

- [前作からの変更点](#)

- [【各種技】](#)

- [各種ダイブ](#)
- [ゼロベクトル](#)
- [ドライブ攻撃](#)
- [その他](#)

- [【烙印関連】](#)

- [システム](#)
- [補正表](#)

前作からの変更点

ここでは大きな変更点のみ記述する、詳細は各項目参照。

【各種技】

各種ダイブ

発生鈍化、着地後の前後移動削除、上段判定に変更（しゃがみガード可）
ダイブキャンセルおよび派生（Aダイブ＞Bダイブのようなガト）はヒット時のみ可
そのかわりガードプライマーを削るようになった。

ゼロベクトル

攻撃判定削除、ガード不可、触れても即烙印状態にはならず烙印ゲージが増加する効果となった
纏うタイプの霧は判定が若干縮小され当てづらくなった。

ドライブ攻撃

[JD] 発生保障削除、上段判定に変更（立ちガード可）、J2D追加（触手が真下に発生）
[2D] 硬直やや増加、ヒット硬直・ガード硬直が極端に短く（発生保障は健在）

その他

バックステップ鋭化、車輪の補正変更により車輪ループが強化
5 A 6 B 派生の受身不能時間増加、地上ヒットでJDにつなげることが可能となった

【烙印関連】

仕様が大幅に変更、D系統の技を当てても即烙印状態にはならず烙印ゲージが一定量増加する。
このゲージが最大になると烙印状態となり各種虫が召喚可能となる（15カウントほど）
この間は何があっても烙印は解除されず、虫の召喚によりゲージが減ることもなくなった
また各虫の軌道や効果も変更、サイズも全体に大きくなり、烙印中の拘束力は大幅に上がった。

システム

今回の体力

13000 ティガー

12000 ハクメン

11500 ジン、バング

11000 ノエル、レイチェル、ライチ、ツバキ、ハザマ

10500 アラクネ

10000 ラグナ、ラムダ
9500 タオカカ、カルル

新補正システム

本作はダメージ補正值が一定値を下回るごとに受身不能時間が減少するようになった
前作との大きな違いは「時間経過では受身不能時間が減少しない」

同技乗算補正

- 「一度の連続技中に同じ技を二度以上使うと適用される補正」
- 「全ての技に設定されているわけではなく、補正值も技ごとに異なる」

この補正は二回目以降ずっと補正がずっと続く

例：ガントレット、ヘルデス、金剛戟、チェーンリボルバー

ボーナス補正

- 「一度の連続技中に一回のみ適用される補正」
- 「タオカカの挑発やJ1LのCフラッシュハイダーなど100%を超える補正值を持つ技に設定されている」

「補正が入るのは連続技に組み込んで最初に使った技のみ」

「前作で100%以上の乗算補正を持っていた技はこの補正に変更」

ダウン後の連続ヒットが続く時間 17 10フレーム

前転&後転起き上がり 39 30フレーム（必殺技キャンセル不可に、18フレーム以降はガードが可能）

補正表

正しい数値は「プレイブルーコンティニューアムシフト プレイングガイド」

を買って下さい。

ムックに載ってない数値をここで補足します。

- 金バの初段×乗算の0.64は受身時間に影響せず、0.7が乗算されている。
- J6A,J6B,J6Cに着地硬直7（おそらく前作のままだと）
- fインバース 640・90×35 初段80・80 乗算92・99×35
- D蟲 150×n・500 初段70・70 乗算90・100(×ボーナス120)
- JBはガード硬直16、やられ硬直14

ついでにゲージ回収の式を。某イケメン様ありがとうございます。

ゲージ回収 = ダメージ × 0.55 × ゲージ収入倍率 ÷ 100

アラクネのゲージ収入倍率は破格の0.9なのです。

もりもりたまるのはそういうわけですね。

長くなったのでここいらで失礼します。ではでは。

みんなは風邪ひかないようにね ^ ^ !