

ADJUSTMENTS

GE 202108 Ver.

全ファイター共通

変更箇所

調整内容

コンボカウントについて

調整リストに記載されている各種コンボカウントの調整についての説明となります。

・コンボカウント始動値

該当技から空中コンボが始動された際の数値となります。

コンボカウント始動値が小さくなれば以降の空中コンボが入りやすくなり、大きくなれば入りにくくなります。

・コンボカウント加算値

該当技が空中コンボに組み込まれた際に加算される数値となります。

コンボカウント加算値が小さくなれば以降の空中コンボが入りやすくなり、大きくなれば入りにくくなります。

・コンボカウント上限値

該当技が空中コンボ中にどこまでヒットするかを設定する数値となります。

技に設定されているコンボカウント上限値が大きい程、空中コンボに組み込みやすい技となります。

V-シフトのコマンド変更について

「方向キー前もしくは後ろ+中K+強P」と入力した場合にも、V-シフトが発動するように変更しました。

V-シフトはストリートファイターVの防御行動としては強力な性能となっています。

それゆえに、ガード・後退と併用できた場合に、従来の駆け引きを大きく崩してしまう懸念があったため、実装時はニュートラル限定というコマンドになっていました。

しかしながら本作では、攻撃がヒットする直前にガードのみ可能なタイミングが存在しており、

この仕様のために、V-シフトの入力が間に合っているように見えても、ガードもV-シフトも成立しないという現象が発生することがあります。

単純に入力精度が求められるだけではなく、上記仕様との相性の悪さもあり、V-シフトの活用が想定以上に難しく感じられるようになってしまっていました。

これは望ましい状態ではないため、バトルへの影響度なども含めて協議した結果、前後入力中もV-シフトが出せるようにすることで、本システムの使い勝手を向上させることになりました。

尚、しゃがみガードから直接発動可能とすると、防御性能が高くなりすぎてしまうと想定された為、方向キーが下方向に入力されている場合は発動不可能なままとなります。

その他、軽微な不具合を修正しています。



CHUN-LI

調整方針

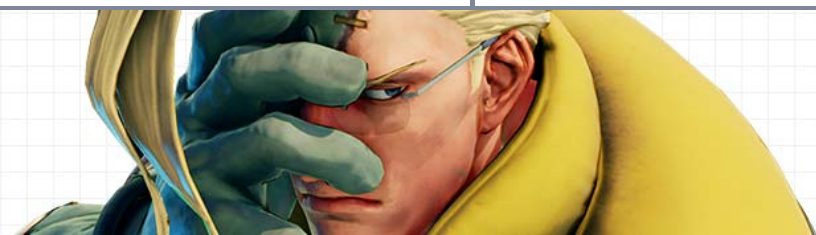
春麗はバトル中に発生していた不具合修正のみとなります。

変更箇所

調整内容

しゃがみ弱P

攻撃持続3F目がヒット/ガードした際に、Vトリガーがキャンセル発動出来なかった現象を修正しました



NASH

調整方針

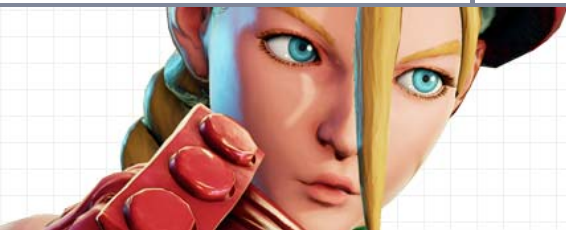
ナッシュはバトル中に発生していた不具合修正のみとなります。

変更箇所

調整内容

しゃがみ弱P (連打キャンセル版)

攻撃持続3F目がヒット/ガードした際に、必殺技やVトリガー等がキャンセル発動出来なかった現象を修正しました



CAMMY

調整方針

キャミィはバトル中に発生していた不具合修正のみとなります。

変更箇所

調整内容

立ち弱P/しゃがみ弱P/しゃがみ弱K

連打キャンセル時、デルタアンブッシュ/デルタステップがキャンセル発動できなかった現象を修正しました

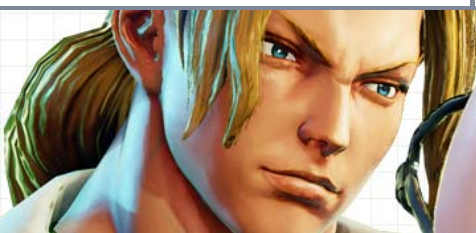


KEN

調整方針

ケンにはバトル中に発生していた不具合修正のみとなります。

変更箇所	調整内容
立ち弱P/しゃがみ弱P	攻撃持続2F目以降がヒット/ガードした際に、必殺技やVトリガー等がキャンセル発動出来なかった現象を修正しました
しゃがみ強P	攻撃持続2F目以降がカウンターヒットした際に、のけぞり時間が増加していなかった現象を修正しました



BALROG

調整方針

「スカイハイクロー」はコマンドの仕様上、上りジャンプ攻撃での空対空を狙った際などに暴発しやすい技になっていました。

この技は主な用途が奇襲や飛び道具への対抗策となっており、そこまで使用頻度の高い技では無い為、コマンドを通常版はPボタンを2つ同時押し、EX版を3つ同時押しとする事で暴発しにくいように変更しました。

Vリバーサルである「バックスラッシュ」の変更も、「スカイハイクロー」の調整に合わせたものとなります。コマンド変更により「EXスカイハイクロー」のコマンドが「バックスラッシュ」と重複するようになり、ガード直後に前方への「EXスカイハイクロー」が極端に出しづらい状態になっていました。

本件を解消する為、「バックスラッシュ」入力時に前斜め上方向にキー入力が行われていた場合、「バックスラッシュ」が発動しないようにするといった対応を行っています。

VトリガーIIの「フラッシュアーチ・ロッサ」「フラッシュアーチ・グラナーテ」は、特定のキャラクターに追撃の「中オーロラスピンエッジ」が当たらない状態だった為、僅かに横方向への吹き飛び距離を減少し、コンボが成立するように変更しています。

変更箇所	調整内容
スカイハイクロー	通常版を「↓溜め↑+PP」に、EX版「↓溜め↑+PPP」にコマンドを変更しました
バックスラッシュ (Vリバーサル)	コマンド入力時に方向キーが上方向に入力されていた場合、発動しないように変更しました
【VT II】フラッシュアーチ・ロッサ/フラッシュアーチ・グラナーテ	攻撃ヒット時の吹き飛び距離を減少しました



RAINBOW MIKA

調整方針

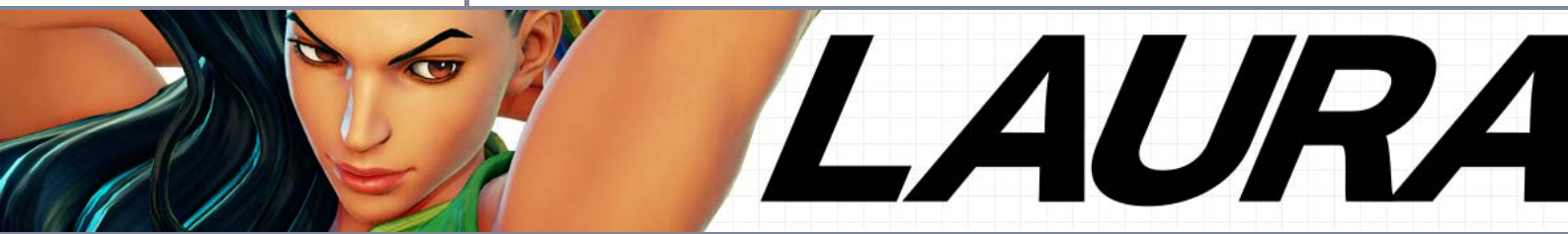
ミカはバトル中に発生していた不具合修正のみとなります。

変更箇所

調整内容

【VT I】 上からナデシコ/前からナデシコ/後ろからナデシコ/
【VT II】 スピニングチェアー!/反則上等!

ナデシコによる攻撃をガード中の相手に対し、中・下段攻撃が立ち・しゃがみガードどちらでもガードできていた現象を修正しました



LAURA

調整方針

ララはバトル中に発生していた不具合修正のみとなります。

変更箇所

調整内容

【通常/VT I】 イナズマスピノールド (CA)

発動時のKボタンの入力が、離し入力に対応していなかった現象を修正しました



GUILE

調整方針

ガイルはバトル中に発生していた不具合修正のみとなります。

変更箇所

調整内容

立ちガード

特定の攻撃を立ちガードした際に、やられ判定がしゃがみガード相当の大きさになっていた現象を修正しました



URIEN

調整方針

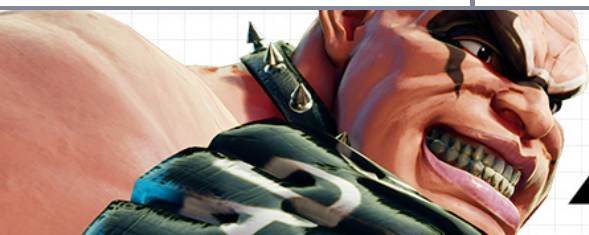
ユリアンはバトル中に発生していた不具合修正のみとなります。

変更箇所

調整内容

エイジスリフレクター (VT I)

一度画面外に出た後、再度画面内に表示された際に、攻撃判定が消えていた現象を修正しました



ABIGAIL

調整方針

アビゲイルは吹き飛び中のやられ判定がキャラクターの表示よりも下方向に位置していた為、見た目に合わせて上部を攻撃しても攻撃が当たらない状態になっていました。

今回はグラフィックを下方向に移動する事で、やられ判定と見た目の差異が少なくなるよう修正を行っています。

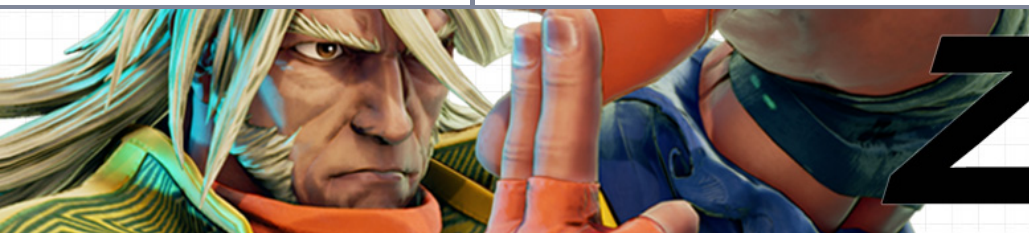
修正箇所はグラフィックのみとなり、やられ判定の位置や大きさの変更はありません。

変更箇所

調整内容

空中吹き飛びやられ

吹き飛び中のキャラクターのグラフィックを下方向に移動しました
※やられ判定の変更は無く、見た目のみの変更となります



ZEKU

調整方針

是空 (若) はバトル中に発生していた不具合修正のみとなります。

変更箇所

調整内容

[若]立ち弱P

連打キャンセル時、VT I・VT II 各種専用技がキャンセル発動できなかった現象を修正しました



KAGE

調整方針

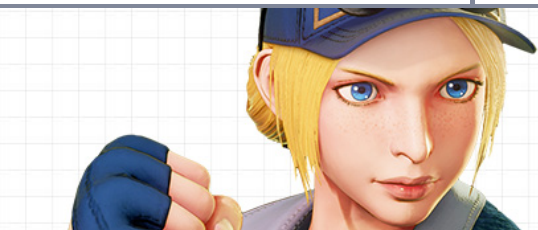
Vトリガー1発動中の「赤影拳」を画面端でコンボに組み込んだ際に、相手の高度や直前にヒットさせた技によって、相手を飛び越えて空振りしてしまうケースがありました。
 今回の調整では攻撃前の押し当たり判定を変更し、このような状況でヒットしやすくなるように調整しました。

変更箇所

調整内容

【VT1】赤影拳 (VSII)

攻撃判定発生前の押し当たり判定を下方向に拡大し、画面端でコンボに組み込んだ際、特定の状況で空振りしていた現象を緩和しました



LUCIA

調整方針

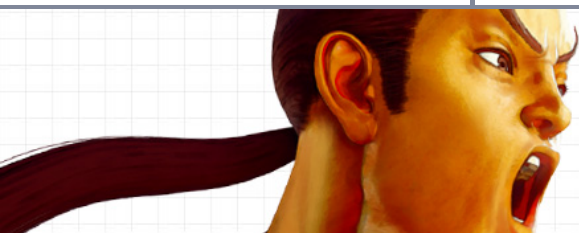
ルシアはバトル中に発生していた不具合修正のみとなります。

変更箇所

調整内容

しゃがみガード

特定の攻撃をしゃがみガードした際に、押し当たり判定が前方向に拡大されていた現象を修正しました



DAN

調整方針

強化版の「我道拳」はヒット時のコンボカウントを調整し、追撃しやすくなるように変更しました。
 「必勝無頼拳」は特定の画面位置でヒットさせた際に、不自然な位置から演出が始まってしまう現象が発生していたので、ヒット時の演出開始位置を固定する対応を行っています。

変更箇所

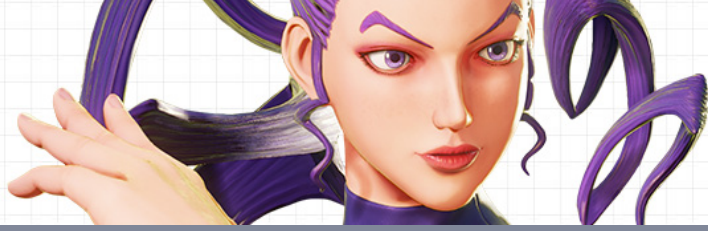
調整内容

我道拳 (強化版)

- ①コンボカウント始動値を下げました
- ②コンボカウント加算値を下げました

必勝無頼拳 (CA)

ヒット時に必ずステージ中央付近から演出が始まるように変更しました



ROSE

調整方針

ローズは一部の技の扱いが難しくなりすぎていた為、そこの改善を行っています。

「立ち中P」は攻めの起点として使用する技ですが、その後に連係させる技のリーチが短い為、有効活用できる間合いがシビアになっていました。

今回の調整では有利フレームが増えた為、リーチの長い「しゃがみ中K」が連続ヒットするようになり、ガード時の攻め継続も行いやすくなっています。

コンボが繋がりにすぎた事を抑制する目的でヒットバックを少しだけ拡大していますが、ガードバックは変更していないので、以前とほぼ変わらない感覚で使用することもできます。

「ソウルパニッシュ」は停滞時に相手の飛び道具を相殺し、攻撃判定を放つという特性を持ちますが、相殺に成功した場合の有利時間が短く、難易度の割に見返りが少ない状態でした。

今回は相殺で発生した攻撃判定ヒット時の効果を変更し、成功時には明確に攻めの起点となり、状況次第では空中コンボを狙える程有利時間を得られるようにしました。

Vスキル1はランダム効果である上に発動タイミングが難しく、特殊効果を活かしづらかったので、発動できる箇所や使い道を増やしています。

Vスキル2は発動さえできれば強力というコンセプトですが、技の性質上、有利フレームがブレやすくなっており、強い状況を活かす判断が難しくなっていました。そこで、ヒットストップを増やすことで猶予を伸ばし、コンボや連係に繋ぐ難易度を下げました。

変更箇所

調整内容

立ち中P	<ul style="list-style-type: none">①ヒットバックを拡大しました②ヒット時の硬直差を+6F⇒+7Fに変更しました③ガード時の硬直差を+2F⇒+3Fに変更しました
ソウルバインド(EX含む全強度)	<ul style="list-style-type: none">①動作開始～攻撃発生1F前までの対空無敵を、頭部のみ⇒腰部分までに変更しました②攻撃判定を上方向に拡大しました③攻撃持続と、攻撃持続中の全身対空無敵となる時間を6F⇒9Fに変更しました
弱ソウルバインド	自身より後方にいる相手にヒットするように変更しました
EXソウルバインド	ヒット時にソウルフォーチュンでキャンセル可能に変更しました
【通常/VT II】ソウルパニッシュ	<ul style="list-style-type: none">①設置中に飛び道具を相殺した際、ダメージが20増加するように変更しました②設置中に飛び道具を相殺した際のヒット効果を、地上のけぞり⇒吹き飛びダウンに変更しました
ソウルフォーチュン (VS I)	必殺技キャンセル対応技からキャンセル発動可能に変更しました

ソウルフォーチュン(紫・緑) (VS I)	①空中の相手にもヒットするように変更しました ②攻撃判定を後方に拡大しました ③ヒット・ガードストップを4F⇒6Fに変更しました ④ヒット時の硬直差を-4F⇒-2Fに変更しました ⑤ガード時の硬直差を-8F⇒-6Fに変更しました ⑥コンボカウント上限値を上げました
ソウルサテライト (VS II)	①必殺技キャンセル対応技からキャンセル発動可能に変更しました ②Vゲージ増加量を30⇒60に変更しました ③ヒット・ガードストップを6F⇒10Fに変更しました