

SAMURAI SPIRITS パッチVer.1.70

機能改善周り 変更点、不具合修正について

- ・DLCプレイアブルキャラクター【風間 蒼月】を追加しました。
- ・ポタンレビュー機能を追加しました。
- ・バトル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。

キャラクター周り 不具合修正について

変更箇所	武器	調整内容
全体		
怒りゲージ	-	怒り頂点状態でのゲージを残り時間にあわせて減少するように変更しました。
怒り爆発	-	ガード中にも怒り爆発を可能にしました。
飛び退き	-	出かかりの完全無敵を削除しました。
霸王丸		
踏み込み中斬り	あり	ヒット時、ガード時ののけぞり距離を減少しました。
奥義 烈震斬	あり	技後の硬直をみじかくしました。
奥義 烈震斬・弱	あり	屈み状態の相手を飛び越えないように変更しました。
ナコルル		
防御力	-	防御力を上昇しました。
屈み中斬り	あり	ヒット時の硬直差を減少しました。
屈み強斬り	あり	腕を振り上げた際の喰らい判定を削除しました。
踏み込み強斬り	あり	全体硬直を減少しました。 ガード時の硬直差を減少しました。
アンヌ ムツベ・弱、中、強、怒	あり	ガード時の硬直差を減少しました。
鷹につかまる(移動速度)	-	移動速度を上昇しました。
鷹につかまり攻撃(弱斬り)	あり	キャンセル可能時間を増加しました。 ヒット時、ガード時の硬直差を減少しました。
鷹につかまり攻撃(中斬り)	あり	キャンセル可能時間を増加しました。 ヒット時、ガード時の硬直差を減少しました。
鷹につかまり攻撃(強斬り)	あり	キャンセル可能時間を増加しました。 ヒット時、ガード時の硬直差を減少しました。
鷹につかまる後のカムイフム ケスブ	あり/なし	着地硬直を減少しました。
鷹から降りる	あり/なし	着地硬直を減少しました。
レラ キシマ テク	あり/なし	ダメージを上昇しました。

服部半蔵		
防御力	-	防御力を上昇しました。
深当て高度	-	深当てとなる高度を上昇しました。
遠距離中斬り	あり	攻撃発生をはやめました。 攻撃判定を下方向に拡大しました。
近距離強斬り	あり	攻撃判定を前方向に拡大しました。
遠距離強斬り	あり	攻撃発生をはやめました。
屈み中斬り	あり	攻撃判定を前方向に拡大しました。 喰らい判定を前方向に拡大しました。
ジャンプ蹴り	あり/なし	めくりでヒットするように変更しました。
踏み込み弱斬り	あり	キャンセル可能に変更しました。
踏み込み中斬り	あり	攻撃発生をはやめました。
踏み込み強斬り	あり	ガード時の硬直差を減少しました。
踏み込み蹴り	あり/なし	攻撃判定の持続をのばしました。 喰らい判定の持続をのばしました。
不意打ち	あり	地上ヒット時にダウンしないように変更しました。 攻撃発生をはやめました。
不意打ち	なし	攻撃判定を前方向に拡大しました。 ガード時の硬直差を減少しました。
忍法爆炎龍・怒	あり/なし	弾が反射されないように変更しました。
忍法 猿舞・弱、強	あり/なし	空中投げでキャンセル可能に変更しました。 弱:出現前に左を入力していると出現時の移動方向が反転するよう変更しました。 強:出現前に右を入力していると出現時の移動方向が反転するよう変更しました。
モズ落とし -颯-	あり/なし	ダッシュ時に強ボタンでのみ颯が発生するように変更しました。 (弱、中は通常版のモズ落としが発生)
真・モズ落とし -熾滅-	あり	ダメージを上昇しました。

ガルフォード		
防御力	-	防御力を上昇しました。
深当て高度	-	深当てとなる高度を上昇しました。
近距離弱斬り	あり	攻撃判定を前方向と下方向に拡大しました。
遠距離弱斬り	あり	攻撃判定を前方向に拡大しました。
近距離中斬り	あり	ヒット時ののけぞり距離を減少しました。
遠距離中斬り	あり	攻撃判定を下方向に拡大しました。
屈み中斬り	あり	ヒット時ののけぞり距離を減少しました。
前入れ蹴り	あり/なし	キャンセル可能に変更しました。
屈み前入れ蹴り	あり/なし	ガード時の硬直差を減少しました。
踏み込み弱斬り	あり	キャンセル可能に変更しました。
踏み込み強斬り	あり	攻撃発生をはやめました。
踏み込み蹴り	あり/なし	攻撃判定の持続をのばしました。 喰らい判定の持続をのばしました。
不意打ち	あり/なし	ヒット時の硬直差を減少しました。 攻撃判定の持続をのばしました。
オーバーヘッドクラッシュ	あり/なし	パピィを飛ばす際に左右のレバー入力でパピィの軌道を調整できるよう変更しました。
ジャスティスインパルス・エックス	あり	ダメージを上昇しました。

橘右京		
防御力	-	防御力を上昇しました。
踏み込み中斬り	あり	全体硬直を減少させました。
前入れ蹴り	あり/なし	移動距離を減少しました。 ヒット時にダウンしないように変更しました。 ガード時の硬直差を減少しました。
屈み前入れ蹴り	あり/なし	全体硬直を増加しました。 ガード時の硬直差を増加しました。
踏み込み蹴り	あり/なし	移動距離を減少しました。 全体硬直を増加しました。 ガード時の硬直差を増加しました。 ガード時ののけぞり距離を減少しました。
不意打ち	あり	ヒット時の硬直差を減少しました。
秘剣 ツバメ返し	あり	飛び退きから発動した際、ガードされた場合の移動距離を減少しました。
秘剣 ささめゆき	あり	ヒット時、ガード時ののけぞり距離を減少しました。
ツバメ六連	あり	飛び上がり前から飛び道具無敵を付与しました。 移動速度を上昇しました。

千両狂死郎		
防御力	-	防御力を上昇しました。
遠距離弱斬り	あり	全体硬直を減少しました。
近距離強斬り	あり	攻撃判定を前方向に拡大しました。
遠距離強斬り	あり	攻撃発生をはやめました。 攻撃判定を前方向に拡大しました。 一撃目と二撃目のダメージ量を入れ替えました。
屈み強斬り	あり	攻撃発生をはやめました。 攻撃判定を前方向と上方向に拡大しました。
立ち蹴り	あり/なし	ヒット時の硬直差を減少しました。 ガード時の硬直差を減少しました。
屈み前入れ蹴り	あり/なし	全体硬直を減少しました。 ガード時の硬直差を減少しました。
踏み込み中斬り	あり	全体硬直を減少しました。
不意打ち	あり	攻撃判定を下方向に拡大しました。
回天曲舞・中	あり	攻撃の出始めまで空中攻撃無敵を付与しました。
跳尾獅子・弱、中	あり	ガード時の硬直差を減少しました。
跳尾獅子・乱心	あり	ガード時の硬直差を減少しました。
蝦蟇地獄	あり/なし	全体硬直を減少しました。
荒事師狂死郎“血肉の舞”	あり	ダウン状態の時間を増加しました。

柳生十兵衛		
屈み中斬り	あり	攻撃判定を下方向に拡大しました。 腕の喰らい判定を下方向に拡大しました。
屈み強斬り	あり	喰らい判定を下方向に縮小しました。
ジャンプ強斬り	あり	攻撃発生をはやめました。
不意打ち	あり	地上ヒット時に吹き飛ばないように変更しました。 空中ヒット時に叩きつけるように変更しました。 喰らい判定を下方向に拡大しました。
八相発破・弱、中、強	あり	ガード時ののけぞり距離を減少しました。
水月刀・弱、中	あり	弾速を減少しました。
二ツ角羅刀・弱、中、強、怒	あり	技の出始めの無敵を削除しました。 空中ヒット時に連続ヒットするように変更しました。

タムタム		
遠距離強斬り	あり	二段目の攻撃判定を下方向に拡大しました。
不意打ち	あり/なし	ヒット時とガード時の硬直差を減少しました。
アハウ・ガブル・中、強、怒	あり/なし	飛び上がりまでの時間を減少しました。
ガブル・ガブル	あり/なし	攻撃発生をはやめました。
バグナ・デオス・弱	あり/なし	攻撃発生をはやめました。 移動速度をはやめました。
マグナス・ディオス・ザール	あり	飛び上がり時に左右のレバー入力で移動距離を調整できるよう変更しました。

シャルロット		
防御力	-	防御力を下げました。
遠距離中斬り	あり	ダメージを増加しました。
遠距離強斬り	あり	ダメージを増加しました。
屈み遠距離中斬り	あり	全体硬直を増加しました。 攻撃後の喰らい判定の持続を増加しました。
屈み前入れ蹴り	あり/なし	地上ヒット時にダウンしないように変更しました。
踏み込み中斬り	あり	ダメージを増加しました。
踏み込み蹴り	なし	ガード可能属性を「上段」から「中段」に変更しました。
不意打ち	あり	地上ヒット時にダウンしないように変更しました。
パイオネットラージュ・弱、中、強	あり	ガード時のヒットストップを増加しました。
リオランセ	あり/なし	ガード時の硬直差を減少しました。

牙神幻十郎		
不意打ち	あり	地上ヒット時にダウンしないように変更しました。
零刃	あり	ダメージを増加しました。
桐覇 光翼刃・強	あり	攻撃発生をはやめました。
百鬼殺・弱、中、強	あり	攻撃判定の持続をのばしました。 攻撃判定を下方向に拡大しました。

アースクェイク		
近距離中斬り	あり	ダメージを減少しました。 キャンセル可能に変更しました。
屈み弱斬り	あり	攻撃発生をはやめました。
前入れ蹴り	あり/なし	ダメージを増加しました。 攻撃判定を上方向に拡大しました。
ファットプレス・弱、中、強	あり/なし	攻撃判定を前方向に拡大しました。 ガード時ののけぞり距離を減少しました。
ファットレプリカアタック	あり/なし	消えてから落ちてくるまでの時間をはやめました。 ヒット時、ガード時の硬直差を減少しました。

色		
前入れ蹴り	あり/なし	攻撃発生時の喰らい判定を下方向に縮小しました。
蓮華舞・昇華・弱、中	あり	飛び上がりまでの時間をはやめました。 攻撃発生をはやめました。
蓮華舞・昇華・強	あり	攻撃発生をはやめました。

徳川慶寅		
近距離強斬り	あり	二、三段目の攻撃判定を前方向に拡大しました。
踏み込み強斬り	あり	ガード時の硬直差を減少しました。
舌の太刀 撫子・中	あり	攻撃発生をはやめました。 ガード時の硬直差を減少しました。 攻撃判定の持続をのばしました。
舌の太刀 撫子・怒り	あり	コマンドを ↓ ↘ → +HS から ↓ ↘ → +LS に変更しました。

鞍馬夜叉丸		
近距離強斬り	あり	攻撃判定を上方向に拡大しました。 喰らい判定を下方向に縮小しました。
屈み遠距離中斬り	あり	キャンセル可能に変更しました。
踏み込み強斬り	あり	上方向に出る攻撃判定を追加しました。
青嵐・弱	あり	攻撃への派生タイミングをはやめました。
青嵐・弱(怒り版)	あり	攻撃への派生タイミングをはやめました。
空中青嵐・弱(怒り版)	あり	空中攻撃無敵を付与しました。
空中青嵐・中(怒り版)	あり	空中攻撃無敵を付与しました。
凜	あり	技がヒットしなかった場合、二段ジャンプでキャンセル可能に変更しました。 ※二段ジャンプ後に技を出した場合はキャンセル不可

ダーリィ・ダガー		
遠距離強斬り	あり	喰らい判定を下方向に縮小しました。
屈み蹴り	あり/なし	喰らい判定を下方向に縮小しました。
踏み込み蹴り	あり/なし	ダメージを増加しました。 ガード時ののけぞり距離を増加しました。
落波(Lv.1)	あり	ガード時の硬直差を減少しました。

呉瑞香		
防御力	-	防御力を上昇しました。
屈み近距離中斬り	あり	攻撃発生をはやめました。
屈み遠距離中斬り	あり	キャンセル可能に変更しました。 ヒット時ののけぞり時間を増加しました。
踏み込み蹴り	あり/なし	ガード時の硬直差を減少しました。
不意打ち	あり	攻撃判定の持続をのばしました。
不意打ち	なし	攻撃判定の持続をのばしました。
青竜-星馳電撃-・中	あり	地上ヒット時に吹き飛ばないように変更しました。 ガード時の硬直差を減少しました。
朱雀-三昧真火-・弱、中、強、怒	あり	ガード時の硬直差を減少しました。

リムルル		
防御力	-	防御力を上昇しました。
近距離弱斬り	あり	キャンセル可能に変更しました。
遠距離弱斬り	あり	キャンセル可能に変更しました。
踏み込み中斬り	あり	ガード時の硬直差を減少しました。
立ち蹴り	あり/なし	ヒット時、ガード時の硬直差を減少しました。 ヒット時、ガード時ののけぞり距離を減少しました。
コンル ノンノ・弱、中、強、怒	あり/なし	攻撃発生をはやめました。
ウブン オブ・弱、中、強	あり/なし	ダメージを増加しました。 削りダメージを増加しました。 のけぞり距離を減少しました。 ガード時の硬直差を減少しました。
ルプシトウム・弱	あり	攻撃発生をはやめました。 空中攻撃無敵を付与しました。
ルプシ カムイ エムシ・トイトイ	あり	攻撃発生をはやめました。 攻撃発生前にダメージを受けた場合、攻撃判定が発生しないようにしました。
ポロ コンルトウルセラ	あり	攻撃判定を上方向と前方向に拡大しました。 ダメージを増加しました。

緋雨閑丸		
近距離中斬り	あり	ダメージを減少しました。
踏み込み中斬り	あり	ダメージを減少しました。
踏み込み強斬り	あり	攻撃判定を上方向に拡大しました。 攻撃持続をのばしました。
不意打ち	あり	地上ヒット時にダウンしないように変更しました。
緋刀流 時雨	あり	着地硬直を減少しました。 ヒット時、ガード時の硬直差を減少しました。
緋刀流 真・雨流れ狂落斬	あり	ガードされた際の跳ね返り移動量を減少しました。 スカした際の硬直を増加しました。 傘が戻ってくる時間をはやめました。
緋刀流 小雨	あり	喰らい判定を下方向に拡大しました。 一定以上の高さで技を出せないように変更しました。
鬼の記憶・天泣	あり	全体硬直を増加しました。

首斬り破沙羅		
防御力	-	防御力を上昇しました。
近距離強斬り	あり	攻撃判定を前方向に拡大しました。
屈み遠距離中斬り	あり	喰らい判定を下方向に縮小しました。
前入れ蹴り	あり/なし	地上ヒット時にダウンしないように変更しました。 攻撃発生をはやめました。
鶴魂	あり	空中ヒット時に一定時間追い打ち可能に変更しました。
影出・弱、中、強、怒	あり	二段目以降をスカりにくくするように調整しました。
影舞い・夢弾	あり	突進中に飛び道具無敵を付与しました。

風間火月		
防御力	-	防御力を上昇しました。
垂直ジャンプ中斬り	あり	↓+中斬りの特殊技に変更しました。
前入れ蹴り	あり/なし	地上ヒット時にダウンしないように変更しました。 空中ヒット時にダウンしないように変更しました。 ガード時の硬直差を減少しました。
踏み込み蹴り	あり/なし	ガード時の硬直差を減少しました。
不意打ち	あり	地上ヒット時にダウンしないように変更しました。
大爆殺 (Lv.3)	あり	攻撃時に空中攻撃無敵を付与しました。
大爆殺・怒 (Lv.3)	あり	攻撃時に空中攻撃無敵を付与しました。

王虎		
不意打ち	あり	地上ヒット時にダウンしないように変更しました。
武器拾い	なし	全体硬直を減少しました。