

# SNKヒロインズ Tag Team Frenzy パッチ Ver.1.10

- ・アーケードコントローラー用の操作タイプを追加しました。
- ・DLC プレイアブルキャラクターを追加しました。
  - BGM を追加しました。
  - ビューワー用のアイテムを追加しました。
- ・キャラクターバランスの調整を行いました。
- ・その他、機能改善、および一部不具合の修正を行いました。

## ■バトルシステム全般

変更箇所	調整内容
壁吹き飛び	壁吹き飛び中は、相手キャラクターを押さずに、すり抜けるように変更しました。
ガード	攻撃をガードさせてからジャンプキャンセルが可能な通常攻撃について、ジャンプキャンセル後に素早く空中ダッシュ攻撃をすることで永久に連続ガードとなる状態や、回避が困難な状況が発生する点について修正を行いました。 影響により、修正対象の攻撃をガードさせて必殺技キャンセル等を行った場合に、連続ガードにならなくなるものがあります。 ※対象の技については各キャラクターの調整箇所を参照

## ■キャラクター別

### 麻宮 アテナ

変更箇所	調整内容
近距離 強攻撃	攻撃をガードさせた時の相手の硬直時間を短くしました。

### クーラ・ダイヤモンド

変更箇所	調整内容
近距離 強攻撃	全体硬直時間を短くしました。 2 ヒット目の攻撃をガードさせた時の相手の硬直時間を短くしました。

<b>不知火 舞</b>	
変更箇所	調整内容
近距離 強攻撃	全体硬直時間を短くしました。 攻撃をガードさせた時の相手の硬直時間を短くしました。

<b>ナコルル</b>	
変更箇所	調整内容
近距離 強攻撃	攻撃をガードさせた時の相手の硬直時間を短くしました。

<b>ラブ・ハート</b>	
変更箇所	調整内容
近距離 強攻撃	攻撃をガードさせた時の相手の硬直時間を短くしました。

<b>レオナ・ハイデルン</b>	
変更箇所	調整内容
近距離 強攻撃	2ヒット目の攻撃をガードさせた時の相手の硬直時間を短くしました。

<b>ムイムイ</b>	
変更箇所	調整内容
近距離 強攻撃	攻撃をガードさせた時の相手の硬直時間を短くしました。

<b>ルオン</b>	
変更箇所	調整内容
遠距離 強攻撃	攻撃をガードさせた時の相手の硬直時間を短くしました。

<b>シルヴィ・ポーラ・ポーラ</b>	
変更箇所	調整内容
近距離 強攻撃	全体硬直時間を短くしました。 攻撃をガードさせた時の相手の硬直時間を短くしました。
ポーラじっけん	攻撃判定を地面まで拡大しました。
SP アイテム	攻撃判定を上方向に拡大しました。

ユリ・サカザキ	
変更箇所	調整内容
近距離 強攻撃	攻撃をガードさせた時の相手の硬直時間を短くしました。
虎煌拳 虎煌拳 (EX 版)	特定の状況において虎煌拳をガードした場合に、 2回ガードが発生していた不具合を修正しました。
百烈ビンタ	特定の状況において、1フレーム目をドリームフィニッシュ技で キャンセルできていた不具合を修正しました。

サリナ	
変更箇所	調整内容
近距離 強攻撃	攻撃をガードさせた時の相手の硬直時間を短くしました。

ミアン	
変更箇所	調整内容
近距離 強攻撃	攻撃をガードさせた時の相手の硬直時間を短くしました。

シェルミー	
変更箇所	調整内容
近距離 強攻撃	全体硬直時間を短くしました。 攻撃をガードさせた時の相手の硬直時間を短くしました。

テリー・ボガード	
変更箇所	調整内容
近距離 強攻撃	全体硬直時間を短くしました。 攻撃をガードさせた時の相手の硬直時間を短くしました。