

■アビリティやカードによる不具合一覧

■Ver.18.12(2022年9月15日予定)にて、アビリティ修正を行う予定のカードです。

No	アビリティ名	対象カード	プレーバートキスト	ゲーム内実装(修正前)	修正内容	備考
1	奮い立つ蒼き守護神	BM10-053 孫悟空	バトル開始時、気力ダメージを受けなくなり、自分チーム全員のガードが2倍になる。また、合体に成功している場合、作戦決定時に毎回、パワーが初期値より低い仲間アタッカー3人のパワーを初期値に戻す。ただし、自分チームに「紅き仮面のサイヤ人」がいると、作戦決定時効果は発動しない。[永続]	[ノーマル:自動]バトル開始時/作戦決定時 気力ダメージ無効&仲間全員のガードが2倍になる。 また、「ゴジータ(SSGSS)」に合体していると、作戦決定時、パワーが初期値より低い仲間アタッカー3人のパワーを初期値に戻す。 ただし、「紅き仮面のサイヤ人」が自分チームにいると、この作戦決定時効果は発動しない。 [1回限り/毎回][永続] アバターのパワー初期値を正しく参照していない不具合となります。 本来アバターのレベルに応じた値を初期値としておりますが、レベル1時点の値を参照しておりました。		
2	逆襲の蒼き王子	BM10-056 ベジータ	バトル開始時、気力ダメージを受けなくなり、自分チーム全員のガードが2倍になる。また、合体に成功している場合、作戦決定時に毎回、パワーが初期値より高い敵アタッカー3人のパワーを初期値に戻す。ただし、自分チームに「紅き仮面のサイヤ人」がいると、作戦決定時効果は発動しない。[永続]	[ノーマル:自動]バトル開始時/作戦決定時 気力ダメージ無効&仲間全員のガードが2倍になる。 また、「ゴジータ(SSGSS)」に合体していると、パワーが初期値より高い敵アタッカー3人のパワーを初期値に戻す。 ただし、「紅き仮面のサイヤ人」が自分チームにいると、この作戦決定時効果は発動しない。 [1回限り/毎回][永続] アバターのパワー初期値を正しく参照していない不具合となります。 本来アバターのレベルに応じた値を初期値としておりますが、レベル1時点の値を参照しておりました。	プレーバートキストにて、初期値に関する記載がございますが、アバターに関して初期値のステータスに、友情ボーナスとレベルアップしたボーナス値の反映が漏れていた不具合の修正となります。 正しく、アバターの初期値のステータスを取得できるように実装を修正を行いました。	
3	栄養満点のお菓子	UGM3-066 Dr. ヘド:SH	【スペシャルはチームで1枚のみ登録可能】【攻撃されない】【気力を持たない】 アタック効果:このカードに仲間1人をくっつけると、そのラウンド中、その仲間の与えるダメージ+2000。 サポート効果:サポートエリアが変化する。変化すると、仲間サポーターの初期値未満になっているパワー、またはガードを永続で初期値に戻す。	[スペシャル:SPペア]作戦決定時 アタック効果:このカードと仲間1人でペアを組む事が出来る。ペアを組むと、ペアの与えるダメージ+2000。 サポート効果:「チェンジパネル」を発動し、仲間サポーターでパワーまたはガードが初期値未満のサポーター全員のパワーまたはガードを初期値に戻す。 [毎回]ラウンド限り/永続 ※初期値に戻すのは初期値未満のステータスのみです アバターのパワー&ガード初期値を正しく参照していない不具合となります。 本来アバターのレベルに応じた値を初期値としておりますが、レベル1時点の値を参照しておりました。		

■バトルアプリ不具合一覧

■Ver.18.12(2022年9月15日予定)にて、修正を行う予定のバトルアプリです。

No	バトルアプリ名	ゲーム内実装(修正前)	修正内容	備考
1	明鏡止水アプリ	2ラウンドの作戦決定後、パワーかガードが初期値未満の味方のパワーとガードを初期値に戻す&与えるダメージ1.5倍 [ラウンド限り]	プレーバートキストにて、初期値に関する記載がございますが、アバターに関して初期値のステータスに、友情ボーナスとレベルアップしたボーナス値の反映が漏れていた不具合の修正となります。 正しく、アバターの初期値のステータスを取得できるように実装を修正を行いました。	