

ジン(マシンガン装備)

コスト：270 耐久力：450 盾：× 変形：× 通称：マシジン、ジンマシ、蕁麻疹 DP：ミゲル

	名称	弾数	威力	備考
射撃	マシンガン	80	20(97)	ボタン長押しで1~5発に調整可能
サブ射撃	バーストショット	(80)	34(134)	その場で停止しマシンガンを集中連射。集弾性・発生に優れる。ボタン長押しで3~10発に調整可能。弾はメインと共通
通常格闘	重斬刀	-	193	二段斬り 叩きつけの三段斬り。誘導性・発生共にコスト相応
前格闘	突き	-	70	剣を突き立てての突撃。射程と発生は良いが誘導はほぼ無し
横格闘	二段斬り	-	145	横二段斬り。ほぼ通常格闘と変わらない性能。判定が少しだけ横に広い
特殊格闘	跳ね上げ	-	120	剣を下段に構えて滑るように移動し、敵機を上空高く斬り飛ばす。発生は遅いが誘導はそこそこ。命中時のみステップやBDC可能

【更新履歴】

09/10/22 射撃、格闘に続いて、ディンとの比較を追記

07/07/06 前半を整理

07/05/07 スピードコンボ 更新

06/12/25 格闘表・コンボリスト追加

全体的に

マシンガン装備のジン。270の万能機体。
2発でよろけを誘発するマシンガンを装備しており、援護能力に優れる。
270の射撃とは思えない性能のバーストショットも前作同様強力。
また、BDの持続・速度と格闘の威力が他の元祖ジン4種の中では最も優秀。
異様な伸びを誇る前格、[BDC](#)が可能な特格は今作でも健在だ。
ただしジャンプ・BDの発生やステップ性能は悪く、動きのもっさり感は相変わらず。
格闘の動作時間や空振り時のスキも前作同様劣悪。弾切れ時もキツイ。

変更点では、マシンガンが2発よろけに変更されたことに注目。
ゴリ押しに対処しやすくなり、苦手だったタイマンが多少楽になった。
味方との連携もとりやすくなっている点も有難い。
弱体化された点では、耐久力が大幅に削られてしまったのが辛い(520 450)。
とは言っても270は他の連中も似たような耐久力ゆえあまり気にする事は無い。

基本的には援護機体。武装的にタイマンは苦手だ。

基本戦術

前作同様、中距離からちびちびマシンガンで嫌がらせ。
そして相手が隙を見せたらバーストショットか格闘でダウン+ダメージを奪う
という行動が基本になってくる。

無論、1VS1になってしまうと必ずと言っていいほどピンチになる。
射撃武装がマシンガンゆえ、ダメージ負けすることが多々ある。
格闘も他のジンよりはまともなだけで、格上とのタイマンに耐えうる性能ではない。

持続・速度が優秀なBDで立ち位置をうまく調節し、孤立しないようにしていきたい。

武装解説

《射撃》マシンガン

一般的なマシンガン。ボタン長押しで1~5発(ラッシュ時は1~10発)に撃ち分け可能。
バルカンにすら相殺されると言う欠点はあるが、2発ヒットでよろけ発生に変更され、
非常に使い勝手が良くなった。
ダウン値は前作と同様で9発ヒットで強制ダウン。BR MG5発で強制ダウンを奪えるのも相変わらず。

本機体のマシンガンは上昇撃ちは実用だが、落下撃ち中に着地すると長い硬直が発生する。
運用としては空中で射撃硬直を終わらせるか、誘導を生かして歩き撃ちで垂れ流す行動が基本になる。
2発よろけで格闘も止まるが、横格闘を合わせられると喰らうのでバックフワ射撃を意識すること。
またBDから接射すると相手は回避が困難なので、片追い状況では狙っていくべき。

《サブ射撃》バーストショット

その場で足を止めてマシンガンを猛連射。ボタン長押しで3~10発に撃ち分け可能。3~6発ヒットによるけ発生、7ヒットで強制ダウン。

この機体の要といってもいいほどの武装。

連射速度と銃口補正に優れる為、初弾が命中すればほぼ確実に強制ダウンを奪える。

連射するので着地取りにさえれば多少動かれても強引に当てることができる。

3発だけ撃つと比較的隙が少ないので中距離からフェイントとしても使える。

素早く強制ダウンを奪えるので、片追いのペースを作るのに重宝します。

裏を向いていても猛烈な速度で振り向いて連射するのでこれで追いかけてきた敵を迎撃することも可。

特に相手がスピード覚醒した場合、後ろにブーストダッシュで逃げながら相手が来るのにあわせてサブ射撃をすると

相手がアラートに気づいてステップしようとしてもあまりの速さに回避が間に合わずそのまま強制ダウンを奪えます。

この武装を使いこなせないならおとなしく同コスト帯のディンを使うことをお勧めします。

ただ、メインと弾数を共有しているのでコレばかり撃ちまくるとすぐ弾が切れます。

弾が無いジンマシンガンなんてただの的です。援護も迎撃もできません。

ここぞという時に弾が切れることが結構あるのでリロード目的での覚醒も頭に入れておこう。

特にBR機体とのクロス用途、硬直取り、着地取りに使える。

本機体は格闘性能が劣悪なので、他機体なら反撃に格闘が入る場面でも、サブ射撃を使わなければならない事が多い。

格闘

《通常格闘》

2回連続で斬ってから、叩き付けるようにして斬る3段技。3段目の出が遅めで、硬直も長い。

間合いが短い為、やや使い難いが、3段目が命中すればほぼダウンが確定するという利点もある。

ダメージも、コスト270としてはかなり高い。

仕様変更により、2段目をメインでキャンセルするよりも、3段出し切った方がダメージは高い。

発生が遅く伸びも悪いが、誘導は良いので地上ステップ連発ぐらいは取れる。

N格闘	累計ダメ	単発ダメ	MGCダメ	ダウン値	累計補正率	単発補正率	属性
1段目	40	40	96	1	96%	96%	よろけ
2段目	89	50	133	1	81%	78%	よろけ
3段目	193	135	(195)	1	??%	14.5%	ダウン

《前格闘》

重斬刀を突き出して突進する攻撃。

誘導性は皆無で、発生速度はHM2に遠く及ばないが、

暴力的な伸びは健在な為、相手の硬直取りに使えない事は無い。

伸びもさる事ながら、突き出した重斬刀の先の方にも判定があるのでバックステップでは避け切れない事も。

相手の位置によっては真上や真下にも突撃可能。ダメージが低いのが難点

これで変形機体を狩りましょう。

前格闘	累計ダメ	単発ダメ	MGCダメ	ダウン値	累計補正率	単発補正率	属性
1段目	70	70	107(84)	1	50%	50%	ダウン

《横格闘》

2回連続で斬る2段技。1段目にもダウン属性がある。

攻撃範囲は通常格闘よりもやや広め。多少は回り込み動作もある。

しかし動作時間が長く、使い勝手は余り良く無い。

通常格闘より発生が速く、硬直取りに使える。(というか通常格闘の発生が遅すぎる)

回り込み性能が悪いので、カウンターは横ステップ+横格闘で行うこと。

横格闘	累計ダメ	単発ダメ	MGCダメ	ダウン値	累計補正率	単発補正率	属性
1段目	30	30	86	1	96%	96%	ダウン
2段目	145	120	(150)	1	??%	??%	ダウン

《特殊格闘》

滑るように移動し、相手を斬り上げて弾き飛ばす単発技。

モーションは大きい為、伸びと誘導に優れ、単発ながらダメージも大きい。

命中直後のみジャンプ/ステップ/ブーストダッシュでキャンセルが可能(特格BDC)で、

前格等で追撃に入れられるため、ダメージの期待値は高い。

当てる位置・距離によって相手の浮き上がり方が違うので、対応した追撃を出す必要がある。

基本的には空中戦での奇襲用。

デストロイにBDCで連発するとかなり早く倒せる。

特殊格闘	累計ダメ	単発ダメ	MGCダメ	ダウン値	累計補正率	単発補正率	属性
1段目	120	120	155	1	61%	61%	ダウン

コンボ

	威力	備考
非覚醒時		
NN メイン	125	4発で攻め継続(125)、5発で強制ダウン(133)。仕様変更により低威力
NNN メイン	195	メインキャンセルに、硬直消し以上の意味はない
横横 メイン	150	同上
前 メイン	107	自機よりも上にいる相手に当てれば、メインが空中ヒットする
特 メイン	155	特射入力で安定
特 BDC 前	163	安定
特 BDC サブ	184	比較的安定。強制ダウンを奪える
特 BDC 特(ダウン追撃)	157	地表付近限定。受け身を取られるとアウト。時折、空中で入る(193)
特 BDC 横横	208	かなり安定する上に高威力
特 BDC NNN メイン	236	相手が特で受身を取る、壁際等の状況限定。滅多に決まらないが高威力
(特 BDC)×5	266	相手が最速で受け身を取り続けた場合のみ決まる。CPUしか食らってくれない
スピード		
NN>NNN	234	キャンセル1回で済む
N>N>NNN	255	お手軽、威力もそこそこ。
N>N>特>横横	267	特格の後は前ステで
N>N>N>特>サブ	253	特格の後は前ステで。キリモミ強制ダウン
N>N>NN>メイン1発	174	攻め継続
N>N>N>特>特	284	の簡易バージョン
N>N>特>特>特	288	デスコン。特から特の繋ぎはJCか前ステでいいが、要タイミング。遅いと繋がらず
横>横>横>横横	234	横初段はダウン属性であることに注意
横>特>NNN	251	繋ぎは前ステで
特>横>NNN	245	同上。特格始動
NN>横>横>特or前	218or183	特で拾うと打ち上げホームラン
ラッシュ		
メイン9hit	167	強制ダウン
N 特 NNN	262	ラッシュデスコンか
横 N 特 横横	258	横始動
横 N 横 N 特	233	メが壁際などで当たり難い場合がある
横 N 横 N 前	191	特メより威力は低い。基本は前しめで良いと思う
特 N 特 N 特	258	特格連打。ダメもそこそこ
パワー		
メイン5hit	170	強力な削り
サブ7hit	234	同上
NN メイン4hit	218	攻め継続
NNN	308	高威力
特 メイン	272	これだけでかなりのダメージ
特 BDC 前	285	安定
特 BDC サブ	305	比較的安定。強制ダウンを奪える。特格ヒット確認から覚醒しても250弱のダメージ
特 BDC 特	308	2回目の特が空中で入れれば強力だが非確定
特 BDC 横横	313	特格ヒット確認から覚醒した場合は約270ダメージ

覚醒考察

- 対戦ではスピード一択
- 残弾回復効果は重要

SPEED

機動性向上を考えるなら、やっぱりこれ。
低コストなので逃げられないときつい。

相手の覚醒に合わせて覚醒し、ステップマシンガンでスピコンを妨害するのが主任務。

RUSH

高威力の格闘コンボ、メイン連射など、全体的に見てバランスが良い。

POWER

前格やサブ射を考えると、パワーもギリギリ及第点。耐久力に余裕が有れば、覚醒サブ射のゴリ押しも有効。
50%の覚醒を心掛けよう。

僚機考察

正直、270というコスト帯は相方が450一択しかない、(その他は無駄なコストが発生する)

- 格闘機体 (ソードインパルス、グフイグナイテッド (ハイネ)、スラッシュザクファントム、ソードストライク)

450に突っ込んでいってもらい回りを飛び回るように援護しよう。マシンガンなどでよろけたところを相方に切りまくってもらえばベスト。問題は誤射して相方が集中砲火を受けたり相方が先に落ちてしまったとき。ジンが前に出たけどあっけなく落とされる羽目になるので、相性的にはまいいか？

- 射撃機体 (バスター、ブラスト、ドムトルーパー、赤ガナー、カラミティ、ランチャーストライク、ストライクノワール)

バスターの場合ステップ性能がよく、遠距離からの援護も備えている相性はかなり良い。バスターが中心でもジンが中心でもOK。相手の覚醒タイムは射撃ばら撒きで邪魔してやろう。ブラスト、ドム、辛味、赤ガナーは一転して相性が悪い。ダメージ源が無さ過ぎる。後の2機ははっきりいって誰と組んでも良い気がするがジンマシンガンと組むとうざったさが2、3倍になる。気をつけよう。

- 万能機体 (ARF、ガイア、イージスなど)

あくまで万能であるがゆえに可もなく不可もなくといったところ。マシンガンのよろけにBRを取ってってもらいたいところだ。

- 変則機体 (フォビドゥン、アビス、レイダー)

前衛能力と援護能力の両方がある程度持っているため、前後入れ替えができるのは強み。450、ジンが1回づつ落ちた場合、前後入れ替えるといいだろう。もちろん450が狙われたら後ろからサブ射撃で邪魔しまくってやろう。味方ごとダウンさせる勢いで、

- その他 (セイバー、ブレイズザクファントム)

450の腕によってはありえない強さを発揮する・・・が、450側が狙われすぎてあっけなく負けることもある。

その他、若干コストが無駄になるが、シグーとの相性がかなりいい。若干シグー側に負担がかかるが、2機でのマシンガンばら撒きはかなりウザイ。

ディンとの比較

BD性能はジンが速度で勝り持続で劣るので、トータルで大差はないか、ディンがやや有利。ディンは着地硬直がジンよりは短く、横格闘やショットガンなど迎撃能力に長け、放置にも特射である程度対応できる。対してジンはバーストショットによるクロス、片追い時のBD接射が光る。メインが2発よろけのため、射角を把握すればフワステ戦にも強い。

連携重視ならジンと思えるが、メインを誤射すると2発よろけと補正の甘さが裏目に出てしまう。ジンを選ぶなら射撃寄り機体と組むと良い。ジンのブースト能力なら十分前衛をこなせるし、隙の大きい着地硬直を狙われて先落ちしたとしても、相方が450なら負けフラグにはならない。

VS.ジン(マシンガン)対策

マシンガンが2ヒットでよろけるので、ゴリ押しにもある程度対応されてしまう。ビームライフルを持っている機体なら、射撃戦をするといい。その他、片追いするのもよし。

苦手機体

他のマシンガン機体と同様に、BR持ちの機体がきつい。
また、タイマンが苦手なので、分断がしやすい機体も天敵です。

外部リンク

非公式掲示板

[:【トサカ】ジン【頭】](#)