

恋姫†演武

遠来来

恋姫†演武～遠来来～ Ver2.10

■不具合の修正

- ・めくりを絡めた一部連続ガードが不可能だった連携を連続ガードで対応出来るように修正しました。
- ・必殺技での投げなどの拘束技と飛び道具が同時にヒットした際に挙動がおかしくなっていた不具合を修正しました。

■システムと共通の変更点

- ・崩撃コンボ中以外のカウンターやられ状態に追撃可能な「打ち上げダウン」を追加しました。「打ち上げダウン」は空中でのカウンターヒット時のみ発生します。それに合わせすでに実装済であった「壁バウンドダウン」にも「床バウンドダウン」「打ち上げダウン」と同様に追撃可能に変更しました。このやられ状態になると「SPECIAL DOWN！」のシステム表記とともに画面エフェクトが発生します。ダウンするまでの間に通常技からのキャンセル必殺技が1セットヒットする程度の追撃が可能な状態となります。
- ・上記に伴い、全キャラクターにスペシャルダウン対応技を追加しました。
- ・起き上がりガード後の1F目に必殺技とバックステップを成功させた際「REVERSAL！」のシステム表記を追加しました。
- ・赤文字の「COUNTER!!」表記を「HOUGEK!!」に変更しました。
- ・ダッシュの速度を調整しました。Ver.2で上昇したキャラクターはVer.1とVer.2の間程度となります。
- ・投げ抜け成功でのゲージ増加量を+20→+50に変更しました。
- ・鳳統と荀彧のヒット時、やられ側の食らい判定を全キャラクター共通に変更しました。
- ・トレーニングモードのリカバリー設定の「空中復帰」を「最速復帰」に変更しました。
- ・空中攻撃中の敵をダッシュで追いかけるように処理を変更しました。

■キャラクターの調整点

全キャラクター

- ・通常立ち状態としゃがみ状態の足元の食らい判定を統一しました。
- ・遠距離Bの攻撃判定を調整しました。主に上部に攻撃判定が追加されています。
- ・ジャンプ攻撃の攻撃判定と食らい判定を調整しました。

関羽

- ・⇨Cの発生を16F→18F、アタックレベルを3→4に変更しました。
- ・⇨⇩⇨EXのしゃがみガードクラッシュを+4Fに変更しました。ガードクラッシュ後の敵に密着しやすいように変更しました。
- ・⇨⇩⇨A/B/Cの発生を24Fで統一しました。浮きの高さを統一。食らい判定を調整し12Fまでは地上の技がヒットしやすくなりました。しゃがみガードクラッシュを+1Fで統一しました。

張飛

- ・⇨Cのアタックレベルを3→4に変更しました。
- ・⇩Cをガードされた時の不利を追加しました。
- ・⇨⇩⇨Bの発生を24F→12Fに変更しました。しゃがみガードクラッシュ技では無くなりました。
- ・⇨⇩⇨A/B/Cのヒット、ガード時、必ず3ヒットするように処理を変更しました。着地モーションを短く変更しました。ガードされた時の不利を短くしました。
- ・⇨⇩⇨EXのヒット、ガードの硬直差が固定になるように変更しました。移動速度が早くなりました。

趙雲

- ・遠距離Bの攻撃の持続を3F→2F、11F目の攻撃判定を510→400、ヒット時の有利を+1F、ガードされた時の不利を-12F→-11Fに変更しました。12F目の攻撃判定に変更はありません。
- ・しゃがみBの12F目の攻撃判定を420に変更しました。13F目に変更はありません。
- ・しゃがみCの攻撃判定と食らい判定を調整しました。攻撃持続中に空中攻撃無敵を設定しました。

馬超

- ・⇨Cのアタックレベルを3→4に変更しました。
- ・⇨⇩⇨A/B/Cのゲージ増加量が上昇しました。溜め動作中にもゲージが溜まるようになりました。
- ⇨⇩⇨Aの飛ぶ方向を上のみに変更しました。Bの飛ぶ速度を前バージョンのA/Bの中間に変更しました。B/C/EXの落下開始フレームを短く変更しました。

曹操

- ・近距離B一段目のヒットシェイクを長く変更しました。
- ・⇨Cの空中移行を19F→17Fに変更しました。移動速度を調整しました。
- ・ジャンプ⇨A/B/Cのボタンによる飛距離を変更しました。ダメージが増加しました。
- ・投げ後の有利を追加しました。
- ・⇨⇩⇨A/B/Cのジャンプ中の食らい判定を縮小しました。ガードされた時の不利を追加しました。
- ・⇨⇩⇨EXのしゃがみガードクラッシュを+4Fに変更しました。近B間合い外になる間合いがあった問題を修正しました。ガードクラッシュ後の敵に密着しやすいように変更しました。敵を飛び越す可能性があったため最低移動速度を減少させました。
- ・⇨⇩⇨A/B/Cのゲージ増加量が上昇しました。EXの移動速度を変更しました。

夏侯惇

- ・ ⇨ C のアタックレベルを 3/4/5 から 4/5/6 (溜め順) に変更しました。
- ・ ⇨ ⇨ EX の完全無敵が切れるのが早かった問題を修正しました。
- ・ ⇨ ⇨ A/B のキャンセル時の硬直を変更しました。C ヒット時の受け身不能時間を増加させました。
- ・ ⇨ ⇨ EX の完全無敵が切れるのが早かった問題を修正しました。
- ・ 空中 ⇨ ⇨ EX がガードされた際、横方向の速度が減少するようになりました。

夏侯淵

- ・ ⇨ C の発生を 17F→18F、空中判定を 10F→11F、アタックレベルを 3→4、空中判定を 10F→11F からに変更しました。移動速度を上昇させました。近距離 C→派生 C も同様です。
- ・ ジャンプ ⇨ C のダメージが増加しました。
- ・ ⇨ ⇨ A/B/C の発生でゲージが増加するようになりました。
- ・ 近距離 B、近距離 C の認識間合いを拡大しました。
- ・ 近距離 C の攻撃判定と食らい判定を調整しました。派生 C のダメージを増加しました。派生 C のガードされた時の不利を追加しました。ゲージ増加量が上昇しました
- ・ ⇨ C の食らい判定を前方向に追加しました。

楽進

- ・ ⇨ C の発生を 16F→18F、アタックレベルを 3→4 に変更しました。移動速度が上がりました。硬直が 1F 増加しました。
- ・ ⇨ ⇨ EX ヒット&ガード時の最後のヒットを通常吹っ飛びに変更しました。
- ・ ⇨ ⇨ A/B/C→C 派生カウンターヒット時を受け身不可の吹っ飛びダウンに変更しました。
- ・ 遠距離 C の攻撃判定が出る前に食らい判定が前に出ているのを、攻撃判定が出るまでは前に出ないように変更しました。
- ・ ⇨ C の食らい判定を前方向に追加しました。

孫権

- ・ ⇨ B の下段無敵を 18F～→17F～からに変更しました。
- ・ ⇨ ⇨ B/C がガードされた時の不利を追加しました。EX の総フレームが増加しました。
- ・ 空中 ⇨ ⇨ EX の発生から無敵に変更しました。判定を上段攻撃に変更しました。

甘寧

- ・ ⇨ C の移動速度が上がりました。
- ・ ⇨ B の空中判定を 19F～→17F～に変更しました。
- ・ ⇨ ⇨ A/B/C 発生でゲージが増加するようになりました。派生技のゲージ増加量を減少させました。
- ・ ⇨ ⇨ A/B/C/EX→C ヒット時に密着になりやすいように変更しました。
- ・ ⇨ ⇨ A/B/C→C 派生ヒット時の有利フレームを増加させました。ゲージの増加量が上昇しました。
- ・ ⇨ ⇨ A/B/C ヒット時の有利フレームを増加させました。

孫尚香

- ・しゃがみ C の食らい判定を調整しました。攻撃持続中に空中攻撃無敵を設定しました。
- ・⇨⇩⇨ EX の発生を早くしました。発生から無敵を設定しました。成功時に敵の無敵を無効にする効果としゃがみ攻撃中の敵を掴む効果を削除しました。
- ・⇨⇩⇨ A/B/C→B 派生のしゃがみガードクラッシュを+1F に変更しました。
- ・⇨⇩⇨ EX→B 派生しゃがみガードクラッシュを+4F に変更しました。ガードクラッシュ後の敵に密着しやすいように変更しました。
- ・⇨⇩⇨ A/B/C/EX とその派生時の食らい判定のばらつきを修正しました。

周泰

- ・しゃがみ C の攻撃判定を上部に追加しました。食らい判定を調整しました。持続中に空中攻撃無敵を設定しました。
- ・C 系統からの返し刃をガードされた時、敵をより手前に引き戻すようになりました。
- ・⇨⇩⇨ EX の無敵が長すぎた問題を修正しました。
- ・⇨⇩⇨⇨⇨⇨ A/B/C/EX と通常投げ後に無敵が切れるのが早かった問題を修正しました。

呂布

- ・⇨C の発生を 16F→18F、アタックレベルを 3→4 に変更しました。
- ・しゃがみ B の 12F 目の攻撃判定を 420 に変更しました。13F 目に変更はありません。
- ・しゃがみ C の攻撃判定が出ている時の上部やられ判定を縮小させました。ヒット、ガード時の有利不利を変更しました。攻撃持続中に空中攻撃無敵を設定しました。
- ・⇨⇩⇨ A/B/C/EX のやられモーションを変更しました。A/B/C を受け身可能に変更しました。A/B/C の総フレームが増加しました。A/B/C の崩撃中の床バウンド属性を削除しました。
- ・⇨⇩⇨ EX しゃがみガードクラッシュを+4F に変更しました。

張遼

- ・しゃがみ状態のくらい判定を他キャラクターと同等に変更しました、
- ・⇨B の空中判定になるのが早すぎた問題を修正しました。
- ・⇨C ヒット時を有利になるように変更しました。発生時の食らい判定を縮小しました。
- ・しゃがみ C の攻撃判定を上部に追加しました。攻撃持続中に空中攻撃無敵を設定しました。
- ・⇨⇩⇨ A/B/C ヒット時の受け身不能フレームを追加し、神速の構えからの派生 A が必ず繋がるようになりました。⇨⇩⇨ A/B/C のダメージが減少しました。ゲージの増加を 1 段目と 2 段目で分けました。
- ・神速の構え中にゲージが増加する効果を追加しました。構え時のカウンターフレーム設定にばらつきがあった問題を修正しました。
- ・神速の構えからの派生のゲージ増加量を減少させました。B 派生のしゃがみガードクラッシュを+6F→+1F、しゃがみガードクラッシュ後の密着距離を調整しました。1F 目から持続終了までの間を下段無敵に変更しました。
- ・⇨⇩⇨ EX の無敵が長すぎた問題を修正しました。

諸葛亮

- ・コンボ数が 21 ヒット目から画面端での浮き補正がかかるように変更しました。
- ・竜巻が消えるまでの距離が短くなりました。

賈馱

- ・内側の攻撃判定を縮小しました。
- ・ガードされた時の不利フレームを追加しました。

その他、動作の安定性を向上させました。