

■ウルトラストリートファイターIV Ver1.03⇒Ver1.04変更点

| | | |
|---------|---------------------------------------|---|
| リュウ | 近距離立ち強K | ・硬直を「15F」⇒「17F」に。 ・立ち状態の相手にヒット/ガードさせた時の相手の硬直時間を「3F」増加。 ・しゃがみ状態の相手にヒット/ガードさせた時の相手の硬直時間を「2F」増加。 ・2段目をEXセービング/EXレッドセービング/SCでキャンセル可能に。 |
| | 弱波動拳 | 弾速を若干遅く。 |
| | 強波動拳 | 弾速を若干遅く。 |
| ケン | しゃがみ中K | 攻撃判定とやられ判定を2012ver.と同程度に。 |
| | 弱・中・強 空中竜巻旋風脚 | Pボタンのずらし押し入力を行えないようにし、慣性がついた空中竜巻旋風脚が出来ないように。 |
| E・本田 | しゃがみ弱P | ダメージを「40」⇒「50」に。 |
| | しゃがみ弱K | ダメージを「30」⇒「40」に。 |
| | EX百裂張り手 | レバー入力に関わらず、自動的に前進するように。 |
| | 弱・中・強 鬼無双 | 初段のみヒット時にディレイスタンディングが取れなかった現象を修正。 |
| | 震・大蛇突き | ・コマンドを「2回転+PPP」⇒「63214×2+PPP」に。 ・ダメージを「450」⇒「500」に。 |
| ブランカ | 近距離立ち中K | 攻撃判定発生後まで被カウンター判定が継続していた現象を修正。 |
| | しゃがみ中K | ・攻撃発生を「5F」⇒「4F」に。 ・ヒット時の硬直差を「+5F」⇒「+4F」に。 ・ガードバック、ヒットバックを減少。 |
| ザンギエフ | 弱バニシングフラット | ・横方向への移動距離を削減。 ・ヒットバックを増加。 |
| | EXバニシングフラット | ヒット時に相手が立ちやられになるように。 |
| ガイル | サマーソルトエクスポージョン | 無敵時間を「1～6F」⇒「1～9F」に。 |
| ダルシム | ←弱K | ・硬直を「8F」⇒「7F」に。 ・ヒット時の硬直差を「+2F」⇒「+3F」に。 |
| バイソン | クレイジーバフファロー バイオレンスバフファロー ダーティブル | 最終段以外が空中ヒットした場合にディレイスタンディングが取れなかった現象を修正。 コマンドを「2回転+PPP」⇒「63214×2+PPP」に。 |
| | 弱・中・強 ローリングクリスタルフラッシュ | ・最終段カウンターヒット時の相手ののけぞり時間がノーマルヒット時と変わらなかった現象を修正。 ・最終段の攻撃でSCゲージ増加が2回分行われていた現象を修正。 |
| バルログ | EXローリングクリスタルフラッシュ | ・最終段カウンターヒット時の相手ののけぞり時間がノーマルヒット時と変わらなかった現象を修正。 ・爪無し時にSCゲージが増加していた現象を修正。 |
| | 前投げまたはニュートラル投げ タイガーキャノン | 他の通常投げよりも投げ抜け猶予時間が「1F」短かった現象を修正。 空中ヒット時のダメージを「255」⇒「303」に。 |
| ベガ | 前投げまたはニュートラル投げ・後ろ投げ 中ダブルニープレス | 他の通常投げよりも投げ抜け猶予時間が「1F」長かった現象を修正。 1段目のヒットバックを減少し、EXレッドセービングが連続ヒットしやすいうに。 |
| C・ヴァイパー | エマーゼンシーコンビネーション | ・コマンドを「214214+P」⇒「236236+K」に。 ・部分的にヒットした場合にディレイスタンディングが取れなかった現象を修正。 |
| | バーストタイム | 部分的にヒットした場合にディレイスタンディングが取れなかった現象を修正。 |
| エル・フォルテ | 弱・中・強・EX ワカモーレレッジスルー | 初段相打ち時にディレイスタンディングが取れなかった現象を修正。 |
| アベル | 近距離立ち強K | ・中段部分のダメージを「30」⇒「70」に。 ・中段部分の気絶値を「50」⇒「100」に。 ・中段部分ヒット時の硬直差を「+5F」⇒「+2F」に。 |
| セス | 体力 斜めジャンプ中K | 体力を「800」⇒「850」に。 技のモーション中に攻撃を受けると、ダメージや気絶値がカウンターヒット時のものとなっていた現象を修正。 |
| 豪鬼 | 弱・中・強・EX 豪波動拳 | 攻撃発生を「14F」⇒「13F」に。 |
| 剛拳 | 禁じ手・昇龍拳 | 部分的にヒットした場合にディレイスタンディングが取れなかった現象を修正。 |
| | 電刃波動拳 | ・ウルトラコンボW選択時、気絶値の補正値を「65%」⇒「75%」に。 ・ウルトラコンボW選択時、特定の状況で気絶値の補正値が「100%」になっていた現象を修正。 |
| キャミィ | 中スピンドライブスマッシャー | 最終段が地上カウンターヒットした場合にディレイスタンディングが取れなかった現象を修正。 |
| フェイロン | 烈火真撃 | 非ロック時の最終段のダメージを「165」⇒「140」に。 |
| さくら | EX春風脚 | ・1～3段目ヒット時、相手が立ちやられになるように。 ・押し当たり判定を下方向に拡大し、相手を飛び越えないように。 |
| | EX波動拳 | ・発動時のボタンの組み合わせで弾速が変わるように。(1段階目のみ) ・攻撃後の硬直を「4F」削減し、全体硬直を「48F」⇒「44F」に。 |
| ローズ | EXソウルスパイラル | 削りダメージを「30」⇒「33」に。 |
| 元【裏流】 | しゃがみ中P | ダメージを「60」⇒「70」に。 |
| | 弱・中・強 百連勾 | 硬直を「18F」⇒「17F」に。 |
| | 惨影 | ダメージを「250」⇒「300」に。 |
| | 死点穴 | ・初段が空中の相手にヒットした際、ロック演出に移行するように。 ・リバーサルやジャンプ移行モーションをキャンセルして技を発動した場合、技性能が変わってしまっていた現象を修正。 |
| ダン | 弱・中・強・EX 我道拳 | 攻撃発生を「14F」⇒「13F」に。 |
| T・ホーク | 前投げまたはニュートラル投げ | 他の通常投げよりも投げ抜け猶予時間が「3F」短かった現象を修正。 |
| | 弱コンドルスバイア | 攻撃発生を「11F」⇒「15F」に。 |
| | 中コンドルスバイア | 攻撃発生を「14F」⇒「17F」に。 |
| | 中トマホークバスター | ・技のヒット数を「1」⇒「2」とし、1段目を地上のけぞりかつ立ちやられになるように。 ・ダメージを「150」⇒「90・60」に。 ・気絶値を「200」⇒「150・50」に。 ・1段目をEXセービング/EXレッドセービング/SCでキャンセル可能に。 |
| ディージェイ | 遠距離立ち強P | しゃがみカウンターヒット時の効果を、立ちカウンターヒット時・空中カウンターヒット時と同様に「吹き飛びダウン」となるように。 |
| | 弱ダブルローリングソバット | ・攻撃持続終了までひざ下無敵に。 ・ガード時の硬直差を「-3F」⇒「-4F」に。 |
| | EXジャックナイフマキシマム | 初段の攻撃判定を下方向に拡大し、低姿勢の相手に当たりやすく。 |
| | EXマシンガンアッパー | ヒット時に横方向へ吹き飛び距離を削減。 |
| コーディー | クラックキック | 攻撃発生を「15F」⇒「14F」に。 |
| | ゾクナックル | ・溜め時間によるレベルの上昇を「60・90・120F」⇒「60・120・180F」に。 ・Lv2とLv3に攻撃持続終了まで「投げ無敵」を付与。 ・Lv3ヒット後の吹き飛びを「追撃不可」⇒「追撃可能」に。 ・Lv3ヒット後の相手の吹き飛び高さを低く。 |
| | EXクリミナルアッパー | 打撃無敵を「1～6F」⇒「1～7F」に。 |
| | 中・強 デッドエンドアイロニー | 部分的にヒットした場合にディレイスタンディングが取れなかった現象を修正。 |

| | | |
|--------------------|--|--|
| いぶき | 追裏拳 | 空振り時にキャンセル出来ていた現象を修正。 |
| | 鐘通し | 非ロック版が部分的に空中ヒットした場合にディレイスタンディングが取れなかった現象を修正。 |
| まこと | →+強K | ディレイスタンディングが取れなかった現象を修正。 |
| | 暴れ土佐波砕き | 部分的に空中ヒットした場合にディレイスタンディングが取れなかった現象を修正。 |
| アドン | 近距離立ち中K | 攻撃判定発生後まで被カウンター判定が継続していた現象を修正。 |
| | 遠距離立ち強K | 空中コンボに組み込める攻撃を2段目のみに。 |
| | ジャガーバードアサルト | 部分的に空中ヒットした場合にディレイスタンディングが取れなかった現象を修正。 |
| ハカン | しゃがみ弱P | ・硬直を「8F」⇒「6F」に。 ・ガード時の硬直差を「±0F」⇒「+2F」に。 ・ヒット時の硬直差を「+3F」⇒「+5F」に。 ・オイル有り時のみ連打キャンセル可能に。 |
| | 斜めジャンプ中K | オイル有り時のみ攻撃判定を後方に拡大し、めくり攻撃を行いやすく。 |
| ジュリ | 近距離立ち弱P | 風水エンジン中の攻撃判定を通常時と同様の大きさに。 |
| | 近距離立ち中K | ・初段ヒット時に相手が立ちやられになるように。 ・「1~6F」を地上判定かつ投げ無敵に。 |
| | 強風破刃 | 飛び道具部分はしゃがみ状態の相手に当たらないように。 |
| | 弱・中・強 風破刃 | ・蹴り上げ部分発動時のSCゲージ増加量を「20」⇒「10」に。 ・飛び道具部分のSCゲージ増加量をヒット時「20」⇒「30」、ガード時「10」⇒「15」に。 |
| ユン | 遠距離立ち弱P | 幻影陣中の空中カウンターヒット時の効果を「空中復帰やられ」⇒「吹き飛びやられ」に。 |
| | 弱鉄山靠 | ・気絶値を「200」⇒「100」に。 ・SCゲージ増加量を調整。発動時「30」⇒「20」、ヒット時「60」⇒「30」、ガード時「30」⇒「15」に。 |
| | EX絶招歩法 | ガード時の硬直差を「+1F」⇒「-1F」に。 |
| ヤン | しゃがみ中K | カウンターヒット時の相手ののけぞり時間がノーマルヒット時と変わらなかった現象を修正。 |
| 殺意の波動に目覚めたリュウ | 体力 | 体力を「950」⇒「900」に。 |
| 狂オシキ鬼 | EX豪昇龍拳 | 2段目をガードされた場合もEXセービング/EXレッドセービングでキャンセル可能に。 |
| | 弱羅漢断塔刃 | ・ダメージを「110」⇒「120」に。 |
| | 空中瞬獄殺 | ・気絶値を「130」⇒「150」に。 初段相打ち時にディレイスタンディングが取れなかった現象を修正。 |
| エレナ | やられ判定 | しゃがみやられ全般・しゃがみニュートラル・しゃがみガードのやられ判定を拡大。 |
| | ジャンプ移行モーション | 特定の必殺技をジャンプ移行モーション中に発動する事が出来なかった現象を修正。 |
| | 必殺技の優先度 | リンクスタイルとスクラッチホイールの入力が重複した際に、リンクスタイルではなくスクラッチホイールが発生するように。 |
| | しゃがみ弱P | 攻撃している足の太腿部分まで攻撃判定を拡大。 |
| | しゃがみ中K | 攻撃判定とやられ判定を足先付近まで拡大。 |
| | ジャンプ強K | 攻撃判定発生後まで被カウンター判定が継続していた現象を修正。 |
| | 弱スクラッチホイール | 攻撃発生を「6F」⇒「3F」に。 |
| | 強スクラッチホイール | 3段目の攻撃判定を下方向に拡大。 |
| | 弱・中スクラッチホイール | 攻撃判定発生後まで被カウンター判定が継続していた現象を修正。 |
| | 弱・中・強 スクラッチホイール | 初段ヒット時に相手が立ちやられになるように。 |
| | 中リンクスタイル | 初段ヒット/ガード時に相手を引き寄せるように。 |
| | 強リンクスタイル | ・1~3段目ヒット/ガード時に相手を引き寄せるように。 ・地上の相手にヒットさせた際、ディレイスタンディングが取れなかった現象を修正。 |
| | 弱・中・強 リンクスタイル | 攻撃判定を前方と上方向に拡大。 |
| 中ライノホーン | 技の開始時に攻撃を受けても被カウンターにならず、地上しゃがみやられとなる現象を修正。 | |
| 弱・中・強 EX ライノホーン | 初段のみしゃがみ状態の相手に当たるように。 | |
| EXマレットスマッシュ | ガード時の硬直差を「-4F」⇒「-5F」に。 | |
| 弱・中・強 EX スピンサイズ | 技中に背後から相手が前方ダッシュなどを行った場合に、エレナをすり抜けてしまっていた現象を修正。 | |
| ロレント | 近距離立ち強K | 気絶値を「200」⇒「150」に。 |
| | 遠距離立ち中P | 攻撃判定の持続を「3F」⇒「5F」に。 |
| | 遠距離立ち強P | ・2段目の攻撃判定を上方向に若干拡大。 ・SCゲージ増加量をヒット時「60・60」⇒「30・30」、ガード時「30・30」⇒「15・15」に。 |
| | 斜めジャンプ強P | 攻撃判定発生後まで被カウンター判定が継続していた現象を修正。 |
| | EXバトリオットサークル | 初段の攻撃判定発生前に若干前方に移動するように。 |
| | 弱・中・強 EX バトリオットサークル | 一部の当て身技で取られた際に、ロレント側が一方的に勝ってしまう現象を修正。 |
| | 弱・中・強 スティンガー(追加攻撃) | 1F目の攻撃判定を下方向に拡大。 |
| | 弱・中・強 メコンデルタアタック(追加攻撃) | ・カウンターヒット時のヒット効果を「吹き飛びダウン」⇒「地上のけぞり」に。 ・ヒット時の硬直差を「-2F」⇒「+2F」に。 |
| | EXメコンデルタアタック(追加攻撃) | ・ガード時の硬直差を「-10F」⇒「-5F」に。 ・最終段以外のヒット効果を「地上のけぞり」⇒「吹き飛びダウン」に。 |
| | EXメコンデルタエアレイド | ・発動後1~10Fを「飛び道具無敵」⇒「打撃・飛び道具無敵」に。 ・追加攻撃をガードされた場合の硬直差を「-3F」⇒「-5F」に。 |
| マインスイーパー | リバーサル時に先行入力が効かなかった現象を修正。 | |
| ポイズン | 体力 | 体力を「1000」⇒「950」に。 |
| | やられ判定 | 立ちやられ・しゃがみやられの判定を拡大。 |
| | ジャンプ移行モーション | 特定の必殺技をジャンプ移行モーション中に発動する事が出来なかった現象を修正。 |
| | 後ろ投げ | ポテンの離し入力による受け付けを削除。 |
| | 近距離立ち強P | 攻撃判定発生後まで被カウンター判定が継続していた現象を修正。 |
| | 遠距離立ち中P | 攻撃判定発生後まで被カウンター判定が継続していた現象を修正。 |
| | EXエオルスエッジ | 密着状態の相手に当たりやすく。 |
| | 弱・中・強 EX エオルスエッジ | 攻撃判定発生後まで被カウンター判定が継続していた現象を修正。 |
| | 弱・中・強 EX ウィップオブラブ | 攻撃判定を大きく拡大。 |
| 弱・中・強 ラブミーテnder | ・ダメージを「90・100」⇒「70・80」に。 ・空振り時のみ、硬直を「16F」⇒「19F」に。 | |
| EXキスバイゴッデス | 初段の攻撃判定を拡大。 | |
| ポイズンキス | 投げ間合いを拡大。 | |
| ヒューゴー | 気絶モーション | 普通の起き上がりと同様のタイミングでやられ判定が出るように。 |
| | 立ち弱P | ・硬直を「11F」⇒「7F」に。 ・ヒット時の硬直差を「+2F」⇒「+6F」に。 ・ガード時の硬直差を「-2F」⇒「+2F」に。 |
| | 立ち中P | 攻撃判定発生後まで被カウンター判定が継続していた現象を修正。 |
| | しゃがみ強K | 押し当たり判定を後方に移動。 |
| | 強ムーンサルトプレス | ・ダメージを「220」⇒「250」に。 ・気絶値を「150」⇒「200」に。 |
| | 弱・中・強 ムーンサルトプレス | 投げ判定発生前に存在する被カウンター判定を削除。 |
| | 弱・中・強 EX ジャイアントバムボンバー | ・攻撃判定の持続終了時まで、手首から先のやられ判定を飛び道具無敵に。 ・技中のヒューゴーのやられ判定を変更。 ・ヒットバックを若干増加。 ・飛び道具を消した場合にも攻撃判定が発生するように。 |
| | EXシュートダウンバックブリーカー | ・ダメージを「180」⇒「160」に。 ・下降中の横方向への移動距離を縮小。 |
| | 弱・中・強 EX シュートダウンバックブリーカー | コマンドの入力受付時間を他の同コマンドの技と同様にし、暴発しにくく。 |
| | 弱・中・強 EX ウルトラスルー | 投げ判定発生前に存在する被カウンター判定を削除。 |
| 弱・中・強 EX ミートスカッシャー | 投げ判定発生前に存在する被カウンター判定を削除。 | |
| ハンマーマウンテン | 初段の攻撃持続終了時まで完全無敵に。 | |
| ディカープリ | 遠距離立ち弱P | 空振り時と連打キャンセル時に、「ラビッドダガー」でキャンセル可能に。 |
| | しゃがみ弱P | |
| | 遠距離立ち中P | 攻撃発生を「7F」⇒「5F」に。 |
| | しゃがみ強P | EXセービング・EXレッドセービング・SCでキャンセル可能に。 |
| | EXサイコステイング | ・技中の前進距離を増加。 ・相手のガード硬直を「4F」増加し、EXセービングキャンセル⇒前ダッシュ時の硬直差を「-1F」に。 |
| | 弱・中・強 EX サイコステイング | 無敵時間をそれぞれ「1~5F」⇒「1~8F」に。 |
| | 弱・中・強 EX ラビッドダガー | ・最終段1段手前の、ヒット時ののけぞり時間とガード硬直を「4F」増加。 ・連打部分の相手側のガード硬直を増加し、連続ガードになりやすいように。 |
| | EXスパイラルアロー | ダメージを「160」⇒「120」に。 |
| | EXスクランブル(弱K+中K版) | キャラクターが消えるタイミングと派生技が出せるタイミングを「13F」⇒「7F」に。 |
| EXレーザーエッジスライサー | 攻撃判定の持続終了時まで飛び道具無敵に。 | |
| DCM(対地) | | |
| DCM(対空) | コマンドが重複した際に発動する技の優先順位を「対空>対地」に。 | |