



■Ver.N キャラクター技調整内容一覧

*1F=1フレーム(1/60秒)。ゲーム内の時間経過を表す単位のこと。

キャラクター	コマンド	内容
ファラン	「レイジドライブ(2)」 レイジ中に 「レイジドライブ(3)」 レイジ中に 左足上げ中に	・3発目まで入力した際に2発目が空振りするとレイジ状態が終了してしまっていた為、修正しました。
	「ボールブレイカー」 相手に接近して	・スライド入力で技を出した際に相手を掴めないことがあった為、修正しました。
シャオコウ	「鳳凰の構え〜扇蹴り」 鳳凰の構え中に	・ガード時の相手の移動量を減少させ、相手との距離を近くしました。 ・技後にダウン状態から空中状態になるように変更しました。
ブライアン	「スネークエッジ」 	・相手が密着していた際に技が空振りすることがあった為、攻撃ヒット範囲を大きくしました。
ジャックA	「レイジアーツ」 レイジ中に	・相手が密着していた際に技が空振りすることがあった為、攻撃ヒット範囲を大きくしました。
ドラグノフ	「クリッピングスweep」 	・攻撃判定の発生時間を2F遅くしました。
	「ボムスイング」 	・2発目の攻撃判定の発生時間を1F遅くしました。(ガード時の硬直差は変更なし)
	「フロントアッパー」 立ち途中に	・姿勢の低い相手に技が空振りすることがあった為、攻撃ヒット範囲を大きくしました。
リリ	「エーテルワイス」 	・相手が密着していた際に技が空振りすることがあった為、攻撃ヒット範囲を大きくしました。
レオ	「龍鱗」 	・ガード時の相手の移動量を減少させ、相手との距離を近くしました。 ・ガード時の硬直時間を1F増やしました。 ・空振り時の硬直時間を4F増やしました。
ラッキークロエ	「レイジドライブ(1)」 レイジ中に ヒット時 「レイジドライブ(2)」 レイジ中に しゃがんだ状態で ヒット時	・1発目ガード時の相手の硬直時間を8F増やしました。 ・1発目の攻撃判定の持続時間を1F増やしました。 ・1発目ヒット時の相手の移動量を減少させ、相手との距離を近くしました。 ・2発目ガード時の相手の硬直時間を7F増やしました。
	「アップステップ」 しゃがんだ状態で	・攻撃判定の持続時間を1F増やしました。
ジョシー	「ステップイントレーサー」 	・攻撃ヒット範囲を大きくしました。 ・攻撃判定の持続時間を1F増やしました。
ギガース	「モンスタージョベル」 	・相手が密着していた際に技が空振りすることがあった為、2発目の攻撃ヒット範囲を大きくしました。
	「ヘルクラッシャー」 ゴリアテ中に	・攻撃判定の持続時間を2F増やしました。
	「リベルガスト」 	・攻撃判定の持続時間を1F増やしました。
一美	「	・リーチを短くしました。
	「	・ガード時と空振り時の硬直時間を2F増やしました。
	「重ね暁」 	・1発目のリーチを短くしました。
ニーナ	「サイドスリップ」 	・しゃがみステータスに変更しました。 ・相手を押す力を弱くし、ヒットしやすくしました。
マスターレイヴン	「トルネードカストロフィ」 しゃがんだ状態で ヒット時	・相手が密着していた際に技が空振りすることがあった為、1発目の攻撃ヒット範囲を大きくしました。 ・1発目のしゃがみステータスの持続時間を8F増やしました。
リー	「リーサマー」 「リーキック〜リーサマー」	・技後の前進量を増やし、相手との距離を近くしました。
	「リアクロスパンチ」 	・攻撃ヒット範囲を大きくしました。
	「コンバスweep」 	・ と入力した際も技が出るように変更しました。
	「ヒールツイスター」 立ち途中に	・硬直時間を2F減らしました。 ・技後の前進量を増やし、相手との距離を近くしました。
	「シルバートイル」 しゃがんだ状態で	・ヒットマンスタイルに移行した際にしゃがみステータスではなくなっていた為、修正しました。
エディ	「レイジドライブ」 レイジ中に	・1発目ガード時の相手の硬直時間を7F増やしました。
エリザ	「ダークブレード」 「ダークブレード・カオス」	・1発目のホーミング性能を上げました。
	「ボアクロー〜エミッションシュート」 	・相手の側面からヒットした際に2発目が空振りすることがあった為、1発目ヒット時の相手の挙動を変更しました。
	「ダークキャノン」 「エアダークキャノン」 ジャンプ中に	・硬直時間を3F増やしました。

【システム部分についての調整】

「エリザ」の一部の必殺技を派生技不可能に変更しました。
「エリザ」が壁やられ中に一部の投げ技で掴めなかった為、修正しました。
その他、システム部分の不具合を修正しました。