

ニトロプラス プラスターズ -ヒロインズ インフィニット デュエル- Ver.1.04 変更点リスト

共通項目

※一部の主な調整内容のみを記載しております。

項目	変更点
その他	飛び道具が画面外でヒットした際、ヒット判定が正しく行われない不具合を修正しました。 一部キャラクターのエフェクト、動作について軽微な不具合修正を行いました。

モーラ

項目	変更点
ジャンプE(タメ版)	ヒット位置によりダメージ補正が異なっていた不具合を修正しました。
投げ投げ動作	全体動作時間を他のキャラクターと同等に調整しました。

沙耶

項目	変更点
投げ投げ動作	全体動作時間を他のキャラクターと同等に調整しました。

村正

項目	変更点
立ちC	攻撃発生が早くなり、前進距離が長くなりました。 カード時のノックバック距離が長くなりました。
蜘蛛の鱗糸(いと)	連続技中に同じ技を使用した際の発動を変更しました。
その他	発動直前の状態に関わらず、移動後の通常攻撃動作で相手に振り向くように変更しました。 体力が増加しました。

セイバー

項目	変更点
ヘルムクラッシュ	パニシングガードを取られた際に、パニシングガードで返すとキャラクターが操作不能になる不具合を修正しました。
立ちE/ヘルムクラッシュ	インフィニットブラストでキャンセルできるタイミングを調整しました。

エチカ

項目	変更点
空中ダッシュ/空中回避	攻撃ができるタイミングが早くなりました。
立ちC/しゃがみC/ジャンプC	削りダメージでは相手をKOできないようになりました。
しゃがみE	攻撃発生が遅くなり、空振り時の硬直時間が長くなりました。
ジャンプA	カード硬直時間が短くなりました。
ジャンプB	連続技中に同じ技を使用した際の復帰補正が重くなりました。
ジャンプC	攻撃発生が遅くなりました。
ジャンプE	連続技中に同じ技を使用した際の復帰補正が重くなりました。
チャージ・オブ・ザ・デッド	連続技中に同じ技を使用した際の復帰補正が重くなりました。 硬直時間が短くなりました。 【C版】攻撃持続時間が長くなりました。 【C版】攻撃発生直前の対飛び道具無敵の時間が長くなりました。 【B版・C版】動作開始直後の無敵を途中まで対飛び道具無敵に変更しました。
アサルト・オブ・ザ・デッド	攻撃力が増加しました。
スクリーン・オブ・ザ・デッド	攻撃発生まで投げられ判定を付与しました。 空振り時の硬直時間が増加しました。 投げ終了後の有利時間が減少しました。 【A版】無敵時間が減少しました。
ステインガー・オブ・ザ・デッド	【B版・C版】最後の攻撃のあと硬直終了まで、相手のインフィニットブラストに対してやられ判定が発生するようになりました。 【C版】連続技補正が重くかかっていると、1発目の射撃直後に空中復帰やインフィニットブラストが行えてしまう不具合を修正しました。
オージー・オブ・ザ・デッド	連続技以外で使用した際の投げ間合いを拡大しました。
デッド・オブ・ザ・デッド	ダメージに関する各種パラメータを調整しました。 投げ終了後の硬直時間が減少しました。