

ADJUSTMENTS

CE 202003 Ver.

全ファイター共通

変更箇所

調整内容

攻撃判定を内側に拡大した技に関して

特定の動作で相手に密着した際に一部の攻撃が空振りしてしまう現象が発生していた為、該当する技の攻撃判定を内側に拡大する事で対応を行いました。調整された技はキャラクター毎の調整リストをご確認ください。
拡大した攻撃判定はバトルに与える影響を考慮し、背後や空中にいる相手にはヒットしない設定となっています。

その他、軽微な不具合を修正しています。

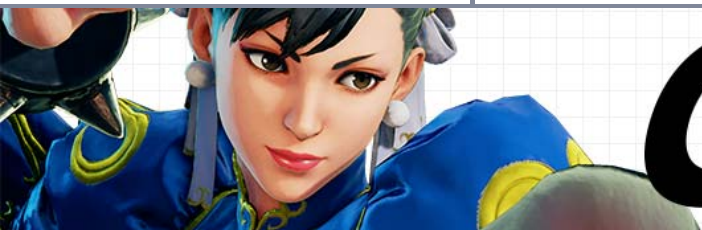


RYU

変更箇所

調整内容

前ステップ	動作後半に設定されていた不要なリバーサル判定を削除しました
【通常/VT1】しゃがみ中P	攻撃判定を内側に拡大しました
【VT1】波動拳 (Lv2・3)	発動時の攻撃判定を内側に拡大しました
入り身 (VS II)	<ul style="list-style-type: none"> ①当て身非成立時の攻撃判定を前方に拡大しました ②当て身非成立時の攻撃をVトリガーキャンセル対応技に変更しました ③当て身非成立時の攻撃の吹き飛び距離を減少しました ④当て身成立時の暗転時間を長くし、攻撃発生までを速くしました ⑤当て身成立時の初段ヒット効果を膝崩れに変更しました ⑥当て身成立時の初段が地上ヒットした際のヒットバックを減少しました ⑦当て身成立時の初段が空中ヒットした際の吹き飛び距離を減少しました ⑧当て身成立時の2段目動作中、押し合い判定を上方向に拡大しました

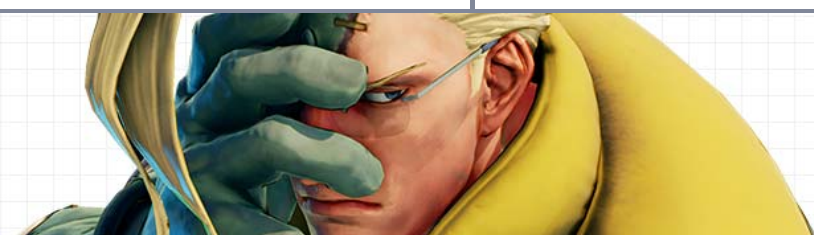


CHUN-LI

変更箇所

調整内容

【通常/VT1】しゃがみ中K	攻撃判定を内側に拡大しました
【通常/VT1】覇山蹴 (VS II)	<ul style="list-style-type: none"> ①攻撃判定を前方に拡大しました ②地上判定になるタイミングを攻撃判定発生1F前に変更しました



NASH

変更箇所

調整内容

しゃがみ中K	攻撃判定を内側に拡大しました
ジャンピングソバット	攻撃判定を内側に拡大しました
EXソニックサイズ (VS II 版)	特定の状況で3段目のみ空振りしてしまう現象が発生していた為、3段目の空中コンボカウントを緩和しました

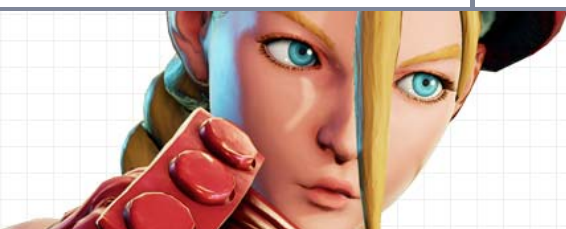


VEGA

変更箇所

調整内容

しゃがみ中P	攻撃判定を内側に拡大しました
サイコリジェクト (VS I)	飛び道具吸収後の攻撃の、発動時の攻撃判定を内側に拡大しました
ヘルズワープ (VS II)	ガードバックを拡大しました



CAMMY

変更箇所

調整内容

アクセルスピナックル (VS I)	攻撃判定を内側に拡大しました
-------------------	----------------



BIRDIE

変更箇所

調整内容

立ち弱K	攻撃判定を内側に拡大しました
しゃがみ弱P	攻撃判定を内側に拡大しました
しゃがみ強K	攻撃判定を内側に拡大しました
しゃがみ中K	攻撃判定を内側に拡大しました
チューイングタイム (VS II)	EXブルホーン・EXブルヘッドからキャンセル発動可能に変更しました
ブルドロップ	2段目の攻撃判定を内側に拡大しました
ハンギングチェーン (弱・中・EX)	攻撃判定を内側に拡大しました
ブルリベンジャー	攻撃判定を内側に拡大しました

変更箇所

調整内容

ブルヘッド (VT I 版)

攻撃判定を内側に拡大しました



KEN

変更箇所

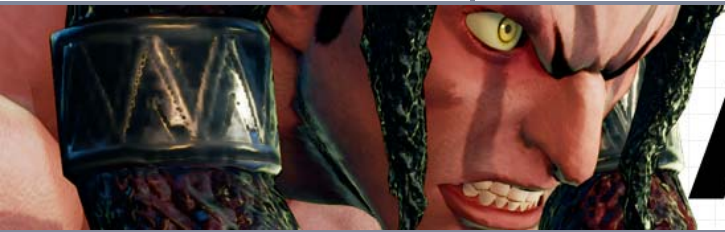
調整内容

立ち弱P

攻撃判定を内側に拡大しました

しゃがみ弱P

攻撃判定を内側に拡大しました



NECALLI

変更箇所

調整内容

しゃがみ中P

攻撃判定を内側に拡大しました

【通常/VT I /VT II】力の集約 (VS I、4入力版)

攻撃判定を内側に拡大しました

【通常/VT I /VT II】地を這う獣 (VS II)

①相手キャラクターに触れた際に攻撃が発生する判定を弾の内側に下げました
②飛び道具無敵が硬直終了7F前に切れるよう変更しました



BALROG

変更箇所

調整内容

立ち弱P (爪・素手)

攻撃判定を内側に拡大しました

立ち中P (爪)

攻撃判定を内側に拡大しました

しゃがみ弱P (爪)

攻撃判定を内側に拡大しました

しゃがみ中P (爪・素手)

攻撃判定を内側に拡大しました

しゃがみ強K

攻撃判定を内側に拡大しました

バスタークロー

攻撃判定を内側に拡大しました

変更箇所	調整内容
ブラッディベージェ・ルージュ (VT I)	攻撃判定を内側に拡大しました
スカイハイクロー	空中判定になる直前に特定の攻撃をヒットさせると不自然な挙動になっていた為、空中判定になるフレームを7F⇒5Fに変更しました
ブラッディレイン	初段のヒットストップを15F⇒8Fとし、初段ヒット後無敵となる前に特定の飛び道具によるダメージを受けてしまう現象を緩和しました



変更箇所	調整内容
立ち中P	攻撃判定を内側に拡大しました
しゃがみ弱K	攻撃判定を内側に拡大しました
しゃがみ中K	攻撃判定を内側に拡大しました
しゃがみ強K	攻撃判定を内側に拡大しました
熱血マイクパフォーマンス (VS I) (N・6入力)	攻撃判定を内側に拡大しました
気合注入! (VS II)	①VT II キャンセル対応技に変更しました ②当て身成立時、押し合い判定を上方向に拡大しました
弱シューティングピーチ	攻撃判定を前方に拡大しました
中シューティングピーチ	攻撃持続を8F⇒10Fに変更しました
EXシューティングピーチ	2段目のヒットバック・吹き飛び距離を減少し、地上・空中ヒット共に3段目がヒットし辛かった現象を緩和しました



変更箇所	調整内容
【通常/VT II】ウイング・ストローク (VS II)	発動直後の後ろに下がる動作から前に戻るまでと、派生版のジャンプ攻撃のやられ判定を拡大しました

変更箇所

調整内容

【通常/VT II】空中ウイング・スパイク (VS II)	ヒット・ガード・空振り時の着地硬直を5F増加しました
【通常】EX空中ウイング・スパイク (VS II)	ガード時の着地硬直を5F増加しました
イウサール (VT I)	発動時の攻撃判定を内側に拡大しました
【通常/VT II】ワールウインド・ショット (全強度)	①発動時の攻撃判定を内側に拡大しました ②動作中のやられ判定を横方向に拡大しました
EXスピニング・ミキサー	着地後の硬直を16F⇒26Fに変更しました
ハブーブ	発動時の攻撃判定を内側に拡大しました



変更箇所

調整内容

しゃがみ強K	攻撃判定を内側に拡大しました
不動双掌 (VS II)	①飛び道具相殺時にVゲージが増加するよう変更しました ②ホールド無し版がクラッシュカウンターした際の吹き飛び距離を減少しました ③ホールド無し版の発生を12F⇒11Fに変更しました ④ホールド版からキャンセル発動したEX刹歩の硬直を2F減少しました ⑤空中コンボカウントを緩和しました



変更箇所

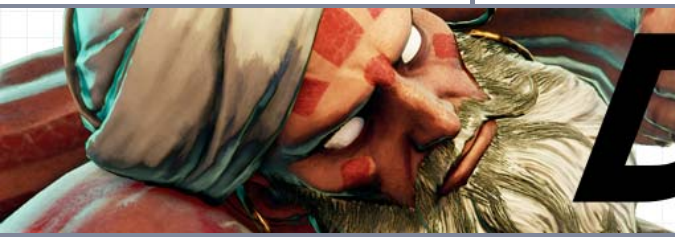
調整内容

アイアンマッスル (VS I)	後方ステップキャンセルの先行入力マッスルウォークにも有効になっており、意図せずマッスルウォークが発動する現象が発生していた為、マッスルウォークへの先行入力を削除しました
-----------------	--



LAURA

変更箇所	調整内容
しゃがみ弱P	攻撃判定を内側に拡大しました
しゃがみ強K	攻撃判定を内側に拡大しました
【VT I】 ボルティーライン (VS I)	1~2F間キャラクターの中心軸が動いていた為、動かないように変更しました



DHALSIM

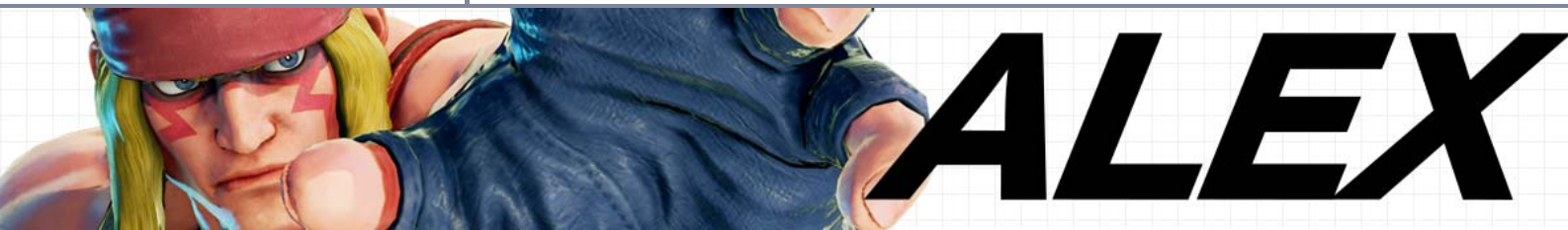
変更箇所	調整内容
立ち弱K	攻撃判定を内側に拡大しました
立ち強P	攻撃判定を内側に拡大しました
ヨガイマーラ (Vリバーサル)	攻撃判定を内側に拡大しました
ヨガサンサーラ (VT II)	攻撃判定を内側に拡大しました
ヨガフレイム	攻撃判定を内側に拡大しました
EXヨガゲイル	空振り時のキャンセルVSがVS Iのみとなっていた為、VS IIも発動できるよう変更しました



F.A.N.G

変更箇所	調整内容
立ち弱K	攻撃判定を内側に拡大しました
しゃがみ弱K	攻撃判定を内側に拡大しました
しゃがみ中K	攻撃判定を内側に拡大しました

【通常/VT I】二升毒(VS I)	発動時の攻撃判定を内側に拡大しました
【通常】双毒舞 (VS II)	ヒット時の相手の吹き飛び時間を増加しました



しゃがみ強K	攻撃判定を内側に拡大しました
チョップ	攻撃判定を内側に拡大しました
リアット	特定の状況で近距離の相手に当たりづらい現象が発生していた為、体部分の攻撃判定を下方方向に拡大しました
オーバーチェイン (VS II)	EXフラッシュチョップ、EXスラッシュエルボー、EXエアスタンピートからキャンセルで発動可能に変更しました
EXスラッシュエルボー (VS II版)	空中コンボカウントを緩和しました



立ち弱K	攻撃判定を内側に拡大しました
【通常/VT I】ソニックブレイド (VS I)	攻撃判定を内側に拡大しました
ダイブソニック (VS II) ※各種ターゲットコンボからキャンセル発動した場合、右記①・②は非対応となります。	<p>①全体動作を54F⇒59Fに変更しました ※ジャンプするまでを3F遅くし、攻撃発生が22F⇒25Fとなっています。また、着地後の硬直を13F⇒15Fに変更しています ※ヒット・ガード時の硬直差は変更ありません</p> <p>②足元のやられ判定が飛び道具無敵になるタイミングを7F⇒13Fに変更しました</p> <p>③攻撃判定を下方方向に縮小しました</p> <p>④ジャンプ中のやられ判定を下方方向に拡大しました</p> <p>⑤ガードバックを縮小しました</p>
ソニックハリケーン	攻撃判定を内側に拡大しました



IBUKI

変更箇所

調整内容

撒菱 (VS II)	発生から接地するまでの間、攻撃で撒菱を消せるよう変更しました
風魔手裏剣・白雨 (VT II)	発動時の攻撃判定を内側に拡大しました
風魔手裏剣・黒風 (VT II)	発動時の攻撃判定を内側に拡大しました
苦無(全強度)	発動時の攻撃判定を内側に拡大しました
苦無一気投げ	発動時の攻撃判定を内側に拡大しました



M. BISON

変更箇所

調整内容

立ち弱P	攻撃判定を内側に拡大しました
しゃがみ弱P	攻撃判定を内側に拡大しました
しゃがみ中P	攻撃判定を内側に拡大しました
しゃがみ弱K	攻撃判定を内側に拡大しました
しゃがみ中K	攻撃判定を内側に拡大しました
ハードスマッシャー (VS I)	攻撃判定を内側に拡大しました
ハードプレッシャー (VS I)	攻撃判定を内側に拡大しました
バッファローズウィング (VS I)	攻撃判定を内側に拡大しました
バッファロープレッシャー (VS I)	攻撃判定を内側に拡大しました
ダッシュグランドブロー (全強度)	攻撃判定を内側に拡大しました



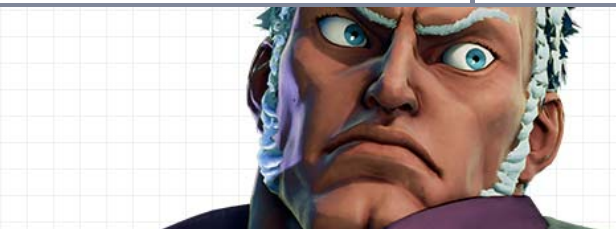
JURI

変更箇所

調整内容

風破円斬 (VS II)

- ①溜め動作を53F⇒50Fに変更しました
- ※溜めが完了するタイミングは動作終了時となっています



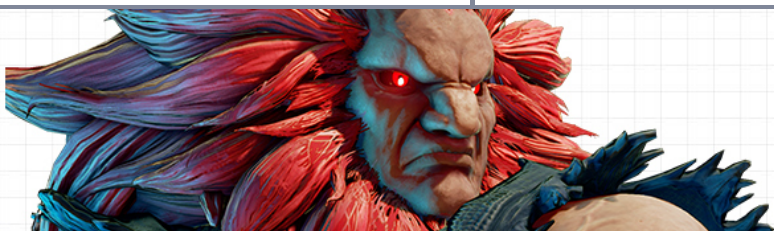
URIEN

変更箇所

調整内容

メタリックスフィア(通常版弱・中/EX版弱・中)

- 攻撃判定を内側に拡大しました



GOUKEN

変更箇所

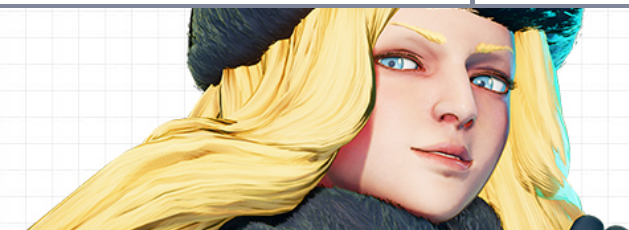
調整内容

しゃがみ弱P

- 攻撃判定を内側に拡大しました

気合 (VS II)

- ①ホールド中、特定のタイミングでコマンドを入力することで、赤鴉豪焦破が強化されるよう変更しました
- ②飛び道具を消した際の硬直を10F減少しました
- ③空中コンボカウントを制限しました
- ④踏みつけ部分のダメージを80⇒50に変更しました
- ⑤踏みつけ部分のスタン値を80⇒50に変更しました
- ⑥踏みつけ部分のVゲージ増加量を80⇒40に変更しました
- ⑦頭上部分の攻撃判定のダメージを100⇒80に変更しました
- ⑧頭上部分の攻撃判定のスタン値を100⇒80に変更しました
- ⑨頭上部分の攻撃判定のVゲージ増加量を120⇒90に変更しました



KOLIN

変更箇所

調整内容

【通常】立ち弱P・しゃがみ弱P

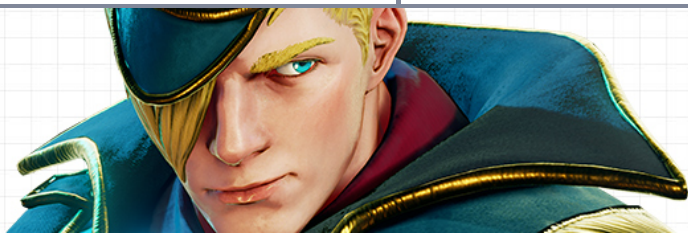
- フロストタワーがキャンセル発動できなかった現象を修正しました

変更箇所

調整内容

【通常】ヘイルストーム（全強度）

飛び道具が後方にある際に立ちガードをしようとする時、不自然な挙動となる現象を修正しました



ED

変更箇所

調整内容

立ち弱K

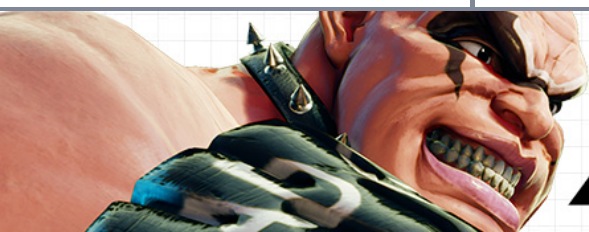
攻撃判定を内側に拡大しました

しゃがみ中P

攻撃判定を内側に拡大しました

サイコキャノン（VT I）

発動時の攻撃判定を内側に拡大しました



ABIGAIL

変更箇所

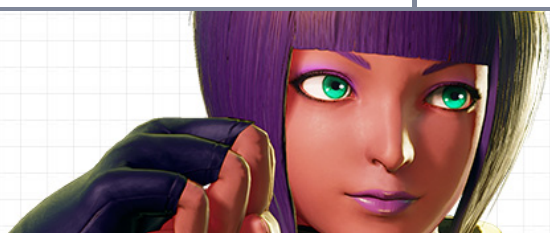
調整内容

しゃがみ弱K

ヒットバックを拡大しました

【通常/VT I】EXナイトロチャージ

①地上ヒット時のヒット効果を膝崩れに変更しました
②空中コンボカウントを制限しました



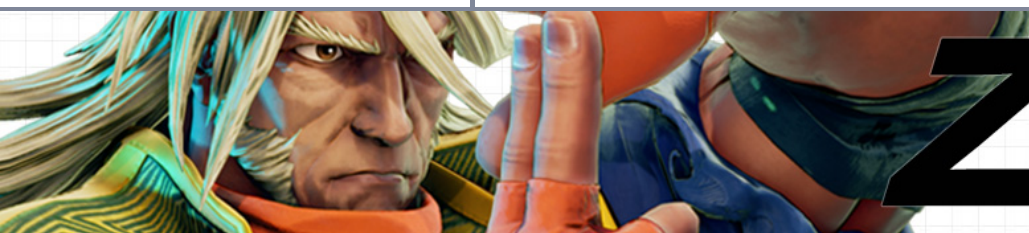
MENAT

変更箇所

調整内容

ソウルスパイラル（VS II）

水晶保持時の攻撃持続を8F⇒10Fに変更しました



ZEKU

変更箇所

調整内容

（老）口寄せ 蒔威（VS II）

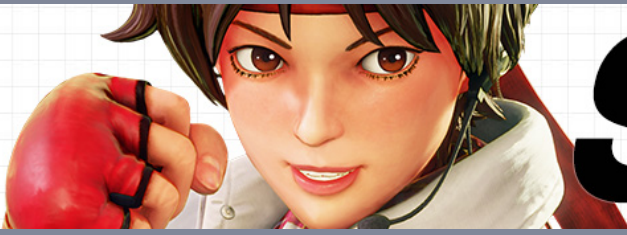
①宿命へのキャンセルタイミングを5F早くしました
②蒔威の出現タイミングを30F⇒29Fに変更しました
③全体動作を65F⇒64Fに変更しました

変更箇所

調整内容

(若) 口寄せ 毘居 (VS II) 赤
布の陣・白爪の陣

- ①宿命へのキャンセルタイミングを5F早くしました
- ②毘居の出現タイミングを30F⇒29Fに変更しました
- ③全体動作を65F⇒64Fに変更しました



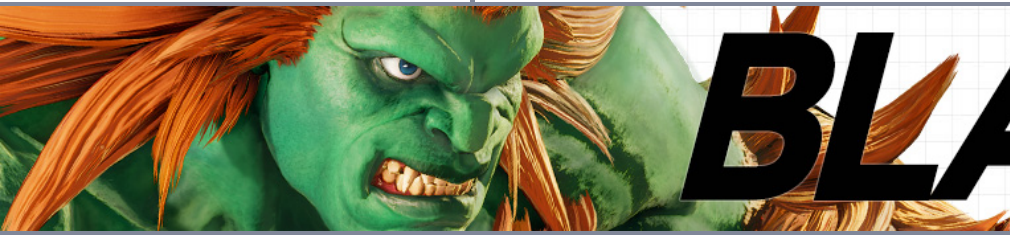
SAKURA

変更箇所

調整内容

春疾風 (VS II)

地上ヒット時の吹き飛び時間を増加しました



BLANKA

変更箇所

調整内容

立ち弱P

攻撃判定を内側に拡大しました

立ち強K

攻撃判定を内側に拡大しました

しゃがみ弱P

攻撃判定を内側に拡大しました

しゃがみ弱K

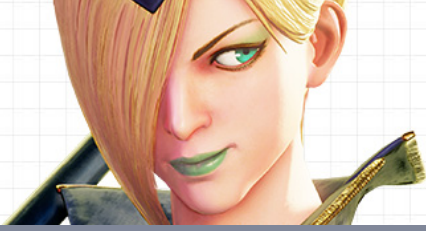
攻撃判定を内側に拡大しました

しゃがみ中K

攻撃判定を内側に拡大しました

アマゾンリバーラン

攻撃判定を内側に拡大しました



FALKE

変更箇所

調整内容

立ち強K

- ①足首より内側の攻撃判定がしゃがみ状態の相手にヒットするよう変更しました
- ②硬直を22F⇒23Fに変更しました
※クラッシュカウンター発生時以外の、ヒット・ガード時の硬直差も変更されています
- ③攻撃判定発生1F前にやられ判定を追加しました
- ④攻撃した足のやられ判定が消失するタイミングを5F延長しました
- ⑤攻撃した足のやられ判定が消失したタイミングから硬直終了まで、腰から足元にかけてやられ判定を追加しました
- ⑥ガードバックを縮小しました

ツヴァイトリット

- ①しゃがみ状態の相手にヒットするよう変更しました
- ②ガード時の硬直差を-9F⇒-14Fに変更しました
- ③ガードバックを縮小しました



CODY

変更箇所

調整内容

レンチフィスト (VS II)

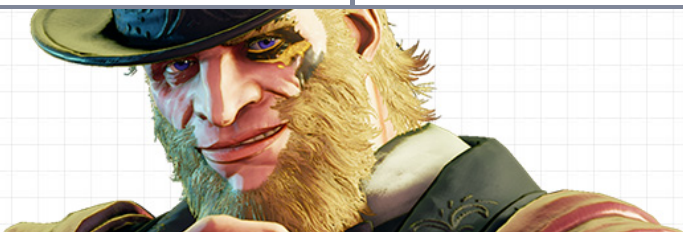
攻撃判定発生前に、一部の飛び道具を避けられなかった現象を修正しました

ランバースweep (VS II)

攻撃判定発生前に、一部の飛び道具を避けられなかった現象を修正しました

スナイプショット

攻撃判定を内側に拡大しました



G

変更箇所

調整内容

しゃがみ中P

攻撃判定を内側に拡大しました

しゃがみ強P

攻撃判定を内側に拡大しました

しゃがみ強K

攻撃判定を内側に拡大しました

G・プロテクション (VS2)

キャンセル版のやられ判定を前方に拡大しました

変更箇所

調整内容

G・スマッシュ・オーバー
(Lv3/EX/VT I)

攻撃判定を内側に拡大しました

G・スマッシュ・アンダー (全強度/全Lv)

攻撃判定を内側に拡大しました



SAGAT

変更箇所

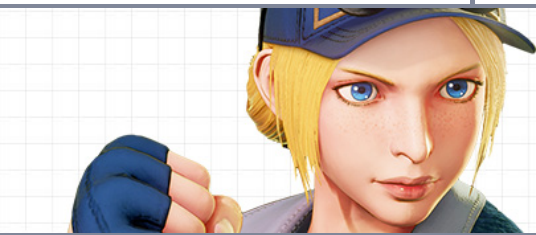
調整内容

タイガーニークラッシュ (VスキルII版)

- ①膝部分のやられ判定を縮小しました
- ②ヒット・ガード時の硬直を2F減少しました

EXタイガーニークラッシュ (VスキルII版)

- ①膝部分のやられ判定を縮小しました
- ②ヒット・ガード時の硬直を2F減少しました



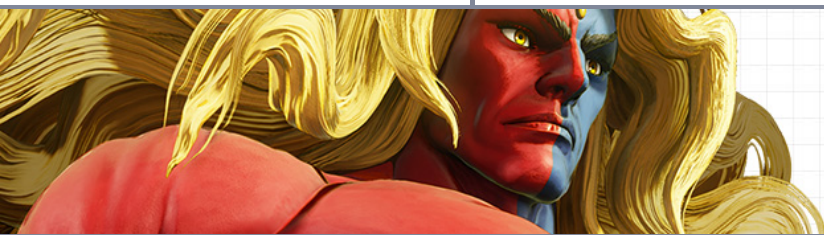
LUCIA

変更箇所

調整内容

【通常/VT I】アレストヒール
(VスキルII)

- ①通常版のガードバックを拡大しました
- ②ガード待機矩形を拡大しました



GILL

変更箇所

調整内容

パイロリバースキック (Vリバーサル)

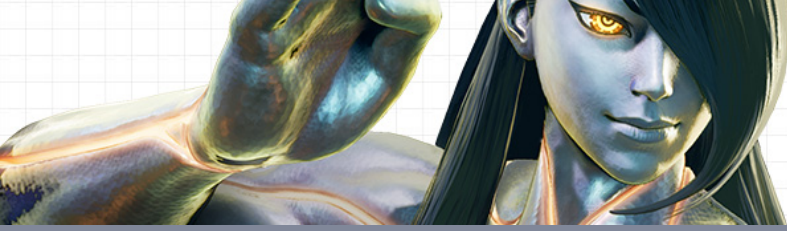
ガードバックを縮小しました

【VT I/VT II】ディバインコメント

Vタイマーを消費せず発動できるよう変更しました

セラフィックウイング

- ①特定の状況で初段から2段目以降が連続ヒットしなくなる現象を修正しました
- ②パイロ/クリオサイバーリアットからキャンセル発動した際、アーマー技で受け止められないよう修正しました



SETH

変更箇所

調整内容

スピンペンデュラム (VS II)

ガード時にサイクロンディザスターへ派生した際、連続ガードになるよう変更しました