒットでよろけ。出が少し速くなった。中距離以遠で少しバラける。ブーストが切れてる時に撃つとゆっくり落下しながら撃ち続ける。銃口補正はなかなかだが、ステップやBDで慣性が働いていると密着でも1~2発外れる。フルHIT(10発)で強制ダウン。

【特殊射撃】サテライトキャノン

[時間リロード:20秒/1発][属性:照射ビーム/ダウン]

威力フルヒットで310。ゲーム開始時にはゲージが0からスタートし、徐々に溜まっていく。20秒でゲージが溜まる。ただしサテライトモードでないとチャージされない。全て溜まるとサテライトキャノンが発射可能となる。威力は下がったが前作より銃口補正が上がり太くなった。至近距離ならばND連発でも回避しづらい。気をつける点はブースト切れでNDキャンセル不可能なことにならないように。相方が片追いされている状況で、サテライトで丸ごと吹っ飛ばすことも可能。レバガチャにより放射時間延長とのこと、要検証。

【アシスト】GXビット

[リロード無][属性:ビーム/よろけ][ダウン値:0.5(1hit)][補正率:90%(1hit)]

2機のGXビットが同時出現してBRを2連射、計4本のBR攻撃。回数が3回に下げられたが今回も頼れる性能。発生が早く銃口補正も良好。連射それぞれに銃口補正・誘導がかかる。格闘迎撃や着地取りと、お世話になる機会は多い。ただし補正は相変わらずキツイため追撃してもダメージは伸びない。

格闘

前作とあまり変わらない。地上N格闘初段以外全て単発ダウンの攻撃となっている。威力は低いが出の早さと単発ダウンは頼れ、吹っ飛ばす形でダウンを奪いにいけるので片追いや相手と距離を取る場合に優れた傾向。無印時代と違い、常時納刀形態になった。

【地上通常格闘】

前作と同じ袈裟斬り 切り上げの2段技。前作と同じく2段目が当たらない時がある。

【地上横格闘】

前作と同じくビームソードでの突き。

【空中通常格闘】

| 空N | 動作 | 累計威力 (累計補正率) | 累計 ダウン値 | 単発威力 (単発補正値) | 単発 ダウン値 | 属性 |
|----|-----|-----------------|------------|-----------------|------------|-----|
| 1段 | 横薙ぎ | 80(80%) | 1~1.24 | 80(-20%) | 1~1.24 | ダウン |

右後に大きく振りかぶり、横薙ぐ前作と同じ空N格。振りかぶっている間は非常に判定が弱い。異様に伸びる。機体3機分程度進んだ後は横格闘同様の判定で、MFの格闘にも勝つ。闇討ち・フェイクに使おう。伸びがいいので追撃にも適するが、すかることがある。ダウン値はザンネックに5回入るのでおそらく1と思われる。(このときダメは302、自機HPIは100程度だった)

【空中横格闘】

左に振りかぶり横薙ぐ前作のステ格と同じ空横格闘、抜刀速度は上位。
判定の強さはエクシアのBD格、空横格を完封できるほど。(ただし先だしに限る)
伸びはN格闘に若干劣るが十分、発生は抜群で後出しでもほとんどの格闘に勝てる。
乱戦・近距離戦・追撃に使う。

【BD格闘】

前作BD格闘と同じ上下に強いキック、攻撃速度が遅くなっているが、いまだ判定は強い。
横格同様、エクシアの格闘に判定勝ちできる。

【特殊格闘】

ディバイダーへ換装する。慌てて最速NDすると換装されないので気をつける事。

ディバイダー

サテライトモードから機動特性が大きく変わること要注意。
地上BDは地上ホバー型、終了時にスベリ硬直がある。
空中NDからのBDは、盾を自機前面に構えて移動する。
また、空中において変形コマンドで背中にディバイダーを収納し飛ぶ。
変形と従来のBDの両方の性質をもつ珍しい飛行。
やや持続が伸びるが旋回性能が悪くなり、終了後の硬直も長め。
またメイン射撃をNDできない(振り向き撃ちやサブCなどでND可能)といった変形の性能を持つ。
変形入力でこの状態になるが、上昇、下降ができない、といった従来のBDの性能を持つ。
格闘はBD格闘が出る。

射撃武器

豊富な射撃武装は全体的に性能が良く、弾数面も良好。
ただし、他の3000機体には無い独特な武装が多いことに注意。
通常のBRを欠くが、CSとアシストで補える。

【メイン射撃】ビームマシンガン【連射】

[撃ちきりリロード][リロード:6秒/80発][属性:ビーム][よろけ/ダウン][ダウン値:0.5?(1hit)][補正率:90%(1hit)]
中々使い勝手の良いマシンガン。ボタン1回押しで3セット6発、最大で2押しで6セット12発出る。
感覚的には前作のマシンガンよりも連射のマシンガンに近い。
ちなみに押しっぱなしでは6発しか出ないので異様に操作しにくい。
威力はマシンガン同様弱いが、3発HITでよろけるので、初弾3発さえ当たれば後も当てていける。格闘迎撃に向く。
射角が狭く、振り向き撃ちになりやすいので注意。

メイン発射中ならサブ射・特射にキャンセルする事が可能。
振り向き撃ちのカバーや、とっさにダウンを奪いたい時などに使える。

メイン押しっぱなしでヒットさせ、そのままCSに繋げようとしても一瞬溜めがあるので、メイン よろけ ND CSとセカインを繋げるには距離や仕込みの工夫が必要になってくる。
ヒット確認後はNDで大体どの武装でも追撃可能。残弾と相談しつつ撃ち込もう。
ただし補正率が劣悪なのでダメージはあまり伸びないので注意。

連打すればもう1セット追加、10hitダウンで威力は全部で137。着地取りにばら蒔いておけばいい加減な狙いでもよろけがとれる。
変形BD中は射角がBR並になる。

【CS】ビームマシンガン【単射】

[チャージ時間:1秒][属性:ビーム][よろけ/ダウン][ダウン値:][補正率:80%(1hit)]
弾速と銃口補正に優れるよろけ属性のBRを2発同時に放つ。両方ヒットで強制ダウン。
まれに1Hitしかしない場合もあるが、連射時代のシヴァのような感覚で使える。
空中の敵にヒットすると結構吹っ飛ばすので片追いに持ち込める。
出もそこそこ速い上に弾速良好で着地取りにもってこい。
銃口補正も良く格闘の迎撃にも使えるので結構出番の多い武装。
効果音がガンダムのBRと同じ。

主な用途は硬直取りとクロス

【サブ射撃】八モニカ砲

[撃ち切りリロード][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:60%]

- 八モニカ砲()

横に大きく広がるビーム砲。発生も早くひっかけ易く2・3本当たれば強制ダウンでリロードも速い。
中距離以降は立ち止まっている相手には当たらない、また、下の銃口補正が悪く空対地の着地取りはかなり外れやすい。いわば迎撃用の射撃。

レバーでBDしている時に撃つと進行方向に撃ち、ジャンプボタン押しっぱなしでBDしていればレバーニュートラルでBD中でも画面前方に撃てる。
ND中はレバーNで小ジャンプして撃てば画面前方へ撃てる。

■ ハモニカ砲(|)

立ち状態でレバー前入力、もしくはレバー入力で上昇中に撃つと縦に広がるように撃てる。
このため、ND サブをすると手で持ってる状態で撃つため、NDの後に撃つ時はブーストボタンを軽く押して気持ち程度上昇してから撃とう。

CPUのMAなどは3本当たればダウンが取れるため、中～近距離で縦か横当たる面積の大きいほうをひたすらばら撒くのも有効。
たとえばサイコガンダムには縦。

【サブ射撃(長押し)】ハモニカブレード

[撃ち切りリロード][リロード:3秒/1発][属性:ビーム][多段hit拘束/ダウン][ダウン値:1][補正率:78%]

サブを押し続ける事で少し溜めてビームブレードのようなものを撃てる。弾数は共通である。

レバーN、前入力でその性質が変化する面白い武装。
BD中に撃つと進行方向へ撃つのはハモニカ砲と変わらないので注意。
ブレードがヒットした場合、多段ヒットでの拘束時間が長い。
自力追撃はバズーカが安定かつダメージも高いためオススメ。
変形時はその場で止まって撃つ。

■ ハモニカブレード()

レバーNやステップ中は盾を横()にして撃つ。
下への誘導が優秀で、自由落下には距離があれば刺さる事もある。
上へ逃げられると弱い。

■ ハモニカブレード(|)

レバー前入力ですと縦(|)に撃つ。
と違い、左右に誘導する模様。縦にして撃つため、高飛びを食う事もある。

■ ハモニカブレード(/)

盾を傾けている途中で撃てば、斜めの形(/)でも撃てる。
体感では" "と" | "の中間もしくは両方の特性を持った誘導で曲がっていく。まだまだ未検証。
主にBD中に撃つことが可能で、気持ち悪い程の誘導を見せる場合がある。

入力について...

ND後、変形入力(ブースト押しながらレバー2回入力)中か、相手に直進空中BDしながらサブ押しっぱ&ブーストボタン離すと簡単に撃てる。

【特殊射撃】バズーカ

[撃ち切りリロード][リロード:6秒/3発][属性:実弾][よろけ/ダウン][ダウン値:][補正率:70% 60%]

良く曲り、NDで連射も可能。背中を向けて逃げる相手に打ち込んでやると良く当たる。
当ると相手は上に飛ばされる。そこからNDで更に追撃可能。BZ>BZで168。
使い易いがリロードが若干長め。赤ロックぎりぎり撃つのがベスト。
空中で使うとブースト消費が激しいため、地走中に使うのが良い。

【アシスト】GXビット

[リロード無][属性:ビーム/よろけ][ダウン値:0.5(1hit)][補正率:90%(1hit)]

サテライトモードと同様。
ダメージを伸ばしにくいのが、このモードでは唯一の即座に撃てるBR系攻撃なので有用な場面は少ない。

格闘

サテライト時と違って変わって多段構成の格闘になる。
コンボとして組み込めるものが多く、全体的に出し切りでもダメージは中々。
ちなみに抜刀状態が無い。

【通常格闘】

右袈裟>左袈裟>多段ヒットの突刺>Mk-IIのような縦回転斬りの4段構成。
発生がそこそこ早く、伸びと突進速度も良好。
出し切ると強制ダウンだがカット耐性が皆無。3段目の補正が劣悪なので2段目 ND推奨。

| 通常格闘 | 動作 | 累計威力 (累計補正率) | サブC [D追撃] | 特格C [D追撃] | CSC | 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 | 右袈裟 | 50(84%) | | | ?[?] | | (?) | | |
| 2段目 | 左袈裟 | 92(74%) | | | ?[?] | | () | | |
| 3段目 | 多段突刺 | 158(45%) | | | [?] | | () | | |

4段目 縦回転斬り 178(1hit)(40%)
196(2hit)(%) [?] ? ?[?] (?)

【横格闘】

シールド殴り>薙ぎ払い の2段構成。
踏み込み・誘導が甘いが発生は早く判定もそこそこ強い。
横2段>横ハモがDV時格闘の主なダメージソース。

| 横格闘 | 動作 | 累計威力 (累計補正率) | サブC [D追撃] | 特格C [D追撃] | CSC | 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 | 縦殴り | 50(84%) | | | [?] | | (?) | | |
| 2段目 | 薙ぎ払い | 134(71%) | | | [?] | | () | | |

【特殊格闘】換装

サテライトに換装。
少し浮くので地走の滑り硬直を晒したくないときに使えたりもする。

【BD、変形格闘】

変形後、X字に右払い 左払いの斬り2段。
上方向にやや強い。
そこそこ移動するのでカット耐性はある。
2段目がスカリやすいので注意。

コンボ、立ち回り、VS.ガンダムX対策 等は[ガンダムX\(対策\)](#)へ。

外部リンク

- [非公式掲示板 - ガンダムXスレ part.5](#)
- [非公式掲示板 - ガンダムXスレ part.4](#)
- [非公式掲示板 - ガンダムXスレ part.3](#)
- [非公式掲示板 - ガンダムXスレ part.2](#)
- [非公式掲示板 - ガンダムXスレ part.1](#)