

パッチ1.03変更点 概要

■不具合修正項目

- ・ボイスライブラリーの不具合修正
- ・ストーリーモードクリア評価の不具合修正
- ・対戦モードでダブルKO時の不具合修正

■追加項目

- ・ランクマッチロビーのマッチング時のお知らせ追加

■調整項目

- ・各キャラクターのアクション調整

パッチ1.03変更点 アクション詳細①

■全体

- ・登場デモ、勝利デモ、戦維喪失デモ
→アップシーンでステージパーティクルが前面に映り込まないように消去
- ・必殺技、戦維喪失奥義
→各キャラにラウンド終了時のインターバルで必殺技が使用できるタイミングが合ったのを修正
→発動時にトレーニングのポジションリセットをすると音量がそのまま小さい状態になるのを修正

■流子一刀

- ・ダッシュ遠距離
→硬直増加、ダウン時間調整
- ・空中近接2
→低空発動の着地からキャンセルしたブレイクをタックル→パンチのアクションに変更
- ・必殺ブレイク、超必殺ブレイク
→一部のキャラクターに吸い込み設定が正しく機能していなかったのを修正

■皐月一刀

- ・空中遠距離3
→敵が3回以上壁張り付きになっている場合、フィニッシュ版となるように変更
- ・必殺遠距離
→カバースチャレンジなどの対複数戦にて、飛び道具の挙動がおかしくなることがあったのを修正

パッチ1.03変更点

アクション詳細②

■ 臺郡

- ・ トレーニングモードで縛りゲージの初期値に25%の増加が入らないように変更
- ・ DC不足時の攻撃力ダウン量を緩和
- ・ 地上サイドステップ
 - サイドステップ無敵時間の延長
- ・ 縛りステップ
 - 地上版の左右方向のステップの際、動作開始から短時間サイドステップ無敵を付与
 - 跳躍中は空中属性の追加
 - 縛りステップ中の攻撃入力の認識が長押し感知になっていたのを修正
- ・ 空中縛り近接
 - 新規追加アクション 空中での縛り状態から□ボタンで発動
- ・ ダッシュ遠距離、派生遠距離
 - 未ヒット時のみ硬直時間を減少、跳躍中はジャンプ属性の追加
- ・ 空中遠距離溜め、空中遠距離
 - 縛り状態でも浮いている間はジャンプ属性の追加
- ・ 空中派生ブレイク
 - 巨大化攻撃の際に壁張り付き属性の追加、空中での縛り状態からの発動を追加、ダメージ低下

■ 猿投山

- ・ 初段以外の近接・遠距離
 - 全てにダウン追撃属性の追加
- ・ 地上近接2
 - 対サイドステップ属性を削除

パッチ1.03変更点 アクション詳細②

■猿投山

- ・地上近接左右フィニッシュ
→攻撃後の硬直時間を増加
- ・空中ブレイク
→近接4上下からの派生版のみ落下速度、ヒットバックの調整
- ・必殺ブレイク
→対サイドステップ属性を削除

■蛇崩

- ・地上近接1N（強化版含む）
→空中ヒット時のみヒットバック、ダウン時間を調整
- ・空中近接1
→強化版のみ攻撃発生前をガードアーマーかつ対ダッシュ性能に変更
→ダウン時間、ヒットバック、攻撃判定サイズの調整
- ・ダッシュ近接
→強化版のみ攻撃発生前をガードアーマーかつ対ダッシュ性能に変更
→壁付近でのヒットが安定しないのを緩和
→遠距離へのキャンセルを空中遠距離3に変更
- ・空中派生近接
→地上近接2上下・空中遠距離1～2からの近接キャンセル先として新規追加
- ・空中遠距離1～2
→近接へのキャンセルタイミングを高速化

パッチ1.03変更点 アクション詳細③

■蛇崩

- ・空中遠距離3
 - ヒットバック調整、空中近接2へのキャンセル追加
- ・超必殺遠距離
 - リコーダーミサイルによる攻撃の後に残響弾がステージに発生しない不具合の修正
- ・地上近接2上下、キャンセルジャンプ（血威1以上）
 - これらのアクションで装着した残響弾も共鳴アクションに反応するように変更
 - これらのアクションで装着した残響弾のヒットバック調整（超必殺遠距離の不具合を修正したことに伴う変更）
- ・戦維喪失奥義
 - 残響弾が反応するタイミングを34F前に変更し、残響弾による攻撃判定の発生を34F鈍化（超必殺遠距離の不具合を修正したことに伴う変更）

■犬牟田

- ・地上追尾ダッシュ、空中追尾ダッシュ
 - 追尾ダッシュヒット時に特定のキューブがヒットしなくなるのを修正
 - 敵にガードされていても各種行動にキャンセルできるように変更
- ・地上近接1FB
 - 敵にガードされても空中技でキャンセル可に変更
- ・空中近接3
 - 最終段の攻撃後に空中遠距離溜めと同質のキューブを生成する効果を追加
- ・ダッシュ近接1
 - 移動距離の増加、攻撃判定サイズの調整
 - 敵にガードされてもキャンセル可に変更
 - 攻撃後にステップアクションの方向がおかしくなる不具合を修正

パッチ1.03変更点 アクション詳細④

■犬牟田

- ・ダッシュ近接2
→2段目のワープからの攻撃のヒットが安定していなかった問題を緩和
- ・迷彩近接フィニッシュ
→AGが0の時にもキャンセルできていたのを修正
- ・地上遠距離3
→生成直後は命中しないように変更、キューブのヒットバックと分身生成のタイミング調整
- ・空中遠距離溜め
→発射したキューブが時間経過しても攻撃強度・ヒットバックが弱体化しないように調整
→サウンド設定の修正
- ・空中遠距離1~2
→キューブ、分身の攻撃判定拡大
- ・ダッシュ遠距離
→キューブ攻撃判定の発生タイミングを鈍化、キューブ生成時に犬牟田本体に攻撃判定の追加
- ・迷彩地上遠距離1
→壁張り付き削除、キューブの攻撃判定を削除し敵に接近すると分身攻撃が出る内容に変更
ダメージ増加、続く迷彩攻撃へのキャンセルタイミングを高速化
地上から発生するように修正
- ・迷彩地上遠距離2、迷彩空中遠距離2
→キューブ軌道を変更、キューブの攻撃判定を削除し敵に接近すると分身攻撃が出る内容に変更
ダメージ増加、ダウン追撃可、続く迷彩攻撃へのキャンセルタイミングを高速化
- ・迷彩遠距離フィニッシュ
→キューブの軌道を変更。AGが0の時にもキャンセルできていたのを修正
ダメージ増加、壁張り付き削除

パッチ1.03変更点 アクション詳細⑤

■犬牟田

- ・各種ブレイク
→初段ヒット時ののけぞり時間延長
- ・必殺遠距離
→キューブヒット後の分身攻撃が全て地上から発生するように修正

■縫

- ・空中追尾ダッシュ
→一定高度以上だとダッシュ後の硬直をキャンセルできないように変更
- ・地上近接1N、地上近接1左右、地上近接1上下、空中派生近接
→攻撃力増加
- ・地上近接2
→ダウン追撃属性の追加
- ・空中近接1
→攻撃判定サイズを下方に拡大
- ・遠距離派生近接1
→近接へのキャンセルを派生近接2に変更
- ・遠距離派生近接2
→攻撃の移動距離調整
- ・地上遠距離1
→近接への派生キャンセルタイミングを調整

パッチ1.03変更点 アクション詳細⑥

■縫

- ・地上遠距離2
 - 攻撃の移動距離調整
 - ダウン追撃属性の追加
- ・空中遠距離1
 - 分身生成時の攻撃によるヒットバックを分身を投げた方向になるように変更
- ・空中遠距離2
 - 分身生成の攻撃によるヒットバックを分身を投げた方向になるように変更
 - 分身の回転攻撃にダウン追撃属性の追加
- ・地上派生近接1、空中遠距離1、ダッシュ遠距離、必殺遠距離、超必殺遠距離
 - 発射する飛び道具の挙動がおかしくなる不具合の修正
- ・空中EX分身ブレイク
 - 分身攻撃のヒットバック調整
 - ヒット時に地上ブレイク、空中ブレイクで生成される分身が意図しない挙動を取ってしまうのを修正
- ・必殺近接
 - 攻撃の移動量を調整、特定の攻撃からキャンセルが効かなかったのを修正

■羅暁

- ・地上近接4
 - ダウン追撃属性の追加、ノーキャンセル版のワープ位置変更かつアッパー未ヒットでもキャンセル可
 - ノーキャンセル版に空中近接1へのキャンセル追加
- ・空中近接1
 - ダメージ低下

パッチ1.03変更点 アクション詳細⑦

■羅暁

- ・空中近接3
→落下中にも空中遠距離2、空中ブレイクにキャンセル可能に変更
- ・空中遠距離2
→本体の降下速度を若干低下、ヒットバック調整、ワイヤーの持続時間を大きく延長
→一つのワイヤーが当たったら残りを消滅するように変更、ヒット・ガード時のみ空中近接2へのキャンセル追加
- ・ダッシュ遠距離
→発射された球体に敵がめり込まないように、一定距離内では吸い込み拳動を取らないように変更

■流子二刀

- ・地上変形遠距離1
→ダウン時間延長、本体のアクション後硬直増加
- ・地上変形近接3左右
→ヒットバック調整
- ・地上ブレイク
→初段ヒットした際の追撃ダッシュ後の本体降下速度を低下
- ・必殺遠距離1
→衝撃波の見た目と攻撃判定があっていないため、見た目の方を修正
- ・必殺ブレイク
→トドメに壁張り付き属性の追加、SPゲージ回復不可のクールタイム時間延長
→一部のキャラクターに吸い込み設定が正しく機能していなかったのを修正

パッチ1.03変更点 アクション詳細⑧

■流子二刀

- ・超必殺ブレイク
 - トドメの飛び蹴りのダメージ増加、SPゲージ回復不可のクールタイム時間延長
 - 一部のキャラクターに吸い込み設定が正しく機能していなかったのを修正

■皐月二刀

- ・地上近接3
 - 頭上付近の攻撃判定を拡大
- ・空中遠距離4
 - 壁際で使用するとすぐに弾が消えてしまっていたのを修正
- ・空中近接4左右（血威レベル1以上）
 - 移動キャンセルまでの本体硬直時間の増加
- ・地上遠距離4
 - ヒット時のヒットバックを調整
- ・地上遠距離溜め
 - 移動可能になるまでの本体硬直時間の増加、空中ヒット時は転がり吹っ飛びに変更
 - 地上派生近接へのキャンセル追加
 - 飛び道具のガード後の弾き硬直を調整
- ・空中ブレイク
 - ヒット後の追撃ダッシュのヒットバック調整
- ・必殺ブレイク
 - 対サイドステップ属性を削除