



システムの変更点

※変更点は一部であり全てではありません。

システム	変更内容
ブレイクバースト	<p>前回ロケテストにあったヒット、ガード時のヒートゲージ25%追加ボーナスを廃止しました。</p> <p>現行verと比較した場合に性能変化は黄色、緑ブレイクバーストともに攻撃判定の持続時間、無敵時間が少なくなり、「バースト以外の攻撃に対して無敵」になりました。また、緑ブレイクバーストのみ発生がわずかに早くなっています。使い勝手の良さは変わりませんが、反撃を狙う側も現行verに比べ対策を立てやすくなりました。</p>
バリアガード	<p>ヒットバック、回復量など最も多くの変更がされています。</p> <p>守りには使いやすくなりましたが、消費量が大きくなったのでバリアに頼り過ぎるとゲージが足りなくなっていくます。</p> <p>CS2までは攻撃レベルに関係なく一律で固定量追加されていたヒットバックを攻撃レベルやガードの種類、状況で変化するようになりました。</p> <p>基本的には【ギリギリガード<バリアガード<ギリギリバリア】の順で大きくなり、地上よりも空中のほうがさらに大きくなります。</p> <p>また、バリアで相手の攻撃をガードした際の消費量が増加し、バリア展開後のゲージ回復開始時間が遅くなっています。ただし、ガードプライマー残り1個の状態でもガードプライマー削り技をバリアガードした時の消費量は現行verより少なくなっています。</p>
カウンターアサルト	<p>ヒット時にほぼ追撃ができなくなりました。ただし、アラクネなど一部例外のキャラもいます。</p> <p>使用時に使用者のガードプライマーの最大数が1つ減少します(そのラウンドのみ)。</p> <p>切り返し手段として有能ですが多用するとガードクラッシュの危険性が上がるので注意してください。</p>
投げ	<p>全体的に、中央でも投げ後に追撃を決められるようになりました。</p> <p>各キャラクターによって、必殺技キャンセルやダッシュからの追撃が可能です。</p> <p>現行verと比べ、画面中央のダメージソースとしての利便性が向上しています。</p>
立ち、しゃがみA攻撃	<p>連打が可能だったキャラの連打制限を3回までにしました。</p> <p>現行verに比べ防御側が攻撃を仕掛けてくるタイミングを予測しやすくなっています。</p> <p>なお、現行verで連打制限が3回以下のキャラはそのままです(例 バングのしゃがみAなど)</p>
地上、空中A攻撃	<p>ダメージを300にしました。</p> <p>これにより、空対空や接近戦で与えられるダメージが全体的に高くなりました。</p>

各キャラクターの主要変更点 1

※変更点は一部であり全てではありません。

 <p>ラグナ=ザ=ブラッドエッジ</p>	<p>『→+B』 空中ヒット時に緊急受身不能になりました。 また、ヒットバックも小さくなりました。 『ヘルズファンク→追加攻撃』 現行verよりも硬直が若干短く、 ヒット後に起き上がりを攻め込みやすくなっています。</p>	<p>『ブラッドカイン』 現行verよりもクールダウン時間が長くなりました。 ただし、投げがキャンセル可能になったことにより狙う場面が増えました。 『カーネーションシザー』 突進中に弾属性無敵が付きました。 飛び道具対策として使用することが可能です。</p>
 <p>ジン=キサラギ</p>	<p>『しゃがみC』 リボルバーアクションが変更され、立ちCへのルートは削除され、 →Bへのルートを追加しました。 攻撃判定が真上方向に拡大され、攻撃発生中は頭属性無敵になりました。 『しゃがみD』 攻撃判定が上方向に拡大され、→+Cからヒットさせやすくなりました。 『雪筆塵』 連打の部分はボタン押しっぱなしでも出るようになりました。 パワーアップ時の空中受身不能時間が増加しました。</p>	<p>『凍牙氷刃』 最低保障ダメージが20%から25%になりました。</p>
 <p>ノエル=ヴァーミリオン</p>	<p>『各種チェーンリボルバー』 始動技のみ必殺技でキャンセルが可能です。 チェーンリボルバー派生技、締め技は必殺技キャンセル不可能です。 『B、Cフラッシュハイター』 始動部分に同技補正が付きました。 ボタン押しっぱなしでも連続で出せるようになりました。 『アサルトスルー』 カウンターヒット時に壁バウンドし、画面中央でも追撃ができるようになりました。</p>	<p>『リボルバープラスト』 ダメージを上昇させました。 また、ラビッドキャンセル時にジャンプ行動がリセットされます。</p>
 <p>レイチェル=アルカード</p>	<p>『ジャンプ↓+C』 ヒット時に空中から必殺技キャンセルが可能になりました。 ガード時は着地後から通常技、必殺技キャンセルが可能になりました。 『→+B』 カウンターヒット時に壁バウンドになりました。 バウンド後に風を吹かすと追撃を狙いやすくなります。 『→+C』 風を吹かして多段ヒットさせた際のダメージ量が大きくなりました。</p>	<p>『しゃがみC』 始動補正を弱くし、カウンターヒット時に連続技を決めた際のダメージが低くなりました。</p>
 <p>タオカカ</p>	<p>『しゃがみB』 立ちBへのリボルバーアクションを追加しました。 『→+C』 発生を早くし、立ちCやしゃがみCのしゃがみくらいから連続ヒットするようになりました。 『Cネコ魔球』 やや発生を早くし、ガードプライマー対応技になりました。</p>	<p>『タオびったん』 三角跳び時の移動距離を短くし、 画面の半分ほどを移動するようになりました。</p>
 <p>テイガー</p>	<p>『立ちB』 攻撃レベルが上昇し、ジャンプキャンセルが可能になりました。 『→+C』 緊急受身可能となりましたが必殺技キャンセル可能になりました。 また、空中受身不能時間が大幅に増加しました。 『スパークボルト』 壁バウンド時の吹き飛びが小さくなり、始動補正がやや弱くなりました。 ただし、空中受身不能時間が大幅に増加しました。</p>	<p>『Bスレッジハンマー』 ガード時の硬直差は五分程度となりましたが、 溜めが可能となりギリギリガードがされにくくなりました。 『アトミックコレクター』 補正が大きく変わり、同技補正が付きました。 ただし、受身不能時間が増加しています。</p>
 <p>ライチ=フェイリン</p>	<p>『素手時の攻撃』 ヒットストップを短縮し、攻撃展開が早くなりました。 『棒所持時しゃがみB』 →+C、→+Cへのリボルバーアクションを追加しました。 『棒所持時ジャンプD』 着地硬直が短くなり、技後に攻めやすくなりました。</p>	<p>『素手時→+A』 空中ヒット時に緊急受身不能になりました。 『地上 三元脚・中(派生版)』 吹き飛びが変更され、横に大きく吹き飛ばすようになりました。</p>
 <p>アラクネ</p>	<p>『空中投げ』 受身不能時間が短くなりました。 『→+B』 通常版、追加版ともに→+Dのリボルバーアクションを追加しました。 『ジャンプC』 ヒット時にレバーを入れている方向に移動するようになりました。</p>	<p>『ゼロベクトル』 現行verに比べて、認識範囲が広くなりました。 また、新しく作り直す際に、 必ず別タイプの軌道が出るようになりました。</p>
 <p>シシガミ=バンク</p>	<p>『立ちD』 通常ヒットで空中に浮くようになりました。 『ジャンプD』 乗算補正を強化。連続技に組み込みやすくなりました。 『各種バング流手裏剣術』 ヒット時に下方向に落下します。 ただし、Dの上昇時は上に吹き飛ばすようになりました。</p>	<p>『Cバング流手裏剣術』 乗算補正が弱くなりましたが、拘束時の有利時間が増加しました。</p>

各キャラクターの主要変更点 2

※変更点は一部であり全てではありません。

 <p>カルル=クローバー</p>	<p>『ニルヴァーナについて』 全体的に消費コストを低くしました。 また、連続使用コストが高くなり、休憩時の回復開始時間が若干遅くなりました。 連続して使いやすいものの、休憩時の回復を待つ時間が増えた形となります。</p> <p>『ステップ』 移動時の慣性を強化し、ジャンプした時の移動量を増加しました。 また、出始めの4フレーム間、通常攻撃でもキャンセル可能になりました。</p>	<p>『\+D』 強制起き上がりから地面バウンドにやられを変更しました。</p> <p>『コン フォーク』 空中ヒット時の浮きを調整し、連続ヒットしやすくなりました。</p>
 <p>ハクメン</p>	<p>『必殺技使用時のクールダウン』 180フレームのクールダウンを90フレームに変更しました。</p> <p>『ジャンプB』 空中受身不能時間が増加し、後半にジャンプ↓+Aを出せるようになりました。</p> <p>『鬼蹴』 移動の途中から頭体弾属性無敵がつかしました。</p>	<p>『虚空陣 疾風』 発生が早くなり、斬撃部分が連続ヒットしやすくなりました。</p>
 <p>Λ-No.11</p>	<p>『ガードプライマー総数』 4になりました。</p> <p>『しゃがみC』 頭属性無敵がつかしました。</p> <p>『\+C』 カウンターヒット時に緊急受身不能になりました。</p>	<p>『しゃがみD2段目、←+D2段目』 ←+B、→+C(しゃがみD2段目のみ)へのリボルバーアクションを追加しました。</p>
 <p>ツバキ=ヤヨイ</p>	<p>『立ちD、しゃがみD』 立ちDはインストールゲージ上昇速度が速く、最大1本まで。 しゃがみDは序盤のゲージ上昇速度が遅いものの後半が早く、最大で3本まで溜められるようになりました。</p> <p>『C審槍・空ヲ突ク槍』 ヒット時の浮きを高くしました。</p>	<p>『D審技・空ニ閃ク光』 技後の再行動までの時間が早くなりました。 ヒット後に「審技・空ヲ翔ル翼」で追撃しやすくなりました。</p> <p>『審罰・地ヲ抱ク衣』 空中でも発動可能となりました。 発動中は攻撃力、補正が強化されます。</p>
 <p>ハザマ</p>	<p>『各種D』 ガード時の硬直を減少しました。 現行verよりも強化時のヒットストップをやや短くしました。</p> <p>『各種ドライブ移動』 攻撃を出せるまでの時間が早くなりました。</p> <p>『→+B』 地上カウンターヒット時に追撃可能になりました。 空中ヒット時に緊急受身不能になりました。</p>	<p>『牙碎衝』 出始め途中から無敵だったものを 出始めから投げのみ無敵になりました。</p> <p>『蛇翼崩天刃』 ヒット時のクールダウン時間を上昇しました。</p>
 <p>μ-No.12</p>	<p>『ガードプライマー総数』 4になりました。</p> <p>『ジャンプB』 攻撃判定の持続時間を強化しました。</p> <p>『ジャンプ↓+C』 フェイタルカウンター対応技になりました。</p>	<p>『フルノツルギ』 溜め3段階目からガードプライマー対応技になりました。</p> <p>『アメノハバキリ』 溜めが可能になりました。</p>
 <p>マコト=ナナヤ</p>	<p>『立ちD』 レベル3状態での発生が早くなりました。 現行verより受身不能時間をやや短くしました。</p> <p>『ルナティックアッパー』 空中の受身不能時間を若干増加しました。</p> <p>『マースチョッパー』 補正を強化しました。</p>	<p>『スターゲイザー』 ヒット時に追撃が可能になりました。</p> <p>『シューティングスター』 突進力をアップしました。</p>
 <p>ヴァルケンハイン =R=ヘルシング</p>	<p>『\+C』 緊急受身可能となりましたが、必殺技キャンセル可能になりました。</p> <p>『ナハト・イエーガー』 空中ヒット時に横に吹き飛ばすようになりました。 地上ヒット時の硬直差を若干強化しました。</p> <p>『モント・リヒト』 空中ガード可能になりました。</p>	<p>『狼中立ちB』 攻撃発生直前に若干の頭無敵がつかしました。</p> <p>『ラーゼン・ヴォルフ』 ヴォルフゲージの消費量を現行verよりも若干多くしました。</p>
 <p>プラチナ=ザ =トリニティ</p>	<p>『各種マジカルウェポン』 全体的に強化しました。</p> <p>『立ちB』 けん制力をやや強化しました。</p> <p>『ジャンプC』 着地硬直を削除しました。</p>	<p>『エアベルシャ』 ホッピング中は弾属性無敵となりました。</p> <p>『キュアドットタイフーン』 補正を変更し、連続技の後半に決めても受身を取られにくくなりました。</p>