

ロケテスト中!



Ver.2.01 変更箇所 ©スタジオ龍龍線 ©SEGA

リュウガ	
邪光殺蹴 (B+C)	着地の隙を増やしました
黒龍波 (A/B/C)	隙を減らしました
lv3 サポート	攻撃発生時の無敵を削除

パイロン	
投げ	ダメージを増やしました
立ち (B)	発生を早くしました
雷刃波 (B)	弾速を速くしました
雷刃波 (C)	攻撃判定を拡大しました ダメージを増やしました
聖龍脚 (B+C)	ダメージを増やしました
迅雷烈脚 (C)	相手をロックした時にカメラをキャラにアップするようにしました
天心 (A/B/C)	当身の発生を早くしました

レイジ	
しゃがみ (A)	くらい判定を拡大しました
しゃがみ (C)	硬直を増やしました
ジャンプ (B)	ヒット硬直を減らしました
零式刀技・月影 (C) 派生	相手をすり抜けなくなり 発生を遅くしました
凍気・雪姫の舞 (A/B/C)	隙を減らしました
凍気・雪姫の舞 (B+C)	発生を遅くしました
零式奥義・氷牙	発生を遅くしました
lv2 サポート	ガード硬直を減らしました 移動距離を短くしました

アルティナ	
しゃがみ (B)	隙を減らしました
↓ + C	ヒット時の吹き飛び距離を変更
リバーサルストライク	攻撃判定を上部へ拡大しました
ショットアロー (A)	ヒット硬直を減らしました ガード硬直を減らしました
ショットアロー (B)	隙を減らしました
対空ショットアロー (B)	隙を減らしました
サポートインタラプト	隙を減らしました

メルティ	
しゃがみ (C)	ヒット硬直を減らしました ガード硬直を増やしました
→ + B	発生を早くしました 隙を減らしました
→ + C	隙を減らしました ハートが地面に落ちてから消えるまでの時間を短くしました ボタン最大タメ時のハートの飛距離を伸ばしました

ローゼリンデ	
ジャンプ (C)	ガード硬直を減らしました ダメージを減らしました
紅の衝撃 (B)	ガード硬直を増やしました
紅の衝撃 (C)	ダメージを増やしました ガード硬直を増やしました
戦乙女の赤槍	ガード硬直を増やしました 隙を増やしました

ローナ	
空中 ↓ + A	着地の隙を増やしました 着地の隙に被カウンター判定を追加
三連きざみ	ガード硬直を減らしました 空中ヒット時に相手が空中復帰するようにしました
疾風・滑	発生を早くしました
ナイフ手裏剣 (A/B/C)	ヒット硬直を増やしました ガード硬直を増やしました 発射角度の調整をしました
ナイフ手裏剣 (B+C)	ヒット硬直を増やしました ガード硬直を増やしました 2ヒットするようにしました
地上秘剣! 3枚おろし	ガード時の隙を増やしました ガード硬直を増やしました サポートにヒットした場合は、追加攻撃へ派生しないようにしました 空中で2回ヒット時に追加攻撃へ派生しないようにしました
空中秘剣! 3枚おろし	サポートにヒットした場合は、追加攻撃へ派生しないようにしました 空中で2回ヒット時に追加攻撃へ派生しないようにしました

ウラユキヒメ	
氷華白狐斬	サポートと同時にヒットした際、派生がでないバグを修正しました
秘剣 つらり返し	攻撃判定の発生を早くしました

アイザック	
ブラッドスティンガー (C/B+C)	相手をロックした時にカメラをキャラにアップするようにしました
サテライトレイン (A/B/C)	オフENSIPフォース、ディフェンシブフォース、スーパーフォースアクションでキャンセルできるようになりました
サテライトレイン (B+C)	オフENSIPフォース、ディフェンシブフォース、スーパーフォースアクションでキャンセルできるようになりました 発生を早くしました
クレセントリッパー (B)	ダメージを増やしました
空中ジャッジメントレーザー	ダメージを増やしました
空中ジャッジメントレーザー (斜め下)	ダメージを増やしました

ディラン	
立ち (B)	隙を減らしました ガード硬直を減らしました
立ち (C)	隙を減らしました ガード硬直を減らしました
奇襲脚 (B/C)	ステップ後半に打撃無敵になっているフレームがあったのを修正しました
斬撃	攻撃発生を遅くしました ヒット後の → (右) 入力派生ステップのタイミングを調整しました
昇天撃	ヒット後の着地硬直を増やしました
派手にいくぜ! (A)	被カウンター判定を追加
パイレーツガン	隙を増やしました
でかいの頼むぜ!	ヒット後の硬直を増やしました

サクヤ	
リバーサルストライク	判定を上部へ拡大しました
lv2 サポート	ヒット時の浮きを高くしました
Mode : グリューネ	ダメージを少し減らしました サポートにヒットした場合は、追加攻撃が出ないように修正 追撃不能ダウンになる場合には、追加攻撃が出ないように修正

シャオメイ	
天昇奇襲撃・地	スライディングの移動距離を伸ばしました
牙山黒猫爪 (B)	空中ヒット時に、吹き飛び状態になるようにしました

リック	
オーラ	最大オーラをレベル4で発動するように変更しました オーラが消えるまでの時間を長くしました
しゃがみ (A)	ヒット硬直を減らしました
シールドバッシュ (C/B+C)	攻撃判定を拡大しました

フェンリル	
連環爪撃 (A)	隙を減らしました 3段目のガード硬直を増やしました
連環爪撃 (B/C)	3段目のガード硬直を増やしました
白狼拳 金剛羅漢撃	サポートと同時にヒットした際、派生がでないバグを修正しました

システム	
ガードバック / ヒットバックの挙動を修正しました	
Dボタンを押せばなしにしたままで、サポートインタラプトが発動してしまう問題を修正	

その他	
難易度	CPU 難易度の調整
リバーサルストライク	ダメージを増やしました
起き上がり時間	ダウンから起き上がる時間を全キャラ統一しました
エフェクト・背景	一部のエフェクト、背景を見やすくなるように調整しました

<http://www.bladearcus.com/>

