

ハサン / Hasan



特徴 - Feature

黒い人

真アサシン

アーケードモードでハサンを倒すと使用可能。クリアしなくても可。

「自サーヴァントを倒されずに敵を倒す」を三回繰り返すと四人目に出現。

初心者救済措置で5%程、運で出てくる時もあるようです。

- [ハサン / Hasan](#)
 - [特徴 - Feature](#)
 - [性能](#)
 - [ステータス - Status](#)
 - [通常技 - Normal Art](#)
 - [特殊技 - Unique Act](#)
 - [必殺技 - Special Act](#)
 - [スキル - Skills](#)
 - [宝具 - Last Resort](#)
 - [立ち回り](#)
 - [コンボ](#)
 - [通常](#)
 - [飛び込み](#)
 - [スタン](#)
 - [備考](#)
 - [真夜ガード不能関係](#)
 - [バグ?](#)

性能

ステータス - Status

体力	魔力
12000	+2

空中ダッシュ可能

空中ジャンプ可能

通常技 - Normal Art

コマンド	ダメージ	崩し	特徴
A	100	-	ナイフで突く連打キャンセル可の弱攻撃。 大き目の補正がかかる
B	300	-	ナイフで高い位置を突く縦攻撃。 攻撃位置が高くしゃがまれると当たらないことも
C	300	-	リーチが長い横攻撃の蹴り。
2A	100	-	ナイフで突く連打キャンセル可の弱攻撃 大き目の補正が掛かる
2B	300	-	足元を蹴る縦攻撃。残念ながら下段ではない
2C	300*3 (計750)	下段	足元へナイフを3本投擲。横攻撃 距離が近いと3ヒットしダメージが高い ヒット時ダウン
JA	100	-	ナイフで斜め下を突く弱攻撃 補正が少し掛かる
JB	300	-	見づらいが正面を蹴る縦攻撃 補正が少し掛かる
JC	150*3 (計375)	-	斜め下へナイフを3本投擲。横攻撃 ヒットしてもキャンセルできない(空中ダッシュ等は可) 少し補正が掛かる
ダッシュA	100	-	踏み込みつつナイフで突く弱攻撃 攻撃位置が高くしゃがまれると当たらないことも のけぞりが長くA等が目押しで繋がる
ダッシュB	500	-	ナイフを構えて突進する縦攻撃 CH時スタン
ダッシュC	700	-	踏み込みつつナイフで切り払う横攻撃 攻撃位置が高くしゃがまれると当たらないことも CH時吹き飛ばし
地上投げ	1300	投げ	吹き飛ばしが小さく壁ヒットは狙いにくい
スタン投げ	2300	投げ	攻撃範囲が広くマスターを巻き込みやすい
空中投げ	1500 (700)	投げ	キャンセル等からコンボに繋ぐとダメージ低下
2BC	100*3 (計300)	ダウン攻撃	リーチ・発生等優秀な弱ダウン攻撃
8BC	500*3 (計1500)	ダウン攻撃	フルヒット時のダメージは非常に高いが、 発生が遅いので当てにくく、サーチがなくカス当たりが多い
交代攻撃		-	1ゲージ消費

コマンド	ダメージ	崩し	特徴
9A	-	-	無し。マニュアル表記ミス
7A	-	-	無し。マニュアル表記ミス
9B	350*2 (計665)	-	斜め上へナイフを2本投擲。縦攻撃 対空には便利だが地上にはほとんど当たらない 少し補正が掛かる
6B	700	-	マニュアル未表記 正面へナイフを1本投擲。縦攻撃
3B	-	-	無し。マニュアル表記ミス
4B	700	-	捻りつつナイフで突く縦攻撃 攻撃位置が高くしゃがまれると当たらないことも ヒット時スタン誘発
3C	600*3	下段	足元へナイフを3本投擲。下段の横攻撃 普段は多段ヒットしないので単発の威力が高め まれに多段ヒットして凄いダメージに ヒット時ダウン
4C	800	-	ナイフで外から切りつける。横攻撃 攻撃位置が高くしゃがまれると当たらないことも CH時スタン

必殺技 - Special Act

名称	コマンド	ダメージ	崩し	特徴
	236A*A	250*2 (計475)	-	正面にナイフを1本投擲。追加入力でもう1本。弱攻撃 追加入力をガードした場合、次の236Bがガード不能に 追加入力を軸移動した場合、次の236Bが軸移動回避不可に
ダーク	空中可 236B	200*3 (計510)	-	正面に3本のナイフを投擲。縦攻撃 上記の通り236Aの追加入力で性質が変化する 少し補正が掛かる
	236C	250*n	-	上空へナイフを投擲。後に7本のナイフが降り注ぐ。横攻撃
	214A	-	-	一瞬姿を消して前方へステップする移動技 相手をすり抜けて反対側に回ることができる
	214B	550	中段	姿を消すステップから蹴りを出す縦攻撃 中段だが近距離で出すとしゃがんだ相手を飛び越してしまう 空中ヒット時バウンド/CH時特殊演出で追加ダメージ
	623A	250*3 (計687)	-	前方へ大きく宙返りしつつ下へナイフ3本投擲 ある程度の距離なら相手を飛び越して後ろから攻撃
	421A	250*3 (計625)	-	後方へジャンプしつつ下へナイフ3本投擲 少し補正が大きい

スキル - Skills

名称	コマンド	ダメージ	特徴
気配遮断	能力開放時オート		見えなくなる。 攻撃が全てCHになる効果もある（チェーンコンボは適用外）

宝具 - Last Resort

名称	コマンド	ダメージ	崩し	特徴
十重二十重の投剣	1ゲージ 236236A	250*17 (計 1887)	-	正面広範囲へナイフを連続投擲。弱攻撃軸移動回避されるが攻撃回数が多いので割り込まれない 攻撃回数は多いが補正が凄いのので、距離が離れていてヒット数が減ってもダメージは大差ない
十重二十重の投剣（空中）	1ゲージ 空中 63214A	350*13 (計 1848)	-	空中から斜め下へナイフを連続投擲。
妄想心音	2ゲージ 236236B	計2900 (1000)	ガード不能	中間距離まで届くガード不能技 相手が高空かガード硬直中の場合は演出に入らずダメージ低下 発生が遅く暗転後にジャンプされると演出に入れない
真夜	2ゲージ 能力開放中 236236B	5550	ガード不能	相手の位置・足元に攻撃発生、ヒットすると演出後追加ダメージ。 発生が遅く暗転後にジャンプで回避可能 持続が長く起き上がりに重ねると確定

立ち回り

少し離れた間合いから刺し続ける。

コンボ

通常

場所	コマンド	ダメージ	備考	rep
	B or C > 6B > 236B (> 236236A)	1380 (2200)	お手軽コンボ。コンボ後は距離が大きく離れる 236236Aは壁ヒットするので状況次第で美味しい	

	ダッシュA > ダッシュA > ...		死ぬまでにとっても時間がかかる酷い永久コンボ。	
--	---------------------	--	-------------------------	--

飛び込み

場所	コマンド	ダメージ	備考	rep
	JB > 2A > [2BorBorC] > 6B > 236B > 236236A		ver1.02	

スタン

場所	コマンド	ダメージ	備考	rep
	(スタン...2C > 4C) > 2BC	950	スタン崩し、下段狙い。ダメージが低い	

備考

真夜ガード不能連係

4B > 真夜

4Bガード時の硬直が長いので、真夜を回避できない。

能力開放 > 真夜

能力開放の強制ダウンから起き上がりに重ねる。
他にも投げなどから重ねることができる

バグ?

マスターイリヤ時、強制キャンセルから十重二十重の投剣を出すと4000超の凄まじいダメージ
強制キャンセルの補正軽減の効果と思われるので仕様の範囲内?

名前:	<input type="text"/>
コメント:	<input type="text"/>

投稿