

201705Ver.

調整リスト

2017.06.02 更新②

誤った情報の修正を行いました。

[修正のあった項目]

■ダルシム

・スラストキック

修正前：

新規の通常技(3+中K)を追加しました

修正後：

新規の通常技(1+中K)を追加しました

■ジュリ

・中天穿輪

修正前：

②1F～6Fを空中判定中の攻撃に対して無敵にしました

修正後：

②1F～7Fを空中判定中の攻撃に対して無敵にしました

2017.06.02 更新①

誤った情報の修正を行いました。

[修正のあった項目]

■ガイル

・ソニックブレイク

修正前：

Vタイマーゲージの消費量を2016Ver.と同じに変更しました

修正後：

ソニックブレイク(単発)、ソニックブレイク(1回目派生)、

ソニックブレイク(2回目派生)のVタイマーゲージの消費量を

2016ver.と同じに変更しました。

※【ソニックブレイク(3回目以降)】のVタイマーゲージに関しては、

変更を行っておりません

全ファイター共通

変更箇所

調整内容

溜めコマンドの保持フレーム	溜め技コマンドの最後のキー入力を行った際、入力成立の保持フレームを6F⇒10Fに増加しました
Vリバーサル	しゃがみガードのVリバーサル入力猶予及び成立フレームを1F短くしました
投げ抜け	投げ抜け判定中に上方向にコマンドが入力された際に投げ抜けが出来ないようにしました



RYU

変更箇所

調整内容

立ち弱K	前方への攻撃判定を拡大しました
立ち中P(通常版/Vトリガー版)	前方への攻撃判定を拡大しました
中昇龍拳	①3F~6Fにやられ判定を付与しました ②1F~6Fを空中判定中の攻撃に対して無敵に変更しました
強昇龍拳	3F~6Fに打撃・飛び道具無敵を付与しました
しゃがみ強P	技のモーションを変更しました



CHUN-LI

変更箇所

調整内容

百裂脚(通常版/Vトリガー版)	Kボタン連打入力時に必要な回数を4回⇒5回に変更しました
-----------------	------------------------------



NASH

変更箇所

調整内容

フロントステップ	全体動作を19F⇒18Fに変更しました
立ち強P	①攻撃判定持続1F目の前方への攻撃判定を拡大しました ②攻撃判定持続2F~3F間の下方向への攻撃判定を拡大し、上方向への攻撃判定を縮小しました
しゃがみ中K	Vトリガーキャンセル時の動作発動タイミングを1F早く変更しました ※変更後のVトリガー(ソニックムーブ・ハイド)キャンセル時の硬直差が+4F⇒+5Fとなります
中ソニックサイズ	ガードバックの距離を拡大しました
EXソニックサイズ	①1F~6Fに投げ無敵を付与しました ②持続1F~2F間の上方向への攻撃判定を拡大しました

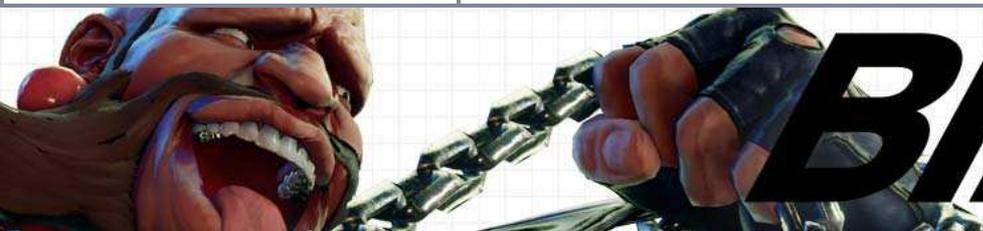


CAMMY

変更箇所

調整内容

弱キャノンスパイク	<ul style="list-style-type: none"> ①3F~6Fにやられ判定を付与しました ②1F~6Fに投げ無敵を付与しました ③根本部分ヒット後の追撃を制限しました
中キャノンスパイク	<ul style="list-style-type: none"> ①3F~6Fにやられ判定を付与しました ②1F~6Fを空中判定中の攻撃に対して無敵に変更しました ③根本部分ヒット後の追撃を制限しました
強キャノンスパイク	3F~6Fに打撃・飛び道具無敵を付与しました
EXキャノンスパイク	下方向に攻撃判定を拡大しました
ネックスパイラル	空中投げ(ジャンプ中に弱P+弱K同時押し)を追加しました



BIRDIE

変更箇所

調整内容

しゃがみ中P	攻撃判定持続4F~5F間の攻撃判定を上方へ拡大しました
しゃがみ中K	攻撃判定の発生を11F⇒10Fに変更しました
EXブルヘッド(通常版/Vトリガー版)	ガード時の硬直差を-2F⇒-5Fに変更しました
EXブルホーン	アーマー判定の発生を動作3F~20F⇒動作1F~20Fに変更しました



KEN

変更箇所

調整内容

紫電カト落とし	ガード時の硬直差を-2F⇒-4Fに変更しました
中昇龍拳(通常版/Vトリガー版)	<ul style="list-style-type: none"> ①3F~6Fにやられ判定を付与しました ②1F~6Fを空中判定中の攻撃に対して無敵に変更しました ③初段ヒット時の吹き飛ばし距離を拡大しました
強昇龍拳(通常版/Vトリガー版)	3F~6Fに打撃・飛び道具無敵を付与しました



NECALLI

変更箇所

調整内容

円盤の導き(Vトリガー版)	ガード時の硬直差を-4F⇒-6Fに変更しました
---------------	-------------------------



BALROG

変更箇所

調整内容

立ち強P(爪装着時)	<ul style="list-style-type: none"> ①ヒット時の硬直差を+6F⇒+7Fに変更しました ②ヒットバックを若干縮小しました ③ガードバックを若干縮小しました
しゃがみ強P(爪装着時)	<ul style="list-style-type: none"> ①ヒット時の硬直差を-2F⇒+5Fに変更しました ②ガード時の硬直差を-5F⇒+3Fに変更しました
Vトリガー-ブラッディベアーゼ・レーブル	攻撃がヒットした次のフレームから完全無敵になるように変更しました
フライングバルセロナアタック(爪装着時)	<ul style="list-style-type: none"> ①ダメージを90⇒120に変更しました ②ガード時の硬直差を±0F⇒+3Fに変更しました ③ヒット時の空中コンボ制限を緩和しました ※何でも追い打ち可に
フライングバルセロナアタック(爪未装着時)	ダメージを60⇒80に変更しました
EXクリムゾンテラー	<p>移動距離を拡大しました ※2016Ver.との中間ぐらいに</p>



RASHID

変更箇所

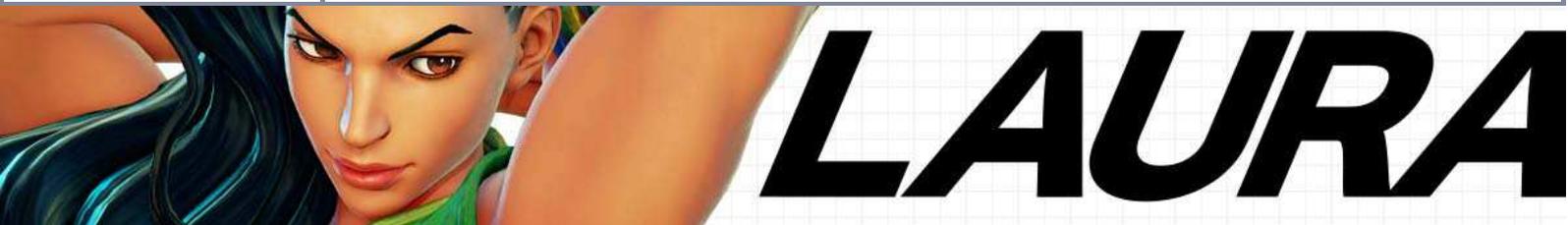
調整内容

やられ判定	しゃがみ状態で振り向く際の押し当たり判定が振り向き成立後の位置より後方に縮小されていた為、空中復帰後の着地時に相手側が特定の技をめぐりヒットさせる事が可能となっていました。
立ち弱K	<ul style="list-style-type: none"> ①上方向の攻撃判定を縮小しました ②空中ヒット時に横方向へ吹き飛ばす距離を拡大しました
EXイーグルスパイク(Vスキル)	Vスキル中のEX空中イーグルスパイクで相手キャラをKOした際、あけぼのフィニッシュに変更しました



ZANGIEF

変更箇所	調整内容
ヘッドバット	動作中の攻撃判定で飛び道具を相殺した場合の、CAゲージ増加量を減少しました ※50⇒30
ダブルリアット	①腕を振り回している部分(1回転目)の下方向の攻撃判定を縮小しました ②腕を振り回している部分(2〜3回転目)の攻撃判定がしゃがみ状態の相手にヒットしないよう変更しました ③やられ判定を攻撃判定と同程度の位置まで拡大しました
ハラショーチョークスラム	しゃがみ状態の相手キャラに対して(ニュートラルor前方向+弱P+弱K)で、新規の通常投げに派生するようにしました
フライングヘッドバット	垂直ジャンプ中に(レバー上方向+強P)で新規技が出るようにしました
ソンドラストーム	横方向に蹴る技に対してのみ対応した新規の当身技(623+P)を追加しました



LAURA

変更箇所	調整内容
弱ボルトチャージ(通常版/Vトリガー版)	攻撃持続を4F⇒3Fに変更しました
しゃがみ弱K	ガード時の硬直差を+1F⇒± 0Fに変更しました



DHALSIM

変更箇所	調整内容
スラストキック	新規の通常技(1+中K)を追加しました



F.A.N.G

変更箇所	調整内容
立ち弱P	①ヒット時の硬直差を+6F⇒+5Fに変更しました ②ガード時の硬直差を+3F⇒+2Fに変更しました ③持続2F目の攻撃判定を拡大しました ④持続2F〜3F目のヒットホールドを1F増加しました
立ち中K	攻撃判定の発生を6F⇒5Fに変更しました

立ち強P	①攻撃発生を8F⇒7Fに変更しました ②攻撃判定を縮小しました ③やられ判定を若干拡大しました
立ち強K	①攻撃判定の発生を14F⇒12Fに変更しました ※全体動作を2F減少しました ②ヒット時の硬直差を+7F⇒+6Fに変更しました
しゃがみ中P	攻撃判定の発生を7F⇒6Fに変更しました
二連咬	初段のヒットバックを縮小しました



ALEX

やられ判定	しゃがみ状態で振り向く際の押し当たり判定が振り向き成立後の位置より後方に縮小されていた為、空中復帰後の着地時に相手側が特定の技をめくりヒットさせる事が可能となっていました。
体力	体力値を1000⇒1025に増加しました
立ち中P	動作硬直を14F⇒12Fに変更しました ※硬直差は変更なし
立ち中K	攻撃判定の発生を9F⇒8Fに変更しました ※全体動作を1F軽減しました
しゃがみ中K	攻撃判定の発生を10F⇒9Fに変更しました ※全体動作を1F軽減しました
Vスキル-オーバーホール	全体動作を55F⇒52Fに変更しました
EXエアニースマッシュ	やられが出るタイミングを2016Ver.と同程度に戻しました
弱スラッシュエルボー	ガード時の硬直差を-4F⇒-2Fに変更しました



GUILE

前投げ	ヒット後の硬直を3F増加しました
リバーススピキック	ヒット時の硬直差を+6F⇒+4Fに変更しました
中サマーソルトキック	①3F～8Fの打撃・飛び道具無敵にやられ判定を付与しました ②1F～8Fを空中判定中の攻撃に対して無敵にしました

Vトリガーソリッドパンチャー	Vゲージブロック数を2⇒3に変更しました
ソニックブレイク	ソニックブレイク(単発)、ソニックブレイク(1回目派生)、 ソニックブレイク(2回目派生)のVタイマーゲージの消費量を 2016ver.と同じに変更しました。 ※【ソニックブレイク(3回目以降)】のVタイマーゲージに関しては、 変更を行っておりません
EXソニックブレイク	Vタイマーゲージの消費量を2016Ver.と同じに変更しました



IBUKI

苦無補充	コマンドの優先順位を風斬りよりも低く設定しました
------	--------------------------



M. BISON

やられ判定	しゃがみ状態で振り向く際の押し当たり判定が振り向き成立後の位置より後方に縮小されていた為、空中復帰後の着地時に相手側が特定の技をめくりヒットさせる事が可能となっていました。
体力	体力値を1025⇒1000に減少しました



JURI

立ち弱P	①上方向の攻撃判定を縮小しました ②空中ヒット時に横方向へ吹き飛ばす距離を拡大しました
弱天穿輪	1F~8Fに投げ無敵を付与しました
中天穿輪	①3F~6Fにやられ判定を付与しました ②1F~7Fを空中判定中の攻撃に対して無敵にしました
強天穿輪	1F~8F 投げ無敵⇒3F~7F 打撃・飛び道具無敵に変更しました



URIEN

変更箇所

調整内容

体力	体力数値を1025⇒1000に減少しました
しゃがみ中K	ガード時の硬直差を+2F⇒-2Fに変更しました
ジャンプ弱K	攻撃判定を下方向に拡大しました
EXデンジャラスヘッドバット	空振り時の硬直を15F⇒25Fに増加しました
EXチャリオットタックル	①ガード時の硬直差を±0F⇒-2Fに変更しました ②ガードバックを縮小しました



GOUKI

変更箇所

調整内容

体力	体力値を875⇒900に増加しました
中豪昇龍拳	①3F～6Fにやられ判定を付与しました ②1F～6Fを空中判定中の攻撃に対して無敵にしました ③初段ヒット時の吹き飛ばし距離を拡大しました ④上昇中の攻撃判定を若干前方へ拡大しました
強豪昇龍拳	3F～6Fに打撃・飛び道具無敵を付与しました