

ヒット浮きの設定とカウンターの設定についてまとめ

前提

浮かせるためのカウンターヒットの設定と
単なる追加ダメージのカウンターヒットの設定は
別物です。

パラメータ

浮き用

1. カウンター成立フレーム(フレーム)
2. 浮きの高さ(メートル)

カウンターヒット用

1. カウンター成立フレーム(フレーム)
2. 再生ダメージモーション(L/M/H)
3. ダメージ倍率(小数点以下2位までの数)

浮き用、カウンター用ともに複数個記述可能です

◆◆◆◆◆ 浮き ◆◆◆◆◆

浮きには①ヒット浮き(当たれば必ず浮く)②カウンター浮きの2種類がありますが『こちらの攻撃ヒットが相手のヒットフレームの何フレーム以内か』のパラメータで両方設定できます。

例

◆難易度設定:1

→ヒット発生の1フレーム手前のみカウンター成立(難易度高い)

◆難易度設定:5

→ヒット発生の5フレーム手前のみカウンター成立(難易度普通)

◆難易度設定:99

→ヒット発生の99フレーム手前のみカウンター成立(事実上常に浮く=ヒット浮き)

カウンターが成立するともうひとつのパラメータ[浮き高さ]の高さ設定に従って浮きます

◆◆◆◆◆ カウンターヒット ◆◆◆◆◆

EF-12ではカウンター設定はグローバル設定でしたがEFXでは技毎に設定できるようにします。

パラメータは浮きと比べて「カウンター強さ」が増えます。ダメージアクションヘッダ内のカウンターダメージにLight,Medium,Heavyの3つがありますが、そのどれを再生するかを指定できるパラメータです

[カウンター成立フレーム,ダメージモーション,ダメージ倍率]

- 1.カウンター成立フレームは浮きと同じ
- 2.ダメージモーションはL/M/Hで指定
- 3.ダメージ倍率は『自分の攻撃力+相手の攻撃力』に乗算する値

カウンターヒット設定も複数個記述が可能です。通常はL/M/H用で3つ記述することが多くなるはずです。

例

[7,L,1.05] [4,M,1.1] [2,H,1.25]

その他

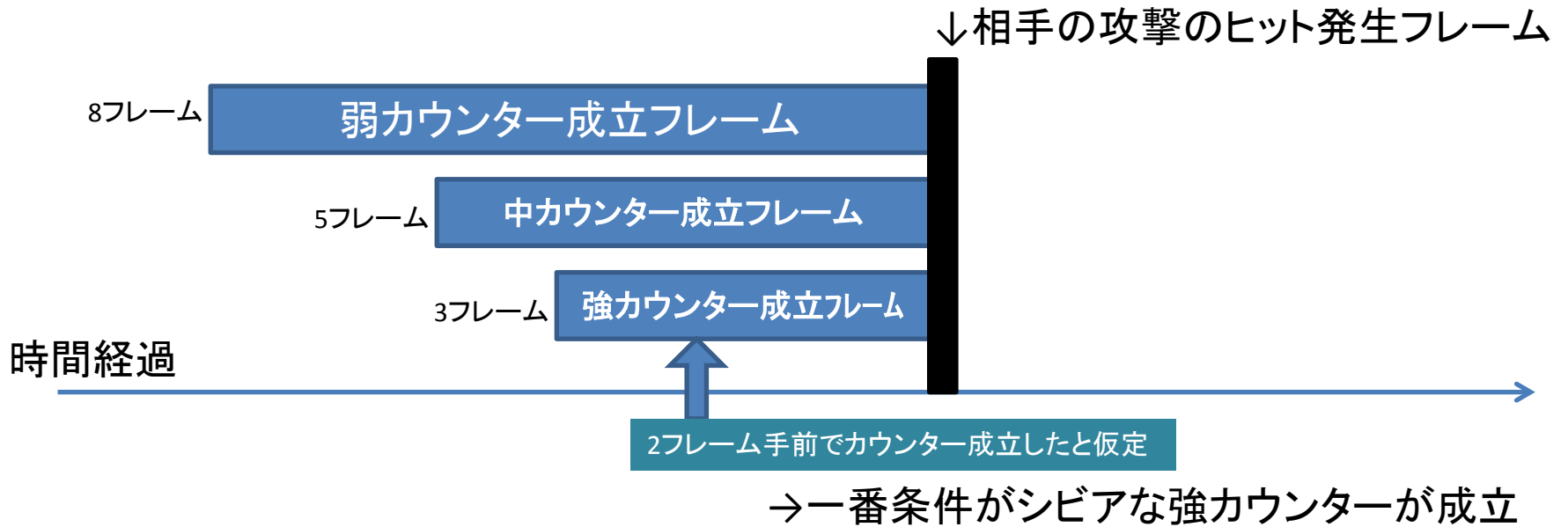
- ・カウンターヒットと浮きを両方設定した場合、浮きの設定が優先されカウンターヒット設定は無効です

- ・浮きのカウンターヒットにはダメージ補正はありません。こちらの攻撃の攻撃力のみです

- ・パラメータを複数設定した時、ゲーム中で複数同時に条件成立する可能性がありますがこの場合は「**カウンター成立フレームの小さいほうが優先**」となります

- ・カウンター条件の基準であるヒット開始フレームを超えていた場合もヒット終了フレーム前ならカウンターは成立するものとします。

複数指定する理由の詳細



浮きもカウンターも「タイミングよくあてるとより有利になる」という設定を細かくしたいので複数記述できる仕様にした

