

## 主な変更点 主な挙動

- ・ ダッシュの移動速度が上昇

## ダンシングエッジ (ドライブ)

- ・ 残像がつき、速度が劇的に上昇 (残像は視覚的なもので、当たり判定はありません)
- ・ 地上2成分Dによる上方向ドライブの性質がかなり変化。これまでの用途での使い方には、ディレイを要する。
- ・ ドライブ中の派生 (A/B/C) は変化はないが、Bによるすりぬけモーションの長さは変わっていない。よって、横方向のドライブからBに派生するとかなり長距離を進むことになる。至近距離からの横ドライブB抜けによる裏まわりは事実上使えないが、同じことは上空からの下ドライブで代用は可能。

## 通常技

- ・ A、2Aがヒット時ボタン押しっぱなしで2回出る。
- ・ 6Bのヒット判定発生が遅い？ただし全体の挙動は早くなっているので影響なし。
- ・ 6Cの発生が恐ろしく早くなったため、様々な場面からつなくことができる。壁ダウンなどの性能に変化はなし。

(例) B C 2C 6C 前D、等 なお、ドライブの速度は吹っ飛びの速度を超えているので、壁が遠い場合壁に当たる前に追いつく。

## 必殺技

- ・ 爪ABC

: 変化なし?

- ・ ネコ魔球

: ABは3個出る。Bのボールが戻ってくる時も3個。また、Cのボーリング球はヒットしても消失せず、転がり続け、ヒットし続ける。画面外に消えるまで2つ目は出せない。

- ・ だましんぐエッジ

: 従来は通常のドライブより早いドライブが出ていたが、変更なしと思われる。(要検証)

- ・ ねこっとび

: 変化なし?

## ディストーションドライブ

- ・ ほぼ二匹になる!

: ややゲージが伸びたか? (要検証) 5Bが2ヒット×2匹で計4ヒットするようになるためコンボ補正がえらいことになる。

- ・ ネコの人直伝!ヘキサエッジ

: ダメージ増加、空中でも使用可能に。ただし、当たり所が悪いとフィニッシュが当たらず。

- マグロ

: 発生前の挙動や仕様は変更なく、単純に100回ボカスカ殴ってダメージアップ。その後のコンボも可能だが補正が

アストラルヒート  
不明

全般の立ち回り  
キャラクターのコンセプトであるところの「機動力でかく乱する」をさらに強化した感じ。  
さらに、各種コンボから6Cがつながることによる高ダメージのセットプレーも可能。  
ただし、ノーマル版とはコンボ内容を若干変更する必要があるため注意が必要。  
例) いわゆるCDループが入りづらくなっており、Aを挟まざるを得ないのでダメージが減る、等

基本的にはノーマルキャラとやることが変わらない分、ある意味同時に使うのは難しいかも知れない。