

ジン(特火重粒子砲装備)

コスト：270 耐久力：450 盾：× 変形：× 通称：特火ジン DP：ミゲル

	名称	弾数	威力	備考
射撃	特火重粒子砲	4	115	太いビーム。BRと比べやや硬直が長い。ダウン属性。ゆえに別名ビームバズーカー
サブ射撃	特火重粒子砲(照射)	(4)	186	ゲロビ型の照射で3hit強制ダウン。意外と発生は早い。メイン弾数を1発消費。
通常格闘	重斬刀	-	175	斬り 蹴り飛ばしの二段技。二段目でダウン。
前格闘	突き	-	100	重斬刀を突き出して突撃。誘導は無いがよく伸びる。
横格闘	胴薙ぎ	-	115	横に斬り払い吹き飛ばす。
特殊格闘	突撃斬り	-	100	敵機に向かって突撃し斬り飛ばす。伸びるが外しやすい。

【更新履歴】

06/12/25 格闘、コンボ改訂

06/12/09 VS.ジン(特火重粒子砲)対策に加筆 SPEED覚醒に加筆

06/10/09 表を変更...

機体解説・前作からの変更点

主な前作からの変更点は、

- 耐久力が減少(520 450)
- メインの弾数が減少(5発 4発)
- メイン威力増加(100 115)
- リロード速度上昇(詳細不明)

また、N格の2段目が浮く仕様ではなく、地上に落とす仕様になっている。

まあこの機体でN格なんぞ使わないと言えばそれまで。

むしろダウン取れるというプラス思考でいこう。

ただ、前作で地味に猛威を振るいすぎたせいかやっぱりちょっと弱体化はされている。

まあ、前作のバランスのままだとバズーカージンの存在意義が無かったから良調整か。

メイン射撃はBRのように見える。

が、使い方はバズーカーに近い、というかそのままバズーカー。

簡単に言えばただバズーカーをビームにしてみましたって感じ。

基本的にはバズーカー機体と同じ為僚機のフォローや連携の締めが主な仕事になる。

メインのバルルス改特火重粒子砲は射撃硬直がBRに比べ長め。

特に振り向き撃ちすると大変残念な事になるから気をつけたい。

が、バズーカーよりはかなりマシ。

相変わらず特火重粒子砲は弾速が速く、敵の硬直やクロスの締めが取り易い。

ビーム属性の為バズーカーと違い相殺されないのがポイント。

流星はプロヴィデンスのユーディキウムと同等のスペックなだけはある。

ただ、相変わらず機動性はもっさり感が拭えない。

こちらを見ている敵に近付きすぎるとどうしようもない為注意。闇討ち中心で。

前作では特火重粒子砲のリロードがやたら遅くて

格闘を無理にでも当てにいかないとどうしようもなくアレだったが、

今作では特火重粒子砲のリロード上昇で射撃戦に専念しやすくなった。

「射撃機体だろ？ 雑魚雑魚、さっさと消えろ」

と迂闊に近付いてくるアホタレには横格を叩き込んで教育してやれ。

武装解説

《射撃》特火重粒子砲

太いビームを撃つ。ZDXのアッシマー並に太い。使い方はBRというよりバズーカーに近い。だが発射はBZより若干速い感じを受ける。発射までの時間差は、BZ > 特火砲 > 一般BRか？

ヒットすると強制的に吹き飛ばしてダウンが取れるためカットに使えるが、

ビームなので乱戦状態でぶっ放すと味方ごと吹き飛ばすことが多いので注意。

ダウン属性とは言っても浮き上がりのダウンであり、特火砲の連射速度の遅さを知っている相手なら、状況次第で受身を取ってくる。

しかし、特火ジン単体では受身狩りの追撃が間に合わないことも多々ある。

相手にも特火砲後の受身狩りを意識してもらい、状況に応じて対応しよう。

BRと同等に誘導はするが、射角が狭く妙な癖があるので近距離で撃つほど慣れが必要。またBR同様時々あさっての方向へと飛んでいく。

射角が左に広い、ので自機より相手が右にいるときは当てづらい。
振り向き撃ちは硬直大 + 明後日の方向に撃ちやすいので注意。
相手の移動直後の硬直や動き出す直前を狙うと当てやすい。
弾数は少ないが、リロードは早めなので乱射しなければ弾切れはしづらい。

余談だが、モンキーが非常にやりやすいので、モンキー初心者の練習に向いている。

《サブ射撃》特火重粒子砲[照射]

メインの重粒子砲を照射するゲロビ型の射撃攻撃。メインと弾数共用で1発消費する。この機体の武器で最大の威力を誇る。発射までの時間は短くゲロビにしては照射時間も短い。当然のように硬直は長い。また、他のゲロビと比べて初弾～フルヒットまでの所要時間がかかり短い。銃口補正は弱く、まったく誘導しないのでBDや格闘中の相手の小さい動きにも簡単に振り切られる。よって、実戦でほぼ使う機会は無いと言える。どうしても当てたいというのなら、正確に敵機の硬直を取る必要がある。軸を合わせなければ当たってもカス当たりで終わってしまう事も。また、照射中はブーストを消費するため、発射後ブースト切れに陥りやすい。当てられるシチュエーション

■ 着地取り

スキが少なく発生が速いためほかのゲロビより狙いやすいが、着地ずらしされると乙。相手のBDゲージ残量を読んで撃とう。

■ 格闘中の相手の後ろor前

横から撃つと余程動きの小さい格闘でもない限りはずれる。味方をほぼ100%巻き込むが、大ダメージを取れる。問題はこんな状況そのものがそうそう無い事か。

■ スピード覚醒中に撃つ

発射 よけられたらキャンセル また発射・・・
普段より狙う機会は多いだろう。だがサブ射はブーストを消費するためヘタに連発するとブースト切れでキャンセルが出来なくなるので注意しよう。

■ パワーカウンター

相手の格闘を読んで覚醒 サブ入力 相手格闘するがスーパーでよろけない フルヒット。これが一番安定すると言えばする。だがもし逃げられるとパワーの特性上確実に放置されるので注意。

格闘 重斬刀

《通常格闘》

ジン(バズーカ)と同じモーション。恐らく性能も同じ。
重斬刀による斬り 蹴り飛ばしの二段技。
前回と比べ浮かなくなり地上に落とす感じに前に蹴るため
地上追い討ちはキャンセルで安定するようになったが逆に空中Cは安定しなくなった。というよりは浮いてる敵に当てられなくなった。
ただでさえ射撃Cの補正問題とメイン射撃の弾数減少が起きているため
出来るだけ射撃Cは狙わない方が良いが、キャンセルしないと硬直が大きいためどっちつかずである。とは言え威力でメインを越える格闘はこれだけ。
これを当てないと相手によってはダメ負けするので、近距離ではスキあらば狙っていきたい。あまり動かないが攻撃時間自体は短いのでカットされ辛い。

N格闘	累計ダメ	単発ダメ	メインCダメ	ダウン値	累計補正率	単発補正率	属性
1段目	40	40	106	1	96%	96%	よろけ
2段目	175	140	(187)	1	??%	??%	ダウン

《前格闘》

これだけジン(マシンガン)と同じモーション。
MGジンよりダメージが高いが、その他の性能差は不明。
重斬刀を突き出して突撃する。判定発生後の誘導はまったく無いが、異様な伸びを誇る。
BDで逃げる敵機に軸を合わせて突き出すと、伸びの長さを軽視する相手に引っ掛けることができる。
硬直取りや間討ちにも使える。
が、性能自体優れているとは言え難く過信してはいけない。
BRC可能だが、やはり弾数の問題があるのでケースバイケース。

前格闘	累計ダメ	単発ダメ	メインCダメ	ダウン値	累計補正率	単発補正率	属性
1段目	100	100	134(117)	1	50%	50%	ダウン

《横格闘》

これもジン(バズーカ)と同じモーション。
だが、こちらはヒット後、相手が上に吹き飛ばないのでメインキャンセルがダウン追撃になりやすい。
ほんのちょっと(2歩?)回り込み、横に切り払う。

つまり踏み込み距離がかなり悪い。
 が、発生が早く判定が強め、誘導も並にはある。
 接近戦での本機の生命線、迂闊な動きしてるアホタレを叩き斬れ。
 BRC可能だが弾数(ry。

横格闘	累計ダメ	単発ダメ	メインCダメ	ダウン値	累計補正率	単発補正率	属性
1段目	115	115	140(128)	1	34%	34%	ダウン

《特殊格闘》

これまた**ジン(バズーカ)**と同じようなモーション。性能は微妙に異なる。
 敵機に向かって突進し、斬り飛ばす。
 敵機の位置まで移動して斬るため、伸びの範囲であればクリーンヒットする。
 ある程度誘導するが信頼性は低く、硬直も長い。
 威力も十分とは言えず、これが当たる状況なら前格を狙えるはずなので封印安定か・・・。
 BRCは可能だが、ジン(MG)等と違い**BDC**は不可。

特殊格闘	累計ダメ	単発ダメ	メインCダメ	ダウン値	累計補正率	単発補正率	属性
1段目	100	100	(123)	1	??%	??%	ダウン

コンボ

	威力	備考
非覚醒時		
NN メイン	187	地上追い討ち、キャンセルで入る
N メイン	106	射撃C補正により更にダメージ低下してしまい、無駄な行為に。封印方向で
横 メイン	140	横格を地上で当てた場合は基本的にダウン追撃(128)
前 メイン	134	これも地上で当ててしまうとダウン追撃(117)にしかならない
スピード		
N>N>N>NN	270	基本。選択の余地がない
N>N>N>N	151	攻め継続だが...
サブ>メイン	218	お手軽、神速コンボ、ダメージは.....
ラッシュ		
N 特 前	197	これぐらいしか入らない
N 覚C NN メイン	218	頑張っこれ
メイン メイン	149	ダウン追い討ちでお手軽
パワー		
メイン	202	ビームの太さに見合ったダメージ
サブ	309	直撃を確信したら発動。フルヒットまでが早いので命中後の覚醒抜けはされ辛い
NN メイン	306	格闘で300超えるのはこれだけ

覚醒考察

この機体の覚醒は、ピンチ脱出や追い込み以外に「リロード」という目的が選択肢にあることを覚えておこう。

SPEED

少ない攻撃回数で格闘を補える。
 また、硬直の多い格闘及び射撃の硬直を消せるのが利点。
 特火重粒子は吹っ飛び属性のために撃つ 前ステ 撃つ 前ステ 撃つという事が簡単に出来る。ただしこの時三発目はダウン追
 い討ちになる事が多い。
 防御目的ならばこれ以外の選択肢は無い。

RUSH

機体の性質を考えると格闘コンボを狙う必要は無いので、リロード速度向上・メイン連射速度UPを目的に選ぶことになる。
 しかし、連射速度を求めるならスピードズンダでも良いため、結果的にはリロード速度向上しかメリットが見られない。
 実質無限になる弾数をしっかり活かせる上級者向きだろう。

POWER

メイン射撃の威力が200を超えるので、下手に格闘を混ぜるより
 メインを当てることに主眼を置いたほうがいい。
 上手くいけば一回の覚醒で相手の2機共に当てられる。

格闘・サブは確定状況のみで、N格ならば1段目ヒット後の覚醒も選択肢になる。
外すとスーパーアーマーが災いしとんでもないことになるので注意。
低コストなので50%発動で。

僚機考察

武器の特性上、ダウンを奪って相方が目の前の敵に集中できるようにすることが仕事になるので、1vs1を得意とする機体がお勧め。

VS.ジン(特火重粒子砲)対策

特火重粒子砲は、ビームがでかいために当たりやすく、またスピードも速い為、油断していると当たってしまう。しかも、ダメージは115とコスト270では中々の物。さらに吹っ飛ばしのオマケつき。
実際、ジン系は多少癖があるが使いやすい機体なので、なめているとやられてしまう。
格闘こそそこまで強くないが、中距離戦で、打ち合った場合ちゃんと見ていないと当たる。
サブ射は銃口補正は良くないが出が速く、着地の時タイミングを合わせられれば当たってしまう。
だが逆に言えば、そこを気をつけておけばそこまで恐れる相手ではない。
接近しておけば、主導権はこちらのものだ。

苦手機体

基本的には高機動、格闘系の機体は苦手。

《アカツキ》

基本性能の高さもさることながら、射撃武器をやつであわせられる相手だと手に負えない。
格闘に行ったところで、アカツキの方が性能は一段も二段も上。

《格闘機体》

距離があるうちはいいが、張り付かれて目の前で素早く動かれるとメインの命中率がかなり落ちる。
特にこの状態でサブ射なんてやってもまず避けられる、というか変な方向へ撃ってしまう。
闇雲に撃っても隙を晒すだけなので、近付かれそうになったら早めに距離を開けた方がいい。

《ドムトルーパー》

スクリーミングニンバスを展開したドムと正面から対峙すると手が出せなくなる。
横や後ろに回り込むか、粘ってニンバスが切れるのを待とう。

《アッシュ》

同コスト帯ではその機動力は脅威。
高性能のステップの連打で近づいてくるアッシュ。
射撃の誘導がその都度切れ、逆にアッシュの威力は低い隙の少ない射撃を叩き込まれる。
下手な射撃は向こうにチャンスをプレゼントしているような事になってしまう。
あせらず、1ショット1ダウンを狙うようにしましょう。

外部リンク

非公式掲示板
：[【トサカ】ジン【頭】](#)