



ADJUSTMENTS

CE 202205 Ver.

全ファイター共通

調整方針

今回のアップデートは、既存の不具合や前回の調整により発生した不具合、意図せず性能が変わってしまっていた技などの修正対応がメインとなります。

また、調整により可能となったコンボが特定のキャラに当たらないといった現象についても、併せて修正を行いました。ルークに関しては全体の調整方針に則った調整が不十分だった為、一部技性能を調整しています。

詳細についてはキャラクター別のページをご確認ください。



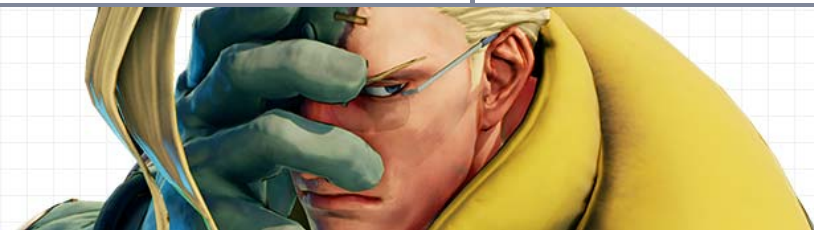
CHUN-LI

変更箇所

調整内容

【通常/VTⅠ】EX百裂脚

画面端で空中ダメージ中の相手を追い越さないように変更し、
動作後半部分のみ相手を追い越してしまう現象を修正しました



NASH

変更箇所

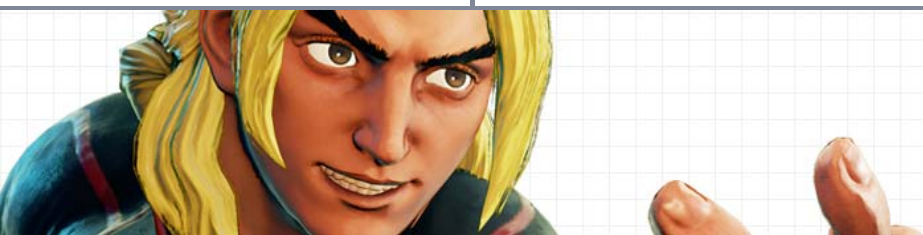
調整内容

【VSⅡ】EXソニックサイズ

連打キャンセル版のしゃがみ弱Kからキャンセル発動できない現象を修正しました

ジャッジメント・セイバー
(CA)

画面端で空中ダメージ中の相手を追い越さないように変更し、
特定のキャラクターに対して強ソニックサイズキャンセル発動時に連続ヒットしな
かった現象を修正しました



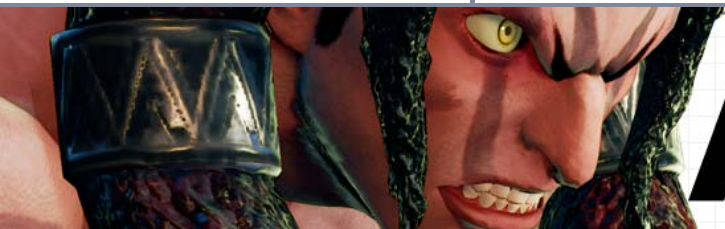
KEN

変更箇所

調整内容

【通常/VTⅠ】奮迅脚(VSⅠ 移動)

ホールド版に移行する直前まで、画面端で空中ダメージ中の相手を追い越さないよ
うに変更し、
立ち強Kクラッシュカウンター等で吹き飛んだ相手にホールド版の攻撃部分をヒット
しやすくしました



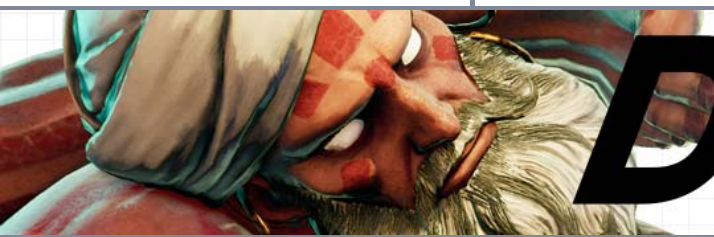
NECALLI

変更箇所

調整内容

【通常/VT】解放の短刀

VTⅠのVタイマーが切れる直前に発動すると、ネカリが行動不能になってしまう不
具合を修正しました

 BALROG	
変更箇所	調整内容
仮面外し	外した仮面が画面内にある間、CAが発動できなかった現象を修正しました
 ZANGIEF	
変更箇所	調整内容
【通常】ボルシチダイナマイト	ヒット後に後ろ受身が可能となっていた現象を修正しました
【VT1】サイクロンリアット	最大溜め版の攻撃が1ヒット以上した際、最終段の攻撃判定が上方に拡大されるよう変更し、 特定のキャラクターに最終段がヒットしない現象を緩和しました
 DHALSIM	
変更箇所	調整内容
立ち強P	クラッシュカウンター発生時、攻撃のヒット位置によりノーティスやコンボ補正値がカウンターヒット扱いになっていた現象を修正しました
 ALEX	
変更箇所	調整内容
【VT1】スレッジハンマー	通常技キャンセル発動時に、攻撃判定発生前の移動部分がCAキャンセル可能となっていた現象を修正しました



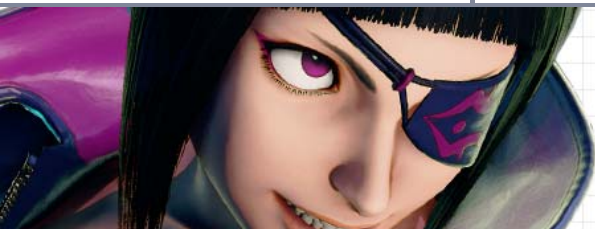
IBUKI

変更箇所

調整内容

花霞（Vリバーサル）

カウンターヒットにより状況が変動していた現象を修正しました



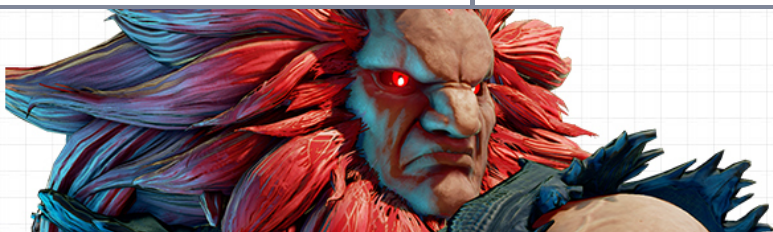
JURI

変更箇所

調整内容

EX 風破連脚

画面端で空中ダメージ中の相手を追い越さないように変更し、最終段のみ相手を追い越してしまう現象を修正しました



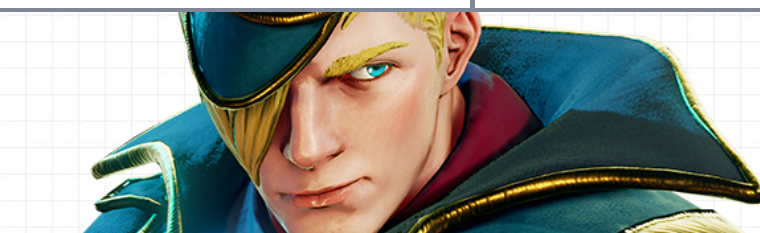
GOUKI

変更箇所

調整内容

【VS II】EX赤鴉豪焦破

ヒット後の相手の吹き飛びが意図せず変わっており、既存のコンボが出来なくなっていた不具合を修正しました



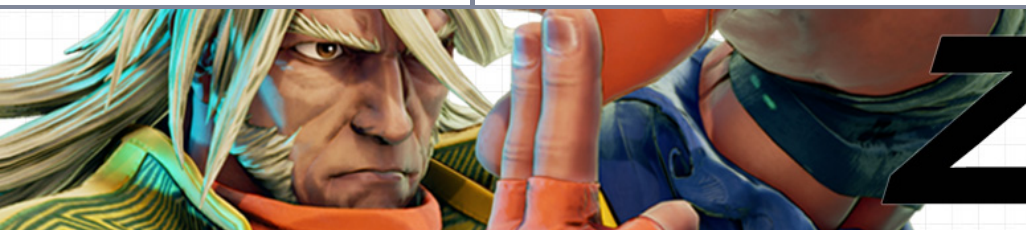
ED

変更箇所

調整内容

サイコアンカー・エア（VS I 溜め無し版）

頭上付近や遠距離の相手に対して初段ヒット時、2段目が当たらない現象を緩和しました



ZEKU

変更箇所

調整内容

[老]梟（VS I）

特定の状況で初段ヒット時、2段目が相手に当たらない現象を緩和しました
※この変更により、ヒット後の状況が変わっています



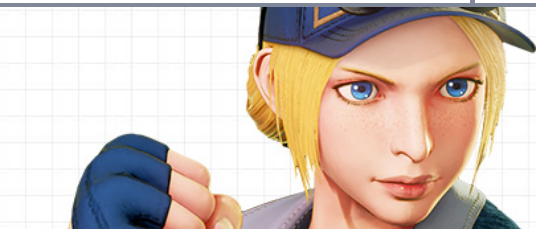
BLANKA

変更箇所

調整内容

やられモーション（しゃがみ）

攻撃を受けた際、やられ判定が横方向に拡大される現象を修正しました



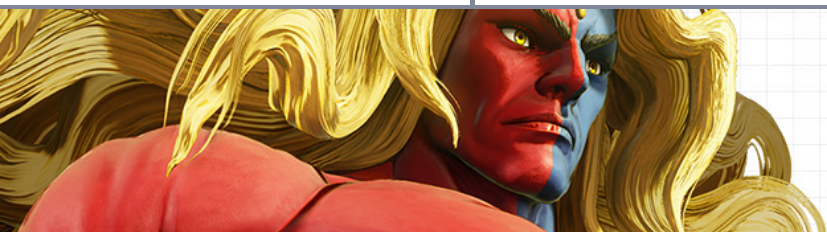
LUCIA

変更箇所

調整内容

【通常】ナビングニードル

空中カウンターヒット時の相手の吹き飛びを、空中ノーマルヒット時と同等に変更しました



GILL

変更箇所

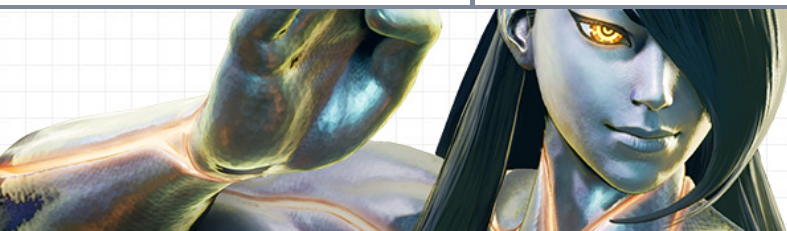
調整内容

立ち強P

ホールド版に移行するタイミングを動作開始から5F目⇒7F目に変更し、意図せずホールド無し版の発生が遅くなってしまう現象を緩和しました

【VT II】ディレイフリーズランス

遠距離で初段がヒットした場合も2段目をヒットしやすく変更し、攻撃ヒット時に属性が付与されない現象を緩和しました



SETH

変更箇所

調整内容

しゃがみ強P

動作開始7F目のやられ判定を一部のみ飛び道具無敵に変更し、飛び道具に対する有効度を前回の調整以前と同程度にしました

【ネカリ】円盤の導き（VS I）

画面端で空中ダメージ中の相手を追い越さないように変更しました



AKIRA

変更箇所

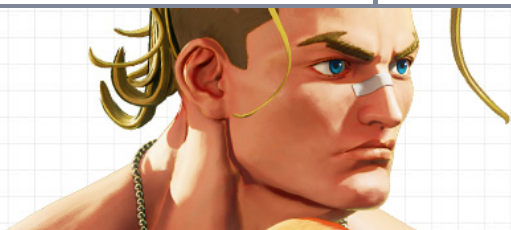
調整内容

EX 旋蹴舞

しゃがみ弱Pからキャンセル発動時、最終段ヒット時に破天の構でキャンセル出来なかった現象を修正しました

通天打（VS II）

破天の構から発動した通天打以外も、画面端で空中ダメージ中の相手を追い越さないように変更しました



LUKE

調整方針

ルークは前回のゲーム全体の調整方針に対して、調整内容に不足があったと判断した箇所を見直しています。

前回の調整では、中距離で用いるけん制技の中で、リスクが低くヒット時の見返りが大きい技に関してリスクを増やし、一辺倒な技振りをする相手に対応されやすくなるようにする方針で、様々な技の調整を行いました。

ルークの【しゃがみ中K】もその対象でしたが、ノーゲージのリターンがそれほど大きくないことを考慮して、リスクの増加を控えめにしていました。

しかしながら、技自体のリーチや、EX技を用いた時の攻撃力等を改めて考慮した結果、技性能を落とした他のキャラクターと比べて調整が不十分だったと判断し、性能を見直しました。

【立ち中K】も同様に、通常時のリターンが低いかわりにけん制技として高性能な状態でしたが、Vトリガーを絡めた時の爆発力が高く、Vゲージが溜まった状態からは【立ち中K】以外のけん制技を使用するメリットが薄くなっていたため、リスクリターンの見直しを行い、状況に応じた技の使い分けが必要になるようにしています。

【中サンドブラスト】はリスクこそあるもののカバー範囲が広く、強度を使い分ける意味の薄さや相手の対応手段の少なさに繋がっていた為、射程を短くしています。

【立ち弱P】は展開の早さから相手側に必要以上に難しい対応を要求していたため、ヒット・ガードストップの増加により対応難易度を下げる調整を行いました。

変更箇所

調整内容

立ち弱P

ヒット・ガードストップを8F⇒12Fに変更しました

立ち中K

- ①硬直中のやられ判定を拡大しました
- ②Vトリガー、ロックブレイカーでのキャンセルタイミングを4F遅くしました

しゃがみ中K

- ①空振り時、硬直を14F⇒18Fに変更しました
- ②空振り時、硬直中のやられ判定を拡大しました

変更箇所	調整内容
中サンドブラスト	攻撃持続を7F⇒6Fに変更しました