

SAMURAI SPIRITS パッチVer.1.30

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。
- ・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		
弾き返し、白刃取り	-	背後から攻撃された場合でも弾き返し、白刃取りが成功する時がある不具合を修正しました。

霸王丸

立ち 遠距離 弱斬り	あり	硬直を減少しました。
立ち 遠距離 強斬り	あり	攻撃発生を早くしました。
ジャンプ 強斬り	あり	画面端の相手に当てにくくなる現象を改善しました。
踏み込み 弱斬り	あり	ヒット時の相手ののけぞり時間を増加しました。

ナコルル

屈み 中斬り	あり	ガードされた場合に、弾かれ動作になるように性能を変更しました。
--------	----	---------------------------------

服部半蔵

ジャンプ 強斬り	あり	画面端の相手に当てにくくなる現象を改善しました。
立ち 前入れ 蹴り	あり/なし	硬直を減少しました。
踏み込み 蹴り	あり/なし	攻撃持続を増加しました。 武器ありと武器なしで同じ挙動になるように修正しました。
忍法爆炎龍(弱、中、強)	あり/なし	硬直を減少しました。
忍法爆炎龍(怒)	あり/なし	追い打ち可能時間を増加しました。
忍法 猿舞(弱、強)	あり/なし	攻撃せずに着地した場合でも、着地硬直が通常のジャンプ着地と同一になるよう変更しました。

ガルフオード

ジャンプ 強斬り	あり	画面端の相手に当てにくくなる現象を改善しました。
立ち 蹴り	あり/なし	喰らい判定の上側を縮小しました。
踏み込み 蹴り	あり/なし	攻撃持続を増加しました。 硬直を減少しました。
ラッシュドッグ	あり/なし	攻撃発生を早くしました。
ラッシュドッグ(怒)	あり/なし	攻撃発生を早くしました。 ダメージを増加しました。
オーバーヘッドクラッシュ	あり/なし	ダメージを増加しました。 攻撃発生を早くしました。 硬直を減少しました。

千両狂死郎

火炎曲舞(弱、中、強)	あり/なし	相手の飛び道具を打ち消した場合に、攻撃判定が消滅しないように変更しました。
回天曲舞(弱、中、強)	あり	攻撃発生時に下方向の攻撃判定を追加しました。
荒事師狂死郎“血肉の舞”	あり	ヒット時の相手のダウン時間を増加しました。

タムタム

アハウ・ティウワカン	あり	着地後に少しの間、空中判定になっていた不具合を修正しました。
------------	----	--------------------------------

牙神幻十郎

裏・五光斬	あり	1段目ヒット時に「裏桜華・菖蒲」がヒットするとロックが外れてしまう不具合を修正しました。
-------	----	--

アースクェイク

立ち 遠距離 強斬り	あり	3段目の攻撃判定を後ろ方向に拡大しました。
ファットプレス(弱、中、強)	あり/なし	相手の飛び道具を打ち消した場合に、攻撃判定が消滅しないように変更しました。

徳川慶寅

踏み込み 中斬り	あり	動作の途中から判定が消失している不具合を修正しました。
----------	----	-----------------------------

鞍馬夜叉丸

屈み 遠距離 強斬り	あり	ヒット時の相手ののけぞり時間を増加しました。
------------	----	------------------------

ダーリィ・ダガー

立ち 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。 ガード時の相手のガード硬直時間を増加しました。
-------	-------	---

呉瑞香

立ち 遠距離 弱斬り	あり	攻撃判定を前方向と上方向に拡大しました。
立ち 遠距離 中斬り	あり	攻撃発生を早くしました。
屈み 近距離 強斬り	あり	攻撃発生を早くしました。
屈み 遠距離 強斬り	あり	攻撃発生を早くしました。
ジャンプ 弱斬り	あり	攻撃発生を早くしました。
ジャンプ 中斬り	あり	攻撃発生を早くしました。
立ち パンチ	なし	攻撃発生を早くしました。 攻撃判定を下方向に拡大しました。 硬直を減少しました。
屈み パンチ	なし	攻撃発生を早くしました。 硬直を減少しました。
ジャンプ パンチ	なし	攻撃発生を早くしました。
踏み込み パンチ	なし	攻撃判定を下方向に拡大しました。
立ち 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。 ガード時の相手のガード硬直時間を増加しました。
玄武-排山倒海-(中)	あり	攻撃判定を下方向に拡大しました。
朱雀-三昧真火-(弱、中、強、怒)	あり	相手の飛び道具を打ち消した場合に、攻撃判定が消滅しないように変更しました。
麒麟-石破天驚-	あり	当て身成功時の攻撃判定を拡大しました。

リムルル		
立ち 遠距離 弱斬り	あり	攻撃発生を早くしました。
立ち 遠距離 強斬り	あり	攻撃発生を早くしました。
屈み 弱斬り	あり	攻撃持続を増加しました。
屈み 中斬り	あり	攻撃判定を前方方向に拡大しました。
踏み込み 弱斬り	あり	キャンセル可能にしました。
踏み込み 蹴り	あり	2段目の攻撃発生を早くしました。 2段目後の跳ね返り動作中に「コンル シラル」でキャンセル可能にしました。
踏み込み 蹴り	なし	硬直を減少しました。
コンル ノノ	あり/なし	ダメージを増加しました。
コンル ノノ(怒)	あり/なし	ダメージを増加しました。
ルブシトゥム(弱)	あり	ダメージを増加しました。
ルブシトゥム(中)	あり	ダメージを増加しました。 攻撃判定を前方方向に拡大しました。
ルブシトゥム(強)	あり	ダメージを増加しました。 攻撃判定を前方方向に拡大しました。 ヒット時の相手の動作を、「屈み 強斬り」ヒット時と同一になるよう変更しました。
ルブシ クアレ(ニシ)(弱、中)	なし	技の動作開始から攻撃判定発生直前までの間、相手側がガード入力をしていない場合に、相手がガードポーズを行っていた挙動について、武器有り版の「ガードポーズを行わない」挙動に統一しました。
ルブシ クアレ(トイトイ)	あり/なし	硬直を減少しました。 ヒット時の相手ののけぞり時間を減少しました。 ガード時の相手のガード硬直時間を減少しました。
ウブン オブ(弱、中、強)	あり/なし	裏からはヒットしないように変更しました。

緋雨閑丸		
弾き返し	あり	素手状態で蹴りをした後に傘が手元に戻ってきた場合に、キャンセルで弾き返しが出せない不具合を修正しました。
踏み込み 弱斬り	あり	ガードさせた場合の相手の硬直が、他のキャラクターの「ガード弾かれ状態」になる踏み込み弱斬りよりも長くなっていた不具合を修正しました。
緋刀流 五月雨斬り	あり	画面端でガードしている相手に削りで倒した場合に、閑丸の挙動が不自然になる不具合を修正しました。
緋刀流 時雨	あり	時間切れ後も相手を踏み続けることができる不具合を修正しました。
緋刀流 真・雨流れ狂落斬	あり	溜め中に怒り爆発や一闪をした場合、溜めカウントをリセットするように修正しました。 (※「狂落斬」の溜めの維持と、怒り爆発と一闪についてはトレードオフとなるように、「蹴り」で溜めの切り替えをできないようにしていましたが、同時押し猶予を利用した入力で両立できてしまっていたため、仕様を変更しました。) 二本目開始前に溜めを解除した場合、開始後に発動してしまう不具合を修正しました。
鬼の記憶・天泣	あり	特定条件で相手をロックしない不具合を修正しました。