

とりあえず作りました。

このページは1.03以降の変更点です。

パッチ配布次第、スレッド等での報告や研究を転載していきましょう。

情報がある程度ここでまとまってからそれぞれのページを編集していけば、情報の混乱も起き辛いかと思います。たぶん。

- 具体的な変更点は緋想天のreadme参照のこと。

## 全体動作

- 全体的にもっさりした、つまり遅い、もしかして太った？
  - 特に前ダッシュが遅い。
    - フレーム据え置きで距離だけ短くなった結果だそうで、スピード感がなくなった代わりに小回りが利くようになった。
  - ver1.04以降、もっさり感がなくなった。あれはなんだったのだろうか・・・
- 前からあった飛翔振り向きのバグが酷くなった、らしい。
  - ver1.05にて修正された。

## 通常攻撃

- 5Aの復帰不能時間短縮により浮いた相手を5Aで拾うコンボは軒並み全滅。
- 2Aの攻撃判定が大きくなった？未検証。
- J2Aの判定が小さくなった、横軸が同じだと当たらないという報告も。
  - 上方への判定が小さくなり、結界狩りなどに使うには難しくなった。
- J6AとJ8Aも微妙に変わったらしいが未検証。
- B射が一定時間で消えるようになった。画面端と端に離れている時に溜B射で弾速が遅い弾が相手に届く前に消える事がある。同じように2Bも弾速の遅いいくつか天井に届く前に消える。

## 必殺技

- ウォークの発生が遅くなり、射撃無敵がグレイズに変更された。
  - これにより中央コンボがほぼ壊滅した。
- クレイドルが多段ヒットするようになった(4hit)。
  - これによりHITの途中でLimitが100%になってしまい、1HITだった頃に比べて場合ダメージが減る事がある。
  - よって殆どのコンボのクレイドルはダメになった。また、着地時の硬直も増加したので注意。
  - 多段なためカス当たりするようになった。Bクレイドルだとギリギリの間合いで1HIT減る程度だが、Cクレイドルだと遠Aと近Aの境目辺りでも1HITしかしない事がある。CHはしてもしなくてもクレイドルのHIT数変化には関係ない。
- フライヤーのHit数が減少し、射出までが早くなった。
  - めくりや起き攻めとしてはかなり使いにくくなったもよう。

- ・ アローにかっこいいエフェクトがついた。壁までのグレイズが消えた。

## 特殊技

- ・ クロウは3連出来るくらい発生が早くなり、攻撃判定も強くなった。ただしAAA等からはやっぱり繋がらない。クラッシュは・・・下段だけ。
- ・ キックアップはLvがあがると威力とともに弾の大きさもUP
  - でも地上正面の相手には当たらない。
- ・ チェーンはキャンセル受付までが短くなった、チェーン無双できる。
- ・ フォークは発生速度及びキャンセル可能速度上昇。グラフィックがHBっぽくなり、それに伴い判定強化。
  - 溜めるとLvに関係なく5本出るように。1本1本の攻撃力自体はLvUPで強化されるので溜Lv1と溜Lv2は威力が違う。
  - 全体的に強くなっており、フライヤー涙目。
  - PCや相手のスペックによっては溜フォークでラグることがある。

## スペルカード

- ・ 不夜城とスカデビは着地の時に隙が出来るようになった、そんなに弱化した感じはない。
  - ver1.05にてガード時の削りダメージが緩和された(不夜城：1367 687、スカデビ：2404 1208)
- ・ ハートブレイクとグングニルは威力大幅上昇。
  - ハートブレイクは低コスト高威力単発技なのでゲージが溜り難くなった1.03では主力足りえるコンボパーツとなった。
  - グングニルは地上の相手に5HITし易くなったが、反面浮いてる相手には5HITしにくくなった。
- ・ デモンキングとドラキュラは発生が鈍化、反確表の作り直しになることは割愛。
  - Hit数も減って使いにくくなったかといえばそうでもない。
  - キャラによってHit数がまちまち、衣玖だけ13Hitなのは覚えておこう。
    - コンボに組み込んだらたまにカス当たりする現象が・・・
      - 主にJ2ACH後の追撃に使うとなりやすい。自分より高い位置の相手だとHIT数が減る？(引き付ければ全部当たる)
- ・ バッドレディはLimitが減少、受け身不可なので追撃可能。速度も上昇した。
  - コンボに組み込めるレベルになった
- ・ フェイトは霊力削りが以前よりも激しくなった。

## Ver 1.02でのコンボ

砂場へ移動しました。

コンボ考察へ移動しました。

Ver 1.10公開、953さんが変更点をまとめてくれました、感謝です。

953 : 名も無き人型の「それ」 : 2010/01/25(月) 01:28:25 ID:hxjFdSgw0

とりあえず今日までの分まとめです。重要そうなところは囲っておきました。そろそろキャラ対策も始めてみてほしいかと思います。

-----  
【システム、通常攻撃】

- ・ 前回避結界が相手をすり抜けなくなった ・ J2Aの硬直減, 判定強化
- ・ 飛翔、空Dの距離に変化あり? ・ 微妙に先行入力ができるように
- ・ 晴嵐 シャッフルは据え置きだが, コスト分溜まってないと発動できない
- ・ 烈日 スリップダメージ強化&ダメージに応じてカードゲージチャージ
- ・ チェインスペルの補正緩和によりスペカ火力の底上げ

-----  
【スキル】

236B/C

【ウォーク】 Lv で硬直減、ただしガード時は同じ Cでも相手をすり抜けなくなった

【トリック】 ・ 発生超加速

263B/C

【クレイドル】 Lv0ではほとんど無敵発生せず ・ 発生も遅く

レベル0 B:なし なし/C:なし あり

レベル1 B:あり なし/C:あり あり (無敵:発生前 発生後)

【キス】 ・ Cの移動速度が向上 ・ 食らいモーション中も当てられるように

214B/C

【フォーク】 ・ ダメージ向上 ・ 壁バウンドするように

【チェーン】 ・ Cで相手に張り付く、いろいろキャンセルできる

22B/C

【アロー】 Cで裏に回り込み ・ 発生加速、Lv でさらに

【スティグマ】 ・ ちっさくなった、Lv で元に戻る ・ LvMAXで5Hit ・ 硬直長く  
変わってない勢【クロウ】【キック】【サヴァ】【シーリング】

-----  
【スペカ】

2コス

【HB】 ・ 下方向の判定が拡大? システム改変のせいかもしれない。

3コス

【悪女】 ・ クレイドルからのキャンセルが出来なく ・ 判定が小さい?

【不夜城】 ・ 発生速度加速? これもシステム上の変更か。

4コス

【グングニル】 ・ HB同様に判定が拡大?

【ミレニウム】 発生超加速、コンボに組み込めるレベルに

【ストレッチ】 ・ 発生加速 ・ スーパーアーマー化

5コス

【スカデビ】 ・ Hit時相手の上昇距離増加

【ドラクレ】 ・ 威力微増?

変わってない勢【キンクレ】【ミゼラブル】

-----