

登場作品	機動戦士ガンダムSEED
形式番号	ZGMF-1017
所属	ザフト軍
主なパイロット	ミゲル・アイマン ザフト一般兵他
主な装備	MMI-M8A3 76mm重突撃機銃 MA-M3 重斬刀 M69 バルルス改特火重粒子砲 M68 キャットウス500mm無反動砲 M66 キャニス短距離誘導弾発射筒×2 M68 パルデュス3連装短距離誘導弾発射筒×2

【設定】

ザフトが開発した量産型MSで、C.E.におけるザクIIにあたる機体である。汎用性を重視した設計・オプション装備により、対MS戦から拠点攻撃まで広い任務をこなす事が可能。物語序盤では活躍していたが、ビーム兵器が主流になった終盤ではゲイツに主力の座を奪われてしまう。更にDESTINYではユニウス条約によるMS保有数の制限により、局地戦用機が優先的に削減され、オプション装備で幅広い戦闘が可能なザクの開発・量産が軌道に乗り、更には標準装備で飛行可能なグフ・イグナイテッドの登場により、終盤ではゲイツですら時代遅れになってしまった事でザフトから徐々に姿を消してゆく事となる。それでもジンを使うベテランは多かつたらしく、良い意味でザクIIのオマージュと呼べる機体であると言える。

長年使われ続けた高い信頼性に量産性、そして様々な局地戦用機を生み出したC.E.世界のMSの母とも言える機体となっている。派生機は量産型だけでも砂漠戦用のジン・オーカー 水中専用のジン・ワスプ 偵察用のジン長距離強行偵察複座型 高機動型であるジン・ハイマニューバ&ハイマニューバII型 等様々な局地戦用機を生み出し、各パイロット専用機を含めると膨大な種類になる。

【原作での活躍】

ヘリオポリス襲撃ではミゲル・アイマンが操縦するジンがマリューの操縦するストライクを圧倒(PS装甲のせいでダメージはゼロに等しかったが)したが、パイロットがマリューからキラに変わってからは逆に圧倒され撤退、PS装甲に対抗する為使い勝手の悪いビーム兵器を持ち出したが、シールドに無効化された後ソードストライクに斬られ撃墜、ミゲルも死亡している。ちなみにミゲル専用機(オレンジ色に塗られ胴體マークが書かれた盾を装備しており、性能も通常機以上に改良されている)が存在するのだが、襲撃前に傭兵と戦闘を行い腕を損傷、予備パーツが無かった為普通のジンで出撃したというエピソードがある。もし専用のジンだったらキラに勝っていたかもしれないという説があるとか無いとか、専用機の話は番外編であるASTRAYで書かれている。他にもアークエンジェルのブリッジに銃口を向け引き金を引いた瞬間、フリーダムに銃のみ撃たれた後頭部を斬られるシーン(フリーダム最初の見せ場)がある。番外編のASTRAYでは赤く塗られたジンが登場している。パイロットは二重人格で悩んでおり(心優しい青年Aと戦闘好きの殺人鬼Bに分かれている)、Aの時に親友になった傭兵と移動中にBになり戦闘を開始。傭兵の技を瞬時にコピーする等どこぞの赤いザクウォーリアのパイロットとは段違いの腕を見せていた。ビーム兵器搭載機がデフォルトの時代になっても傭兵達の間では人気があり、ザクウォーリアが生産されるまでの間愛用され続けた。機体そのものは良いものらしく、数多くのバリエーション機が存在している。

【ゲーム内での活躍】

連合VS.Z.A.F.T.シリーズ

以下の種類が登場している(括弧内はコスト)。

- 武装違い
 - マシンガン(270)：2HitでよけるMGとコスト不相応な性能のバーストショット(サブで出せるMG猛連射)を持つ援護タイプ。BD速度&持続と格闘火力が武装違い4種中最高だが、それでも動きは重い。
 - バズーカ(270)：単発と2連射の使い分けが可能なBZを持つ。火力は素晴らしいがやはり重い。
 - 特火重粒子砲(270)：太いBRに見えるが性能はBZというビームと照射ビームを持つ。
 - 大型ミサイル(280)：武装違い4種中唯一のコスト280。大型ミサイルはコスト不相応の威力と誘導を持っており、実弾系としては最高クラスの性能を誇る。流石コスト+10。

- 派生

- ジンハイマニューバ2型(280)：威力以外はコスト590並かそれ以上というぶっ飛んだ格闘と超性能ステップを持ち、接近戦ではコスト590とタイマンを張れるという恐ろしい機体である(コストも考えればタイマン限定戦でこれに勝てる機体は殆どいない)。更に妙に強誘導なBRやBR3連射の射撃CSに格闘カウンターまで持っている。但し他の格闘機よりマシとは言え、それでも射撃戦は苦手。またBD性能も格闘機特有の持続が短く速度が優秀なタイプ。
- 長距離強行偵察複座型ジン(270)：BRを全体的に強化したスナイパーライフルが特長。更にサブによるダウン取り能力も凶悪で、射撃性能だけならコスト450すら上回る。また耐久も高めだが、射撃と耐久以外は総じて劣悪。
- ジンオーカー(200)：格闘性能とBDの発生に優れた近接特化機。期待値の高いスタン属性のサブも魅力で、接近戦が上手く行けば格上機に深手を負わず事も可能。但し中距離以遠では厳しい。ちなみにMG機である(3Hitよろけ)。
- ジンワズプ(200)：魚雷というよろけ属性のBZを持つ機体で、コスト200という意味では全ての面で優秀。色々な意味で凄く万能機な機体。
- プロトジン(200)：ジン系では唯一任意リロードが可能なMG機(3Hitよろけ)。実質弾切れ無しのMG・発生の速い横格・まともなBD持続と結構安定した動きが可能だが、連携が出来ないとダメージレースで簡単に潰される程非力である。

この様に様々な種類がいるものの、ハイマニューバは機動力に乏しくそれ以外は運動性に乏しい(両方乏しい機体もある)と全機体共通で動きに何かしらの欠点を抱えている。

また個々が持つ射撃武装の種類が極めて乏しく、ウイングダムやダガーLに[ムラサメ](#)、[M1アストレイ](#)と同コスト帯に遥かに使い勝手の良い機体があった事もあって使用率は低かった。

使うにしても玄人が大型ミサイルを使うか、タイマン限定戦で卑怯者がハイマニューバを使う程度である。

ガンダムVSガンダムシリーズ

NEXT PLUSのPLUSモードでCPU専用機として登場する。