

SAMURAI SPIRITS パッチVer.2.10

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を追加しました。
- ・ガードクラッシュを追加しました。
 - 通常攻撃、必殺技を相手にガードさせることによりガードクラッシュ値を溜める事ができます。
 - キャラクターが赤く発光するとガードクラッシュ可能になる事を示します。その際「立強斬り」を当てるとガードクラッシュになります。
 - 「見極め」で相手の攻撃をガードするとガードクラッシュ値は減少しません。また赤く発光している状態で「見極め」を行うとガードクラッシュを防ぐ事ができます。
- ・画面外の武器が拾えるようになりました。
 - 武器のある側の画面を背にし、武器を拾うボタンを押すと武器を拾う事ができます。
- ・ナコルルの4Pカラーを変更しました。

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		
押し返し	あり/なし	攻撃発生の1F目まで「完全無敵」に変更しました。 全キャラの攻撃発生タイミングを統一しました。
踏み込み	あり/なし	相手に触れて停止する距離を縮めました。 踏み込み中に避けを出せるようにしました。
霸王丸		
立ち 近距離 強斬り	あり	攻撃発生を早くしました。
奥義 旋風裂斬・中、強	あり	ダメージを増加しました。
奥義 疾風弧月斬・中	あり	空中ヒット時の吹き飛びを変更しました。
ナコルル		
立ち 遠距離 中斬り	あり	攻撃発生を早くしました。
踏み込み 弱斬り	あり	キャンセル可能に変更しました。
アンヌ ムツベ・強、怒	あり	喰らい判定の上側を縮小しました。
レラ ムツベ・怒	あり	出かかりに「空中攻撃無敵」を付与しました。
アムベヤトロ	あり/なし	ヒット時にダウンしないように変更しました コマンド入力受付優先度をカムイリムセ(← ↓↙)より高くしました。
服部半蔵		
立ち 近距離 強斬り	あり	攻撃発生を早くしました。
忍法 うつせみ天舞	あり/なし	消えるタイミングを早めました。
忍法 うつせみ地斬	あり/なし	消えるタイミングを早めました。
忍法 静音	あり/なし	消えるタイミングを早めました。
忍法 猿舞	あり/なし	消えるタイミングを早めました。
忍法 爆炎龍	あり/なし	攻撃判定を上方向に拡大しました。

ガルフォード

立ち 近距離 強斬り	あり	攻撃発生を早くしました。
屈み 前入れ 蹴り	あり/なし	硬直を減少しました。 キャンセル可能に変更しました。
踏み込み 中斬り	あり	攻撃発生を早くしました。

橘右京

立ち 遠距離 中斬り	あり	攻撃判定を下方向に拡大しました。
踏み込み 弱斬り	あり	攻撃時少し前に滑るようにしました。
踏み込み 強斬り	あり	ガード時の硬直を減少しました。 攻撃判定の持続を増加しました。
踏み込み 蹴り	あり/なし	ヒット時にダウンしないように変更しました
秘剣 ツバメ返し・怒	あり	攻撃発生を早くしました。

千両狂死郎

立ち 近距離 強斬り	あり	攻撃発生を早くしました。
屈み 近距離 弱斬り	あり	キャンセル可能に変更しました。
踏み込み 弱斬り	あり	キャンセル可能に変更しました。
踏み込み 蹴り	なし	武器有と差異があったので修正しました。
しゃがみ歩き	あり/なし	移動速度を上昇しました。 喰らい判定を下方向に縮小しました。
蝦蟇地獄	あり/なし	硬直を減少しました。 攻撃判定の持続を増加しました。
回天曲舞・中	あり	攻撃発生を早くしました。
大津波	あり/なし	攻撃判定を上方向に拡大しました。

柳生十兵衛

立ち 近距離 強斬り	あり	攻撃発生を早くしました。
踏み込み 蹴り	あり/なし	ヒット時にダウンしないように変更しました
ジャンプ 中斬り	あり	喰らい判定を横方向に拡大しました。
二ツ角羅刀・弱、中	あり	ヒットしなかった際の硬直を減少しました。

タムタム

ガブル・ガブル	あり	掴み判定を横方向に広げました。
バグナ・デオス・中	あり/なし	攻撃発生を早めました。

シャルロット

立ち 近距離 強斬り	あり	攻撃発生を早くしました。
立ち 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
トリスラッシュ・怒	あり	最大溜め時のヒット数を増やしました。

牙神幻十郎

立ち 前入れ蹴り	あり/なし	ヒット時にダウンしないように変更しました キャンセル可能に変更しました。
百鬼殺	あり	削りダメージを増やしました。

アースクェイク

ファットバウンド	あり/なし	三段目の攻撃時に自身の後ろ側に攻撃判定を追加しました。
----------	-------	-----------------------------

色

立ち 近距離 強斬り	あり	攻撃発生を早くしました。
踏み込み 蹴り	あり/なし	ヒット時にダウンしないように変更しました
蓮華舞・昇華・弱、中、強	あり	硬直を減少しました。 特定の条件で相手を掴んでいないのに相手がダメージモーションをとる問題を修正しました。

徳川慶寅

立ち 近距離 中斬り	あり	ダメージ配分を変更しました。(初段を大きく、二段目を小さくしました。)
立ち 遠距離 中斬り	あり	二段目の攻撃判定を横方向に拡大しました。
踏み込み 中斬り	あり	ダメージ配分を変更しました。(初段を大きく、二段目を小さくしました。)
壱の太刀 撫子・弱	あり	ガード時の相手ののけぞり時間を増加しました。
弐の太刀 白百合・中	あり	出かかりに「空中攻撃無敵」を付与しました。
四の太刀 椿・中、強	あり	ガード時の相手ののけぞり時間を増加しました。
五の太刀 朝顔・弱	あり	攻撃発生を早くしました。

鞍馬夜叉丸

立ち 近距離 強斬り	あり	攻撃発生を早くしました。
雁渡	あり	最後の斬り下ろしの際に前に進む量を減少しました。
地上青嵐・怒(強)	あり	出かかりに「空中攻撃無敵」を付与しました。
空中青嵐・怒(強)	あり	低空でも技が出る様に変更しました。
地上青嵐・怒(中)	あり	前方に移動中「飛び道具無敵」を付与しました。
二段ジャンプ(尻後限定)	あり	レバー入れっぱなしで二段ジャンプができるように変更しました。

ダーリィ・ダガー

立ち 近距離 強斬り	あり	攻撃発生を早くしました。
踏み込み 中斬り	あり	一段目をキャンセル可能に変更しました。
巻波	あり	手前側に打撃判定をのばしました。
波刃乗り・怒	あり	出かかりに「空中攻撃無敵」を付与しました。

呉瑞香

立ち 近距離 強斬り	あり	攻撃発生を早くしました。 二段目の攻撃が空中ヒット時にダウンするように変更しました
屈み 近距離 中斬り	あり	ガードポイントを付与しました。
屈み 近距離 強斬り	あり	二段技に変更し、二段目の攻撃時に相手を引き寄せる様にしました。
屈み 蹴り	あり/なし	ヒット時の相手ののけぞり時間を増加しました。

リムルル		
立ち 遠距離 中斬り	あり	攻撃発生を早くしました。
立 蹴り	あり/なし	キャンセル可能に変更しました。
コンル・ノンノ	あり/なし	攻撃判定を上方向に拡大しました。
コンル・ノンノ・怒	あり/なし	出かかりに「空中攻撃無敵」を付与しました。
カムイ シトウキ	あり/なし	初段が当たった際にも二段目が当たるように変更しました。
ルブシ カムイ エムシ・トイトイ	あり	特定条件下で上手くダメージが入らなかった問題を修正しました。
ルブシトウム	あり	コマンド入力受付優先度をカムイ シトウキ(← ↓ ↙)より高くしました。

緋雨閑丸		
緋刀流 真・雨流れ狂落斬	あり	武器が飛ばされた際にボタンを押し続けても狂落斬のカウントが溜まらない様に変更しました。
三角飛び	あり/なし	壁を蹴って移動する長さを減少しました。
踏み込み 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。
緋刀流 時雨	あり	相手にヒットし、バウンドした際に空中攻撃にキャンセル可能に変更しました。
緋刀流 五月雨斬り・弱	あり	攻撃発生を早めました。

首斬り破沙羅		
ジャンプ 強斬り	あり	攻撃判定を横方向に拡大しました。
影舞い・夢弾	あり	突進中に完全無敵を付与しました。

風間火月		
炎炎	あり	全体硬直を短くしました。
大爆殺	あり	炎炎の状況に関わらず攻撃時に空中攻撃無敵を付与しました。
炎滅	あり	ガード時の多段ヒットを削除し単発のヒットに変更しました。
焦熱魂(Lv0,1,2.)	あり	空中ヒット時にダウンしないように変更しました

王虎		
立ち 近距離 中斬り	あり	攻撃発生を早めました。
屈み 中斬り	あり	近距離/遠距離になる範囲を変更しました。
気功旋風撃	あり	攻撃判定を上方向に拡大しました。
気功旋風撃・中	あり	出かかりに「空中攻撃無敵」を付与しました。
気功旋風撃・強	あり	出かかりに「完全無敵」を付与しました。
しゃがみ歩き	あり/なし	移動速度を上昇しました。 喰らい判定を下方向に縮小しました。

真鏡名ミナ		
立ち 強斬り	あり	近距離/遠距離になる範囲を変更しました。
屈み 中斬り	あり	全体硬直を増加しました。 ヒット時にダウンしないように変更しました 喰らい判定を上方向に拡大しました。
マブイウトシの構え	あり	LV0の矢が撃てるまでの間隔を長くしました。
体貫弓	あり	LV0,1,2が空中ヒット時にダウンしないように変更しました。
降宙弓	あり	矢を撃たず着地した際の硬直を減らしました。
降宙弓・発射LV3	あり	ヒット時に相手がダウンするように変更しました。

風間蒼月

立ち 遠距離 中斬り	あり	キャンセル可能に変更しました。
屈み 近距離 中斬り	あり	攻撃発生を早めました。
踏み込み 強斬り	あり	攻撃持続をのばしました。
浮月	あり	浮月に対して相手がガード入力をしていた際にガードポーズを取る間合いを狭くしました。 長押しで操水に移行できるタイミングを遅くしました。
浮月 操水	あり	全体硬直を短くしました。
月光・弱	あり	攻撃発生を早めました。 出かかりに「空中攻撃無敵」を付与しました。
月光・怒り	あり	ガード時の硬直を減少しました。 全体硬直を短くしました。 出かかりに「空中攻撃無敵」を付与しました。

いろは

ジャンプ 強斬り	あり	攻撃判定を横方向に縮小しました。
羽鉄山	あり	キャンセル可能なフレームをのばしました。
露時雨・中	あり	ダメージを減少しました。 攻撃発生を早めました。
露時雨・強	あり	ダメージを減少しました。
風斬	あり	喰らい判定を上方向に拡大しました。 空中ヒット時にダウンしないように変更しました。
空中風斬	あり	着地硬直を伸ばしました。 空中ヒット時にダウンしないように変更しました。

ウォーデン

立ち 強斬り	あり	近距離/遠距離になる範囲を変更しました。
立ち 蹴り	あり	キャンセル可能に変更しました。
ジャンプ 蹴り	あり/なし	攻撃判定を横方向に拡大しました。
ウォーデンの怒り (キャンセル)	あり	全体硬直を短くしました。
ヴァンガードの行軍 (キャンセル)	あり	全体硬直を短くしました。

公孫離

転蓬舞	なし	攻撃発生を早めました。
晩雲落	あり/なし	空中ヒット時にダウンしないように変更しました 弾同士の打消し判定を大きくしました。
岑中帰月・弱	あり	攻撃発生を早めました。
狐鷲断霞・強	あり	吹き飛び方向を縦方向に変更しました。
瞬歩	なし	武器が画面外にある際に瞬歩を行った際の硬直をのばしました。