

バゼット / Bazett



特徴 - Feature

ダメットさん
魔力体力のバランスが良いインファイター。
攻防速揃っているがリーチが足りない。
マスターなのに相手の懐に飛び込む必要あり。

- [バゼット / Bazett](#)
 - [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](#)
 - [宝具 - Last Resort](#)
 - [アシスト - Asyst](#)
 - [立ち回り](#)
 - [コンボ](#)
 - [通常](#)
 - [壁](#)
 - [スタン](#)

性能

ステータス - Status

体力	魔力
9600	2.5

空中ダッシュ可能

通常技 - Normal Art

コマン ド	ダメー ジ	崩し	特徴

A	100	-	とてもコンパクトなジャブ。連打キャンセル可能な弱攻撃 性能は高いが打点が高くしゃがまると空振りしやすい 初段に使うと大きめの補正が掛かる
B	300	-	一步踏み込んで膝蹴り。縦攻撃 リーチは少し短いが発生が早めの縦攻撃の要。
C	300	-	ミドルキック。横攻撃 リーチは少々短い横攻撃の要
2A	100	下段	素早い下段の弱攻撃。連打キャンセル可能 非常に高い性能だが攻撃範囲が狭いのか軸がずれると当たらないことがある 初段に使うと大き目の補正が掛かる
2B	300	-	下から振り上げるエルボースマッシュ。縦攻撃 リーチは短い。出始めの食らい判定が小さく暴れに出すのに最適
2C	450	下段	標準的なしゃがみ足払い。横攻撃 スキが多少大きくガードされると弱攻撃や交代攻撃などで反撃を受ける
JA	100	-	空中でジャブ。連打キャンセル可能な弱攻撃
JB	300	中段	空中で振り下ろしパンチ。縦攻撃 比較的下に強いので空中で2回殴りたければこの技か
JC	300	中段	空中回し蹴り。横攻撃 軸移動には勝てるが下への判定が弱いので対空技には弱い
ダッシュA	100	-	踏み込みつつショートフック。弱攻撃 発生がとても早い。スキも小さくガードされてもほぼ五分
ダッシュB	400	-	踏み込みつつスマッシュ。縦攻撃 リーチと発生に優れる。ガードされてもほぼ五分なほどスキが小さく、ヒット時はダッシュAや2Aが目押しで繋がる 空中ヒット・CH時受身可能な浮かせ
ダッシュC	400	-	踏み込みつつローリングエルボー。横攻撃 ヒット時の相手ののけぞりが長く2A等が目押しで繋がる。ガードされると少々スキがある
地上投げ	1200	投げ	正面に大きく吹き飛ばすので壁ヒットが狙いやすい。
スタン投げ	2000	投げ	投げ後は受身可能なバウンド。画面端ならAで拾えるので大ダメージ
空中投げ	1400 (600)	投げ	斜め下へ吹き飛ばす。壁際なら壁ヒットする キャンセル等からコンボに繋ぐとダメージ低下
2BC	300	ダウン 攻撃	発生は速いが少しリーチが短い弱ダウン攻撃
8BC	1000	ダウン 攻撃	サーチはあるが発生が遅い強ダウン攻撃 相手が近すぎると当たらないことがある
交代攻撃	1774		1ゲージ消費 始動技は4タメ6Cのモーション。リーチはそれなりだが発生が極めて早い 追撃はダメージ高めで吹き飛ばしあり。ただし真横に吹き飛ばす

特殊技 - Unique Act

コマンド	ダメージ	崩し	特徴
3A	200	中段	極めて発生が速い中段の肘。弱攻撃 ヒット時少し時間が経過するとガード可能になるのけぞり CH時は通常のけぞり
3B	600	-	2Bのモーションで少し遅いエルボースマッシュ。縦攻撃 ヒット時打ち上げ・ジャンプキャンセル可能 ヒット時はコンボが美味しいがガードされると反撃確定
4B	500	-	Bのモーションで少し遅い膝蹴り。縦攻撃。 必殺技でのキャンセルが可能なのでコンボの中継に使える
6B	800	-	鳩尾狙いのバックキック。縦攻撃。 キャンセルは効かないが、2Aから繋がるほど発生が早くガードさせても微有利と色々高性能。
3C	700	下段	踏み込んでのローキック。横攻撃 長い横攻撃で下段と便利だがガードされると長い弱攻撃や交代攻撃で反撃を受ける
6C	700	-	ハイキック。横攻撃。 長く早い横攻撃でスキも小さくガードされても大幅有利。しゃがまれると空振りするのが欠点 CH時スタン
J2B	500	-	スピンキック。縦攻撃 ジャンプ攻撃の中では下に強いほう。飛び込みの要 空中ヒット時地面バウンド/空中CH時受身不能でダウン/スタン時空中ヒットは受身可能

必殺技 - Special Act

名称	コマンド	ダメージ	崩し	特徴
	2タメ 8B	800	-	上方向への飛び膝蹴り。縦攻撃 無敵・GP等はない発生が早いことだけが取り得の切返し技。 ヒット時受身可能な浮かせ/CH時受身不能の浮かせ
	4タメ 6B	700	-	横方向への飛び膝蹴り。縦攻撃 いわゆる突進技。3Bを使わないコンボや壁ヒットを狙いたいときに使う。 ガードされると少々スキがあり長い弱攻撃や交代攻撃で反確 ヒット時吹き飛ばし
	4タメ 6C	800	-	大きく踏み込んで回し蹴り。横攻撃 発生遅め、スキも大きめで使いにくい。 ヒット時スタン/スタン・空中ヒット時吹き飛ばし

214B	900	-	モーションが大きいストレート。縦攻撃 ヒット時ダウン/CH時吹き飛ばし 空中ヒット時受身不能でダウン/空中CH時空中受身不能 空中ヒット時は強ダウン攻撃が確定するのでコンボの締め強い。
214D	-	-	その場でウェービングを繰り返す特殊構え。 低姿勢などは無いのですぐに派生行動をしたほうが良いだろう
>A	-	-	「飛び道具相殺判定。ルーン中、上段GP」 極めて早いジャブ。弱攻撃 ヒット時は再度Aを含めた全ての214D派生技でキャンセル可能 何もなかった場合は214Dの待機状態に戻る
>B	-	-	大振りのレバーブロー。縦攻撃 発生は遅めだが派生Aから繋がる。ガードされて微有利、ヒット時お大幅有利 空中ヒット時吹き飛ばし/CH時スタン/スタン時ガード不能
>6	-	-	「ルーン中、下段GP」 前へステップインする。モーションは結構長く4B>214D>最速6としても不利だが奇襲性は高い
>4	-	-	後方へスウェーバックする。移動距離が短く攻撃範囲外へ出られずにそのまま食らうこともしばしば

宝具 - Last Resort

名称	コマンド	ダメージ	崩し	特徴
ルーン の 加護	1ゲージ 236236A	0	ガード 不能	「身体能力の向上と必殺技の性能強化」 発動時、能力開放のようにダメージなしの攻撃判定発生。 バゼットはすぐに動けるので崩しに使える 10秒間だけ攻撃力と防御力が1割程度上昇し、必殺技が強化される。ルーン装着中はゲージの回復が全て停止する。
ダンスマ カブル	1ゲージ 236236B	1800 (2925)	-	突進からフック。初段が地上の相手にヒットすると演出に入り追加ダメージ 発生それなりで突進力があり6Bや3Cといった技からヒット確認して繋げやすい。初段をガードされたときのスキは大きく反撃確定 ルーン装着中はダメージ増加/最終段ヒット時吹き飛ばし

斬り決る戦神の剣	1ゲージ ルーン装着中 236236C	6000 (2200)	-	「Cボタンホールドで持続時間を延長可能。構え中AorBでボタンで任意射出可能」 アンサラー>フラガラック コマンドを入力すると待機。待機中に相手が宝具を使おうとすると演出に入りダメージを与える 空振りして待機しただけなら、ルーン消費だけで魔力の消費は無い 相手が宝具を使用してから236236Cを出しても有効。 待機中にAorBでも発動するがダメージが低く無敵等もない
----------	---------------------------	----------------	---	---

ランサーのゲイボルグに対して斬り決る戦神の剣のカウンターを成立させた場合、相打ちになる演出が入り両者共に6000のダメージを受ける。

アシスト - Asyst

コマンド	特徴
6AB	ダッシュBのモーションで一撃、初段がヒットすると4回の追撃を繰り出す5段技。ヒットしていればサーヴァントの追撃も楽に決められる。 初段をガードされると相手のガードを弾くように修正。フリーのサーヴァントがコンボを決められる。発生が遅いのでガードさせにくいのが難点
2AB	2タメ8Bのモーションで飛び膝蹴り。発生が極めて早くA攻撃からキャンセルで出すと連続ヒットするほど。CHすると受身が取れない性質もそのままなので切返しに使ってCHすると美味しい。落下中は無防備なのでフォロー必須

立ち回り

高めの体力、使い勝手がいい通常技、空中ダッシュ所持などマスターにしては高い戦闘力を持つが、飛び道具等を持たないため戦闘すれば戦闘するほど消耗する。サーヴァントより先にやられてしまわないよう注意。

中距離では、リーチが長い縦攻撃のダッシュB、リーチの長さやスキの小ささを併せ持つ6Cなどが強い。ダッシュCは長い突進を持つうえにスキが小さく、ヒットすれば2Aが目押しで繋がるのが面白い。また、J2Bが下方向に強いので対空が乏しいキャラ相手にはジャンプで近づく手もある。

近距離では、発生が早く下段の2A、コンボは安い早い中段の3A、早い縦攻撃のBなどが強い。横攻撃はフォローが効くCを中心に、リーチが長いダッシュCも使っていく。

斬り決る戦神の剣については、反撃されるとわかっていて宝具を出す相手はいないだろう。ルーン装着中は擬似的に相手の宝具を封印できると割り切っておいたほうが良い。ただしコンボに組み込んできた宝具には当然反撃できないので注意。

コンボ

通常

場所	コマンド	ダメージ	備考	rep
-	B > 3B > JB > JC > 空中投げ	1695	安定中央コンボ。コンボ後の状況はいまひとつこのコンボに限ったことではないが、ヒット確認して3Bを繋げないと痛い目に	

-	B > 3B > JB > JC > J2B > ダッシュB(or 4タメ6B)	1878 (2067)	別構成。ダッシュBからは受身攻めが狙いやすく、4タメ6Bで締めると吹き飛ばし大きい	
-	B > 3B > JB > JC > J2B > ダッシュB(or 4タメ6B)	1878 (2067)	別構成。ダッシュBからは受身攻めが狙いやすく、4タメ6Bで締めると吹き飛ばし大きい	
-	ダッシュC > 2A > 6B > 236236B	2745	通常ヒットで目押しコンボができるダッシュCからのコンボ。画面端なら距離が離れないので2A > B > 3B等に繋いでゲージ節約しても良い	
-	B > 6C > 236236A(空振り) > ダッシュC > 2A > 6B > 236236B	4748	ルーンをスキ消し代わりに使う。ゲージは消耗するがダメージは高い。壁ヒットが狙えるならさらなる大ダメージ	
-	3A > 214B	919	ダメージは低いが見切り辛い中段。本番はスタン時	

壁

場所	コマンド	ダメージ	備考	rep
壁	B > 3B > JB > JC > 空中投げ(壁ヒット) > B > 4B > 214B > ダッシュ2BC	3470	端限定の安定構成。	
壁	B > 3B > JB > JC > J2B > 4タメ6B(壁ヒット) > B > 3B > JA > JC > J2B > 214B > ダッシュ2BC	4030	発展構成。J2Bが修正されタイミングがシビアになったが威力は健在	
壁	A > 6C > ダッシュC > A > ...		端かつ相手立ち限定永久。ずっと続けていると軸がずれやすい	

スタン

場所	コマンド	ダメージ	備考	rep
	(スタン中...3A > 3B > JA > JB > JC(空中ダッシュ)) > JA > JB > JC > 空中投げ	1747	スタン中、中段崩しコンボ。スタン中に3Bが当たればスタン時間が回復するので安定しやすい。	
	(スタン中...2A > C > C > 3B > JA > JB > JC(空中ダッシュ)) > JA > JB > JC > 空中投げ		スタン中、下段崩しコンボ。スタン時間が足りないときはCを1回省くと安定する	1563
端	(スタン中...スタン投げ) > (歩いて)A > B > 3B > JC > 空中投げ(壁ヒット) > B > 4B > 214B > ダッシュ2BC	5454	画面端ではスタン投げから拾い直せるのでそこから壁コンボへ発展できる。難易度はかなり高いがダメージも極大	

- 214Dがたまにでなくなるんだが...仕様? -- ななし (2009-01-02 14:53:41)
- 214D > Dに化けてたけど、ver1.12から化け難くなった感があるかも -- 名無し (2009-03-07 17:51:57)

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

投稿