

SAMURAI SPIRITS パッチVer.2.20

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【高嶺響】を追加しました。
- ・その他、機能改善、および一部不具合の修正を行いました。
- ・2.12へバージョンアップした際にギャラリー内のチャムチャムの項目が再度ロックされてしまう不具合を修正しました。
- ・ガードクラッシュした際のサウンドを追加しました。

■閑丸の緋刀流 真・雨流れ狂落斬について

2.10のパッチノートで「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。」と表記しましたが正しくは「武器が飛ばされた際に狂落斬のカウントはリセットされ、武器無し時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。」になります。

■高嶺響

以下の不具合について、次回アップデートにて修正予定です。

- ・高嶺響の『居を合わず也』が意図していない攻撃に成立する不具合を修正します。それに伴い、「怒り爆発」、「飛び道具攻撃」、「一閃」、「秘奥義」、「下段攻撃」、「背後からの攻撃」に対して『居を合わず也』が成立しなくなります。
- ・トレーニングモードで高嶺響の「近寄りて斬る也」をトレーニングメニューのガードでガードした際と、実際にガードした際の硬直差に差異がある不具合を修正します。

■その他

- ・2.10のパッチノートに記載されていなかった修正および調整を改めて本パッチノートに掲載しています。
～(2.10)と表記されている物が該当します。

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
牙神幻十郎		
裏桜華・菖蒲	あり	空中ヒット時にダウンしないように変更しました。(2.10)
柳生十兵衛		
ガードクラッシュ	あり	自分がガードクラッシュされた際に怒り爆発できなかった不具合を修正しました。 ガードクラッシュさせた際に蹴りでキャンセルできた不具合を修正しました。
呉瑞香		
踏み込み 弱斬り	あり	ガードポイントを付与しました。(2.10)
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。 ※この調整により前方向の攻撃判定の長さが2.00と同様になりました。
風間火月		
炎滅	あり	ガード時の相手ののけぞり時間を減少しました。 ※この調整によりガード時の硬直差が2.00と同様になりました。
真鏡名ミナ		
屈み 中斬り	あり	2.10時に全体硬直が増えていなかった不具合を修正しました。
いろは		
空中風斬	あり	2.10時に全体硬直が増えていなかった不具合を修正しました。
空中風車	あり	着地硬直を伸ばしました。(2.10)