

2. 動作 (モーション) 一覧

立ち



歩きA
(正面股)



歩きB
(背面背)



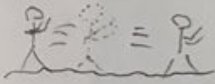
走りA · B

略

ガード 投げ



スライダ
(バグ)



ジャンプ



コンビ



NI攻

横攻 (左右)

上攻

下攻 空攻

パンチ
(ジカブ)

キック
スト
パンチ

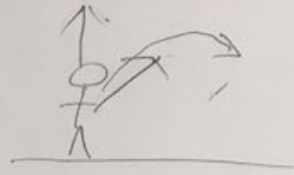
アバ

足けり ライダーキック

ガードしてもダメージ通る



○キャラクターの重かさ
 コマンド
 アニメーションの重かさ



○当たり判定

○システム (X)

- 戦闘終了画面 → キャラ
- 体力ゲージ → ステージ
- 制限時間 → X
- 何本取、体力? (ラウンドの残り時間)

(X)

- キャラセレクト
- ステージセレクト
- オプション (時間・本)
- 技表
- BGM
- SE
- ゲームを終了する

○キャラの重かさ

各モーション

- 勝利ポーズ
- ダメージ

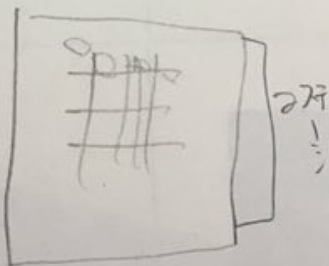
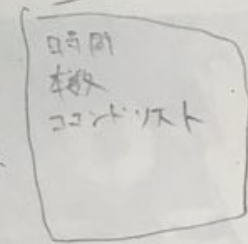
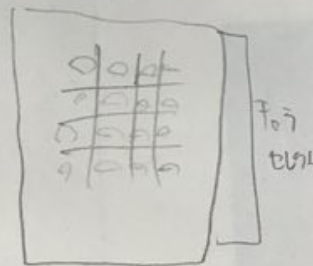
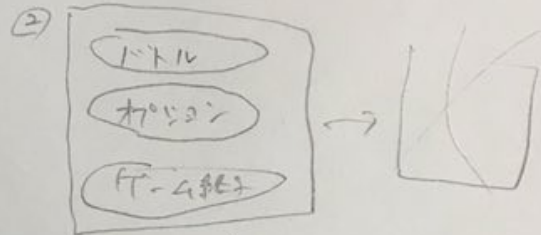
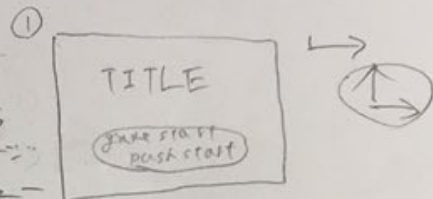
 イフェクト

- 歩み
- 走り
- ステップ
- ガード (空)
- ⑤⑥⑦⑧改
- シンア (余りの)
- しゃがみ
- 投げ

○|vs|のネットワーク対策

- ① スムースな接続表
- ② 遅延の軽減
- ③ 途切れない

北星
月



おまけ
 HL-リングモード実装

PK) コンプは4対1CPU
 バンク ...

必須

裏コマンド SE → 大友

