

# ジン = キサラギ (CV : 柿原 徹也)

身長 : 178cm  
体重 : 61kg  
血液型 : A  
出身地 : イギリス  
誕生日 : 2月14日  
趣味 : ビンテージ物のバイク集め (ただし免許は持っていない)  
大切なもの : 無し  
嫌いなもの : 弱いもの、肉料理

名家"キサラギ"家の出身、統制機構の衛士で階級は少佐。  
イカルガ内戦での功績により「イカルガの英雄」と呼ばれ、異例の若さで師団長となる。  
冷静沈着で他人には無関心だが、本来は野心家で嫉妬深く、独占欲が強い。  
任務に忠実なはずが、ある日突然、命令を無視して単独行動を起こす。

ゲーム中では多彩な剣術と、相手を凍結させる専用の特殊技"零刀(フロストバイト)"を組み合わせて戦う。

任務には忠実であったはずの彼は、ある日突然統制機構の命令を無視し、単身第十三階層都市"カグツチ"へ向かってしまう。

## 概要

### 体力11500

体力ゲージ上での配分は5750(50%)/5750(50%)と平均である。

遠近空地問わず活躍できる万能キャラクター。  
癖の少ない攻撃技の構成と、それを使った臨機応変な戦い方ができる。

堅実にも攻撃的にも使えるキャラクターであるが、総合的なリーチが短いため、自分から前に出て戦い、相手を捕まえて離さないようなアグレッシブな動きが基本戦法となる。全体的にコンボが簡単なものの、画面中央付近でのコンボは火力に少々難がある。しかし、画面端に追い詰めれば追い詰めるほどコンボの難度が低下、威力の高いコンボができるようになる。

また、ドライブ技「フロストバイト」により相手が無防備になる状態を作りやすいため、コンボもやさしい。一度氷漬けにしてしまえば確定で攻撃が決まるので使えるところでは積極的に使ってゆきたい。

もちろん、前に出る必要があると書いたが、各種Dや飛び道具といったリーチの長い技も持っているため、相手の様子を伺いながら牽制する能力も十分にある。

状況をよく把握し、堅実に、時には大胆に立ち回る必要のあるキャラクターである。

## 必殺技

ドライブ

零刀(フロストバイト)

通常技・必殺技問わず、コマンドにDのある技を当てると相手が凍結する

必殺技	氷翔剣	236AorBorC(空中可)	飛び道具
	吹雪	623AorB	斜め上へ対空
	裂氷	623C	真上へ対空
	霧槍 尖晶斬	214AorBorC(空中可)	氷に塊に乗っての突進技。B・Cは2撃目があり、真下に斬り払う。ダウン効果。
	雪華塵	C連打	その場で剣舞。ずっと降り続けることはせず8回ほど振ると一度鞘におさめる
ゲージ25%必殺技	氷翔撃	236D(空中可)	地上版3HIT・空中版3way 共にHIT時凍結効果
	氷連双	623D(タメ可)	初撃に凍結効果。2撃目に薙ぎ払い(スライドダウン効果)
	霧槍 突晶撃	214D(空中可)	尖晶斬と大体同じ。初撃に凍結効果。2撃目が横に相手を薙ぎ払う(スライドダウン効果)
ディストーションドライブ	凍牙氷刃	632146C	冷気の衝撃波を飛ばす神速抜刀。地上HIT時よるけ効果付加
	氷翼月鳴	632146D	鞘を弓代わりにし、斜め上方向へ冷気の弓を射出する。初撃に凍結効果。
アストラルヒート	煉獄氷夜	レバー2回転D	効果範囲は画面全体。ただし地面に着地している状態じゃないと当たらない

## 技表

### 通常技(C=キャンセル)

コマンド	jc(ジャンプc)	必殺技c	投げc	説明
A				軽いチョップ。打点が高く屈状態なら当たらない。発生はジン最速。連C
2A			×	鞘で突く小足。判定が2Bよりも長い。ガードさせて1F有利がとれる。連C
6A	×	(1)	(1)	(1)HIT時限定 6AまでのリボルバーがA・2Aからのみと非常に限られており、使い辛い
JA	×			鞘で突く。発生が早く、硬直も短い為、昇りJB > JA等で硬直消し等もでき、何気に重宝する。空対空の性質とも一番マッチしている。連C
B	(両)		(2)	ミドルキック。2段技。2段目に引き寄せ効果。距離自体は期待できないが、判定もそれなりに優秀なので近距離牽制の主力。(2)2段目のみ投げC
2B			×	下方向へ手刀。2Aよりもちょっと短いが少ない下段。jc可能な為、2B > 3CorJBとガードを揺さぶることも可能
6B	×		×	横方向に軽い飛び蹴り。2Aなどの足属性の技をスカして一方的に蹴ることができる。だが発生が少し遅く、投げ潰し・一点読みや6C等からの連続ガード目的くらいでしか出番がない。当てて五分。HIT時B系で繋がる。CH確認から6Cも繋がる。空中必殺技でC可能
JB			×	服の袖で殴る。はためく袖の範囲までリーチがある。持続も長く昇り・横に對してかなり強い。攻撃判定が途中で動く。昇り空中技の主力。
C			×	水平薙ぎ。持続は見た目より無い(4F)。判定は強いので牽制の主力なのだが、いかんせん硬直が長い為、近距離で避けられるとCHを取られる。
2C			×	上方向に對して一泊置いて斬り上げ。発生がB吹雪と同じで遅い。ダメージが高く主にコンボ、先出し対空として用いる

6C	×	×	大きく踏み込んでの逆袈裟。相手吹き飛ばし効果。発生・硬直は厳しいが、そこからのコンボダメージはジン中でもかなり高めとなる。dcが可能で、地上・低空HIT時はdcから追撃が可能。
3C	×	×	大足払い。片手を軸に両足で足払いするイメージ。距離自体はそこまで長くない。ダウン効果
JC		×	真下～真上の方向に抜刀攻撃。横のリーチは殆どなく、対空よりはめくり気味の飛び込みなどに使用するが、降り際の対地としても有効。
D	×	×	横方向に大きな氷を出す。横への距離が地上で2番目に長い。置き牽制として使える。見た目より発生が遅い(発生20F)ので過信は禁物。 見た目より多少低め、後ろにも少し判定がある。飛び道具判定。dc可能。必殺技キャンセル可。凍結効果
2D	×	×	自分より2キャラほど離れた位置に氷柱を生成する。横距離で一番長い射程を誇るが、バクステに差込む程度で使い所は今一つ。各自キャンセル不可。 ガード時微有利。乗算補正が少なくコンボにも相性が良い。凍結効果。
6D	×	×	自分の横に斜め上へ伸びた氷を放つ。ジンの攻撃の中で一番発生が遅いが相手ガード時有利。 超先出しや相手が高めの位置にいる時などの置き対空。横先端の氷まで判定があったりと、見た目より長い。各自キャンセル不可。凍結効果
JD	×	×	自分の周囲に氷の結晶を発生させる。斜め下～横の判定距離が長い。逆に真下・真上に対しリーチは薄い。 高めで出せば降り際に硬直が解けるので低ダからの攻め継続等にも。通常のD攻撃の中で唯一打撃属性。凍結効果。
前投げ	×	(3)	相手を氷の槍で貫く。3段目に凍結効果。(3)2HIT・3HIT目に必殺技キャンセル可能。3HIT目に凍結。
後ろ投げ	×	-	2HITする投げ。凍結効果。必殺技でキャンセルできるのは硬直部分のみ。
空投げ	×	-	地上と同じく氷の槍で相手を貫く。凍結効果。ある程度の高さだと落下速度が一緒。落下位置によっては途中で硬直が解け空中ダッシュで近付くことができる。
CA	×	×	Cのモーションで相手を吹き飛ばす。無敵時間はそこそこありそうだが、相手HIT時は少し吹き飛ばすだけですぐに受身可能。無敵昇竜で割り込み辛い時や、安全に切り返したい時に使う。

## 必殺技

### 氷翔剣 236AorBorC(空中可)

読みは「ひしょうけん」。「波動」と略されることが多い。  
地上は氷の剣を真横に放つ。空中ではABCで3方向を決める。空中のABCは発生時間がどれも同じ。地上版は発生保障があるが、空中版は発生保障がない。近距離や中距離ではまず出してはいけない。  
発生した時の硬直が残っていて相手に氷翔剣を当てた時限定でRC可能。50%消費して3C>B氷翔剣RC>6C等、無理矢理コンボ行けるが正直使う価値があるのかは疑問。

#### 地上版

ボタンにより性能が違う為、まずは各種の性能をきちんと覚える必要がある。更に発生するまでに相手がやはり発生が従来の飛び道具に比べて遅いのが痛い。反撃を受けない距離でちょっとした牽制程度で地上簡易まとめ：発生速度B>A>C 射出後の硬直B>A>C 全体硬直A>B>C

地上版	A	射出前・射出後に少し硬直がある。生成までの時間もBとCの間くらいとオーソドックスな性能。地上の中では扱い易いのだが、やはり発生が遅さや硬直が気になる。その為、発生が早く射出する際にある程度の高度をコントロールできる空中C版がよく振られるのが現状。 ムックによると当てて1F有利がとれる。信じる信じないは貴方次第。
	B	氷翔剣の中では一番発生が早く、弾速も速い。硬直は地上で一番長い。主に遠距離からの牽制として使う。 弾速の速さはトップクラスなのでAや空中Cと使い分けで撃ったり、遠距離での睨み合いがあった際に使用される。ただ近距離で撃つと、「見てから空中ダッシュでカウンター余裕でした」される。 キャラ限で3C > B剣が繋がったり。
	C	射出後の硬直はあまり無く、主に遠距離から剣を盾にして突撃する際に使用される。だが剣の生成までに非常に長い時間を要するのがネック。あくまで遠距離で使用すること。近距離で当てれば中々な有利があるが、まず見てから潰される。

### 空中版

地上よりどれも発生が早く、速度も安定している為牽制として使いやすい。だが、出してしまうと地上に降動作終了まで被カウンター状態でもある為下に潜られると非常に痛手を負う。よって間合い取りが非常に

空中版	A	約80度あたりに向かって剣を射出する。 端に追い詰めた、追い詰められた状況くらいでしか当たる要素がない。だが、硬直等を考えると例え画面端でも使える性能とは言えず、現状一番使い道がない。
	B	斜め下45度あたりに向かって剣を射出する。対地に対する行動の抑制として。とは言ったもののやはりこれも使い道が薄い。 何せ走ってくるのを先読みして撃ったりする程度でしか使えない上に、対地を出すなら圧倒的に空中Cを出したほうが良い。 ティガーやハクメン等の機動力が無いキャラにはJB ~ 等から出すと動きをある程度抑制できる。
	C	自キャラよりちょっと下から真横に向かって剣を射出する。降り際や2369等で最低空で出すと効果的。剣の中でもかなり使いやすい部類。

## 吹雪 623Aor623B

読みは「ふぶき」斜め上を大きくカバーする神速抜刀攻撃を繰り返す。直ガ、バリア以外ではガー不の点

吹雪A	発生6F・硬直少なめと非常に優秀。置き対空・牽制に振るだけで相手のジャンプを抑制できる。HIT時相手吹き飛ばし効果。 CHするとそれなりの受身不能時間を受ける。端付近ならB以上の霧槍・画面端なら5Cや5Bでも拾える。 ムックによると無敵は無いようだが、一瞬だけ発生直前に上半身無敵がある感じがする。引き付けすぎたら相打ちし易い。あくまで"追い払う程度"として。
	吹雪B

## 裂氷 623C

読みは「れっひょう」。コマンドを指して「C昇龍」と略すことも。相手が真上や吹雪よりもきつい角度に

**烈氷** 横にも半キャラよりも狭い程度という僅かにリーチはあるのだが、発生遅め・硬直長いというものである。  
 誤っても対地や牽制や置きで出してはいけない。更に動作終了まで被カウンター状態な為、間違えるとフルコンをもらう。  
 しかし、この強みは無敵が1F～22Fまでと非常に長い時間がある所である。リバーサルや直ガ割り込みには使い易い。相手HIT時真上に吹き飛ばす。  
 CH時は相手が地上・低空の時に限ってCやJB、月鳴で拾って追撃可能。

## 霧槍 尖晶斬 214AorBorC(空中可)

読みは「むそう せんしょうざん」。格ゲーの例によってよく「竜巻」、見た目からサーフィンと言われ発生がそこそこ早く、速度や移動距離等が優秀。だが無敵などはなく、自分に当たり判定(相手にぶつかる)どうやらジン食らい判定が見た目以上に前に出ているようで(ラグナ5Bみたいに)、2Aなどでたまに割られる

霧槍	A	氷の塊に乗って短距離移動し、相手にぶつかる。距離があくので硬直は若干あるのだが距離が空くので隙はそれほどない。 更にB版とは対を成し、Bの2HIT目をガードして反撃しようとして構えている敵に対して攻めを継続できる。 密着ガード・直前ガード：反撃確定 ある程度離れてる：軽く攻撃を受ける 結構離れてる：反撃受けそうにないなら攻め継続
	B	A版よりも移動距離・持続が上がっている。相手HIT時orガード時にB尖晶斬へ派生する。GCが増加しない。
	C	A・B版よりも更にスピード・持続・距離がかなり上がっている。発生がA・Bより2F遅い。相手HIT時orガード時にC尖晶斬へ派生する。GCが増加しない。
尖晶斬	BorC	BorC霧槍から派生する技。下方向へダウン効果のある斬り払いをする。直前ガードで反撃確定。

## 雪華塵 C連打

読みは「せっかじん」。単純に「C連打」と表記されることもある。  
 その場でそれなりにリーチがある剣舞を行う。8段目HIT時に相手に浮かせダウン効果が付与されるが、そ

**雪華塵** 火力もなく、硬直も長く、ヒットバックも大きい。ジンの中ではかなりの判定距離と高さがある為扱いやすい。  
 4HIT程度ならまだ微不利ぐらいで反撃されにくい。出はそこそこ早いので暴れや距離を離したい時、ガードライブラのコントロールに使う。  
 何かしらの技を出して、その硬直中に連打しないとコマンドを受け付けならしく、単発で出すことができない？

## 氷翔撃 236D(空中可) ゲージ25%消費

読みは「ひしょうげき」。通称「D波動」。ゲージを消費して強化された氷翔剣。

地上版	氷翔剣のチャージ版と考えていい。剣自体も大きく、発生は氷翔剣A並。3HITする。凍結効果を持つ。 地上版は崩しのための有利状況の構築として重宝する。 発生保障もあるが発生時に無敵がなく、剣が生成される前に潰されるとゲージだけ消費する。相手の反撃を受けないできちんと出させることを前提とすべし。
空中版	氷翔剣ABCを同時に放つ(真横のみC版よりちょっと高めに放つ)。 発生が氷翔剣に比べて若干遅いが着地硬直がない。それぞれに1つずつ凍結属性を持っている。主に対空技潰しや、空対空の迎撃、移動の抑止等、用途が非常に広い。 ジンのゲージ消費技主力。HIT時のリターンも高い。ただし、空中版の氷翔剣と同じく出した後は着地まで被カウンター状態で着地まで動作解除なし。 出す所を間違えたらゲージの無駄に加えフルコンを美味しくもらうので注意されたし。

## 氷連双 623D(タメ可) ゲージ25%消費

読みは「ひれんそう」通称「D昇龍」吹雪超強化版と考えていい。ダメージ1614(二段全HIT)一撃目に円状のエフェクトと共に180度を斬りつけながら一步後退、2撃目に大きく踏み込みと共に横を走り、1Fから無敵・発生13Fからと活用目的が広く、対空、無敵リバサ、暴れ潰し等ジン使いの最終兵器。

氷連双	初撃に凍結効果。2撃目はDを押したままでディレイ(タメ)をかけることができる。 初撃が高めに当たると最速追撃が空振ることがある。その場合、凍結脱出が十分に間に合うほど2撃目の硬直が長い。 最大まで溜めると2撃目がガード不能だが、80F以上の溜めが必要(最短80F溜め+発生8Fの88F・最大97Fで発生)。2撃目吹っ飛んだ後、敵はスライドダウン。 また2段目の始動補正が120%であり、狙う機会は少ないがもし当たった場合は意地でも追撃したい。
-----	--

## 霧槍 突晶撃 214D(空中可) ゲージ25%消費

読みは「むそう とっしょうげき」。通称「D竜巻」尖晶斬と大体同じ。D霧槍は距離・速度が非常に優秀。

霧槍 突晶撃	初撃に凍結効果。2撃目は真横に相手を薙ぎ払う。スライドダウン効果。端付近なら6Cからエリアルへ。 隙はそこそこあるのでコンボ用に。始動補正・乗算補正共に緩いのでコンボに使うとダメージが伸び易い。
--------	--

## ディストーションドライブ

## 凍牙氷刃 632146C ダメージ：6HIT時 2950 ゲージ50%消費

読みは「とうがひょうじん」冷気の衝撃波を飛ばす神速抜刀。発生が早く、画面端まで届く。「空中ダッシュ」地上HIT時はよろけ効果。追撃可能。無敵が暗転後1Fと殆どないので追い詰められたときのリバーサルにはジンのDD主力。超遠距離で安心していたり、不用意に接近しようとする相手の動きを見てから撃てるのが、中距離以遠ならほぼノーリスクで撃てるのでこの程度でも十分以上のリターン。また距離、相手の高さ、大飛び道具キラーの「スパークボルト」含めたテイガーの技に打ち勝てる。

## 氷翼月鳴 632146D ダメージ：24HIT 3579 バリアバースト使用

## 後:5377 ゲージ50%消費

読みは「ひよくげつめい」鞘を弓代わりにし、斜め上方向へ冷気の弓を射出する密着なら地上でレイチェしかし、ちょっと離れると斜め上に放つ性質上当たらなくなる。中途半端な距離での無敵は「氷連双」に相手は空中受身が可能。その前に追撃や空中投げができる。暗転までに長い無敵がある。

### リボルバーアクションルート

リボルバーアクションルート(途中省略可能)

A<>2A>2B>B>C>2C>6C、3C、D、6D、2D

JA<>JB>JC>JD

特殊

A、2Aは連打可能

2A>3C不可

A、2A>6A

A、2A、B、C、6C>6B

6C>6B、6D、2D

JB>JD不可

2C>6Cは屈やられorカウンターヒット時に繋がる。

C空中HIT時Dが繋がる。

- 2段目のダメージ補正(コンボ補正含む)

緩い：前D(92%)、氷翔剣(82%)

普通：立B(77%)、前C(72%)、JB(71%)、前A(71%)

やや減りにくい：立・屈・JC(68%)、立・屈・JA(65%)

減らない：3C(60%)、屈B(58%)

ジン = キサラギpart3 >>968氏情報

### コンボレシピ

- 略称

数字はテンキー、ABCDは各種ボタンを表す

(ch)...カウンターヒット

(jc)...ジャンプキャンセル

(hjc)...ハイジャンプキャンセル

(dc)...ダッシュキャンセル

(rc)...ラピッドキャンセル

- 基礎知識

各所で凍結効果技を使うことができるが、一度凍るとゲージを消費させる技・投げ以外では凍結しないことを覚えておきたい。

また、相手はレバガチャで復帰が早まること。投げで相手が接地する瞬間には解かれるものと思っておいたほうがいい。

## • 基本コンボ

### 地上

(1) 2A × n > B(2HIT) > C > (2C · 3C) > B霧槍 尖晶斬

このキャラの基本コンボ。これ1つで勝てるゲームもあるくらい重要。

立Cにつながらないと硬直の関係でB霧槍 尖晶斬のガードが間に合うし、2Aの数を増やしすぎるとC > 2C · 3C > が当たらなくなる。

要するに、「ちゃんとの確な入力ができるようになれ」というコンボ。コンボ後はこちらのほうが早く動ける為に攻勢維持しやすい。

立Cが遠いとB霧槍 尖晶斬につながらない場合があるので注意。

(2) 5B(2) > 5C > 3C > B霧槍 尖晶斬

立ちやられ安定重視 立ちやられ高難易度 屈やられ

上記コンボ 5C > JB > JC > JD ~ 5C > 6C > dc > ~

始動補正の少ない5Bからの基本コンボ。出来るなら5Bの2HIT目の時点で相手のやられ状態がどうなっているか分かるベスト。

しゃがみなら5C > 6Cへ繋いで高威力コンボ氷結締めへ。立ち食らいなら5C > 昇りJBの基本エリアル等様々な応用が利く。

5C > 昇りJB ~ コンボは背の低いキャラ、立ち姿勢の低いキャラには当たりにくい。特に、バングとレイチェルには入らないので注意しよう。

### 空中(エリアル)

どちらもhjcができないと相手の方が高くなるので横に長いJDやB霧槍 尖晶斬orC霧槍 尖晶斬が当たらない。

### 基本

~ (hjc) > JB > JC > (jc) > JC > JD > B霧槍 尖晶斬

相手の落下をB霧槍 尖晶斬の✖で確かなものにする。B霧槍 尖晶斬二段目の追撃が当たれば相手は地上受身できるが、

攻勢維持しやすい。ただし高度が高くなるほど相手受身後に不利Fがつくので上手い相手ほどなるべく使わないほうが良い。

(例:高高度でノエルに対し2段目で✖るとクイック受身+5Aで1Fからの無敵技以外はガードしない限り潰されるetc)

最後のJDで凍らせた場合、B霧槍 尖晶斬は相手の落下が始まったぐらいに入力すること。でないとも2段目の時に相手が高すぎてスカル。

また、事前に凍結させて、JDで凍ってくれない場合は最後のJB、JDを省き、JCから即B尖晶斬をぶつける。

当然エリアル前のHIT数(コンボ時間)により最後まで繋がらない場合がある。途中を省略したり工夫してみよう。

(2段目が11HIT目になると霧槍一段目を当てた状態で相手が受身を取れるなど)

### 応用1

~ (hjc) > JB > JC > JD > (着地)C > 基本エリアル

上記の前に一度凍結技で着地し、パーツを長くした高難度版。

敵未凍結専用。事前のコンボで空中凍結を挟んでいたらすぐに基本型を。

上記安定重視とはコンボの長さの関連からヒートゲージ回収量が高い(4~5%程)のもポイント。

## 応用2

~(hjc)>JC>JD>空中ダッシュ>(相手立ち食らい)JB>JC>B霧槍 尖晶斬

基本エリアルより霧槍後の有利時間を確保できる。JD後の空中ダッシュできるタイミングを覚えよう。

空中ダッシュの後はJB以外にもJA>空中投げなど様々な選択ができる。

また、このコンボは画面の移動距離も長く、画面端へ移動させやすくなる。要練習。

### ・ ノーゲージコンボ

適当>3C>2B>C>エリアル

近距離でダウン取った時に、

ダウン補正入るのでぜんぜん減らないのでゲージ無し時とかにとりあえずやっつけ的な。

ダメージは2000弱。ただしゲージ回収量は満足の値。

2D>エリアルor基本コンボ~ダウン

中距離牽制で2Dが当たったらそのまま地上に落とさずにエリアルに行くと凍結回復不能。

凍結脱出が不慣れな相手なら6Cコンボに繋いだほうがダメージが高い。

補正が高くダメージ自体は大きくないが、目の前で凍結してくれるので好き勝手に出来るのは大きい。

(凍結)>6C>(dc)>C>エリアル

6Cコンボ基本。かなりの密着距離で凍らせたり、相手のバクステ等を6Cで狩った場合にも。

HITする前からダッシュキャンセルを入力しておくでCを余裕を持って出せる。

ダッシュキャンセルした場合、移動距離は3歩分程度。dc終了タイミングが分かればCがちゃんと出る。

6Cの時点で1000ダメ近いので『6C>C>基本エリアル』で3000台を突破する。

6CがHITしたならば絶対に決めたい。要練習。

5B(2)>C>(jc)>JB>JC>JD>着地6C>(dc)>C>(エリアル)

理想は密着できている状況が望ましい。

Cからジャンプキャンセルし、JDで相手を地上から凍結させると着地6Cが確定。

エリアル部分を基本形にしても3000台突破(したらばジンスレpart.3 >>582氏情報)

ノーゲージ地上コンボ屈指の高威力。

またC>JB>JC>~コンボは状況により2ループほどできる。ゲージ回復やダメージの底上げに使える。

### 屈くらい状態限定

C>6C>(dc)>C拾い>エリアル

しゃがみ時の基本コンボ。

C>6Cが連続ヒット、そこからダッシュキャンセルでC拾い

ガトリング間に敵のやられ状態の見極め必須。

CH確定でこのコンボを使う場合は5B(1)>6Cとやると火力が若干上がる。

### 画面端限定

ガト>C>B吹雪>ダッシュC>B吹雪>エリアル

画面端、立ち状態用コンボ、ガトリングを省略しないと離れてしまいB吹雪が入らない。

ダウンを経由しないので高ダメージ

## 6Cカウンター限定

6C(ch)>(dc)>ダッシュJB>JC>JD>6C>(dc)>C>エリアル

6Cをけん制として使用しカウンター時は敵が高く浮いてしまいダッシュキャンセルCが届かないので代用

下りにJDを当てたら着地6Cが確定、カウンターヒットの見極めが必要。

### • 投げ始動

投げ>A霧槍 尖晶斬(スカシ)>C>2C>エリアル

投げが2HITした瞬間にA霧槍 尖晶斬入力により硬直をキャンセルして追撃可能。

走って追いかけてやると技後硬直で相手の凍結復帰に間に合わない。

投げ>A霧槍スカシ>5B(2)>5c>2C>3C>B霧槍orC氷翔剣

投げから地上HITの安定コンボ

### 画面端限定

前投げ(2HIT)>B吹雪>エリアル

前投げの氷柱が敵を射抜いた時にB吹雪入力。

凍結を経由していないのでJDで凍結する。

JD後6Cが確定しダッシュキャンセルからコンボにつながるが裏回ることがあるので安定しない(キャラ限定?)

前投げ(2HIT)>B吹雪>5C>6C>6D>5B(2)>5c>2C>3C>C氷翔剣

投げ最大ダメ+起き攻めコンボ。

画面端でやると6Dの先っぽの判定が画面から外れて当たらない現象が起きる。

その場合は素直に6C>>5Cからのエリアルをしよう。

### • ゲージ25%消費

### 画面端付近限定

ガト>C>霧槍 突晶撃>ダッシュ2B>C>エリアル

霧槍 突晶撃を入れることで画面端ならば追撃可能、立ちやられ状態のダメージアップに

### 画面端付近限定

氷連双(2HIT)>ダッシュ2B>C>エリアル

立ち回りの際にお世話になる「氷連双」始動コンボ。

画面端で転がる相手を拾ってエリアル。

「氷連双」自身が追撃込みで1500近いダメがあるのでダメ期待値は3000台にもなる。

### 画面端付近限定

霧槍 突晶撃 or 氷連双(2HIT)>ダッシュ6C>(dc)>C>エリアル

上記コンボの高威力版。スライドダウン中に6Cが当たる。

受身取られないようにダッシュ6Cで接近する猶予は短いため、最初のダッシュは気持ち程度。

ダメージが3000後半クラスまで伸びる。相手の画面端暴れを潰せたら狙いたい。

### 画面中央B吹雪カウンターヒット

B吹雪(ch)>霧槍 突晶撃>ダッシュ2B>C>エリアル

画面中央からでも画面端に追いやる運送コンボ

ゲージ25%あるだけでB吹雪カウンター時のダメージが跳ね上がる。

50%消費

•

氷翼月鳴>(hj)>JB>JC>(jc)>JC>B霧槍 尖晶斬

『氷翼月鳴』が入ったときの基本追撃パターン。

HIT数はかさではいるが、なんとかB霧槍 尖晶斬までちゃんと持ってゆける。

威力は4400程度。『氷翼月鳴』のダメージが既に素敵なだけに相手にとってはかなりの痛手。

• 75%消費

凍牙氷刃>霧槍 突晶撃>ダッシュ2B>C>エリアル

凍牙氷刃の後に霧槍 突晶撃が繋がる、中央ぐらいからならば画面端コンボが出来る。

相手のけん制飛び道具、設置見てから出せば盛り上がること間違いなし。

• 100%消費

氷連双(2HIT)>凍牙氷刃>霧槍 突晶撃

切り替えし氷連双始動の高威力コンボ

霧槍 突晶撃後にも画面端でコンボに移行できる

【Killery印のオススメコンボ】

反確スキ少なめ

• 2A>2B>3C>B無双

起き攻め

• 5B(2hit)>5C>3C(ガード時6D> )>2B>5C>hJB>JC(>(jc)JB>JC)>JD>(投げ>月鳴>空中投げ)  
or(5B>5C>3C>B無双)

• 6A>雪華塵(8Hit)>ちょいダッシュ5C>hJB>JC(>(jc)JB>JC)>JD>(投げ>月鳴>空中投げ)  
or(5B>5C>3C>B無双)

• JB>JC>JD>5C>JB>JC>JD>C無双

• 投げ>A無双(nohit)>5C>雪華塵(8Hit)>6C>(dc)>5C>エリアル

空中B無双後

• 5B(2hit)>5C>3C>B無双

• 5B(2hit)>5C>JB>JC>JD>5C>JB>JC>JD>C無双

• 投げ>各種

通常

凍牙>D無双>5C>JC>(jc)JC>JD>D無双>2C>B吹雪>A吹雪

無双(2hit)>(rc)投げ>各種

対ノエルスライディング等

6B>雪華塵(8Hit)>6C>dc>5C>JC(>(jc)JB)>JC>JD>B無双

(CH)6B>6C>JB>JC(>(jc)JB)>JC>JD>B無双

リバサ、割り込み利用強力コンボ

相手画面端付近]氷連双(2hit)>6C>5C>JC>(jc)JC>D無双>2C>B吹雪>A吹雪 消費50%

相手画面端付近]氷連双(2hit)>D無双>6C>D無双>6C>氷連双(1hit)>投げ>A吹雪 DA:7000越え 消費100%

相手画面端付近]氷連双(2hit)>6C>D無双>6C>氷連双(2hit)>D無双>6C>裂氷 DA::7000越え 消費100%

相手画面端付近]氷連双(2hit)>6C>D無双>6C>氷翔撃>5B>投げ>氷連双(2hit)>6C>B吹雪 DA::8000

越え 消費100%

相手画面端]氷連双(2hit)>6C>D無双>6C>D無双>6C>氷連双(1hit)>投げ>A吹雪 DA:役8500 消費100%

お手軽究極威力レベル

相手画面端付近]氷連双(2hit)>(dash)(5C)>6C>6D>氷翼月鳴>(5C)>(hjc低空ダッシュ)空中投げ>空中氷翔撃>(h低空ダッシュ)空中投げ>(空中氷翔撃>(h低空ダッシュ)空中投げ>空中無双)

二度目の空中投げのあと、受け身をとられず連続ヒットすればダメージ10000越えることも

wwwwwww

流石に投げぬ消されるので、後半は全く実践的ではない。

余談だが、受け身をとらない事を前提にすると

相手画面端付近]氷連双(2hit)>(dash)>(5C)>6C>6D>氷翼月鳴>5C>(hjc低空ダッシュ)空中投げ>空中氷翔撃>投げ>氷翔撃>投げ>氷翔撃>空中投げ

で、即死になる。12000以上喰らう。

実際は、たいていバースト使われるw

魅せコンボ

相手画面端付近(CH)5C>6C>dc>5C>6C>6D>アストラル(6Dがあたれば最速で確定)

## 立ち回り

まず大雑把に言うと、このキャラクターは万能タイプなので、相手キャラクターの苦手な土俵で勝負するのが最大の戦法。

[ラグナ](#)や[バング](#)等のようなインファイターには待ち気味で、[レイチェル](#)や[アラクネ](#)に対しては接近戦を挑む。

相性を無視したキャラ単体で言えばリーチの無さや、すぐ出せる対空技が無い点を補うためにガン攻め的に使うのが基本となる。

接近する手段はある程度捻りが必要だが、一度捕らえてしまえば強力な投げを主軸とした崩しパターンが狙える。

相手が守勢に回るのを恐れて空中や接近、先出しの迎撃を振りだしてから各種昇龍やD系が武器になるだろう。

バランスよく、ニュートラルなキャラクターだけにプレイヤーの個性が色濃く出るキャラクターである。

### • 遠距離

「氷翔剣」を撒いて接近を抑制する。  
基本的にはアウトレンジであるが、焦れて向こうから接近してくれたらこちらも接近して近距離戦に持ち込む。

あるいは、「C氷翔剣」を盾にしてダッシュして強引に接近する。  
できる限り素早く接近したいが、中途半端な位置に接近すると相手やり放題こちら防戦一方になる。

できるなら接近戦に持ち込みたいため、様子見と切り切りが大事。  
特定の隙の多い技が見えた瞬間『凍牙氷刃』で美味しく頂きましょう。

### • 中距離

「B霧槍 尖晶斬」が届く程度の距離。この距離での動きのよさがジン使いの実力として出る。牽制合戦がどちらかというとなかなか苦手のジンとしてはこの距離に長く居座ることにメリットは無い。

故に、素早く接近戦に持ち込みたいが、ガンダッシュするだけでは相手の地上牽制を貰って沈んでしまう。

横への牽制手段はD。ただし隙が多いので飛ばれたら反確。故に様子見をかねて先端当たるか当たらないかぐらいのCやBで様子見をしつつ牽制する。2Dは丁度良い距離で相手が牽制を空振った時に、「丁度良い距離」が一番ジンの苦手の距離ではあるが.....

地対空は「A吹雪」が基本。他のキャラクターの6Aのように使えるように練習したい。「B吹雪」は発生が遅いので信頼性が低い。「裂氷」も出が遅く、横幅も無いので空振りしやすい。空対空はJAが発生が早くそれなりに判定が良いので良い感じ。ミエミエなら早目に飛んでJBからエリアルへ。

機を見て地上から接近するのがバリアのしやすさから安牌だが、奇襲としては低空ダッシュJBorJCで接近しつつ攻める。相手が技を牽制を空振りしたり、リターン重視で踏み込む場合はリスクは多いが「B霧槍」で突っ込む。「A霧槍」もそうだが、ガードされたら反撃確定であり、バレやすいので控えめに。

あんまりダメージ取れないと思うかもしれないが、自分有利な状況になるまでは奇襲以外の接近は控えたい。

「寒い」とは言われるかもしれないが、安定行動がちゃんとできるプレイヤーこそ上級者であり、安定行動を長時間維持するのは並大抵ではないことを肝に念じたい。よく訓練しよう。

#### • 近距離

Cが当たり始める射程。つまり、どちらかがどちらかを固める直前の状態。各種Aや各種Bで相手のミスを誘発させ、こちらのターンへ持ってゆきたいところ。各種Cは隙が多いので此処まで接近すると最悪ガードさせないと怖いのでほどほどに。この距離ならば2Cが機能しない代わりに「氷連双」や真上からの飛び込みがあるキャラなら「裂氷」も武器になる。6Bにより接近しながら攻撃できるので、相手も様子見気味なら狙っていても良いだろう。

#### • 固め・崩し（攻勢）

2Aで刻み、相手の行動を抑制、ある程度距離が離れたらガトを繋いで6Bや「A霧槍」で接近し直したり、Dや6C、「氷翔撃」をガードさせ、ダッシュキャンセルから攻めを継続。低空ダッシュからの中段を兼ねた奇襲は忘れた頃にやる程度が良く刺さる。ガトにはジャンプ対策として2Cをちゃんと混ぜておくこと。「飛んだら昇龍で何とかしよう」では間に合わないのでプレッシャーをかける。暴れるようならBやDや6Dで大きくリターンを取ってやる。特に6Dは発生保障がかなり早くにあるのでリバサにも強い。相手が画面を背負っているなら「氷連双」がジャンプ対策を兼ねた暴れ潰しとして有効。上記コンボがあるのでゲージがブルジョアなら狙う価値有り。

崩しの選択肢の多くは投げ。強気の中段が少ないジンにとって投げは生命線ともいえる。リターンがノーゲージで存在するため、積極的に狙うべし。

以下、一般的な択一パターンを紹介。

- 2B>(jc>JB or 3C)

2Bのjcからの最速中段と下段の択一。屈姿勢の低いライチやタオカカにJBがスカったり、JBが当たってもコンボが続きにくいいため、JAで隙消しする程度とあまりリターンの少ない択一。

3CがHITすればそれなりの威力のエリアルができる。その程度と言えばその程度であるが.....

- ・ やや高め空中ダッシュ>(表(JC)>JD or 裏JD)

相手を飛び越すか否かというラインからの奇襲。JDの後ろへの当たり判定を利用して引っ掛けるようにして凍らせる。

対空が完璧に見られていたら落とされるのは請負。

だが、立ち回りに突然組み込めるため、直前まで表の選択肢の「単なる飛込み」にしか見えないのがウリ。

めくりJDがHITすれば凍結コンボになるのでコンボリターンも美味しい。

- ・ 「霧槍」一段目RC>(即JB or 着地2B or 着地投げ)の三択

見えづらいため、「霧槍」を屈ガードする相手ならJBが当たるし、警戒しだすと下段や投げが刺さる。

しかも、「霧槍」ガード後最速昇龍リバサに対しては着地の選択肢ならばガードできるため、隙が少ない。ゲージの殆どをこの択一に回しても良いだろう。

弱点は一段目直後の立ちA暴れ。攻めが途切れてしまう。

- ・ 6A

これらの技を出し切った後で相手が中段への警戒が緩んだときに使う一発芸。保険ラピッドキャンセルが欲しいところだが.....

ただし、即D竜巻で3000近いコンボに伸びたり、ゲージが無くてもC連打すれば1800程度のダメージにはなる。

- ・ 割り込み・逃げ(防戦)

反撃確定技に対しては2Aを使うのは基本。

基本的にはバリアで距離を離してジャンプして逃げる。.....と思わせてJCで反撃、「C霧槍」で長距離移動と工夫は当然必要。

少し長い猶予があるなら6Dの発生保障でホイホイしてやるのもリスクは高いが手の一つ。

リバサは慣れるまでは「氷連双」のみでOK。無敵が欲しいという切羽詰った状況でゲージをケチらないこと。ジャンプ攻撃に対しては「裂氷」もあり。

「カウンターアサルト」はリバサとして最も安全牌。タオカカやライチのようなラッシュの強いキャラへの対策として候補に入れる。

## ワンポイントアドバイスのもの(初心者以上～中級者なり始めの人へ)

ジンを使っているが最近どうしても勝率が伸びない。

そこそこ動けるようにはなったし、コンボも覚えた。でも勝てない人へ。

あくまでワンポイントアドバイスのもの。鵜呑みにして勝てる保障はありません。ただ、「おー」と口から出るようなものがあれば幸いである。

- ・ 攻めのアクセント

確かにジンは2A・5B・5C・JB・5D・A吹雪など立ち回りで振れる牽制技が豊富。

だが自分の立ち回りを見ると決まった技しか振っていない。そんな時はないだろうか。

起き攻め狩りには5Bのみや、固めで2A>5Bといつも振っていないだろうか。

攻めの基本が低ダ>JBからの固めやガン攻めばかりではないだろうか。

たしかに強い行動ではあるが、決まった動きばかりではいずれ相手に見破られ手痛い反撃を受けたりするものだ。

なので、相手に動きを読ませない変則的な行動をすることが強いジン使いの第一歩である。

相手を揺さぶるだけでジンは取れる行動が一気に増える。

まずは自分のプレイ動画などを見て立ち回りを見てもらいたい。その後、上手いジン使いの動画

等を見て色々な動きを知ろう。

- 崩し

6A振ってますか？

5A・2Aからしかりボルバーがないのは確かに厳しいが、発生が早い上に当たれば中々のダメージを奪えるのだ。

このゲームは投げ抜け仕込みが容易なので上手い人ほど投げ抜けしてくる。

使用する場面はジャンプ攻撃から降りた固めや2A>6A、相手のジャンプ受身に合わせて等、使える場面は色々ある。

確かにガードされたら不利な上に無敵昇竜が怖い理由で振れないと怯えてしまう部分はあるが、ジンにとって崩しの選択肢を減らすことは与ダメを減らすことに直結するといっても過言ではない。

リスクはあるがリターンもそれなりにあるのでまずは勇気を出して振ってみよう。

- 対空

ジンは地対空に対して強いと思われがちだが、実際はそれほど強くない。

とっさの対空手段がない上に、対空になり得るといって発生が遅い2C・外した後やガード後の隙が大きい各種昇竜等。

どれもかなり危険なリスクを背負っているものばかりである。

更に言うと、ジンの技は相手が斜め45度程度～横に対しては強いが、真上からきつい角度に対して有効な対空がJAぐらいしかない。

なので昇竜振ってれば安全という考えではいずれ潰されてしまう。

だからといって振らないのはもっと危険なので、よく考えて振っていきたい所。

まずはこの3点を挙げさせていただいた。

また何かあったら追記予定。

---

- 外部リンク

[ジンスレpart.3 \(終了\)](#)

[ジン=キサラギpart.4 \(終了\)](#)

[ジン=キサラギ part.5 \(終了\)](#)

---

## キャラ別対策

### キャラ別対策一覧

<a href="#">対ラグナ</a>	<a href="#">対ティガー</a>	<a href="#">対レイチェル</a>
<a href="#">対タオカカ</a>	<a href="#">対ノエル</a>	<a href="#">対ライチ</a>
<a href="#">対アラクネ</a>	<a href="#">対カルル</a>	<a href="#">対バング</a>

name

comment

投稿

[すべてのコメントを見る](#)

- B>C>2C>突晶撃>B>C>J投げ>突晶撃  
画面端限定けどまあまあ威力です -- (名無しさん)
  - ジャンプキャンセルのジャンプをハイジャンプにしたらだけ -- (名無しさん)
  - ハイジャンプキャンセルってどうやってやるんですか？  
-- (名無しさん)
  - 高火力コンボ？  
画面端限定  
623D > 6C > 214D > 6C > dc > 5C > jcかhjc > JB > JC > jc > 空投げ > 236D > 着地 > d > 投げ >  
632146D > d > j > 空投げ  
ダメージは約10000  
無理やり投げを入れまくったんで実戦ではちょっと...  
-- (名無しさん)
  - 反撃確定技に対して「2A」を使うのが基本となっておりますが...  
2Aと5Bの発生Fって同じじゃありませんでしたっけ？  
立ちAとA吹雪が最速発生だったと思いますが、リターンと使いやすさの点から  
5Bが一番最適だと思うのですが。 -- (名無しさん)
  - 投げぬけされそうな相手なら空投げじゃなくて214C入れてます。  
-- (名無しさん)
  - ✖に空投げいれて最大ダメって言われても一発ネタにしかならんと思う。 -- (名無しさん)
  - 自分が使うジンの中で最高ダメを誇るコンボです (画面端限定)  
623D>6C>dc>5c>hjc>JC>jc>JC>214D>2C>632146D>空中投げ  
7795ダメです。  
これより高いダメのコンボってありますか？ -- (名無しさん)
  - 投げコンの記述で2 HITした瞬間とありますが、3 HITでは？  
3 HITの場合は「ヒットした瞬間」というより  
「ヒットするタイミングに予め合わせる」という感じですが...  
2 HITなら「2 HITを見てから」の方が正確だと思います。 -- (名無しさん)
  - ガトってなんだよ -- (名無しさん)
-