

正式名称：XM-07 VIGNA GHINA 通称：ビギナ  
 パイロット：セシリー Gクロスオーバー：ラフレシア  
 コスト：1000 耐久力：350 盾：特殊ビーム 変形：× 換装：×

射撃	名称	弾数	威力	備考
射撃	ビーム・ライフル	7	100	普通のBR, 射角広し
CS	ライフル&ランチャー乱れ撃ち	-	207	誘導性が高く高火力, 終了時に隙大
サブ射撃	ショットランサー	1	90	誘導性が高い, 逃げる相手とコンボに, ヒット時スタンする
特殊射撃	ビーム・ランチャー	15	123	弾速が早いランチャーを3連射, 3発当たるとダウン
モビルアシスト	ベルガ・ギロス	3	82	ベルガが突進, 誘導性が高い, ヒット数でダメージ増減
格闘	名称	入力	威力	備考
地上通常格闘	回し蹴り 胴薙ぎサーベル	N N	156	2段格闘
	派生ショットランサー突き刺し	N前( N連打)	219	ショットランサーを用いて追撃, N連打でダメージ増加
空中通常格闘	横薙ぎ2段	N N	170?	入力で2段まで発生, 紅の横格のようなモーション, 終了までが早い
ステップ格闘	サマーソルト ブーメランクロス斬り	ス N	164	二段目で叩きつける。
特殊格闘	構え 突撃	特	208	剣を前に構えて突撃する, 構えの時にビームシールドが出ている, 誘導性が高い
BD格闘	一閃	BD	111	辻斬り一閃, 発生は良好, 上に飛ばす, 前作ムラサメの前格のよう。

## 【更新履歴】

08/11/24 AC版wikiより転載 過去編集者に感謝  
 08/10/05 射撃表を修正 他  
 08/08/26 コンボダメとコンボ追加  
 08/08/22 全角数字や括弧を半角に修正

## 解説&攻略

射撃コンボに定評のある万能機体。得意な間合いはBR持ちである常の中距離。扱いやすさはコスト1000でイージスと肩を並べる。ただしメイン射撃であるBRは横の射角は優秀だが縦の射角は少々悪く、弾のリロードが若干長いので牽制に撃ち過ぎると空気化する。だがアシストやサブ射等の誘導に優れる武装があるので闇討ちも狙える。BR始動の射撃コンボが豊富で、自らの足は止まるものの手軽にスタンやダウンを奪える。使用回数は多くないものの、モビルアシストも非常に高誘導。相手が自機から離れようとBDをはじめたら、少し早めにアシストを呼び、一緒にBRで着地を狙うと良い。ステップを踏まれても着地にBRを当てればそこからサブ、特射と選択肢が広がる。BRも含め射撃武器の誘導性が高いのはビギナ・ギナの特徴と言えるだろう。

基本的にステップ、BD速度などにおいて一定レベル以上の性能は持っているもののBD持続が短いという欠点がある。さらにBR以外は足が止まるため、実際よりさらに遅れることもある。そのため距離調節が苦手。また、片追いされるとコスト1000相応の脆さを見せる。いつもBDをフルに使うのではなく、小まめに着地したりすることで、着地を読まれにくくすることも大切。

BD持続を除いた大きな欠点が無いので、使いやすいBRと各種射撃コンボを絡めて相手を拘束してやると良い。足が止まる武装ではあるが、サブ、特射、アシストでいかに相手を拘束してやることが勝利のカギ。またBD持続の短さにより片追いに弱いことは意識する。追われていると思ったらすぐに引く判断力が求められる。

なおこの機体は特殊格闘にシールド判定が発生しており任意シールドのように使用可能  
 詳細は特殊格闘の説明を参照

## 射撃武器

### 【メイン射撃】ビーム・ライフル

[常時リロード][リロード:6秒/1発][属性:ビーム][発生:15フレーム][硬直:55フレーム]

入力 ダメージ 補正値 ダウン値 状態 歩き撃ち ブースト消費 備考

メイン 100 30 2 よろけ 可 なし

弾数が7発と多くサブ・特射キャンセル可能なので攻めの起点になる。  
射角は横に広い方だが、縦方向の射角は上下にそれぞれ45°程度で少し狭い。  
クロスやセカイン等様々な用途があるが、リロード速度が遅めなので、弾切れに注意。  
移動しながら撃てる武器はこれだけで、弾切れ時の戦闘力は大きく下がる。  
他の射撃も優秀なのでバランス良く使って弾切れを起こさないように注意しよう。

### 【CS】ライフル&ランチャー乱れ撃ち

[チャージ時間:??秒][属性:ビーム][発生:30フレーム][硬直:140フレーム]

入力 ダメージ 補正值 ダウン値 状態 歩き撃ち ブースト消費 備考

CS 207 ? ? よろけ/ダウン 不可 ?

入力後その場でバク宙をして、前作ムラサメの変形格闘のようにくるくると回転しながら突撃しBR&ランチャーを乱射する。  
主な使用場面は相手の着地取り、フワフワで回避しようにも強力な誘導で相手を追尾するため当てることができる。  
CSCや格闘が空振った時の保険などに使える。ただ外した時の隙はかなり大きい。

### 【サブ射撃】ショットランサー

[撃ち切りリロード][リロード:2秒/1発][属性:実弾][発生:29フレーム][硬直:78フレーム]

入力 ダメージ 補正值 ダウン値 状態 歩き撃ち ブースト消費 備考

サブ 90 20 2 スタン 不可 ?

ビギナの武器ではないが本作では何故か装備。  
当たると相手はスタンする。相手との距離が近ければ格闘、中～遠距離ではメインor特射が入る。  
空中で当てた場合、特射は出が遅く相手が先にダウンしてしまうので間に合わないが、上昇しながらBRを撃つと距離が離れていても当たりやすい。  
弾速が早くそこそこの誘導性を誇り、発生・リロードも早く扱いやすいのでガンガン使っていい。  
なお、キャンセル無しで出しHITした場合は自身の補正率の低さにより大ダメージコンボが期待できる。  
ステ格的2段目以外の格闘はこれでキャンセルできる。が、N一段C以外、追撃が安定しない。  
ちなみにリロード時間は目測で2秒程。

### 【特殊射撃】ビーム・ランチャー

[撃ち切りリロード][リロード:7秒/15発][属性:ビーム][発生:21フレーム][硬直:74フレーム]

入力 ダメージ 補正值 ダウン値 状態 歩き撃ち ブースト消費 備考

特射 123 16? 1発2 よろけ 不可 ?

一度に3発撃ち、3発当たればダウン。  
弾数は15発あるが、3発ずつ撃つので実質5発分。  
F91のランチャーとは性能が違い構えてから撃つので若干隙ができる。  
誘導性は高めで弾速も早い。  
ステ格的2段目以外の格闘はこれでキャンセルできる。  
特にBD格闘 特射は相手を打ち上げきりもみダウンに持っていけるため主力として使っていい、威力は約140ほど。

### 【モビルアシスト】ベルガ・ギロス

[回数:3回][属性:格闘][発生:30フレーム][硬直:31フレーム]

入力 ダメージ 補正值 ダウン値 状態 歩き撃ち ブースト消費 備考

アシスト 82 50%(ヒット数により前後) 2? よろけ 不可 なし

敵に突撃し、多段ヒットのショットランサーを突き立てる。拘束時間が長い。  
弾速はミサイル程度だが誘導性が非常に凶悪。  
緑ロックでも誘導し、BDの遅い機体はステップするか障害物に隠れないと避けられない。  
MAP上空にいる相手にも当たる。  
距離にもよるが、フリーダムのキャンセル覚醒移動すら追いかけて捕まえるほどの誘導性を誇る。  
使用回数はそう多くはないため、ノーロックの場合はサブ射撃で温存するといい。  
飛んだのを見て、アシストと一緒に着地を狙えば心強い。そこからサブ射へ繋げて拘束してやろう。  
なお、格闘属性に分類されるようで、ガンダムのフィンファンネルバリアをすり抜けて撃破したのを確認。

## 格闘

## 【地上通常格闘】格闘

回し蹴り2段の後にビームサーベルによる胴薙ぎ。  
それなりに誘導するがほとんど動かないのでカットされやすい。  
1段目の硬直は非常に少なく空振りしても即行動に移れる。  
1段目から前派生でランサー突き刺し。特殊格闘と同様連打でダメージ増加。  
ビギナの攻撃の中で一番ダメージが高いので、状況を見て是非前派生していきたい。  
一段サブCのあとに射撃・格闘が確定で入る。  
1段目の威力は70

## 【空中通常格闘】

左手で持ったサーベルで2回薙ぎ払う2段格闘。流れるような動きが物凄く速く一瞬で終了する。  
1段、サブCのあとに射撃・格闘が確定で入る。  
ただし、直進する通常格闘なので相手の射撃が重なれば当然引っかかる。  
伸び、威力は1000相当だが終わりは早く、隙もやさしい。闇討ちには悪くないだろう。

## 【ステップ格闘】

サマーソルト ブーメランで十字に叩きつける。2段目のブーメランは地面に当たるまで当たり判定持続している模様。そのダメージは未確認  
よく伸びよく動くのでカットされにくい。1段目のみ、サブ・特射でC可能。  
サマーソルトは攻撃判定が広く、相手のステップを拾い易い。  
1段目の威力は100

## 【特殊格闘】

シールドを構えて一瞬溜め、敵機に向けて突進し、ランサーで串刺しにする。  
ヒット後は、デスティニー(連ザ2)の特殊格闘のようにボタン連打で追加ダメージが入る。  
正面にビームシールドを構えながら突進するため、撃たれてもガードモーションが入るだけでノーダメージ。  
大きく移動するという特性もある為、着地を狙われた時に出すと上手く決まったり  
あるいは外れても追撃を避けられる。がしかし技後の硬直が長いと外れると大きな隙をさらしてしまう。  
正面を向いていれば任意シールドのように使用できることが判明。  
始めにシールドを構える動作をとる、そのときにガードを行うためタイミングはシビア、タイミングは入力後すぐに判定発生。  
振り向き状態ではどうなのか、などまだ未検証のため更なる検証求む

シールドが後ろにいった時味方の攻撃をガードしたのを確認。

赤ロック内や格闘範囲内で出すことさえできれば真上だろうが真下だろうが後ろであろうが問答無用で誘導する。  
突進速度も早いと相手への虚をつき当てるのが可能。  
伸びの距離など未検証。ヴァサーゴBD格闘の終わりの上昇にヒット確認。

## 【BD格闘】

前に突進しながら、すれ違いざまに左側を斬りつける。  
発生が早いとステップを取るのにも適している。当たりやすい反面威力が低い。  
赤ロック内や格闘範囲内ならかなり伸びる。サブ、特射Cは最速気味で出すと安定する。  
ただ特射は弾の小ささもあって少し軸がずれると最速でも安定しない。  
サブCは相手が吹っ飛ぶので追撃は難しい。  
特射Cする場合、当たらない不安とカットの心配を除けば、強制ダウンをとることができる為、狙う価値は十分にある。  
ダメージが欲しい時はCSCを狙うといい、終了際までよく動くためカットもされにくい。ダメージは未確認。

## コンボ

	威力	備考
BR BR BR	174	
BR CSC	143	
BR サブC	129	
BR サブC BR	169	
BR サブC 特射	144	
BR 特射C	126	
サブ BR	170	空中だと最速上昇撃ちで安定
サブ BR 特射C	178	ダウンを取りたいときに
サブ 特射	158	メインの弾節約のお供に

サブ CSC	151	キャンセル有り
サブ CS	211	キャンセル無し、地上で安定、高度次第で空中もヒットできるかも
サブ 空N2段	212	距離、高度により不確定、地上ヒットなら確定
サブ ステ格2段	210	距離、高度により不確定、地上ヒットなら確定
サブ BD格闘 (特射C)	172(183)	特射Cで打ち上げきりもみダウン
アシスト BR	142	
アシスト BR サブC	145	あまりダメがのびない
アシスト サブ BR	169	アシストフルヒットで、アシストが当たった場合できればこちらを
アシスト 空N2段	150?	未測定、ダメ確認求む
アシスト ステ格2段	152?	未測定、ダメ確認求む
地N1段 サブC 空N2段	184	
地N1段 サブC ステ格2段	186	
空N1格 サブC 空N2段	181	
空N1段 サブC ステ格2段	184	
BD格闘 サブC	143	特射Cよりダメが少し高い
BD格闘 特射C	142	きりもみ打ち上げダウン、最速で安定、
BD格闘 CSC	163	最速で安定、ヒット数でダメが上下

## 戦術

基本は中距離を維持しつつ硬直にBRを撃ち、アシストやランサーからのコンボを狙っていききたい、この機体のBRは、弾のリロード時間が多くの機体で5秒であるところ、ビギナ・ギナは6秒、牽制としてのご利用は計画的に、射撃コンボは豊富であるが、サブ、特射ともに足が止まることを忘れてはならない、常にロックされているかを意識しつつダメージを受けないように、かつスタン、ダウンを狙い立ち回る必要がある、BR 特射で足は止まるがダウンを取り易いため、自己防衛がやりやすく、方追いされてもそれなりに対処はできる、とはいえMFには問答無用でやられる可能性が高く、にも不利がつく、自分がコスト1000であることは忘れてはならない、

比較的ステップ性能が良いので冷静に動けばタイマンもやれるが、この機体の真価を發揮できるのはチーム戦、サブやアシストなどクロスが狙いやすい武装を主軸にダメージを取っていくと優位に試合を展開できるだろう、先出できる格闘はBD格闘ぐらいで他の格闘は状況をよく見て使っていこう、コスト1000で相方がコスト3000であるならば、相手コスト2000以上を一機ひき付け、ビギナ・ギナが落ちなければそれだけで仕事はこなしている、相方がコスト2000なら逆に前線にでて常に一機以上の目を引き付けると相方は動きやすいだろう、ビギナの大きな敵となるステ厨が相手に来た場合、ビギナの武装の中でBD格闘が最適である、BD格闘は発生が比較的に早いので先出しで狙っていくことができる、一度相手のステップを狩れば相手も警戒してくれるだろう、

メイン サブ 特射が長い間敵機を拘束できるため、かなり強力である、が、自機もその間動かないことは忘れてはならない、カットされて350しかない貴重な耐久力を減らされることは喜ばしくはない、適切な運用を、凶悪な誘導を誇るアシストからも各コンボがつながるが、アシスト単体ではダメージが心許ないので状況にあわせた追撃を行おう、

空気にならないようにすることも大切だが、凶悪な誘導の武装による間討ちが得意であることは間違いでない、

この機体は良補正のサブからのクロスや強誘導のアシストなど、特にチームで戦うことに向いている、耐久の都合上タイマンで戦うよりはダウンを取り、相方の方へ向かうべきだろう、やむを得ずタイマンの状況になっても、コスト1000にしてはBD持続はともかくプレイヤーの反応についてきてくれる性能はあるため戦えなくもない、コストの都合上3000と組む機会が多いが、うまくやれば3000の力を十二分に發揮させられる、特にMF、フリーダムと組むと恐ろしいことになる、ダウンを取った後、核を重ねるのもありか、コスト2000と組む場合は基本的に前線で戦い、相方が高機動機ならできるだけ近くで戦ってもらい、互いに孤立しないよう努力しよう、低機動機ならば相方にしっかりとついていき常にカットができる位置、してもら位置を心がけよう、ただし、追われている、と思ったら即座に引く判断が必要、BD持続が心許ないため、350の耐久力では一瞬で落とされる可能性がある、なおBD持続は悪いがジャンプ性能はさほど悪くないので時にはその場で相方が駆けつけてくれるのを待ってみてもいいだろう、

## VS.ビギナ・ギナ対策

簡単なことである、ステ厨になれば良い、少々問題がある言い回しかもしれないが、気にし過ぎも良くない、飛ばずに絶えず誘導をきり続けるので、誘導の良い武装を生かすことができず、ビギナ・ギナにできることはステップ硬直を強引にBD格闘を決めるしかできない、そのBD格闘も発生は早いが真っ直ぐに突撃してくるため至近距離でない限り射撃が間に合う、ブーストダッシュで移動する場合、サブ射撃、アシストのショットランサーとベルガ・ギロスに気をつけること、着地前にステップを踏むなどが非常に有効である、ベルガ・ギロスはフワフワでも避けることが可能、しかし無理はせずしっかりとステップも大事である、ビギナの相方を片追いの状況でもビギナをロックから外したままは危険、ロック切り替えやアラート、レーダーなどで注意しよう、

目を離せばショットランサーとベルガ・ギロスが飛んでくると思うべき。  
イージスの自爆やグフの機動力、キュベレイのファンネルのような飛びぬけたものはないが  
上位クラスの機動力がなければ放置は好ましくない。適当に牽制、弾幕を張ってやろう。  
牽制が当たればそのまま片追いしても良い。ブーストの持続に難があるため、ビギナ・ギナ側は片追いされると苦しいものがある。  
同じようにビギナ自身も片追いに弱い。逃げ出す機動力がないため一気に畳み掛けるといいだろう。