

ジン(バズーカ装備)

コスト：270 耐久力：450 盾：× 変形：× 通称：ジンバズ、BZジン DP：ミゲル

	名称	弾数	威力	備考
射撃	バズーカ	9	111	ダウン属性を持つ実弾武装。
サブ射撃	バズーカ(ダブルショット)	(9)	166	バズーカを2連射する。威力大、硬直大、2発hitで強制ダウン。
通常格闘	重斬刀	-	175	横斬り 蹴り飛ばしの二段、二段目にダウン効果、BZでキャンセル可
前格闘	ヤクザキック	-	100	突進するキック。発生、伸びに優れる。
横格闘	薙ぎ払い	-	115	一段の斬りで相手は吹っ飛びダウン
特殊格闘	突撃斬り	-	100	猛突進しながら横斬り、かなりの距離を移動する。

【更新履歴】

10/1/17 各記述追記
06/12/21 コンボ表を更新
06/10/09 表を変更...
06/09/29 ダメージ値(理論値)など追加

機体解説

武装がダウン属性を持つバズーカのみというわかりやすい機体。
バズーカは前作に比べ癖が少なく、近距離でも合わせられる素直な性能になっている。
機動面では、ステップ性能は劣悪だが、ブースト性能は悪くはない、BD速度はコスト相応。
バズーカ機体に興味があるなら、軽快で豊富な武装を持つ支援重視のダークダガーLとはまた違った、独自の機動性と高い火力を持つバズジンの魅力を味わって欲しい。
なお、振り向き撃ちは厳禁。

コスト帯が一緒である[ダークダガーL](#)と比べられそうなので、ここに調べたことを書いておく。

ジンはダークダガーに比べロックオン距離、ブースト持続、メイン弾数、バズーカ連射速度(射撃硬直)、耐久力が優れている。
一方で、ダークダガーの長所は、ステップの軽さ、ブースト速度、武装の多さ、メインのリロード速度、シールド所持など。
どちらを選ぶかは自由なので、好きな方をどうぞ。

武装解説

《射撃》バズーカ

低コストながら一撃で高コストのBR以上のダメージを与え、ダウンを取れる実弾武装。
弾速が遅く、カラミティのほど凶悪な性能では無いが、威力・誘導性ともに悪い性能ではない。
実弾ゆえにビームはおろか、バルカンやMGにも一方的に破壊され、相手の実弾とぶつかっても互いに相殺されるなど弱点は多い。
また、振り向き撃ちになった場合の硬直が長く、前記の弱点と射角をよく理解して運用していかなければならない。

なお、バズーカは右手に装備しているので、自機から見て常に右に向けて撃つように位置取りしていると振り向き撃ちには化けにくい、弾薬のリロードは全弾撃ち切り後に行われる。

ダークダガーに比べ射撃硬直が短く、地上での射角内での歩き撃ちはBR機体並みの隙の無さである。
高跳びも弱くはないが、歩きながらの垂れ流し弾幕がこの機体のもっとも光るところ。
距離によってはメインの受け身にメインが確定するので、歩き状態では常に意識しよう。

高跳び中は前ステップやレバー前入れで下方向射角を改善して撃つべし。

《サブ射撃》バズーカ(ダブルショット)

その名の通り一度に2発の砲弾を撃ち出す。メインの弾数を2発消費する。
発生速度は割と速いが、発射後の硬直の長さという欠点を持つ。
同コスト帯の単発の射撃としてはバビの格闘CS、特火ジンのサブ射撃に次ぐ威力があるが、当て易さではこちらの方が上。
敵がいる方向なら真上や真下にも撃てるものの、銃口補正はそれほど良くない。
しかし、この機体を使ううえで欠かせない攻撃であるので、相手の硬直を狙って積極的に使って行きたい。
2発とも直撃させれば強制ダウンなのでパワー覚醒潰しにも使える。

ちなみに、残弾数1で使っても1発撃つだけで硬直は変わらないので、撃つ時は常に弾の残りは確認しておこう。

一応、GHは可能なようだ。
(もともとあまり誘導するわけではないけれど)

これで格闘を迎撃すると非常に格好いいので是非狙おう。

格闘 重斬刀

〈通常格闘〉

相手に斬りつけた後蹴り倒す。全体的に伸びるようになった本作のN格闘群にあって伸びは平均以下。2段目をメイン射撃キャンセルが安定だが、BZがダウン追い討ちになりやすい。それでもこの機体の最大ダメージ格闘なので、状況が許せば相手の大きな隙に叩き込みたい。

N格闘	累計ダメ	単発ダメ	BZCダメ	ダウン値	累計補正率	単発補正率	属性
1段目	40	40	103	1	96%	96%	よろけ
2段目	175	140	(184)	1	??%	??%	ダウン

〈前格闘〉

前方に突進しながらN格闘2段目のような蹴りを出す。割と出は速くこの機体の格闘にしては伸びるが過信は禁物。先出しで狙うほどの性能は無いので相手機体に接近を許した時の最終手段に。前作よりヒット後のメイン追撃が入りやすくなったか(最速特射入力推奨)。重斬刀を使わない攻撃なので抜刀・納刀状態によるモーション、出の速さの違いは無い。

前格闘	累計ダメ	単発ダメ	BZCダメ	ダウン値	累計補正率	単発補正率	属性
1段目	100	100	132	1	48%	48%	ダウン

〈横格闘〉

重斬刀を横払いに斬り付け相手を吹き飛ばす。モーションはダガー系の横格闘に近い。発生は遅くないが、あまり伸びない。回り込みは微妙。使うならば近距離での自衛手段としてだが、自分から積極的に格闘を狙う機体でもないうえ、前格闘もあるのであまり使わない。前格同様、ヒット後最速で特射入力でメイン追撃が入る。

横格闘	累計ダメ	単発ダメ	BZCダメ	ダウン値	累計補正率	単発補正率	属性
1段目	115	115	138	1	34%	34%	ダウン

〈特殊格闘〉

凄まじい勢いで前方に突進し相手を跳ね飛ばす。かなりの距離を移動するが、攻撃判定は見た目ほど広くなく技後の硬直も膨大。これが入るならサブ射撃も入るはずなので使い所はほとんど無いが、ジンシリーズの格闘の中でも屈指の豪快なモーションは見物。余裕がある時の魅せ技に。ちなみにダウン値が3もある。

前ステ特格で相当滑るが、判定は前方には伸びないことに注意。

特殊格闘	累計ダメ	単発ダメ	BZCダメ	ダウン値	累計補正率	単発補正率	属性
1段目	100	100		3	??%	??%	ダウン

コンボ

	威力	備考
非覚醒時		
N N メイン	184	地上だとBZがダウン追い討ちになりやすい。威力はダウン追撃時のもの。
N メイン	103	本作ではゲームシステムの仕様により低威力。あえて使う意味は無い。
横 メイン	138	最速じゃないと繋がりにくい
前 メイン	132	同上(外すとダウン追撃にもならない)
スピード		

N>N>N>N N 270 ポピュラーなN格闘1段止めコンボ。当然、ジンでも出来るがダメージは300を超えない
 N>N>N>N 151 攻め継続。使う機会があるかどうか
 横>横>横>横>横 206 繋ぎは前ステ
 前>前>前>前>前 194 同上。少し難しい

ラッシュ	
メイン メイン	139 覚醒の効果でBZの射出が早くなる為可能に。2発目はダウン追撃になりやすい(数字はダウン追撃)
N サブ	136 前作の簡単高威力コンボはシステム変更により大幅威力減
N 横 前 横 前	216 ダメージは低め
横 前 横 前 横	199 横格始動
前 横 前 横 前	202 前格始動
パワー	
メイン	193 メイン一撃でこの威力
サブ	292 コンボではないが、元々威力のあるサブ射撃がパワー覚醒の効果でさらに破壊力を増す
N N メイン	305 最後のメインはダウン追撃
N 覚C サブ	304 何気に強い
横 メイン	242 最速じゃないと繋がりにくい
前 メイン	230 同上(外すとダウン追撃にもならない)

覚醒考察

SPEED

多分に漏れず攻めにも守りにも使えるスピードが安定。
 サブ射撃の硬直をキャンセル出来るし、格闘コンボもある。
 サブ射撃4連発なんてことも可能。

RUSH

バズーカを垂れ流すことが出来るのでダウンを奪いやすくはなるが...ダメージ源としては貧弱。
 覚醒した敵機に追われる味方を救出するには便利。
 威力の高い格闘コンボが発見されれば価値は上がるが、果たして...

POWER

サブ射撃でダメージ290。
 直撃させられると確信してからの覚醒はもちろん、格闘に対するカウンターとしても凶悪。
 カウンターとして使用する場合、他の砲撃機体と同じく、サブ射入力>覚醒とした方が命中率が上がるはず。

高跳メイン連発後、上空でパワー覚醒すればブースト回復した上で前ステメインやサブで爆撃が可能。
 半覚醒をローリスクハイリターンで行えるので、実戦でもスピードより有力と思われる。

僚機考察

コスト270なので必然的にコスト450の機体とも組む事になる。
 コスト590とも組めない事は無いが、こちらは互いの機体性能差が激しく、
 280帯に上位互換とも言える[味噌ジン](#)がいる事もあり、敢えてBZジンを使うメリットは薄い。

僚機のタイプとしては、こちらがBZでダウンを奪って1on2の形を作りやすい事から
 タイマンが出来る万能機や格闘機体が望ましい。
 候補としては定番のフォース・ルージュ・ガイアその他、
[ソードインパルス](#)、[Sザク](#)、[ハイネグフ](#)、[デュエルAS](#)などが挙げられる。
 相方側はこちらが敵僚機からダウンを奪うことで安心して目の前の相手に専念する事が出来、
 相方の機体に相手の注意が行くほどジン側のBZを当てるチャンスも増えてくる。

逆に、砲戦機体とはお互いがダウンを奪い合いダメージ効率が悪いいため相性があまり良くない。

ダークダガーLとの比較

BZのダメージは同等だがジンにはダブルショットがある。火力ではジンの方が上。
 前格闘限定だが、抜刀せずに格闘戦ができるのも大きな差。
 一方で、ステップ性能・BD性能ともに、機動性の面ではダークダガーLに軍配が上がる。
 バルカンやスティレットもないので援護能力でも劣るか。

射撃硬直はジンの方が短いので、バズの受け身を再度バズで狩ったり、サブを要所で使うなど
 立ち回り火力で差をつけていきたいところ。

VS.ジン(バズーカ)対策

この機体はお世辞にも基本性能が高いとは言い難く、バズーカ発射時の硬直もBRより大きい。なので、丁寧に硬直をとっていけばそうそう負けることはないだろう。ただし、バズーカそのものは割と当てやすい仕上がりになっているので、迂闊に近～中距離で目を離したり隙をさらすと、簡単にダウンをとられて相方が片追いされてしまう。ステップ性能の悪さにつけ込んで一気に近距離で始末してしまうか、バズーカの当たらない遠距離で放置してしまうのがいいだろう。

苦手機体

射撃武器がバズーカしかないので、それが相殺したり一方的に消すことの出来る機体が苦手。すなわち、(ビーム)マシンガンやバルカン持ちの相手。特に弾数を気にせず常にマシンガンをばら撒きっぱなしのプロトジンは、格下のコストながら予想外の強敵と化す。

外部リンク

非公式掲示板

[:【トサカ】ジン【頭】](#)