

201701Ver.

調整リスト

2017.05.26 更新

記載が行われていなかった項目の追加、誤った情報の修正を行いました。

[不足追加のあった項目]

■レインボウ・ミカ

・情熱プレス
攻撃判定を縮小しました

■ダルシム

・立ち強P 全体フレームを44F⇒42Fに変更しました

[修正のあった項目]

■パイソン

・ターンパンチ

修正前:

- ①レベル1～レベル9の動作3F～18F間に投げ無敵を付与しました
- ②レベル2以降のヒット及びガード時の硬直差を軽減しました

修正後:

- ①レベル1～6に1～18F投げ無敵を付与しました
- ②レベル1～3の動作を3～18F上半身無敵・飛び道具無敵に変更しました
- ③レベル4～6の動作を3～18F打撃無敵・飛び道具無敵に変更しました
- ④レベル7～10(ファイナル)の動作を1～18F完全無敵に変更しました

■ダルシム

・後ろ投げ

修正前:

画面端の相手に対してヒットさせた際、中央でのヒット時より距離が離れていた現象を修正しました

修正後:

後ろ投げヒット後の離れる距離を変更しました

2017.01.27 更新

記載が行われていなかった項目の追加、誤った情報の修正を行いました。

[不足追加のあった項目]

■バーディー

・EXブルヘッド(通常版/Vトリガー版)
⑥通常版の硬直を28F⇒23Fに変更しました

■アレックス

・パワーボム/パワードロップ
④パワードロップの攻撃判定の発生を5F⇒6Fに変更しました

■いぶき

・梵鐘蹴り
②クラッシュカウンター時の吹き飛び時間を3F延長しました

■ジュリ

・しゃがみ弱P
②連打キャンセル移行フレームを9F～10F⇒10～11Fに変更しました
・しゃがみ中P
③全体フレームを23F⇒24Fに変更しました
・弱面断殺
②空中判定を5F～18F⇒4F～17Fに変更しました
③全体フレームを46F⇒45Fに変更しました
・中面断殺
②空中判定を5F～19F⇒5F～18Fに変更しました
③全体フレームを47F⇒46Fに変更しました
・中風破連脚
③空中判定を8F～22F⇒10F～24Fに変更しました
④全体フレームを41F⇒43Fに増加しました

[修正のあった項目]

■かりん

・立ち中K

修正前:

③Vトリガーキャンセル時の動作発動タイミングを3F遅く変更しました

修正後:

③Vトリガーキャンセル時の動作発動タイミングを5F遅く変更しました

- ラシード
- ・アルタイル

修正前:

③飛び道具相殺時に攻撃判定が残るように変更しました

修正後:

③飛び道具無敵では抜けられない判定を付与しました

※ヒット数に変更はありません

[削除した項目]

- ケン
- ・弱昇龍拳(通常版/Vトリガー版)

投げ無敵を削除しました

- ミカ
- ・情熱プレス

ガード時、情熱ローブ投げへ派生可能に変更しました

全ファイター共通

変更箇所

調整内容

リカバリアブルダメージ	回復速度を、4F毎に1回復⇒8F毎に1回復するように変更しました
ホールドボタン技	ボタンを離す事で発生する一部の必殺技が先行入力で出せるよう変更しました
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12F⇒6Fに短縮しました



RYU

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やられ判定を変更しました
背負い投げ	①ヒット後の硬直を8F増加しました ②スタン値を170⇒120に減少しました ③CAゲージ上昇量を減少しました ④ヒット後に離れる距離を拡大しました
立ち弱P(通常版/Vトリガー版)	①上方向へ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 ③攻撃判定を前方へ拡大しました
立ち弱K	前方への攻撃判定を縮小しました
立ち中P(通常版/Vトリガー版)	①ヒット時の硬直差を+6F⇒+7Fに変更しました ②動作3F~12F間のやられ判定を前方に拡大しました ③前方への攻撃判定を縮小しました
立ち強P(通常版/Vトリガー版)	①攻撃判定の発生を7F⇒8Fに変更しました ※全体動作を1F増加しました ②Vトリガー版のみキャンセル可能としました
立ち強K	動作硬直を18F⇒20Fに変更しました ※ヒット、ガード時の硬直差に変更はありません

しゃがみ弱P(通常版/Vトリガー版)	<ul style="list-style-type: none"> ①攻撃判定の持続時間を2F⇒3Fに延長しました ②ヒットバック距離、ガードバック距離を拡大しました ③通常版を連打キャンセルで出した際に、攻撃発生の1F前に攻撃を受けても被カウンターとされない不具合を修正しました
しゃがみ中P(通常版/Vトリガー版)	<ul style="list-style-type: none"> ①攻撃判定の発生を5F⇒6Fに変更しました ※全体動作を1F増加しました ②攻撃判定を前方に若干拡大しました ③攻撃判定周りのやられ判定を前方に拡大しました ④上方向の攻撃判定を縮小しました
しゃがみ中K	<ul style="list-style-type: none"> ①攻撃判定の発生を6F⇒7Fに変更しました ※全体動作を1F増加しました ②攻撃判定の持続を2F⇒3Fに変更しました
しゃがみ強K	<ul style="list-style-type: none"> ①攻撃判定の発生を7F⇒8Fに変更しました ※全体動作を1F増加しました ②ダメージを100⇒90に減少しました ③前方への攻撃判定を縮小しました
ジャンプ弱K	<ul style="list-style-type: none"> ①動作中のやられ判定を下方に拡大しました ②下方向への攻撃判定を縮小しました
ジャンプ中P(通常版/Vトリガー版)	<ul style="list-style-type: none"> ①通常版のダメージを80(40+40)⇒60(30+30) ②Vトリガー版のダメージを80(40+40)⇒60(30+30)に減少しました ③2段目のガード属性を上段判定に変更しました
ジャンプ中K	<ul style="list-style-type: none"> 下方向への攻撃判定を縮小しました
踵落とし	<ul style="list-style-type: none"> ①ガード時の硬直差を±0F⇒-2Fに変更しました ②初段と2段目を必殺技・CA・Vトリガーでキャンセル可能としました
鎖骨割り(通常版/Vトリガー版)	<ul style="list-style-type: none"> ①攻撃判定の発生を20F⇒22Fに変更しました ※全体動作を2F増加しました ②ヒット時の硬直差を±0F⇒+1Fに変更しました ③ガード時の硬直差を-4F⇒-6Fに変更しました
鳩尾砕き(通常版/Vトリガー版)	<ul style="list-style-type: none"> ①スタン値を通常版：100⇒150、Vトリガー版：130⇒180に増加しました ②ヒット時の硬直差を+6F⇒+8Fに変更しました
上段三連撃	<ul style="list-style-type: none"> ①2段目のダメージを60⇒70に増加しました ②2段目のスタン値を通常版70⇒100、Vトリガー版：100⇒130に増加しました ③3段目のスタン値を80⇒100に増加しました ④2段目をVトリガーキャンセル可能としました ⑤2段目のヒットバックを縮小しました ⑥3段目ヒット時、ダメージ側の滞空時間を延長しました

Vリバーサル-波掌撃	<ul style="list-style-type: none"> ①攻撃判定の発生を15F⇒17Fに変更しました ②ヒット時の距離と硬直差を変更しました
Vスキル-心眼	<ul style="list-style-type: none"> ①空振り時の動作硬直を29F⇒32Fに変更しました ②成立時のVゲージ上昇量を25⇒50に増加しました
波動拳	<ul style="list-style-type: none"> ①全体動作を弱版：46F⇒47F、強版48F⇒47Fに変更しました ②発動時のCAゲージ上昇量を減少しました ③ヒット時orガード時のCAゲージ上昇量を増加しました ④ガード時の硬直差を-7F⇒-6Fに変更しました
波動拳(Vトリガー版)	<ul style="list-style-type: none"> ①発動時のCAゲージ上昇量を減少しました ②ヒット時orガード時のCAゲージ上昇量を増加しました ③動作1F～7F目に攻撃を受けても被カウンターとならない不具合を修正しました
EX波動拳(通常版/Vトリガー版)	<ul style="list-style-type: none"> ①ガード時の硬直差を-2F⇒+2Fに変更しました ②Vトリガー版の動作1F～6F目に攻撃を受けても被カウンターとならない不具合を修正しました
弱昇龍拳(通常版/Vトリガー版)	<ul style="list-style-type: none"> ①Vトリガー版のダメージを120⇒110に減少しました ②1F～3Fまでのやられ判定を下方向に拡大 ③Vトリガー版の発生時の攻撃判定を前方に拡大しました
中昇龍拳(通常版/Vトリガー版)	<ul style="list-style-type: none"> ①Vトリガー版のダメージを140⇒130に減少しました ②1F～2Fにやられ判定と投げられ判定を付与しました ③3F～6Fを打撃・飛び道具無敵に変更しました ④6F目の下半身に押し合い判定を付与しました ⑤発生時の攻撃判定を上方向に拡大しました
強昇龍拳(通常版/Vトリガー版)	<ul style="list-style-type: none"> ①通常版のダメージを140⇒120に減少しました ②Vトリガー版のダメージ160⇒130に減少しました ③通常版のスタン値を200⇒150に減少しました ④Vトリガー版のスタン値を250⇒200に減少しました ⑤1F～3Fまでの無敵時間を削除し、やられ判定と投げられ判定を付与しました
EX昇龍拳(通常時/Vトリガー時)	発生時の攻撃判定を前方と下方向に拡大しました
弱竜巻旋風脚	<ul style="list-style-type: none"> ①ダメージを80⇒90に増加しました ②スタン値を200⇒150に減少しました
中竜巻旋風脚	<ul style="list-style-type: none"> ①着地時の硬直を12F⇒14Fに変更しました ②ガード時の削りダメージを25×2⇒17×2に減少しました ③スタン値を200⇒150に減少しました

強竜巻旋風脚	<ul style="list-style-type: none"> ①着地時の硬直を11F⇒15Fに変更しました ②ダメージを120⇒110に減少しました ③ガード時の削りダメージを30×3⇒19×3に減少しました ④スタン値を200⇒150に減少しました
EX竜巻旋風脚	スタン値を200⇒150に減少しました
空中竜巻旋風脚	ヒット時に真空波動拳、電刃波動拳での追撃を可能としました
EX空中竜巻旋風脚	<ul style="list-style-type: none"> ①ダメージを160⇒170に増加しました ②スタン値を200⇒250に増加しました
真空波動拳	ガードバック距離を縮小しました



CHUN-LI

やられ判定	<ul style="list-style-type: none"> ①立ち状態としゃがみ状態の振り向く際のやられ判定を変更しました ②しゃがみ状態のやられ判定を拡大しました
スタン耐久値	1000⇒950に減少しました
虎襲倒(前投げ)/転身鷲蹴(後ろ投げ)	投げ間合いを拡大しました
虎襲倒(前投げ)	<ul style="list-style-type: none"> ①スタン値を170⇒150に減少しました ②CAゲージ上昇量を減少しました
龍星落(空中投げ)	<ul style="list-style-type: none"> ①動作中のやられ判定を下方向に拡大しました ②投げ間合いを縮小しました
立ち弱P(通常版/Vトリガー版)	<ul style="list-style-type: none"> ①ダメージを受ける又は動作をキャンセルした際の動作開始地点を前方に移動させました ※攻撃判定・やられ判定・押し合い判定の位置も合わせて調整しました ②ヒットバック距離、ガードバック距離を拡大しました ③通常版を必殺技キャンセルした際の動作発動タイミングを5F遅く変更しました ④攻撃判定を縮小しました
立ち弱K(通常版/Vトリガー版)	<ul style="list-style-type: none"> ①攻撃判定の発生を4F⇒5Fに変更しました ※全体動作を1F増加しました ②攻撃判定を縮小しました ③攻撃判定周りのやられ判定を拡大しました ④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

立ち中P(通常版/Vトリガー版)	<p>①ダメージを受ける又は動作をキャンセルした際の動作開始地点を前方に移動させました ※攻撃判定・やられ判定・押し合い判定の位置も合わせて調整しました</p> <p>②攻撃判定の持続時間を2F⇒3Fに延長しました</p>
立ち強P(通常版/Vトリガー版)	<p>①通常版の動作硬直を16F⇒18Fに変更しました</p> <p>②Vトリガー版の動作硬直を14F⇒16Fに変更しました ※ヒット、ガード時の硬直差に変更はありませんが、全体動作を2F増加しました</p> <p>③ガード時の硬直差を-3F⇒-5Fに変更しました</p>
立ち強K(Vトリガー版)	<p>①クラッシュカウンター時、ダメージ側の滞空時間を延長しました</p> <p>②クラッシュカウンター時の空中コンボ制限を緩和しました</p>
しゃがみ弱P(通常版/Vトリガー版)	<p>①攻撃判定の発生を3F⇒4Fに変更しました ※全体動作を1F増加しました</p> <p>②通常版のダメージを20⇒30に増加しました</p> <p>③Vトリガー版のダメージを30⇒40に増加しました</p> <p>④通常版の攻撃判定の持続時間を2F⇒3Fに延長しました</p>
しゃがみ弱K(通常版/Vトリガー版)	<p>①通常版のヒット時の硬直差を+1F⇒+2Fに変更しました</p> <p>②Vトリガー版のヒット時の硬直差を+3F⇒+4Fに変更しました</p> <p>③百裂脚でのみ必殺技キャンセル可能に変更しました</p>
しゃがみ強P(通常版/Vトリガー版)	初段のヒットバックを縮小しました
しゃがみ強K(通常版/Vトリガー版)	<p>①攻撃判定の発生を7F⇒8Fに変更しました ※全体動作を1F増加しました</p> <p>②通常版のダメージを100⇒90に減少しました</p> <p>③Vトリガー版のダメージを110⇒100に減少しました</p>
ジャンプ中K(通常版/Vトリガー版)	下方向への攻撃判定を縮小しました
垂直ジャンプ強K(通常版/Vトリガー版)	攻撃判定の発生を5F⇒7Fに変更しました
発勁(通常版/Vトリガー版)	<p>①Vトリガー状態のクラッシュカウンター時、ダメージ側の滞空時間を4F延長しました</p> <p>②足元のやられ判定を上方向に拡大しました</p> <p>③上方向への攻撃判定を縮小しました</p> <p>④必殺技キャンセル時の動作発勁タイミングを4F遅く変更しました</p>
旋円蹴(通常版/Vトリガー版)	<p>①通常版のヒット時の硬直差を±0F⇒+2Fに変更しました</p> <p>②Vトリガー版のヒット時の硬直差を+3F⇒+4Fに変更しました</p>
翼旋脚(Vトリガー時)	ヒット時の硬直差を+3F⇒+4Fに変更しました
鶴落脚(通常版/Vトリガー版)	<p>①下方向への攻撃判定を縮小しました</p> <p>②攻撃判定周りのやられ判定を拡大しました</p> <p>③攻撃判定の持続時間を6F⇒7Fに延長しました</p>

鷹爪脚 (通常版)	攻撃判定発生1F目に攻撃を受けた際、被カウンターとなっていた不具合を修正しました
Vスキル-鷲脚(通常時)	Vスキルからジャンプ攻撃に派生した場合、派生技をヒット・ガードさせた際にCAゲージではなく、Vゲージが増加するように変更しました。 ※Vトリガー中はCAゲージが増加します
Vリバーサル-双発勁	①攻撃判定の発生を10F⇒12Fに変更しました ②動作硬直を20F⇒24Fに変更しました ※ガード時の硬直差に変更はありません ③ヒット時の硬直差を+1F⇒+2Fに変更しました ④動作中の打撃・飛び道具無敵時間を1F～15F⇒1F～25Fに変更しました
Vトリガー-練気功	①百裂脚と気功拳からキャンセル発動可能に変更しました ②効果時間を短縮しました
百裂脚・空中百裂脚・スピニングバードキック (通常時・Vトリガー時)	空中カウンター時の吹き飛び時間・吹き飛び量を調整し、空中の相手にヒットしやすいように調整しました
気功拳(通常版/Vトリガー版)	①全体動作を弱版：45F⇒46F、中版：43F⇒45F、強版41F⇒44Fに変更しました ※ヒット・ガード時の硬直差に変更はありません ②発動時のCAゲージ上昇量を減少しました ③ヒット時orガード時のCAゲージ上昇量を増加しました ④手の付近に飛び道具無敵のやられ判定を付与しました
弱百裂脚(通常版/Vトリガー版)	①通常版のダメージを80⇒60に減少しました ②Vトリガー版のダメージを90⇒70に減少しました ③ヒット時の硬直差を+3F⇒+4Fに変更しました ④既存のコマンド(↓\→+K)とは別にKボタン連打でも出せるように変更しました ⑤最終段のヒットバックを拡大しました ⑥攻撃発生の1F前に攻撃を受けても被カウンターとされない不具合を修正しました
中百裂脚(通常版/Vトリガー版)	①攻撃判定の発生を10F⇒11Fに変更しました ②通常版ダメージを100⇒80に減少しました ③Vトリガー版のダメージを110⇒90に減少しました ④スタン値を100⇒120に増加しました ⑤ヒット時の硬直差を+2F⇒+3Fに変更しました ⑥既存のコマンド(↓\→+K)とは別にKボタン連打でも出せるように変更しました
強百裂脚(通常版/Vトリガー版)	①通常版のダメージを120⇒100に減少しました ②Vトリガー版のダメージを130⇒110に減少しました ③ヒット時の硬直差を+1F⇒+2Fに変更しました ④既存のコマンド(↓\→+K)とは別にKボタン連打でも出せるように変更しました

EX百裂脚	<ul style="list-style-type: none"> ①スタン値を150⇒200に増加しました ②ヒットバック距離を縮小しました ③動作中の前進距離を増加しました ④既存のコマンド(↓\→+KK)とは別にKKボタン連打でも出せるように変更しました
弱空中百裂脚(通常版/Vトリガー版)	<ul style="list-style-type: none"> ①攻撃判定の発生を7F⇒8Fに変更しました ②通常版のダメージを80⇒70に減少しました ③Vトリガー版のダメージを90⇒80に減少しました ④ヒット時の硬直差を+4F⇒+3Fに変更しました ⑤ガード時の硬直差を+1F⇒-2Fに変更しました ⑥上方向への攻撃判定を縮小しました
中空中百裂脚(通常版/Vトリガー版)	<ul style="list-style-type: none"> ①攻撃判定の発生を8F⇒10Fに変更しました ②通常版のダメージを100⇒90に減少しました ③Vダメージを120⇒100に減少しました ④ヒット時の硬直差を+4F⇒+3Fに変更しました ⑤ガード時の硬直差を+1F⇒-2Fに変更しました ⑥上方向への攻撃判定を縮小しました
強空中百裂脚(通常版/Vトリガー版)	<ul style="list-style-type: none"> ①攻撃判定の発生を7F⇒12Fに変更しました ②通常版のダメージを120⇒100に減少しました ③Vトリガー版のダメージを130⇒110に減少しました ④通常版のヒット時の硬直差を-3F⇒±0Fに変更しました ⑤Vトリガー版のガード時の硬直差を-6F⇒-3Fに変更しました ⑥上方向への攻撃判定を縮小しました
EX空中百裂脚(通常版/Vトリガー版)	<ul style="list-style-type: none"> ①通常版のダメージを175⇒160に減少しました ②Vトリガー版のダメージを185⇒170に減少しました
弱スピニングバードキック(通常版/Vトリガー版)	<ul style="list-style-type: none"> ①通常版のダメージを120⇒100に減少しました ②Vトリガー版のダメージを130⇒110に減少しました
中スピニングバードキック(通常版/Vトリガー版)	<ul style="list-style-type: none"> ①通常版のダメージを140⇒120に減少しました ②Vトリガー版のダメージを150⇒130に減少しました
強スピニングバードキック(通常版/Vトリガー版)	<ul style="list-style-type: none"> ①攻撃判定の発生を22F⇒19Fに変更しました ②動作硬直を26F⇒24Fに変更しました ③通常版のダメージを160⇒140に減少しました ④Vトリガー版のダメージを170⇒150に減少しました

EXスピニングバードキック(通常版/Vトリガー版)	①動作硬直を27F⇒31Fに変更しました ②通常版のダメージを170⇒150に減少しました ③Vトリガー版のダメージを180⇒160に減少しました
鳳翼扇	①ダメージを340⇒330に減少しました ②押し合い判定を縦方向に拡大しました



NASH

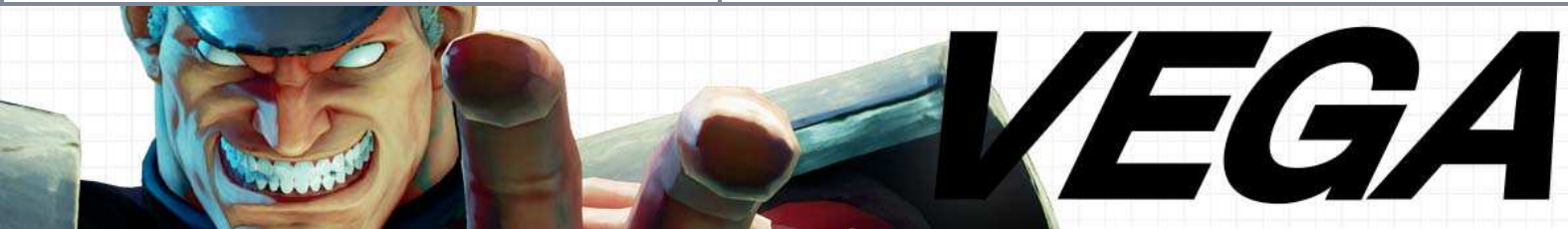
やられ判定	しゃがみ状態で振り向く際のやられ判定を変更しました
ドラゴンスープレックス (前投げ)	①スタン値を170⇒120に減少しました ②CAゲージ上昇量を減少しました ③ヒット後に離れる距離を拡大しました ④ヒット時の硬直差を変更
ターゲットダウン (後ろ投げ)	ダメージを140⇒130に減少しました
エアジャック (空中投げ)	動作中のやられ判定を下方向に拡大しました
フロントステップ	①全体動作を17F⇒19Fに変更しました ②前方へ移動し始めるタイミングを1F早くしました ③移動中の押し合い判定を縮小しました
バックステップ	移動距離を縮小しました
立ち弱P	動作4F～8F間の足元にやられ判定を付与しました
立ち中P	①動作硬直を13F⇒15Fに変更しました ※ヒット、ガード時の硬直差に変更はありません ②動作6F～10F間の足元のやられ判定を前方に拡大しました
立ち中K	攻撃判定の発生を8F⇒7Fに変更しました ※全体動作を1F軽減しました
立ち強P	①攻撃判定の発生を7F⇒8Fに変更しました ※全体動作を1F増加しました ②動作8F～14F間の足元にやられ判定を付与しました ③攻撃判定持続1F目の前方への攻撃判定を縮小しました ④攻撃判定持続2F～3F間の下方向への攻撃判定を縮小し、上方向への攻撃判定を拡大しました

立ち強K	<ul style="list-style-type: none"> ①胴体側への攻撃判定を縮小しました ②持続部分の前方への攻撃判定を縮小しました ③攻撃判定持続1F～2F間のやられ判定を前方、上方向に拡大しました ④攻撃判定持続3F～6F間のやられ判定を前方、上方向、下方向に拡大しました
しゃがみ中P	<ul style="list-style-type: none"> ①持続部分1F目の上方への攻撃判定を縮小しました ②持続1F～3F間のやられ判定を上方向に拡大しました ③ヒットバック距離を拡大しました
しゃがみ中K	<ul style="list-style-type: none"> ①上方、内側への攻撃判定を縮小しました ②ダメージを受ける又は動作をキャンセルした際の動作開始地点を前方に移動させました ※攻撃判定・やられ判定・押し合い判定の位置も合わせて調整しました ③V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+3F⇒+4Fとなります
しゃがみ強P	<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動作1F～6F間のやられ判定を前方に拡大しました ③ヒットバック距離を縮小しました ④ヒット効果を強制立ちやられに変更しました
しゃがみ強K	<ul style="list-style-type: none"> ①ダメージを100⇒90に減少しました ②ノーマルヒット時の有利時間を2F増加しました
ジャンプ中K	<ul style="list-style-type: none"> ①攻撃判定の持続時間を7F⇒5Fに短縮しました ②下方向への攻撃判定を縮小しました
ジャンプ強P	<ul style="list-style-type: none"> ①攻撃判定の発生を6F⇒7Fに変更しました ②下方向への攻撃判定を縮小しました ③攻撃判定発生1F前のやられ判定を上方向に拡大しました ④攻撃判定の持続時間を4F⇒5Fに延長しました
ジャンプ強K	<ul style="list-style-type: none"> ①攻撃判定の発生を8F⇒9Fに変更しました ②下方向への攻撃判定を縮小しました
垂直ジャンプ強K	動作1F～6Fと動作硬直中のやられ判定を下方向に拡大しました
チョッピングアサルト	前方への攻撃判定を縮小しました
ニーバズーカ	<ul style="list-style-type: none"> ①前方、下方向への攻撃判定を縮小しました ②ダメージを受ける又は動作をキャンセルした際の動作開始地点を前方に移動させました ※攻撃判定・やられ判定・押し合い判定の位置も合わせて調整しました
ウインドシアー	<ul style="list-style-type: none"> ①3段目のダメージを60⇒70に増加しました ②3段目のスタン値を80⇒100に増加しました

ラプターコンビネーション	<p>①2段目の硬直を4F増加しました ※ヒット時の硬直差に変更はありません</p> <p>②2段目、3段目のダメージを70⇒55に減少しました</p> <p>③2段目の前進距離を拡大しました</p> <p>④2段目が空振り時にも発動可能に変更しました</p> <p>⑤ガード時の硬直差を-6F⇒-10Fに変更しました</p>
バレットコンビネーション	中K⇒強K⇒中P+中Kで発動する新規ターゲットコンボを追加しました
サイドニーアタック	<p>①動作硬直を15F⇒14Fに変更しました</p> <p>②ヒット時の硬直差を+3 F ⇒+4 F に変更しました</p> <p>③ガード時の硬直差を±0 F ⇒+2 F に変更しました</p> <p>④ヒットバック距離を縮小しました</p> <p>⑤ガードバック距離をヒットバック距離に合わせて縮小しました</p>
ステップキック	<p>①攻撃判定の発生を13F⇒14Fに変更しました ※全体動作を1F増加しました</p> <p>②ヒット時の硬直差を+2F⇒+3Fに変更しました</p> <p>③ガード時の硬直差を-2F⇒-3Fに変更しました</p>
Vスキルバレットクリア	<p>①ダメージを60⇒70に増加しました</p> <p>②飛び道具吸収時のVゲージ上昇量を100⇒80に減少しました</p> <p>③打撃攻撃ヒット時のVゲージ上昇量を60⇒80に増加しました</p>
Vトリガー-ソニックムーブ・ハイド	<p>①動作中の無敵時間を2F開始⇒4F開始に変更しました</p> <p>②発動時の暗転時間を5F延長しました</p>
Vトリガー-ソニックムーブ・ブリッツエア、ソニックムーブ・スティールエア	<p>①動作中の無敵時間を2F開始⇒4F開始に変更しました</p> <p>②空中出現後のやられ判定を拡大しました</p> <p>③発動時の暗転時間を5F延長しました</p>
Vリバーサル	移動距離を縮小しました
弱ソニックブーム	<p>①発動時のCAゲージ上昇量を減少しました</p> <p>②ヒット時orガード時のCAゲージ上昇量を増加しました</p> <p>③ヒット時の硬直差を-3F⇒-2Fに変更しました</p> <p>④ガード時の硬直差を-7F⇒-6Fに変更しました</p> <p>⑤ガードバック距離を減少しました</p> <p>⑥動作1F～7Fの足元及び動作硬直中の腕周辺にやられ判定を付与しました</p>

中ソニックブーム	<ul style="list-style-type: none"> ①発動時のCAゲージ上昇量を減少しました ②ヒット時orガード時のCAゲージ上昇量を増加しました ③ヒット時の硬直差を-1F⇒±0Fに変更しました ④ガード時の硬直差を-5F⇒-4Fに変更しました ⑤ガードバック距離を縮小しました ⑥動作1F～7Fの足元及び動作硬直中の腕周辺にやられ判定を付与しました
強ソニックブーム	<ul style="list-style-type: none"> ①発動時のCAゲージ上昇量を減少しました ②ヒット時orガード時のCAゲージ上昇量を増加しました ③ヒット時の硬直差を+3⇒+4Fに変更しました ④ガードバック距離を縮小しました ⑤動作1F～15Fの足元及び動作硬直中の腕周辺にやられ判定を付与しました
EXソニックブーム	<ul style="list-style-type: none"> ①ガードバック距離を縮小しました ②動作1F～7Fの足元及び初段の動作硬直中の腕周辺にやられ判定を付与しました ③2段目への入力受付猶予を4F延長しました ④2段目ガード時の硬直差を+1F⇒+2Fに変更しました
ムーンサルトスラッシュ	<ul style="list-style-type: none"> ①ダメージを70⇒60に減少しました ②攻撃判定発生時のやられ判定を下方向に拡大しました
EXムーンサルトスラッシュ	<ul style="list-style-type: none"> ①ダメージを130⇒120に減少しました ②ヒット時の硬直差を+6F⇒7Fに変更しました
中ソニックサイズ	<ul style="list-style-type: none"> ①上方向への攻撃判定を縮小しました ②ガードバック距離を縮小しました ③ガード時の硬直差を-8F⇒-10Fに変更しました ④ヒット時に吹き飛ばす距離を減少しました
強ソニックサイズ	<ul style="list-style-type: none"> ①ダメージを120⇒110に減少しました ②スタン値を200⇒150に減少しました ③2段目空中ヒット時、ダメージ側の滞空時間を延長しました
EXソニックサイズ	<ul style="list-style-type: none"> ①動作中の投げ無敵を削除しました ②持続1F～2F間の上方向への攻撃判定を縮小しました
弱トラジティアサルト	<ul style="list-style-type: none"> スタン値を100⇒150に増加しました
中トラジティアサルト	<ul style="list-style-type: none"> スタン値を100⇒150に増加しました
強トラジティアサルト	<ul style="list-style-type: none"> ①ダメージを150⇒140に減少しました ②スタン値を100⇒150に増加しました
EXトラジティアサルト	<ul style="list-style-type: none"> スタン値を100⇒150に増加しました

強ムーンサルトスラッシュ	飛び上がりから落下する部分にかけてカウンター判定が無い不具合を修正しました
ジャッジメント・セイバー	ダメージを340⇒330に減少しました



変更箇所

調整内容

スタン耐久値	950⇒1000に変更しました
サイコインパクト	<ul style="list-style-type: none"> ①ダメージを130⇒110に減少しました ②スタン値を170⇒120に減少しました ③CAゲージ上昇量を減少しました ④ヒット後の硬直を4F増加しました
サイコフォール	<ul style="list-style-type: none"> ①スタン値を200⇒170に減少しました ②CAゲージ上昇量を減少しました ③ヒット後の硬直を2F軽減しました
立ち弱P	<ul style="list-style-type: none"> ①動作硬直を6F⇒7Fに変更しました ※ヒット、ガード時の硬直差に変更はありません ②ヒット時の仰け反り時間を1F増加しました ※ヒット時の硬直差に変更はありません
立ち弱K	<ul style="list-style-type: none"> ①攻撃判定の発生を4F⇒3Fに変更しました ※全体動作を1F増加しました ②動作硬直を8F⇒10Fに変更しました ※ガード時の硬直差に変更はありません ③ヒット時の硬直差を+4F⇒+2Fに変更しました ④前方への攻撃判定を縮小しました ⑤ダメージを受ける又は動作をキャンセルした際の動作開始地点を前方に移動させました ※攻撃判定・やられ判定・押し合い判定の位置も合わせて調整しました
立ち中P	<ul style="list-style-type: none"> ①動作硬直を12F⇒14Fに変更しました ※ヒット、ガード時の硬直差に変更はありません ②ガードバック距離を縮小しました ③攻撃判定周りのやられ判定を前方に拡大しました ④動作硬直中の足元にやられ判定を付与しました ⑤ダメージを受ける又は動作をキャンセルした際の動作開始地点を前方に移動させました ※攻撃判定・やられ判定・押し合い判定の位置も合わせて調整しました ⑥攻撃発生の1F前に攻撃を受けても被カウンターとされない不具合を修正しました

立ち強P	<ul style="list-style-type: none"> ①ダメージを80⇒90に増加しました ②攻撃判定を前方に拡大しました ③やられ判定を前方に拡大しました ④動作硬直中の足元にやられ判定を付与しました ⑤ダメージを受ける又は動作をキャンセルした際の動作開始地点を前方に移動させました ※攻撃判定・やられ判定・押し合い判定の位置も合わせて調整しました
しゃがみ弱P	<ul style="list-style-type: none"> ①攻撃判定を前方に拡大しました ②やられ判定を前方に拡大しました ③足元にやられ判定を付与しました ④ヒット、ガードバック距離を拡大しました ⑤攻撃判定の持続時間を2F⇒3Fに延長しました
しゃがみ弱K	<ul style="list-style-type: none"> ①連打キャンセル技への派生タイミングを1F早くしました
しゃがみ中P	<ul style="list-style-type: none"> ①攻撃判定発生前のやられ判定を削除しました ②ガード時の硬直差を±0F⇒+1Fに変更しました ③攻撃判定の持続時間を2F⇒3Fに延長しました ④上方向の攻撃判定を縮小しました ⑤ダメージを受ける又は動作をキャンセルした際の動作開始地点を前方に移動させました ※攻撃判定・やられ判定・押し合い判定の位置も合わせて調整しました
しゃがみ強P	<ul style="list-style-type: none"> ①12F～14Fのダメージを70⇒80に増加しました ②12F～14Fの攻撃判定にベガ側より後方にいる相手にヒットする判定を付与しました
しゃがみ強K	<ul style="list-style-type: none"> ①攻撃判定発生前にやられ判定を付与しました ②前方の攻撃判定を縮小しました ③攻撃判定周りのやられ判定を前方に拡大しました
ジャンプ中K	<ul style="list-style-type: none"> ①下方向への攻撃判定を縮小しました ②攻撃判定の持続時間を8F⇒6Fに短縮しました
サイコアックス	<ul style="list-style-type: none"> ①攻撃判定の発生を16F⇒18Fに変更しました ※全体動作を2F増加しました ②スタン値を100⇒150に増加しました ③吹き飛びダメージ中の相手へ追撃可能となるよう調整しました ④空中ヒット時の効果を叩き付けダウンに変更しました

シャドウアックス	<ul style="list-style-type: none"> ①2段目の攻撃判定の発生を16F⇒14Fに変更しました ②2段目のダメージを60⇒50に減少しました ③スタン値を60⇒120に増加しました ④立ち中Pからの派生タイミングを早くしました ⑤ヒット時の硬直差を+6F⇒+2に変更しました ⑥ガード時の硬直差を-5F⇒-8Fに変更しました
Vスキル-サイコリジェクト	<ul style="list-style-type: none"> ①相手の攻撃に当て身を成立させ派生攻撃を行わなかった場合、再度Vスキルを発動した際に弾の射出だけを行えるよう変更しました ②当身判定を上方向に拡大しました ③派生攻撃ヒット後の追撃制限を緩和しました
Vトリガー-サイコパワー	<ul style="list-style-type: none"> ①効果時間を延長しました ②各種必殺技のタイマー消費量を増加しました
Vリバーサル-サイコバースト	<ul style="list-style-type: none"> ①攻撃判定の発生を15F⇒16Fに変更しました ②動作中の打撃・飛び道具無敵時間を1F～16F⇒1F～30Fに変更しました ③ヒット時の距離と硬直差を変更しました
弱サイコブラスト	<ul style="list-style-type: none"> ①発動時のCAゲージ上昇量を減少しました ②ヒット時orガード時のCAゲージ上昇量を増加しました ③ガードバック距離を縮小しました
中サイコブラスト	<ul style="list-style-type: none"> ①発動時のCAゲージ上昇量を減少しました ②ヒット時orガード時のCAゲージ上昇量を増加しました ③ヒット時の吹き飛ばし距離を縮小しました ④ガードバック距離を縮小しました
強サイコブラスト	<ul style="list-style-type: none"> ①発動時のCAゲージ上昇量を減少しました ②ヒット時orガード時のCAゲージ上昇量を増加しました ③ヒット時の吹き飛ばし距離を縮小しました ④ガードバック距離を縮小しました
サイコブラスト(Vトリガー時)	<ul style="list-style-type: none"> ①発動時のCAゲージ上昇量を減少しました ②ヒット時orガード時のCAゲージ上昇量を増加しました ③ヒット時の吹き飛ばし距離を縮小しました ④ガードバック距離を縮小しました
EXサイコブラスト	<ul style="list-style-type: none"> ①全体動作を42F⇒40Fに変更しました ②飛び道具の持続時間を延長しました

EXサイコブラスト(Vトリガー時)	<ul style="list-style-type: none"> ①全体動作を43F⇒38Fに変更しました ②ダメージを130⇒120に減少しました ③弾速を若干低下させました ④画面上に同種の弾が一つしか出せないよう変更しました
ヘッドプレス	<ul style="list-style-type: none"> 空中ヒット時のダメージを80⇒100に増加しました
EXヘッドプレス	<ul style="list-style-type: none"> ①地上ヒット時の硬直を9F削減しました ②空中ヒット時のダメージを130⇒100に減少しました ③空中ヒット時に受け身可能に変更しました ④空中ヒット時のベガと相手側の滞空時間を調整し、サマーソルトスカルダイバーが連続ヒットしやすいよう変更しました ⑤動作開始時の打撃無敵時間を1F～4F間 打撃無敵⇒3F～7F間 打撃無敵に変更しました
EXヘッドプレス(Vトリガー時)	<ul style="list-style-type: none"> ①動作1F～25F間を完全無敵に変更しました ②ガード時の硬直差を+2F⇒-2Fに変更しました ③ガードバック距離を拡大しました
弱サイコインフェルノ	<ul style="list-style-type: none"> ①ダメージを90⇒80に減少しました ②スタン値を100⇒150に増加しました
中サイコインフェルノ	<ul style="list-style-type: none"> ①ダメージを100⇒90に減少しました ②スタン値を100⇒150に増加しました
強サイコインフェルノ	<ul style="list-style-type: none"> ①ダメージを110⇒100に減少しました ②スタン値を100⇒150に増加しました ③ヒット後に弱サイコブラストで追撃可能となるよう調整しました
サイコインフェルノ(Vトリガー時)	<ul style="list-style-type: none"> ①ダメージを130⇒100に減少しました ②スタン値を100⇒150に増加しました ③発動時・ヒット時・ガード時のCAゲージ上昇量を減少しました ④攻撃発生後の硬直中に攻撃を受けた場合、被カウンターとなっていた不具合を修正しました
EXサイコインフェルノ(Vトリガー時)	<ul style="list-style-type: none"> ①攻撃発生を18F⇒15Fに変更しました ②全体動作を64F⇒61Fに変更しました
弱ダブルニープレス(通常版/Vトリガー版)	<ul style="list-style-type: none"> ①Vトリガー版の攻撃判定の発生を16F⇒13Fに変更しました ※全体動作を3F軽減しました ②通常版のダメージを70⇒80に増加しました ③通常版のスタン値を100⇒150に増加しました ④ヒット時orガード時のCAゲージ上昇量を増加しました ⑤ヒット時の硬直差を+3F⇒+2Fに変更しました ⑥Vトリガー版の動作中の無敵時間を6F～10F⇒6F～9Fに変更しました ⑦Vトリガー版の各種EX技への派生タイミングを1F早くしました

中ダブルニーブレス(通常版/Vトリガー版)	<ul style="list-style-type: none"> ①Vトリガー版の攻撃判定の発生を19F⇒15Fに変更しました ※全体動作を4F軽減しました ②通常版のダメージを80⇒90に増加しました ③通常版のスタン値を100⇒150に増加しました ④ヒット時orガード時のCAゲージ上昇量を増加しました ⑤ヒット時の硬直差を+3F⇒+2Fに変更しました ⑥Vトリガー版の動作中の無敵時間を6F～12F⇒6F～11Fに変更しました ⑦Vトリガー版の各種EX技への派生タイミングを1F早くしました
強ダブルニーブレス(通常版/Vトリガー版)	<ul style="list-style-type: none"> ①Vトリガー版の攻撃判定の発生を22F⇒19Fに変更しました ※全体動作を3F軽減しました ②通常版のダメージを90⇒100に増加しました ③通常版のスタン値を100⇒150に増加しました ④ヒット時orガード時のCAゲージ上昇量を増加しました ⑤ヒット時の硬直差を+3F⇒+2Fに変更しました ⑥通常版のヒットバック距離を縮小しました ⑦Vトリガー版の動作中の無敵時間を6F～15F⇒6F～13Fに変更しました ⑧Vトリガー版の各種EX技への派生タイミングを1F早くしました
EXダブルニーブレス(通常版/Vトリガー版)	<ul style="list-style-type: none"> ①ヒット後の硬直を6F削減しました ②Vトリガー版のダメージを170⇒160に減少しました ③Vトリガー版の1F～3Fの投げ無敵を削除しました
デビルリバー(通常版/Vトリガー版)	<ul style="list-style-type: none"> ①発動時のCAゲージ上昇量を増加しました ②ヒット時orガード時のCAゲージ上昇量を増加しました
EXデビルリバー	<ul style="list-style-type: none"> ①動作中、方向キーを後ろに入れても後方へ移動しないよう変更しました ②落下前に若干前方へ移動するよう変更しました
サマーソルトスカルダイバー	<ul style="list-style-type: none"> ①ダメージを80⇒70に減少しました ②発生時・ヒット時・ガード時のCAゲージ上昇量を増加しました ③上方向の攻撃判定を縮小し、下方向の攻撃判定を拡大しました ④攻撃判定周りのやられ判定を前方に拡大しました ⑤攻撃判定周りの投げられ判定を削除しました ⑥地上ヒット時の仰け反り時間を5F増加しました ⑦空中ヒット時の効果を叩き付けダウンに変更しました



CAMMY

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やられ判定を変更しました
ジャイロニッパー	①ダメージを130⇒120に減少しました ②CAゲージ上昇量を減少しました ③攻撃動作中に押し合い判定が前にならないよう調整しました ④KO可能タイミングを二段目のみに変更しました
デルタスルー	①ダメージを140⇒130に減少しました ②攻撃動作中に押し合い判定が前にならないよう調整しました
立ち中P	①動作6F～13F間の足元にやられ判定を付与しました ②攻撃判定周りのやられ判定を前方に拡大しました ③ヒットバック距離を若干縮小しました ④ガードバック距離を若干縮小しました ⑤ガード時の硬直差を+2F⇒+3Fに変更しました
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
立ち強P	ヒット時にVトリガーキャンセルを行った際の硬直差を+11F⇒+9Fに変更しました
しゃがみ弱P	攻撃判定の持続時間を2F⇒3Fに延長しました
しゃがみ強P	①ダメージを90⇒80に減少しました ②ヒット時の硬直差を±0F⇒+1Fに変更しました
しゃがみ強K	ダメージを100⇒90に減少しました
ジャンプ中K	攻撃判定を若干上方向に拡大しました
ニーバレット	スタン値を100⇒150に増加しました
リフトアッパー	①ヒット、ガード時の硬直差を、ヒット時±0F/ガード時-2F⇒ヒット時+4F/ガード時+1Fに変更しました ②ヒット効果を強制立ちやられに変更しました
リフトコンビネーション	2段目がしゃがみ状態の相手に当たらないよう調整しました
Vスキル-アクセルスピナックル	動作中の判定を一律で地上判定に変更しました
Vリバーサル-ストライクバック	①動作硬直を29F⇒24Fに変更しました ②ヒット効果を、吹き飛びダウン⇒地上仰け反りに変更しました ※硬直差はそれぞれ、ヒット+2F/ガード-2Fとなります

弱キャノンスパイク	<p>①1F～2Fにやられ判定と投げられ判定を付与しました</p> <p>②3～6Fを打撃・飛び道具無敵に変更しました</p>
中キャノンスパイク	<p>①1F～2Fにやられ判定と投げられ判定を付与しました</p> <p>②3～6Fを打撃・飛び道具無敵に変更しました</p>
強キャノンスパイク	<p>①1F～7Fにやられ判定を付与しました</p> <p>②1F～7Fに投げ無敵を付与しました</p>
EXキャノンスパイク	空中コンボに使用した際の追撃上限を緩和しました
キャノンストライク(Vトリガー含む)	ヒット時・ガード時のCAゲージ上昇量を増加しました
中キャノンストライク	ガード硬直時間を1F減少しました
EXキャノンストライク	<p>①ダメージを60⇒80に増加しました</p> <p>②動作中の攻撃判定の位置を変更しました</p> <p>③動作中の攻撃判定を縮小しました</p> <p>④動作中のやられ判定を拡大しました</p> <p>⑤動作中の着地硬直を9F⇒13Fに変更しました</p>
フリーガンコンビネーション⇒キャノンストライク	<p>①ヒット時・ガード時のCAゲージ上昇量を増加しました</p> <p>②ガード硬直時間を2F増加しました</p>
フリーガンコンビネーション⇒EXキャノンストライク	<p>①ダメージを60⇒80に増加しました</p> <p>②動作中の攻撃判定の位置を変更しました</p> <p>③動作中の攻撃判定を縮小しました</p> <p>④動作中のやられ判定を拡大しました</p> <p>⑤動作中の着地硬直を9F⇒13Fに変更しました</p>
EXフリーガンコンビネーション ⇒キャノンストライク (Vトリガー版)	EXフリーガンコンビネーションをリフトコンビネーションからキャンセルして発動した際、派生技のキャノンストライク (Vトリガー版) が攻撃判定発生後まで被カウンターとなっていた不具合を修正しました
レーザーエッジスライサー	ヒット時・ガード時のCAゲージ上昇量を増加しました
フェイタルレッグツイスター	<p>①スタン値を200⇒250に増加しました</p> <p>②ヒット時・ガード時のCAゲージ上昇量を増加しました</p> <p>③攻撃判定の持続時間を4F⇒2Fに変更しました</p>
クロスシザースプレッシャー	<p>①ヒット後の硬直を2F削減しました</p> <p>②スタン値を200⇒250に増加しました</p> <p>③ヒット時・ガード時のCAゲージ上昇量を増加しました</p> <p>④攻撃判定の持続時間を4F⇒2Fに変更しました</p>

弱スパイラルアロー	<ul style="list-style-type: none"> ①空振り時の硬直を3F増加しました ②ダメージを80⇒70に減少しました ③空中コンボに使用した際の追撃上限を緩和しました ④ヒット時の浮きを調整
中スパイラルアロー	<ul style="list-style-type: none"> ①ダメージを90⇒80に減少しました ②空中コンボに使用した際の追撃上限を緩和しました ③ヒット後の有利状況を強版ヒット時と同等に調整しました
強スパイラルアロー	<ul style="list-style-type: none"> ①ヒット時の硬直を1F増加 ②空中コンボに使用した際の追撃上限を緩和しました
EXスパイラルアロー	<ul style="list-style-type: none"> ①ダメージを120⇒140に増加しました ②空中コンボに使用した際の追撃上限を緩和しました ③動作中の飛び道具無敵を3F～15F⇒1F～15F に変更しました



体力	体力値を1050⇒1025に減少しました
バッドヘッド	ダメージを150⇒120に減少しました
バッドチェーン	ダメージを150⇒140に減少しました
立ち弱K	攻撃判定の持続時間を2F⇒3Fに延長しました
立ち中P	<ul style="list-style-type: none"> ①ガード時の硬直差を-1F⇒+1Fに変更しました ②ヒットバック距離を縮小しました ③攻撃判定を前方に拡大しました ④手に付随しているやられ判定を前方に拡大し、足元に付随しているやられ判定を後方に縮小しました ⑤ダメージを受ける又は動作をキャンセルした際の動作開始地点を前方に移動させました ※攻撃判定・やられ判定・押し合い判定の位置も合わせて調整しました
立ち中K	<ul style="list-style-type: none"> ①攻撃判定の発生を8F⇒9Fに変更しました ※全体動作を1F増加しました ②ダメージを70⇒60に減少しました ③攻撃判定終了後のやられ判定を拡大しました ④ダメージを受ける又は動作をキャンセルした際の動作開始地点を前方に移動させました ※攻撃判定・やられ判定・押し合い判定の位置も合わせて調整しました

立ち強P	<p>①ヒット時の硬直差を-2F⇒+4Fに変更しました</p> <p>②ダメージを受ける又は動作をキャンセルした際の動作開始地点を前方に移動させました ※攻撃判定・やられ判定・押し合い判定の位置も合わせて調整しました</p>
立ち強K	<p>①クラッシュカウンター時、Vゲージ上昇量を減少しました</p> <p>②クラッシュカウンター時、ダメージ側ののけぞり時間を2F延長しました</p> <p>③クラッシュカウンター時の仰け反る距離を拡大しました</p> <p>④ヒット時の硬直差を+6F⇒+7Fに変更しました</p> <p>⑤ガードバック距離を拡大しました</p>
しゃがみ弱P	<p>攻撃判定の持続時間を2F⇒3Fに延長しました</p>
しゃがみ弱K	<p>攻撃判定の発生を4F⇒5Fに変更しました ※全体動作を1F増加しました</p>
しゃがみ中P	<p>①動作5F～8F間に前方へのやられ判定を付与しました</p> <p>②攻撃判定持続2F～5F間の前方、後方及び上方への攻撃判定を縮小しました</p> <p>③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</p>
しゃがみ中K	<p>①攻撃判定の発生を10F⇒11Fに変更しました</p> <p>②上方向への攻撃判定を縮小しました</p> <p>③下方向への攻撃判定を拡大しました</p>
しゃがみ強P	<p>①攻撃判定の発生を10F⇒11Fに変更しました ※全体動作を1F増加しました</p> <p>②ダメージを90⇒80に減少しました</p>
しゃがみ強K	<p>Vトリガーキャンセル時の硬直差を-19F⇒-2Fに変更しました</p>
ジャンプ中P	<p>下方向への攻撃判定を若干縮小しました</p>
ブルチャージ	<p>①ダメージを100⇒80に減少しました</p> <p>②ガードバック距離を縮小しました</p> <p>③ガード時の硬直差を-7F⇒-8Fに変更しました</p>
ブルスライダー	<p>①ダメージを100⇒90に減少しました</p> <p>②ガード時の硬直差を-5F⇒-8Fに変更しました</p> <p>③動作中の後方へのやられ判定を拡大しました</p>
バッドハンマー	<p>ダメージを60⇒90に増加しました</p>
ブルドロップ	<p>①ガード時の硬直差を-4F⇒-6Fに変更しました</p> <p>②初段の前方と上方への攻撃判定を縮小し、2段目の前方への攻撃判定を縮小しました</p> <p>③攻撃判定周りのやられ判定を上方向に拡大し、下方向を縮小しました</p>
Vトリガー-エンジョイタイム	<p>動作硬直を33F⇒29Fに変更しました</p>
Vスキル-ドリンクタイム	<p>空き缶が転がる速度を若干遅く変更しました</p>

Vリバーサルベッパーポット	ヒット時の距離と硬直差を変更しました
ブルホーン	①通常版のダメージを130⇒120に減少しました ②Vトリガー版のダメージを156⇒144に減少しました
EXブルホーン	アーマー判定の発生を動作1F～20F⇒動作3F～20Fに変更しました
弱ブルヘッド(通常版/Vトリガー版)	①通常版のダメージを120⇒100に減少しました ②Vトリガー版のダメージを144⇒120に減少しました ③空中コンボに使用した際の追撃上限を緩和しました ④Vトリガー版の突進中の攻撃判定を上方向に拡大しました
中ブルヘッド(通常版/Vトリガー版)	①通常版のダメージを130⇒110に減少しました ②Vトリガー版のダメージを156⇒132に減少しました ③空中コンボに使用した際の追撃上限を緩和しました ④Vトリガー版の突進中の攻撃判定を上方向に拡大しました ⑤Vトリガー版のやられ判定、押し当たり判定を弱、強と同等に
強ブルヘッド(通常版/Vトリガー版)	①通常版のダメージを140⇒120に減少しました ②Vトリガー版のダメージを168⇒144に減少しました ③空中コンボに使用した際の追撃上限を緩和しました ④Vトリガー版の突進中の攻撃判定を上方向に拡大しました
EXブルヘッド(通常版/Vトリガー版)	①通常版のダメージを160⇒150に減少しました ②Vトリガー版のダメージを192⇒180に減少しました ③通常版のガード時の硬直差を-10F⇒-2Fに変更しました ④Vトリガー版のガード時の硬直差を-7F⇒-2Fに変更しました ⑤Vトリガー版の突進中の攻撃判定を上方向に拡大しました ⑥通常版の硬直を28F⇒23Fに変更しました
ブルリベンジャー	ヒット後の硬直を6F軽減しました
EXブルリベンジャー	ダメージを200⇒180に減少しました
弱ハンギングチェーン	ダメージを140⇒120に減少しました
強ハンギングチェーン	①空中コンボに使用した際の追撃上限を緩和しました ②ヒット後に離れる距離を縮小しました
EXハンギングチェーン	ヒット後に離れる距離を縮小しました
キリングヘッド	①発動時のCAゲージ上昇量を減少しました ②ヒット時のCAゲージ上昇量を増加しました ③ヒット後に離れる距離を縮小しました

バッド・スキップ・チェーン	<ul style="list-style-type: none"> ①ダメージを350⇒340に減少しました ②攻撃判定を前方及び上方に拡大しました ③攻撃判定を胴体側に拡大しました ④空中コンボに使用した際の追撃上限を緩和しました
---------------	---



やられ判定	しゃがみ状態で振り向く際のやられ判定を変更しました
垂直ジャンプ	ジャンプ停滞時間を39F⇒38Fに変更しました
つかみ膝蹴り	<ul style="list-style-type: none"> ①ダメージを120⇒100に減少しました ②スタン値を170⇒120に減少しました ③CAゲージ上昇量を減少しました ④ヒット後の硬直を2F増加しました
立ち弱P	<ul style="list-style-type: none"> ①ヒット時の硬直差を+4F⇒+5Fに変更しました ②ヒットストップとガードストップを同一の値に変更しました ③連打キャンセルで出した際に、攻撃発生の1F前に攻撃を受けても被カウンターとならない不具合を修正しました
立ち中P	<ul style="list-style-type: none"> ①ガード時の硬直差を±0F⇒+1Fに変更しました ②ダメージを受ける又は動作をキャンセルした際の動作開始地点を前方に移動させました ※攻撃判定・やられ判定・押し合い判定の位置も合わせて調整しました
立ち中K	<ul style="list-style-type: none"> ①動作硬直を17F⇒19Fに変更しました ※ヒット、ガード時の硬直差に変更はありません ②ヒットバック距離を拡大しました
立ち強P	<ul style="list-style-type: none"> ①クラッシュカウンター時、ダメージ側ののけぞり時間を1F延長しました ②クラッシュカウンター時のヒットバックを拡大しました ③ダメージを受ける又は動作をキャンセルした際の動作開始地点を前方に移動させました ※攻撃判定・やられ判定・押し合い判定の位置も合わせて調整しました
立ち強K	<ul style="list-style-type: none"> ①攻撃判定の発生を13F⇒14Fに変更しました ※全体動作を1F増加しました ②動作硬直を25F⇒26Fに変更しました ※ヒット、ガード時の硬直差に変更はありません ③ダメージを90⇒80に減少しました ④ヒットバックを縮小しました ⑤クラッシュカウンター時の吹き飛びを調整 ⑥攻撃発生1F前の足付近にやられ判定を付与しました

しゃがみ弱P	<p>①ヒット時の硬直差を+3F⇒+4Fに変更しました</p> <p>②攻撃判定の持続時間を2F⇒3Fに延長しました</p>
しゃがみ弱K	<p>ヒット時の硬直差を+3F⇒+4Fに変更しました</p>
しゃがみ中P	<p>①攻撃判定の発生を5F⇒6Fに変更しました ※全体動作を1F増加しました</p> <p>②ヒット時の硬直差を+4F⇒+5Fに変更しました</p> <p>③ガード時の硬直差を+1F⇒+2Fに変更しました</p> <p>④上方向への攻撃判定を縮小しました</p>
しゃがみ強K	<p>①攻撃判定の発生を7F⇒8Fに変更しました ※全体動作を1F増加しました</p> <p>②ダメージを100⇒90に減少しました</p>
ジャンプ中P	<p>攻撃判定を前方に拡大しました</p>
ジャンプ中K	<p>上下方向への攻撃判定を縮小しました</p>
顎撥	<p>①発生を4F⇒5F ※全体動作を1F増加しました</p> <p>②動作硬直を15F⇒17Fに変更しました ※ヒット、ガード時の硬直差に変更はありません</p> <p>③ヒットストップを弱攻撃相当の値に変更しました</p> <p>④ヒットストップ、ガードストップを同一の値に変更しました</p>
顎撥二連	<p>①ダメージを60⇒50に減少しました</p> <p>②顎撥が空振りした場合も派生できる様に変更しました</p> <p>③顎撥から派生できる時間を延長しました</p>
獅子碎き	<p>①ダメージを60⇒50に減少しました</p> <p>②ヒット・ガード時にVスキルでキャンセル可能に変更しました</p>
稲妻カカト割り	<p>①攻撃判定の発生を21F⇒22Fに変更しました ※全体動作を1F増加しました</p> <p>②ヒット時の硬直差を±0F⇒+1Fに変更しました</p> <p>③ガード時の硬直差を-4F⇒-6Fに変更しました</p>
紫電カカト落とし	<p>①攻撃判定の発生を23F⇒26Fに変更しました ※全体動作を3F増加しました</p> <p>②フェイント版の全体を31F⇒34Fに変更しました</p> <p>③ヒット時の硬直差を±0F⇒+2Fに変更しました</p> <p>④ガード時の硬直差を-4F⇒-2Fに変更しました</p> <p>⑤ヒットバック距離を縮小しました</p>
Vスキル-奮迅脚	<p>①攻撃ヒット時、ダメージ側の滞空時間を延長しました</p> <p>②攻撃動作中の押し合い判定を上方向に拡大しました</p>

Vリバーサル-旋風鈍落とし	<p>①攻撃判定の発生を10F⇒12Fに変更しました</p> <p>②攻撃判定の持続時間を4F⇒2Fに短縮しました</p> <p>③動作中のやられ判定を以下の様に変更しました ・1F～10F 打撃+飛び道具無敵、11F～20F 完全無敵⇒1F～25F 打撃+飛び道具無敵</p> <p>④ヒットバック距離を縮小しました</p>
波動拳(通常版)	<p>①発動時のCAゲージ上昇量を減少しました</p> <p>②ヒット時orガード時のCAゲージ上昇量を増加しました</p> <p>③ヒット時の硬直差を-4F⇒-2Fに変更しました</p> <p>④ガード時の硬直差を-10F⇒-8Fに変更しました</p> <p>⑤CAキャンセル時の発動タイミングを遅くし、相手側のガード時にVリバーサルを行い易くなるよう調整しました</p>
波動拳(Vトリガー版)	<p>①全体動作を49F⇒48Fに変更しました ※ヒット・ガード時の硬直差も変動しております</p> <p>②ダメージを70⇒60に減少しました</p> <p>③発動時のCAゲージ上昇量を減少しました</p> <p>④ヒット時orガード時のCAゲージ上昇量を増加しました</p> <p>⑤CAキャンセル時の発動タイミングを遅くし、相手側のガード時にVリバーサルを行い易くなるよう調整しました</p>
EX波動拳(通常版/Vトリガー版)	<p>①Vトリガー版の全体動作を45F⇒44Fに変更しました ※ヒット・ガード時の硬直差も変動しております</p> <p>②Vトリガー版のダメージを120⇒110に減少しました</p> <p>③Vトリガー版のスタン値を200⇒150に減少しました</p> <p>④発生後1～2F目の攻撃判定を上方向に拡大しました</p>
弱昇龍拳(通常版/Vトリガー版)	<p>①1F～5Fまでのやられ判定を下方向に拡大</p> <p>②Vトリガーキャンセル時のガード硬直差を-5⇒-7Fに変更しました</p>
中昇龍拳(通常版/Vトリガー版)	<p>①通常版のダメージを130⇒120に減少しました</p> <p>②Vトリガー版のダメージを150⇒140に減少しました</p> <p>③1F～2Fにやられ判定と投げられ判定を付与しました</p> <p>④3F～6Fを打撃・飛び道具無敵に変更しました</p> <p>⑤Vトリガーキャンセル時のガード硬直差を-5⇒-7Fに変更しました</p> <p>⑥初段の攻撃判定を上方向に拡大しました</p>
強昇龍拳(通常版/Vトリガー版)	<p>①通常版のダメージを140⇒130に減少しました</p> <p>②Vトリガー版のダメージを160⇒150に減少しました</p> <p>③1F～3Fまでの完全無敵と4F～7Fまでの投げ無敵を削除しました</p> <p>④Vトリガーキャンセル時のガード硬直差を-5⇒-7Fに変更しました</p>

EX昇龍拳(通常版)	<ul style="list-style-type: none"> ①初段～2段目のみVトリガーキャンセル時のヒット硬直差を+3⇒+7Fに変更しました ②Vトリガーキャンセル時のガード硬直差を-5⇒-7Fに変更しました ③初段～3段目が空中ヒットした際、受け身不可に変更しました
EX昇龍拳(Vトリガー版)	<ul style="list-style-type: none"> ①空中コンボで使用した際、全段ヒットしやすいように調整しました ②初段～3段目が空中ヒットした際、受け身不可に変更しました
弱竜巻旋風脚(通常版)	<ul style="list-style-type: none"> ①動作2F目のやられ判定を前方に拡大しました ②初段の攻撃判定周りにやられ判定を付与しました ③攻撃判定持続2F目の攻撃判定を縮小しました ④ガードバック距離を縮小しました ⑤初段をVトリガーキャンセルした際、ガード硬直差を+9F⇒+2Fに変更しました
弱竜巻旋風脚(Vトリガー版)	<ul style="list-style-type: none"> ①動作2F目にやられ判定を前方に拡大しました ②初段の攻撃判定周りにやられ判定を付与しました ③攻撃判定を縮小しました ④2段目以降のやられ判定を拡大しました ⑤ガードバック距離を縮小しました ⑥2段目の攻撃判定持続時間を4F⇒2Fに短縮しました
中竜巻旋風脚(通常版)	<ul style="list-style-type: none"> ①ダメージを100⇒80に減少しました ②動作3F～5F目にやられ判定を前方に拡大しました ③攻撃動作中の攻撃判定を全体的に縮小しました ④攻撃動作中のやられ判定を全体的に拡大しました ⑤初段の攻撃判定周りにやられ判定を付与しました
中竜巻旋風脚(Vトリガー版)	<ul style="list-style-type: none"> ①ダメージを120⇒100に減少しました ②スタン値を200⇒150に減少しました ③動作3F～5F目にやられ判定を前方に拡大しました ④前方への攻撃判定持続時間を5F⇒2Fに変更しました ⑤攻撃動作中の攻撃判定を全体的に縮小しました ⑥攻撃動作中のやられ判定を全体的に拡大しました ⑦初段の攻撃判定周りにやられ判定を付与しました

強竜巻旋風脚(通常版)	<ul style="list-style-type: none"> ①攻撃判定の発生を16F⇒14Fに変更しました ②ヒット時のダメージ配分を調整しました ※総ダメージ量に変更はありません ③発生時・ヒット時・ガード時のCAゲージ上昇量を増加しました ④ガード時の硬直差を-2F⇒-4Fに変更しました ⑤攻撃判定発生までの前進距離を増加しました ⑥初段から2段目に移行する時間を短縮しました ⑦上方向への移動値を軽減しました
強竜巻旋風脚(Vトリガー版)	<ul style="list-style-type: none"> ①ヒット時のダメージ配分を調整しました ※総ダメージ量に変更はありません ②スタン値を250⇒200に減少しました ③発生時・ヒット時・ガード時のCAゲージ上昇量を増加しました ④空中コンボ制限を緩和しました ⑤初段から2段目に移行する時間を短縮しました ⑥上方向への移動値を軽減しました
EX竜巻旋風脚(通常版)	<ul style="list-style-type: none"> ①攻撃動作中の押し合い判定を下方向に拡大しました ②着地後の押し合い判定を縮小しました
空中竜巻旋風脚(通常版/Vトリガー版)	<ul style="list-style-type: none"> ①ヒット時・ガード時のCAゲージ上昇量を増加しました ②やられ判定を拡大しました ③移動開始タイミングを1F目から2F目に変更しました
EX空中竜巻旋風脚(通常版)	<ul style="list-style-type: none"> ①ダメージを90⇒70に減少しました ②ガード硬直を7F軽減しました ③下方向に攻撃判定を縮小しました
EX空中竜巻旋風脚(Vトリガー版)	<ul style="list-style-type: none"> ①ダメージを55×2⇒40×2に減少しました ②攻撃判定を縮小しました ③やられ判定を拡大しました ④ガード硬直を6F軽減しました
紅蓮炎迅脚	根元部分の攻撃判定を上方向に拡大しました



やられ判定(通常版/Vトリガー版)	立ち状態としゃがみ状態の振り向く際のやられ判定を変更しました
-------------------	--------------------------------

魂の刻印(通常版/Vトリガー版)	<ul style="list-style-type: none"> ①ヒット後の硬直を6F増加しました ②通常版のダメージを120⇒100に減少しました ③Vトリガー版のダメージを130⇒110に減少しました ④スタン値を170⇒120に減少しました ⑤Vトリガー版のスタン値を200⇒150に減少しました ⑥CAゲージ上昇量を減少しました
魂の選別(通常版/Vトリガー版)	<ul style="list-style-type: none"> ①通常版のダメージを120⇒100に減少しました ②Vトリガー版のダメージを130⇒110に減少しました ③スタン値を170⇒120に減少しました ④Vトリガー版のスタン値を200⇒150に減少しました ⑤CAゲージ上昇量を減少しました
立ち弱P(通常版/Vトリガー版)	<ul style="list-style-type: none"> ①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 ②攻撃判定の持続時間終了後からの3F間、足元にやられ判定を付与しました ③上方向の攻撃判定を縮小しました
立ち中P(通常版/Vトリガー版)	<ul style="list-style-type: none"> ①ガード時の硬直差を+2F⇒±0Fに変更しました ②ヒットバック距離を縮小しました ③ガードバック距離をヒットバック距離と合わせて縮小しました
立ち中K(通常版/Vトリガー版)	攻撃判定の持続時間を2F⇒3Fに延長しました
立ち強K(通常版/Vトリガー版)	<ul style="list-style-type: none"> ①動作11F～36F間、背中側にやられ判定を付与しました ②攻撃判定の持続時間終了後からの4F間、脚周りのやられ判定を前方に拡大しました
しゃがみ弱P(通常版/Vトリガー版)	攻撃判定の持続時間を2F⇒3Fに延長しました
しゃがみ中K(通常版/Vトリガー版)	<ul style="list-style-type: none"> ①上方向への攻撃判定を縮小しました ②下方向に攻撃判定を拡大しました
しゃがみ強K(通常版/Vトリガー版)	ダメージを100⇒90に減少しました
ジャンプ中K(通常版/Vトリガー版)	下方向への攻撃判定を若干縮小しました
ジャンプ強P(通常版/Vトリガー版)	攻撃判定の発生を7F⇒9Fに変更しました
Vリバーサル-導く呼び声	<ul style="list-style-type: none"> ①攻撃判定の発生を16F⇒17Fに変更しました ②ヒット時の距離と硬直差を変更しました ③動作中の打撃・飛び道具無敵時間を1F～16F⇒1F～30Fに変更しました
解放の短刀(通常版)	ガード時の硬直差を-4F⇒-6Fに変更しました
解放の短刀(Vトリガー版)	<ul style="list-style-type: none"> ①強Pを押し続ける事で溜め動作可能に変更しました ※攻撃判定発生38F/ヒット硬直差+7F/ガード硬直差+2F/ダメージ100/スタン値150 ②溜めを行わない時のガード時の硬直差を-4F⇒-6F

弱大地の仮面(通常版/Vトリガー版)	<ul style="list-style-type: none"> ①コマンドを【→\↓/←+弱P】⇒【→\↓/←+弱K】へ変更しました ②通常版のダメージを120⇒130に増加しました ③Vトリガー版のダメージを130⇒150に増加しました ④発生時・ヒット時のCAゲージ上昇量を増加しました
中大地の仮面(通常版/Vトリガー版)	<ul style="list-style-type: none"> ①コマンドを【→\↓/←+中P】⇒【→\↓/←+中K】へ変更しました ②通常版のダメージを130⇒140に増加しました ③Vトリガー版のダメージを140⇒160に増加しました ④発生時・ヒット時のCAゲージ上昇量を増加しました
強大地の仮面(通常版/Vトリガー版)	<ul style="list-style-type: none"> ①コマンドを【→\↓/←+強P】⇒【→\↓/←+強K】へ変更しました ②通常版のダメージを140⇒150に増加しました ③Vトリガー版のダメージを150⇒170 ④発生時・ヒット時のCAゲージ上昇量を増加しました
EX大地の仮面(通常版/Vトリガー版)	コマンドを【→\↓/←+PP】⇒【→\↓/←+KK】へ変更しました
弱勇猛なる決起(通常版/Vトリガー版)	<ul style="list-style-type: none"> ①通常版のダメージを60⇒50に減少しました ②Vトリガー版のダメージを80⇒70に減少しました ③ヒット時のCAゲージ上昇量を増加しました ④飛び道具相殺判定を持った打撃攻撃に変更しました
中勇猛なる決起(通常版/Vトリガー版)	<ul style="list-style-type: none"> ①通常版のダメージを70⇒60に減少しました ②Vトリガー版のダメージを90⇒80に減少しました ③ヒット時のCAゲージ上昇量を増加しました ④飛び道具相殺判定を持った打撃攻撃に変更しました
強勇猛なる決起(通常版/Vトリガー版)	<ul style="list-style-type: none"> ①通常版のダメージを100⇒80に減少しました ②Vトリガー版のダメージを120⇒100に減少しました ③スタン値を200⇒150に減少しました ④ヒット時のCAゲージ上昇量を増加しました ⑤飛び道具相殺判定を持った打撃攻撃に変更しました ⑥ヒット時に横方向へ吹き飛ばす距離を縮小しました
EX勇猛なる決起(通常版/Vトリガー版)	飛び道具相殺判定を持った打撃攻撃に変更しました
弱円盤の導き(通常版/Vトリガー版)	<ul style="list-style-type: none"> ①通常版のダメージを90⇒80に減少しました ②Vトリガー版のダメージを110⇒100に減少しました ③発生時・ヒット時・ガード時のCAゲージ上昇量を増加しました ④Vトリガー版のガード時の硬直差を-6F⇒-4Fに変更しました

中円盤の導き(通常版/Vトリガー版)	<ul style="list-style-type: none"> ①通常版のダメージを110⇒100に減少しました ②Vトリガー版のダメージを130⇒120に減少しました ③発生時・ヒット時・ガード時のCAゲージ上昇量を増加しました ④Vトリガー版のガード時の硬直差を-6F⇒-4Fに変更しました
強円盤の導き(通常版/Vトリガー版)	<ul style="list-style-type: none"> ①通常版のダメージを130⇒120に減少しました ②Vトリガー版のダメージを150⇒140に減少しました ③発生時・ヒット時・ガード時のCAゲージ上昇量を増加しました ④Vトリガー版のガード時の硬直差を-6F⇒-4Fに変更しました
EX円盤の導き(通常版/Vトリガー版)	<ul style="list-style-type: none"> ①通常版のダメージを160⇒150に減少しました ②Vトリガー版のダメージを180⇒170に減少しました
弱猛る灯火(通常版/Vトリガー版)	<ul style="list-style-type: none"> ①通常版のダメージを80⇒100に増加しました ②Vトリガー版のダメージを100⇒120に増加しました ③1F～3F間 足元・投げ無敵⇒1F～3F間 投げ無敵 に変更しました ④③の調整に合わせ、見た目に合わせたやられ判定を付与
中猛る灯火(通常版/Vトリガー版)	<ul style="list-style-type: none"> ①通常版のダメージを100⇒110に増加しました ②Vトリガー版のダメージを120⇒130に増加しました ③7F～12F完全無敵⇒1F～7F間 足元無敵/8F～12F間にやられ判定を付与 に変更しました
強猛る灯火(通常版/Vトリガー版)	1F～7F完全無敵/8F目～通常のやられ判定⇒1F～2Fにやられ判定を付与/3F～8F打撃・飛び道具無敵
EX猛る灯火(通常版/Vトリガー版)	空中コンボに使用した際の初段の追撃上限を緩和しました
名誉の儀式/魂の献上(通常版/Vトリガー版)	<ul style="list-style-type: none"> ①通常版のダメージを340⇒330に減少しました ②Vトリガー版のダメージを380⇒370に減少しました



やられ判定	しゃがみ状態で振り向く際のやられ判定を変更しました
レインボースプレックス	<ul style="list-style-type: none"> ①ダメージを140⇒120に減少しました ②スタン値を200⇒170に減少しました ③CAゲージ上昇量を減少しました
スターダストシュート(空中投げ)	<ul style="list-style-type: none"> ①投げ間合いを拡大しました ②動作中のやられ判定を下方方向に拡大しました

立ち弱P(爪装着時)	ダメージを受ける又は動作をキャンセルした際の動作開始地点を前方に移動させました
	※攻撃判定・やられ判定・押し合い判定の位置も合わせて調整しました
立ち中P(爪装着時)	ガード時の硬直差を+1F⇒+2Fに変更しました
立ち強P(爪装着時)	①ダメージを受ける又は動作をキャンセルした際の動作開始地点を前方に移動させました ※攻撃判定・やられ判定・押し合い判定の位置も合わせて調整しました ②ヒット時の硬直差を+5F⇒+6Fに変更しました
立ち弱P(爪未装着時)	①ダメージを受ける又は動作をキャンセルした際の動作開始地点を前方に移動させました ※攻撃判定・やられ判定・押し合い判定の位置も合わせて調整しました ②ヒット時の硬直差を+5F⇒+6Fに変更しました
立ち中P(爪未装着時)	①攻撃判定の発生を6F⇒7Fに変更しました ※全体動作を1F増加しました ②動作硬直を13F⇒15Fに変更しました ③ヒット時の硬直差を+3F⇒+4Fに変更しました
立ち中K	①攻撃判定を前方に拡大しました ②攻撃判定周りのやられ判定を縮小しました
立ち強K	ダメージを90⇒80に減少しました
しゃがみ弱P(爪装着時)	攻撃判定の持続時間を2F⇒3Fに延長しました
しゃがみ中P(爪装着時)	ガード時の硬直差を±0⇒+1Fに変更しました
しゃがみ弱P(爪未装着時)	攻撃判定の持続時間を2F⇒3Fに延長しました
しゃがみ中P(爪未装着時)	①攻撃判定の発生を5F⇒6Fに変更しました ※全体動作を1F増加しました ②動作硬直を12F⇒14Fに変更しました ③必殺技キャンセル時の動作発動タイミングを2F遅く変更しました
しゃがみ強P(爪未装着時)	クラッシュカウンター対応技に変更しました ※ヒット効果は吹き飛びダウン/Nゲージ上昇量150
しゃがみ中K	①攻撃判定の発生を7F⇒8Fに変更しました ※全体動作を1F増加しました ②ヒット時の硬直差を+6F⇒7Fに変更しました
しゃがみ強K	①動作硬直を15F⇒18Fに変更しました ②ダメージを90⇒80に減少しました
ピースオブマーキュリー	動作硬直を13F⇒15Fに変更しました ※全体動作を1F増加しました ※ヒット時の硬直差に変更は無く、ガード時の硬直差のみ-4F⇒-6Fに変更しました
バスタークロー(爪装着時)	クラッシュカウンター時のヒット効果を吹き飛びダウンに変更しました

Vスキル-マタドールターン	派生攻撃を行わない場合の飛び道具無敵時間を5F縮小しました
マタドールブリッツ(爪未装着時)	2段目のダメージを80⇒60に減少しました
Vトリガー-ブラッディベーズ・トレロ、ブラッディベーズ・ルージュ、ブラッディベーズ・レーブル	①スタン値を0⇒150に増加しました ②全段ヒットし易くなるよう、攻撃判定を全体的に拡大しました
フライングバルセロナアタック	①ヒット時・ガード時のCAゲージ上昇量を増加しました ②攻撃発生前の2F間、攻撃を受けても被カウンターとされない不具合を修正しました
イズナドロップ	①スタン値を150⇒200に増加しました ②ヒット時のCAゲージ上昇量を増加しました ③攻撃判定の持続時間を5F⇒2Fに短縮しました ④投げ間合いを下方方向に拡大しました
EXイズナドロップ	①スタン値を200⇒250に増加しました ②攻撃判定の持続時間を5F⇒2Fに短縮しました ③投げ間合いを下方方向に拡大しました
弱クリムゾンテラー	①スタン値を120⇒150に増加しました ②2段目のヒットバック距離を縮小しました ③2段目の攻撃判定を、持続時間の経過につれて徐々に前方へ拡大するよう変更しました ④ヒット時の硬直差を+0F⇒+1Fに変更しました
中クリムゾンテラー	スタン値を140⇒150に増加しました
強クリムゾンテラー	スタン値を160⇒200に増加しました
EXクリムゾンテラー	①スタン値を180⇒200に増加しました ②移動距離を縮小しました ③移動距離の縮小に合わせて、ヒットバック距離及びガードバック距離を縮小しました ④攻撃判定発生1F目に攻撃を受けた際、被カウンターとなっていた不具合を修正しました
中オーロラスピンエッジ(爪装着時)	①空中コンボに使用した際の追撃上限を緩和しました ②攻撃発生時の1F前に攻撃を受けても被カウンターとされない不具合を修正しました
強オーロラスピンエッジ(爪装着時)	①攻撃判定の持続時間を4F⇒6Fに延長しました ②バルログ側より後方にいる相手にヒットする判定を付与しました
EXオーロラスピンエッジ(爪装着時)	①空中コンボに使用した際の追撃上限を緩和しました ②初段にバルログ側より後方にいる相手にヒットする判定を付与しました
グランドイズナドロップ(爪未装着時)	発生時とヒット時のCAゲージ上昇量を増加しました



変更箇所

調整内容

ドリームドライバー(しゃがみ状態投げ)	①ダメージを130⇒100に減少しました ②スタン値を170⇒120に減少しました ③CAゲージ上昇量を減少しました
立ち弱P	①攻撃判定の発生を3F⇒4Fに変更しました ※全体動作を1F増加しました ②前方の攻撃判定を縮小しました ③ヒット時の硬直差を+3F⇒+4Fに変更しました
立ち中P	①攻撃判定周りのやられ判定を前方に拡大しました ②攻撃判定の持続時間を3F⇒2Fに短縮しました ③ヒット時の硬直差を+7F⇒+8Fに変更しました
立ち強P	ダメージを80⇒90に増加しました
しゃがみ弱P	押し合い判定が前方に出ないように調整しました
しゃがみ中P	動作中を一律で地上判定に変更しました
しゃがみ中K	ヒット時の硬直差を+2F⇒+3に変更しました
しゃがみ強P	ガード時の硬直差を-4F⇒-6Fに変更しました
しゃがみ強K	低姿勢時のやられ判定を上方向に拡大しました ※拡大した部分のみ飛び道具無敵としています
ジャンプ中P	①攻撃判定の発生を6F⇒7Fに変更しました ②ダメージを70⇒60に減少しました ③攻撃判定を見た目に合わせて縮小 ④空中ヒット時の効果を空中復帰可能ダメージ⇒吹き飛びダウンに変更しました
ストーンピング&チョップ	ガードバック距離を縮小しました
流星コンボ	ジャンプ中P⇒ジャンプ強Pで発動する新規ターゲットコンボを追加しました
リディミカ	ダメージを90⇒80に減少しました

情熱プレス	<ul style="list-style-type: none"> ①攻撃判定の発生を6F⇒8Fに変更しました ②動作硬直を13F⇒20Fに変更しました ③攻撃判定の持続時間を4F⇒2Fに短縮しました ④ヒット時の硬直差を+2F⇒±0Fに変更しました ⑤ガード時の硬直差を-2F⇒-8Fに変更しました ⑥地上食らいのヒットストップとガードストップ及び空中食らいのヒットストップを統一 ⑦動作中足元にやられ判定を付与 ⑧攻撃判定を縮小しました
情熱ローブ投げ（前方向、後方向）	<ul style="list-style-type: none"> ①動作硬直を38F⇒50Fに変更しました ②画面中央でのヒット時、壁に当たらないように変更しました
Vスキル-熱血マイクパフォーマンス	<ul style="list-style-type: none"> ①アーマー判定の発生を11F～⇒5F～に変更しました ②強化効果が相手の攻撃を受けても解除されないよう変更しました ③レベル1の投げ技ダメージ上昇率を25%⇒20%に変更しました
Vリバーサル-ビーチゲーター	<ul style="list-style-type: none"> ①攻撃判定の発生を15F⇒17Fに変更しました ②ヒット時の硬直差を変更しました
ウイングレスエアブレン	動作中のガード待機判定を削除しました
レインボータイフーン	<ul style="list-style-type: none"> ①発動時のCAゲージ上昇量を減少しました ②ヒット時orガード時のCAゲージ上昇量を増加しました
弱プリムストーン	<ul style="list-style-type: none"> ①ダメージを130⇒120に減少しました ②発動時のCAゲージ上昇量を減少しました ③ヒット時のCAゲージ上昇量を増加しました
中プリムストーン	<ul style="list-style-type: none"> ①ダメージを140⇒130に減少しました ②発動時のCAゲージ上昇量を減少しました ③ヒット時のCAゲージ上昇量を増加しました
強プリムストーン	<ul style="list-style-type: none"> ①ダメージを150⇒140に減少しました ②発動時のCAゲージ上昇量を減少しました ③ヒット時のCAゲージ上昇量を増加しました
EXシューティングピーチ	<ul style="list-style-type: none"> ①3段目の動作硬直を4F増加しました ②2段目の攻撃判定持続時間を2F⇒5Fに変更しました ③三段目の攻撃判定を前方に拡大しました



RASHID

変更箇所

調整内容

変更箇所	調整内容
起き上がり時のやられ	振り向き時のやられ判定を変更しました
ライディング・グライド	①ダメージを130⇒120に減少しました ②スタン値を170⇒120に減少しました ③CAゲージ上昇量を減少しました ④KO可能タイミングを二段目のみに変更しました
立ち中K	①攻撃判定を前方に拡大しました ②攻撃判定周りのやられ判定を拡大しました ③攻撃判定終了後のやられ判定を拡大しました ④攻撃判定終了後のやられ判定が残る時間を増加しました
立ち強P	①攻撃判定終了後のやられ判定を拡大しました ②クラッシュカウンター時、ダメージ側ののけぞり時間を1F延長しました ③攻撃判定を胴体部分まで拡大しました ④攻撃判定終了後のやられ判定が残る時間を増加しました
立ち強K	①ガード時の硬直差を-2F⇒-4Fに変更しました ②ガードバック距離を拡大しました
しゃがみ弱P	攻撃判定の持続時間を2F⇒3Fに延長しました
しゃがみ弱K	ダメージを受ける又は動作をキャンセルした際の動作開始地点を前方に移動させました ※攻撃判定・やられ判定・押し合い判定の位置も合わせて調整しました
しゃがみ中K	ヒット時の硬直差を±0F⇒+1Fに変更しました
しゃがみ強P	①動作硬直を18F⇒22Fに変更しました ※2段階ガード時の硬直差に変更はありません ②ヒットバック距離、ガードバック距離を縮小しました ③初段のガード硬直時間を2F増加しました ④ヒット時の硬直差を+6F⇒+7Fに変更しました ⑤攻撃動作中及び硬直中のやられ判定を拡大しました ⑥クラッシュカウンターの有利Fを2F縮小しました
しゃがみ強K	ダメージを100⇒90に減少しました
ジャンプ弱P	必殺技でのキャンセルを不可に変更しました

ジャンプ中P	<ul style="list-style-type: none"> ①攻撃判定の発生を5F⇒7Fに変更しました ②ダメージを70⇒50に減少しました ③空中ヒット時の効果を空中復帰可能ダメージ⇒吹き飛びダウンに変更しました ④ヒット時の必殺技キャンセル可能タイミングを延長しました
ジャンプ中K	下方向への攻撃判定を縮小しました
フラップ・スピン	<ul style="list-style-type: none"> ①ダメージ配分を40+30⇒50+20に変更しました ②スタン値配分を50+50⇒70+30に変更しました
アサルト・ピーク	ガード時の硬直差を-4F⇒-6Fに変更しました
Vスキル-アサルト・ロール	移動中の飛び道具無敵時間を3F延長しました
Vスキル-アサルト・ネイル	<ul style="list-style-type: none"> ①ガードバック距離を拡大しました ②CAキャンセル可能に変更しました ③ガード時の硬直差を-5F⇒-6Fに変更しました
Vトリガー-イウサール	<ul style="list-style-type: none"> ①慣性付加判定を前後に拡大しました ②飛び道具無敵では抜けられない判定を付与しました ※ヒット数に変更はありません
Vリバーサル-スライド・ロール	<ul style="list-style-type: none"> ①動作硬直を3F増加しました ②前方への移動距離を縮小しました
弱スピニング・ミキサー	<ul style="list-style-type: none"> ①ダメージを80⇒90に増加しました ②スタン値を128⇒150に増加しました
中スピニング・ミキサー	<ul style="list-style-type: none"> ①ダメージを100⇒110に増加しました ②スタン値を168⇒175に増加しました ③初段～5段目の空振り時・ガード時に連打派生が不可となるよう変更しました
強スピニング・ミキサー	<ul style="list-style-type: none"> ①ダメージを130⇒140に増加しました ②スタン値を148⇒200に増加しました ③攻撃判定を後方に付与しました ④空中ヒット時に多段ヒットし易く調整しました ⑤空中コンボに使用した際の追撃上限を緩和しました
ダッシュ・スピニング・ミキサー	スタン値を204⇒225に増加しました
EXスピニング・ミキサー	<ul style="list-style-type: none"> ①着地硬直中のやられ判定が立ち状態と同等となるよう調整しました ②動作中の無敵時間を1F～8F間⇒1F～12F間に延長しました ③前方への移動距離を縮小しました

慣性EXスピニング・ミキサー	<ul style="list-style-type: none"> ①ダメージを200⇒170に減少しました ②動作中の無敵時間を1F～9F間⇒1F～12F間に延長しました ③攻撃判定を上下に拡大しました ④ヒット時のダメージ側の滞空時間を短縮しました
弱ワールウインド・ショット	<ul style="list-style-type: none"> ①全体動作を55F⇒52Fに変更しました ②発動時のCAゲージ上昇量を減少しました ③ヒット時orガード時のCAゲージ上昇量を増加しました 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-7F⇒-5Fに変更しました ⑥前方への飛距離を若干縮小しました ⑦ヒットバック距離を縮小しました ⑧飛び道具発生時の足のやられ判定を飛び道具無敵に変更しました
中ワールウインド・ショット	<ul style="list-style-type: none"> ①全体動作を65F⇒60Fに変更しました ②ダメージを70⇒60に減少しました ③発動時のCAゲージ上昇量を減少しました ④ヒット時orガード時のCAゲージ上昇量を増加しました ⑤ヒット時の硬直差を±0F⇒+1Fに変更しました ⑥ガード時の硬直差を-4F⇒-2Fに変更しました ⑦前方への飛距離を若干拡大しました ⑧空中コンボに使用した際の追撃上限を緩和しました ⑨飛び道具発生時の足のやられ判定を飛び道具無敵に変更しました ⑩CAキャンセル時の発動タイミングを遅くし、相手側のガード時にVリバーサルを行い易くなるよう調整しました
強ワールウインド・ショット	<ul style="list-style-type: none"> ①ダメージを70⇒60に減少しました ②発動時のCAゲージ上昇量を減少しました ③ヒット時orガード時のCAゲージ上昇量を増加しました ④飛び道具発生時の足のやられ判定を飛び道具無敵に変更しました ⑤CAキャンセル時の発動タイミングを遅くし、相手側のガード時にVリバーサルを行い易くなるよう調整しました
EXワールウインド・ショット	飛び道具発生時の足のやられ判定を飛び道具無敵に変更しました
弱イーグル・スパイク	ダメージを100⇒110に増加しました
中イーグル・スパイク	ダメージを120⇒130に増加しました
EXイーグル・スパイク	空中コンボに使用した際の追撃上限を制限しました

空中イーグル・スパイク	<p>①ダメージを130⇒120に減少しました</p> <p>②着地直前に特定フレームの攻撃判定をガードさせた際に跳ね返らないよう変更しました</p>
EX空中イーグル・スパイク	<p>①ダメージを160⇒140に減少しました</p> <p>②攻撃判定を拡大しました</p> <p>③ガード時の跳ね返り距離を拡大しました</p>
EX空中イーグル・スパイク(慣性EXスピニング・ミキサー派生)	<p>①ダメージを140⇒170に増加しました</p> <p>②慣性EXスピニング・ミキサーからの派生タイミング及び攻撃判定を調整し、連続ヒットし易く変更しました</p> <p>③空中コンボに使用した際の追撃上限を緩和しました</p>
アルタイル	<p>①攻撃判定を上方向に拡大しました</p> <p>②前方への移動操作を行った際の前進速度を上昇しました</p> <p>③飛び道具無敵では抜けられない判定を付与しました ※ヒット数に変更はありません</p>



やられ判定	しゃがみ状態で振り向く際のやられ判定を変更しました
破城槌(前投げ)	<p>①スタン値を170⇒120に減少しました</p> <p>②CAゲージ上昇量を減少しました</p> <p>③ヒット後に離れる距離を拡大しました</p> <p>④ヒット後の硬直を1F削減しました</p>
立ち弱K	ガード時の硬直差を+3F⇒+2Fに変更しました
立ち中K	<p>①ダメージを受ける又は動作をキャンセルした際の動作開始地点を前方に移動させました ※攻撃判定・やられ判定・押し合い判定の位置も合わせて調整しました</p> <p>②ガード時の硬直差を±0⇒-2Fに変更しました</p> <p>③Vトリガーキャンセル時の動作発動タイミングを5F遅く変更しました</p>
立ち強P	ダメージを90⇒80に減少しました
立ち強K	<p>①ダメージを90⇒80</p> <p>②クラッシュカウンター時の吹き飛ばし距離を若干縮小</p>
しゃがみ弱P	連打キャンセル版の攻撃判定とやられ判定を単発で出した場合と同等となるよう調整しました
しゃがみ中K	上方向への攻撃判定を縮小しました
しゃがみ強K	<p>①ダメージを100⇒90に減少しました</p> <p>②Vトリガーキャンセル時の硬直差を-7F⇒+4Fに変更しました</p>

ジャンプ弱K	攻撃判定を後方に拡大しました
ジャンプ中P	<ul style="list-style-type: none"> ①攻撃判定の発生を5F⇒6Fに変更しました ②ダメージを70⇒60に減少しました ③空中ヒット時の効果を空中復帰可能ダメージ⇒吹き飛びダウンに変更しました
ジャンプ中K	下方向への攻撃判定を縮小しました
空蓮華	ジャンプ中P⇒ジャンプ強Pで発動する新規ターゲットコンボを追加しました
旋風刈り	ガード時の硬直差を-4F⇒-6Fに変更しました
天狐(最速版)	ダメージを80⇒70に減少しました
大蛇	<ul style="list-style-type: none"> ①ダメージを90⇒80に減少しました ②空中ヒット時に横方向へ吹き飛ばす距離を縮小しました ③ガードバック距離を縮小しました
EX大蛇	ダメージを100⇒120に増加しました
弱無尽脚	<ul style="list-style-type: none"> ①発生時・ヒット時・ガード時のCAゲージ上昇量を増加しました ②空中ヒット時の吹き飛ばす距離を縮小 ③ガード時の硬直差を-5F⇒-7Fに変更しました
中無尽脚	<ul style="list-style-type: none"> ①発生時・ヒット時・ガード時のCAゲージ上昇量を増加しました ②3段目の動作中を一律で地上判定に変更しました ③2段目のガード硬直時間を2F短く調整しました
強無尽脚	<ul style="list-style-type: none"> ①発生時・ヒット時・ガード時のCAゲージ上昇量を増加しました ②2段目ヒット時の仰け反り時間を増加し、ヒットバックを縮小しました
弱烈殲破	ダメージを90⇒70に減少しました
中烈殲破	ダメージを100⇒80に減少しました
強烈殲破	ダメージを110⇒90に減少しました
殲破楔	<ul style="list-style-type: none"> ①動作硬直を22F⇒20Fに変更しました ②ダメージを60⇒80に増加しました
EX烈殲破	<ul style="list-style-type: none"> ①無敵時間を動作1F～5F間⇒動作1F～7F間に変更しました ②着地硬直中にダメージを受けた場合ののけぞりをしゃがみ状態⇒立ち状態となるよう調整しました ③着地硬直中のやられ判定が立ち状態と同等となるよう調整しました
殲破烈蹴	<ul style="list-style-type: none"> ①ダメージを120⇒150に増加しました ②スタン値を150⇒200に増加しました
EX神月流歩行術 刹歩	飛び道具無敵時間を動作6F～17F間⇒動作4F～17F間に変更しました

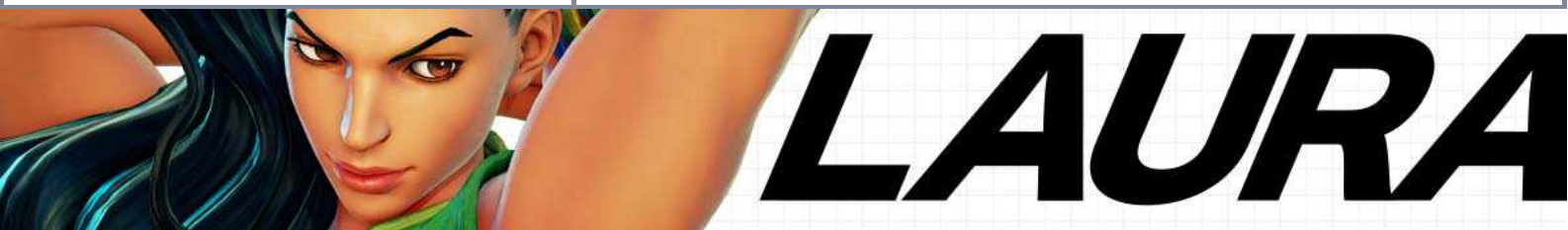
Vスキル-明王拳(溜め版)	①ガード時の硬直差を-1F⇒-2Fに変更しました ②上方向への攻撃判定を縮小しました
Vリバーサル-夜叉返し	①攻撃判定の発生を15F⇒16Fに変更しました ②ヒット時の距離と硬直差を変更しました
紅蓮拳	①ダメージを80⇒60に減少しました ②スタン値を80⇒60に減少しました
紅蓮崩掌	①ダメージを90⇒110に増加しました ②スタン値を100⇒120に増加しました ③動作硬直中、任意の行動が可能になるフレームで行動せずに放置した際、動作終了1F前が完全無敵となっていた不具合を修正しました
紅蓮楔	ダメージを60⇒70に増加しました
紅蓮頂肘	①ダメージを50⇒60に増加しました ②スタン値を50⇒70に増加しました
紅蓮崩肘	①ダメージを60⇒70に増加しました ②スタン値を50⇒100に増加しました
紅蓮殲破	ガード時の硬直差を-6F⇒-2Fに変更しました
紅蓮烈蹴	①ダメージを120⇒150に増加しました ②スタン値を150⇒200に増加しました



起き上がり時のやられ	振り向き時のやられ判定を変更しました
アトミックドロップ(前投げ)/キャプチュード(後ろ投げ)	CAゲージ上昇量を減少しました
立ち中P	①ヒット時の硬直差を+3F⇒+4Fに変更しました ②ガード時の硬直差を+1F⇒+2Fに変更しました
立ち強P	①ヒット時の硬直差を+1F⇒+2Fに変更しました ②足元のやられ判定が発生するタイミングを3F早く変更しました
立ち強K	ヒット時の硬直差を+1F⇒+2Fに変更しました
しゃがみ弱P	ヒット時の硬直差を+5F⇒+4Fに変更しました

しゃがみ弱K	<p>①ガード時の硬直差を+1F⇒+2Fに変更しました</p> <p>②ヒットバックを縮小しました</p> <p>③必殺技キャンセル時の動作発動タイミングを2F遅く変更しました</p>
しゃがみ中P	攻撃判定の発生を7F⇒6Fに変更しました
	※全体動作を1F軽減しました
しゃがみ強P	ヒット時の硬直差を+1F⇒+2Fに変更しました
ジャンプ弱K、ジャンプ中P、ジャンプ強K	空中カウンターヒット時、通常ヒット時より横方向への吹き飛びが若干大きい不具合を修正しました
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、CAゲージが増加するように変更しました
Vトリガー-サイクロンリアット	<p>①ボタンホールドによる派生1段階目のダメージを120⇒140に増加しました</p> <p>②ボタンホールドによる派生1段階目のスタン値を200⇒150減少しました</p> <p>③ボタンホールドによる派生2段階目のスタン値を250⇒200に減少しました</p> <p>④効果時間を延長しました</p> <p>⑤効果時間の延長に合わせて、タイマー消費量を増加しました</p>
Vリバーサル-マッスルエキスパンション	<p>①攻撃判定の発生を10F⇒12Fに変更しました</p> <p>②動作硬直を19F⇒24Fに変更しました ※ヒット、ガード時の硬直差に変更はありません</p> <p>③動作中の打撃飛び道具無敵を動作全体⇒1F～14Fに変更しました</p>
シベリアンエクスプレス	スタン値を200⇒250に増加しました
EXシベリアンエクスプレス	<p>①ダメージを200⇒230に増加しました</p> <p>②スタン値を200⇒250に増加しました</p>
中ボルシチダイナマイト	ヒット後の硬直を2F削減しました
強ボルシチダイナマイト	ヒット後の硬直を4F削減しました
EXボルシチダイナマイト	スタン値を200⇒250に増加しました
ダブルリアット	<p>①攻撃判定1F～3F間のダメージを100⇒120に増加しました</p> <p>②発生時のCAゲージ上昇量を増加しました</p> <p>③攻撃判定を上方向と内側に拡大しました</p> <p>④回転中の攻撃判定を前方に拡大しました</p> <p>⑤回転中の攻撃判定がしゃがみ状態の相手にヒット、ガードさせられるように変更しました</p> <p>⑥方向キーでの移動操作が可能となるタイミングを若干早く変更しました</p>
スクリューパービルドライバー	<p>①発動時のCAゲージ上昇量を減少しました</p> <p>②ヒット時のCAゲージ上昇量を増加しました</p>

強スクリューパーイルドライバー	<p>①ダメージを240⇒220に減少しました</p> <p>②ヒット後に離れる距離を縮小しました ※この調整によりモーションの全体動作に変更があります。</p>
EXスクリューパーイルドライバー	<p>①ダメージを240⇒220に減少しました</p> <p>②ヒット後に離れる距離を縮小しました</p>



やられ判定	<p>①振り向き時のやられ判定を拡大しました</p> <p>②しゃがみ状態で振り向く際のやられ判定を変更しました</p>
セオイスルー(前投げ)	<p>①ダメージを130⇒120に減少しました</p> <p>②スタン値を200⇒150に減少しました</p> <p>③CAゲージ上昇量を減少しました</p> <p>④攻撃動作中に押し合い判定が前に出ないように調整しました</p>
プルバックホールド(後ろ投げ)	<p>①ヒット後の硬直を3F増加しました</p> <p>②スタン値を170⇒150に減少しました</p> <p>③CAゲージ上昇量を減少しました</p> <p>④攻撃動作中に押し合い判定が前に出ないように調整しました</p>
立ち弱K	攻撃判定周りのやられ判定を前方、下方に拡大し、上方向を縮小しました
立ち中P	動作1F～3F間のやられ判定を前方に拡大しました
立ち中K	<p>①攻撃判定の発生を6F⇒5Fに変更しました ※全体動作を1F軽減しました</p> <p>②ヒット時の硬直差を+2F⇒+3Fに変更しました</p> <p>③ガード時の硬直差を-1F⇒-2Fに変更しました</p>
立ち強P	ヒット時の硬直差を+3F⇒+4Fに変更しました
立ち強K	<p>①動作1F～7F間のやられ判定を前方に拡大しました</p> <p>②攻撃判定発生2F～1F前のやられ判定を前方に拡大しました</p> <p>③クラッシュカウンター時の硬直差を+17F⇒+16Fに変更しました</p>
しゃがみ弱P	<p>①動作硬直を7F⇒8Fに変更しました ※ヒット、ガード時の硬直差に変更はありません</p> <p>②ヒット時の仰け反り時間を1F増加しました ※ヒット時の硬直差に変更はありません</p>
しゃがみ弱K	ガード時の硬直差を-2F⇒+1Fに変更しました

しゃがみ中P	<ul style="list-style-type: none"> ①動作1F～3F間のやられ判定を前方に拡大しました ②持続2F目の上方向への攻撃判定を縮小しました
しゃがみ中K	上方向への攻撃判定を縮小しました
しゃがみ強K	ダメージを100⇒90に減少しました
ジャンプ中K	下方向への攻撃判定を縮小しました
デュアルクラッシュ(立ち中P⇒立ち中K)	ヒット時の硬直差を+1F⇒+2Fに変更しました
ツイストバレンジ (6強P⇒強P)	<ul style="list-style-type: none"> ①攻撃判定の発生を18F⇒17Fに変更しました ②空中コンボ制限を緩和しました
Vスキル-ボルティエーライン(通常版/Vトリガー版)	<ul style="list-style-type: none"> ①通常版のダメージを90⇒80に減少しました ②Vトリガー版のスタン値を200⇒180に減少しました ③通常版のヒット時の硬直差を±0F⇒+2F ④Vトリガー版のヒット時の硬直差を±0F⇒+3Fに変更しました ⑤攻撃判定発生時の脚周りにやられ判定を付与しました ⑥攻撃判定持続部分の脚周りやられ判定を上方及び前方に拡大しました
Vリバーサル-ダブルスラップ	<ul style="list-style-type: none"> ①攻撃判定の発生を15F⇒16Fに変更しました ②ヒット時の距離と硬直差を変更しました
サンダークラップ	<ul style="list-style-type: none"> ①発生時のCAゲージ上昇量を減少しました ②ヒット時/ガード時のCAゲージ上昇量を増加しました ※レベル毎に上昇量を増加しています
EXサンダークラップ	<ul style="list-style-type: none"> ①空中コンボに使用した際の追撃上限を緩和しました ②空中コンボに使用した際の空中コンボ制限を強化しました
弱ボルトチャージ	攻撃判定の持続時間を3F⇒4Fに延長しました
中ボルトチャージ⇒スプリットリバー (Vトリガー含む)	<ul style="list-style-type: none"> ①通常版のダメージを90⇒70に減少しました ②Vトリガー版のダメージを110⇒90に減少しました ③ヒット後の硬直差を9F⇒18Fに変更しました
中ボルトチャージ⇒ロデオブレイク (Vトリガー含む)	<ul style="list-style-type: none"> ①通常版のダメージを90⇒70に減少しました ②Vトリガー版のダメージを110⇒90に減少しました ③ヒット後の硬直差を17F⇒18Fに変更しました
サンセットホイール(通常版)	<ul style="list-style-type: none"> ①攻撃判定の発生を6F⇒5Fに変更しました ②通常版のダメージを10ずつ増加しました ※弱版150⇒160、中版160⇒170、強版170⇒180 ③発生時/ヒット時のCAゲージ上昇量を増加しました ④ダメージを受ける又は動作をキャンセルした際の動作開始地点を前方に移動させました ※攻撃判定・やられ判定・押し合い判定の位置も合わせて調整しました

サンセットホイール(Vトリガー版)	<ul style="list-style-type: none"> ① 攻撃判定の発生を6F⇒5Fに変更しました ② ヒット後の硬直を2F削減しました ③ スタン値を220⇒230に増加しました ④ 発生時/ヒット時のCAゲージ上昇量を増加しました ⑤ ヒット後の離れる距離を縮小しました ⑥ ダメージを受ける又は動作をキャンセルした際の動作開始地点を前方に移動させました <p>※攻撃判定・やられ判定・押し合い判定の位置も合わせて調整しました</p>
EXサンセットホイール(通常版/Vトリガー版)	<ul style="list-style-type: none"> ① 攻撃判定の発生を19F⇒18Fに変更しました ② ヒット後の硬直を2F削減しました ③ 通常版のスタン値を200⇒250に増加しました ④ Vトリガー版のスタン値を220⇒280に増加しました ⑤ 動作1F～20F間のやられ判定に飛び道具無敵を付与しました ⑥ ダメージを受ける又は動作をキャンセルした際の動作開始地点を前方に移動させました <p>※攻撃判定・やられ判定・押し合い判定の位置も合わせて調整しました</p>



体力	体力値を900⇒925に増加しました
やられ判定	しゃがみ状態で振り向く際のやられ判定を変更しました
前投げ	<ul style="list-style-type: none"> ① ヒット後の硬直を5F増加しました ② ダメージを120⇒110に減少しました ③ スタン値170⇒120に減少しました ④ CAゲージ上昇量を減少しました
後ろ投げ	後ろ投げヒット後の離れる距離を変更しました
立ち弱P	<ul style="list-style-type: none"> ① 攻撃持続2F～3F間の攻撃判定を前方に拡大しました ② 攻撃判定1F目のやられ判定を上方及び前方に拡大しました ③ 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
立ち弱K	<p>攻撃判定の発生を5F⇒4Fに変更しました</p> <p>※全体動作を1F軽減しました</p>
立ち中P	<ul style="list-style-type: none"> ① ヒット時の硬直差を±0F⇒+2Fに変更しました ② 攻撃判定を上方に拡大しました ③ CAでのキャンセルを可能に変更しました ④ 攻撃判定周りの下方向のやられ判定を縮小しました

立ち中K	<ul style="list-style-type: none"> ①ヒット時の硬直差を±0F⇒+2Fに変更しました ②攻撃判定を前方に拡大しました ③CAでのキャンセルを可能に変更しました ④攻撃判定周りの上方向のやられ判定を縮小しました
立ち強P	<ul style="list-style-type: none"> ①攻撃判定の発生を20F⇒16Fに変更しました ※腕が完全に伸びきる前に攻撃判定を付与し、伸びきった場合の攻撃判定発生は18Fとなります ②攻撃動作中、上部に付与されている飛び道具無敵部分の持続を17F～33F間⇒15F～35F間に変更しました ③CAでのキャンセルを可能に変更しました ④全体フレームを44F⇒42Fに変更しました
立ち強K	<ul style="list-style-type: none"> ①攻撃判定の発生を16F⇒15Fに変更しました ※全体動作を1F軽減しました ②ヒット時の硬直差を-3F⇒+4Fに変更しました ③CAでのキャンセルを可能に変更しました
しゃがみ弱P	<ul style="list-style-type: none"> ①しゃがみ弱Pのみでの連打キャンセルを可能に変更しました ②ヒットバック距離を拡大しました ③ガードバック距離を拡大しました ④攻撃判定の持続を2F⇒3Fに延長しました
しゃがみ弱K	<p>動作5F～16F間、やられ判定を上方向に拡大しました ※拡大した部分は飛び道具無敵としています</p>
しゃがみ中P	<p>ダメージを60⇒70に増加しました</p>
しゃがみ中K	<ul style="list-style-type: none"> ①ダメージを50⇒60に増加しました ②ヒット時の硬直差を-3F⇒-2Fに変更しました ③ガード時の硬直差を-8F⇒-7Fに変更しました ④動作4F～20F間、やられ判定を上方向に拡大しました ※拡大した部分は飛び道具無敵としています
しゃがみ強P	<p>攻撃判定の発生を8F⇒9Fに変更しました ※全体動作を1F増加しました</p>
ジャンプ強P	<ul style="list-style-type: none"> ①攻撃判定の発生を7F⇒9Fに変更しました ②攻撃判定を縮小しました
ヨガアッパー(4中P)	<ul style="list-style-type: none"> ①ヒット時の硬直差を+3F⇒+4Fに変更しました ②ガード時の硬直差を±0F⇒+1Fに変更しました ③攻撃判定を後方に拡大しました ④ダメージを受ける又は動作をキャンセルした際の動作開始地点を前方に移動させました ※攻撃判定・やられ判定・押し合い判定の位置も合わせて調整しました
ヨガアンビル	<ul style="list-style-type: none"> ①攻撃判定を前方に拡大しました ②動作開始時に後方へ下がらないよう調整しました

Vスキル-ヨガフロート(垂直)	<p>①派生ジャンプ攻撃のVゲージ上昇量を増加し、統一しました ※ドリルキック、ヨガゲイルに関しては調整に含みません</p> <p>②動作14F~17F間、足元についているやられ判定を飛び道具無敵に変更しました</p>
Vスキル-ヨガフロート(前方)	<p>派生ジャンプ攻撃のVゲージ上昇量を増加し、統一しました ※ドリルキック、ヨガゲイルに関しては調整に含みません</p>
Vトリガー-ヨガバーナー	<p>①設置した炎がダウン状態の相手に対してもダメージが加算されるよう変更しました</p> <p>②リカバリアブルダメージ判定の発生タイミングを早く変更しました</p>
Vリバーサル-ヨガイマール	<p>①攻撃判定の発生を15F⇒16Fに変更しました</p> <p>②動作中の打撃・飛び道具無敵時間を1F~23F⇒1F~30Fに変更しました</p> <p>③ヒット時の距離と硬直差を変更しました</p>
ヨガレポート	<p>本体の投げられ判定の発生を1F~3F間⇒1F~4F間に変更しました</p>
ヨガレポート(空中)	<p>移動開始前の本体のやられ判定持続時間を3F延長しました</p>
弱ヨガファイア	<p>①全体動作を51F⇒48Fに変更しました ※硬直差も合わせて変更し、ヒット時-3F/ガード時-5Fとなります</p> <p>②発動時のCAゲージ上昇量を減少しました</p> <p>③CAキャンセル時の発動タイミングを遅くし、相手側のガード時にVリバーサルを行い易くなるよう調整しました</p> <p>④前方への飛距離を縮小しました</p> <p>⑤ダメージを受ける又は動作をキャンセルした際の動作開始地点を前方に移動させました ※やられ判定位置も合わせて調整しました</p>
中ヨガファイア	<p>①全体動作を51F⇒48Fに変更しました ※硬直差も合わせて変更し、ヒット時-3F/ガード時-5Fとなります</p> <p>②発動時のCAゲージ上昇量を減少しました</p> <p>③CAキャンセル時の発動タイミングを遅くし、相手側のガード時にVリバーサルを行い易くなるよう調整しました</p> <p>④前方への飛距離を縮小しました</p> <p>⑤ダメージを受ける又は動作をキャンセルした際の動作開始地点を前方に移動させました ※やられ判定位置も合わせて調整しました</p>
強ヨガファイア	<p>①全体動作を51F⇒48Fに変更しました ※硬直差も合わせて変更し、ヒット時-3F/ガード時-5Fとなります</p> <p>②発動時のCAゲージ上昇量を減少しました</p> <p>③CAキャンセル時の発動タイミングを遅くし、相手側のガード時にVリバーサルを行い易くなるよう調整しました</p> <p>④前方への飛距離を拡大しました</p> <p>⑤中心軸の移動を半分程度に</p>
EXヨガファイア	<p>ガード時の硬直差を+5F⇒+3Fに変更しました</p>

弱ヨガフレイム	<ul style="list-style-type: none"> ①ダメージを70⇒60に減少しました ②スタン値を100⇒150に増加しました ③ヒット時orガード時のCAゲージ上昇量を減少しました ④CAキャンセル時の発動タイミングを遅くし、相手側のガード時にVリバーサルを行い易くなるよう調整しました
中ヨガフレイム	<ul style="list-style-type: none"> ①ダメージを80⇒70に減少しました ②ヒット時orガード時のCAゲージ上昇量を減少しました ③CAキャンセル時の発動タイミングを遅くし、相手側のガード時にVリバーサルを行い易くなるよう調整しました
強ヨガフレイム	<ul style="list-style-type: none"> ①ヒット時orガード時のCAゲージ上昇量を減少しました ②CAキャンセル時の発動タイミングを遅くし、相手側のガード時にVリバーサルを行い易くなるよう調整しました
EXヨガフレイム	ダメージを120⇒140に増加しました
EXヨガゲイル	<ul style="list-style-type: none"> ①ダメージを140⇒150に増加しました ②スタン値を240⇒200に減少しました ③動作硬直中に空中ヨガフロートでキャンセル可能に変更しました
ヨガサンバースト(地上)	<ul style="list-style-type: none"> ①ダメージを320⇒300に減少しました ②飛び道具部分の高度を若干低く変更しました ③攻撃判定発生5F前に投げられ判定を付与しました
ヨガサンバースト(空中)	ダメージを320⇒300に減少しました



やられ判定	しゃがんだ状態で振り向く際のやられ判定を変更しました
死悶蹴(前投げ)	<ul style="list-style-type: none"> ①ヒット後の硬直を6F増加しました ②ダメージを130⇒120に減少しました ③スタン値200⇒150に減少しました ④CAゲージ上昇量を減少しました
驚膝撃(後ろ投げ)	<ul style="list-style-type: none"> ①ダメージを130⇒120に減少しました ②スタン値を170⇒150に減少しました ③CAゲージ上昇量を減少しました ④ヒット後に離れる距離を拡大しました
立ち弱P	<ul style="list-style-type: none"> ①ヒット時の硬直差を+5F⇒+6Fに変更しました ②ガード時の硬直差を+2F⇒+3Fに変更しました

立ち弱K	<p>①攻撃判定の発生を5F⇒6Fに変更しました ※全体動作を1F増加しました</p> <p>②ヒット時の硬直差を+4F⇒+5Fに変更しました</p> <p>③ガード時の硬直差を+2F⇒+3Fに変更しました</p>
立ち中P	2段目の下方向の攻撃判定を縮小しました
立ち中K	<p>攻撃判定の発生を5F⇒6Fに変更しました ※全体動作を1F増加しました</p>
立ち強K	<p>①攻撃判定の発生を12F⇒14Fに変更しました ※全体動作を2F増加しました</p> <p>②ヒット時の硬直差を+6F⇒+7Fに変更しました</p>
しゃがみ弱P	攻撃判定を前方に拡大しました
しゃがみ中P	<p>①攻撃判定の発生を6F⇒7Fに変更しました ※全体動作を1F増加しました</p> <p>②ダメージを受ける又は動作をキャンセルした際の動作開始地点を前方に移動させました ※攻撃判定・やられ判定・押し合い判定の位置も合わせて調整しました</p>
しゃがみ中K	<p>①攻撃判定の発生を7F⇒8Fに変更しました ※全体動作を1F増加しました</p> <p>②ヒット時の硬直差を+4F⇒+5Fに変更しました</p> <p>③ガード時の硬直差を+2F⇒+3Fに変更しました</p>
しゃがみ強K	<p>①ダメージの配分を40+60⇒50+50に変更しました</p> <p>②ヒット時のみ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</p>
Vトリガー-毒濃霧	効果発動中に溜め系必殺技をキャンセルで出す際、溜めを必要とせずに出せるよう変更しました
Vリバーサル-二蟹歩	動作硬直を35F⇒30Fに変更しました
二連咬	ヒット時の硬直差を-2F⇒±0Fに変更しました
潜伏臥	ヒット時の硬直差を+5F⇒+6Fに変更しました
式間脚	<p>①コマンドの優先度を両鞭打より高くなるよう変更しました</p> <p>②移動中の動作を潜伏臥でキャンセルした際に相手側を向くように変更しました</p>
中式間脚	動作硬直を1F削減しました
二死球	<p>①発動時のCAゲージ上昇量を減少しました</p> <p>②ヒット時orガード時のCAゲージ上昇量を増加しました</p>
EX二死球	<p>①全体動作を52F⇒49Fに変更しました</p> <p>②ダメージを80⇒90に増加しました</p> <p>③ヒット時の硬直差を+2⇒+3に変更しました</p> <p>④ガード時の硬直差を-2⇒-1に変更しました</p>
中両鞭打	攻撃判定の持続時間を60F⇒80Fに延長しました

強両鞭打	①全体動作を52F⇒55Fに変更しました ②攻撃判定の持続時間を100F⇒120Fに変更しました
死屍累々	攻撃判定の発生を12F⇒10Fに変更しました



やられ判定	①しゃがみ状態の前方のやられ判定を縮小しました ②振り向く際のやられ判定を変更しました
フェイスクラッシュチョップ(前投げ)	①スタン値を170⇒120に減少しました ②CAゲージ上昇量を減少しました ③攻撃動作中に押し合い判定が前に出ないように調整しました
レッグトマホーク(後ろ投げ)	攻撃動作中に押し合い判定が前に出ないように調整しました
立ち弱P	①持続3F目の攻撃判定を削除しました 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 ③上方向の攻撃判定を縮小しました ④攻撃判定周りのやられ判定を上方向に拡大しました
立ち弱K	①ダメージを受ける又は動作をキャンセルした際の動作開始地点を前方に移動させました ※攻撃判定・やられ判定・押し合い判定の位置も合わせて調整しました ②必殺技キャンセル時の動作発動タイミングを1F遅く変更しました
立ち中P	①動作硬直を12F⇒14Fに変更しました ※硬直差は変更なし ②ヒットバック距離を拡大しました ③Vトリガーキャンセル時の硬直差を+12F⇒+10Fに変更しました ④やられ判定を攻撃判定と同程度に拡大 ⑤必殺技キャンセル時の動作発動タイミングを2F遅く変更しました
立ち中K	攻撃判定の発生を8F⇒9Fに変更しました ※全体動作を1F増加しました
立ち強K	①ダメージを90⇒100に増加しました ②ヒット時の硬直差を-1F⇒+1Fに変更しました
しゃがみ弱P	ヒットバック距離を拡大しました

しゃがみ中P	<p>①攻撃判定の発生を7F⇒8Fに変更しました ※全体動作を1F増加しました</p> <p>②動作硬直を15F⇒17Fに変更しました</p> <p>③攻撃判定の持続時間を3F⇒2Fに短縮しました</p> <p>④攻撃判定終了後のやられ判定を3F延長しました</p>
しゃがみ中K	<p>攻撃判定の発生を8F⇒10Fに変更しました ※全体動作を2F増加しました</p>
しゃがみ強P	<p>攻撃判定の発生を12F⇒10Fに変更しました ※全体動作を2F軽減しました</p>
ジャンプ中P	<p>①攻撃判定の発生を6F⇒5Fに変更しました</p> <p>②攻撃判定を前方に拡大しました</p>
リアアット	<p>①攻撃判定の発生を10F⇒11Fに変更しました</p> <p>②ヒット時の硬直差を+5F⇒+6Fに変更しました</p>
Vスキル-オーバーホール	<p>動作終了時にVゲージが30増加するよう変更しました</p>
Vリバーサル-ビッグブーツ	<p>①攻撃判定の発生を15F⇒16Fに変更しました</p> <p>②攻撃判定の持続時間を4F⇒2Fに短縮しました</p> <p>③ヒット時の距離と硬直差を変更しました</p>
エアニースマッシュ	<p>①ダメージ配分を10+120⇒50+80に変更しました ※合計ダメージは変更なし</p> <p>②動作中のガード待機判定を削除しました</p> <p>③初段ヒット時をKO可能タイミングに変更しました</p>
EXエアニースマッシュ	<p>①ダメージ配分を10+150⇒50+110に変更しました</p> <p>②動作中のガード待機判定を削除しました</p> <p>③ヒット後の離れる距離を拡大しました</p> <p>④動作4F目のやられ判定を上方向に拡大しました</p>
弱フラッシュチョップ	<p>攻撃判定の発生を13F⇒12Fに変更しました ※全体動作を1F軽減しました</p>
EXフラッシュチョップ	<p>ダメージを150⇒140に減少しました</p>
弱フラッシュエルボー	<p>①攻撃判定の発生を14F⇒16Fに変更しました</p> <p>②動作硬直を18F⇒22Fに変更しました</p> <p>③突進中及び硬直中のやられ判定を上方向、前方に拡大しました</p> <p>④攻撃判定周りのやられ判定を下方向に拡大しました</p> <p>⑤移動距離を縮小しました</p> <p>⑥ガードバック距離を縮小しました</p>

中スラッシュエルボー	<ul style="list-style-type: none"> ①動作硬直を19F⇒22Fに変更しました ②突進中及び硬直中のやられ判定を上方、前方に拡大しました ③攻撃判定周りのやられ判定を下方に拡大しました ④ガードバックを縮小
強スラッシュエルボー	<ul style="list-style-type: none"> ①突進中及び硬直中のやられ判定を上方、前方に拡大しました ②攻撃判定周りのやられ判定を下方に拡大しました ③ガードバック距離を縮小しました
パワーボム/パワードロップ	<ul style="list-style-type: none"> ①発動時のCAゲージ上昇量を減少しました ②ヒット時orガード時のCAゲージ上昇量を増加しました ③攻撃動作中に押し合い判定が前に出ないように調整しました ④パワードロップの攻撃判定の発生を5F⇒6Fに変更しました
エアスタンピート	<ul style="list-style-type: none"> ①攻撃判定の持続時間を2F⇒3Fに延長しました ②攻撃判定を、持続時間の経過につれて徐々に前方へ拡大するよう変更しました
EXエアスタンピート	<ul style="list-style-type: none"> ①飛び道具無敵時間を3F～30F間⇒1F～30F間に変更しました ②攻撃判定の持続時間を2F⇒3Fに延長しました
ヘッドクラッシュ	動作硬直を弱：45F⇒30F、中：50F⇒30F、強：56F⇒30Fに変更しました
ヘビーハンマー	ダメージを350⇒340に減少しました



ドラゴンスープレックス	<ul style="list-style-type: none"> ①ダメージを130⇒120に減少しました ②スタン値を200⇒120に減少しました ③CAゲージ上昇量を減少しました ④ヒット後の離れる距離を縮小しました ⑤ヒット時の硬直差を6F増加しました
ジュードースルー	CAゲージ上昇量を減少しました
フライングメイヤー/フライングバスタードロップ	<ul style="list-style-type: none"> ①投げ間合いを拡大しました ②動作中のやられ判定を下方に拡大しました
立ち弱K	<ul style="list-style-type: none"> ①攻撃判定の発生を5F⇒4Fに変更しました ※全体動作を1F軽減しました ②必殺技キャンセル可能に変更しました ③必殺技キャンセル時の動作発動タイミングを2F遅く変更しました

立ち中P	<p>①攻撃判定の発生を5F⇒6Fに変更しました ※全体動作を1F増加しました</p> <p>②ヒット時の硬直差を+4F⇒+6Fに変更しました</p> <p>③ガード時の硬直差を+3F⇒+2Fに変更しました</p> <p>④ヒットバック距離を拡大しました</p>
立ち強P	<p>①攻撃判定の発生を7F⇒8Fに変更しました ※全体動作を1F増加しました</p> <p>②クラッシュカウンター効果を削除し、通常のカウンターヒット効果を適用しました</p> <p>③ヒット時の硬直差を+6F⇒7Fに変更しました</p> <p>④ヒットバック距離を拡大しました</p> <p>⑤ダメージを受ける又は動作をキャンセルした際の動作開始地点を前方に移動させました ※攻撃判定・やられ判定・押し合い判定の位置も合わせて調整しました</p>
立ち強K	ヒット時の硬直差を+1F⇒+2Fに変更しました
しゃがみ弱P	攻撃判定の持続を2F⇒3Fに延長しました
しゃがみ弱K	<p>①連打キャンセルの受付タイミングを延長しました</p> <p>②攻撃判定の持続時間を2F⇒3Fに延長しました</p>
しゃがみ中P	ヒットバック距離を拡大しました
しゃがみ強P	<p>①クラッシュカウンター対応技に変更しました ※攻撃判定発生1F目のみの対応となります</p> <p>②ガード時の硬直差を-3F⇒-4Fに変更しました</p>
しゃがみ強K	<p>攻撃判定の発生を8F⇒7Fに変更しました ※全体動作を1F軽減しました</p>
ニーバズーカ	<p>①ヒット時の硬直差を-2F⇒-1Fに変更しました</p> <p>②ガード時の硬直差を-6F⇒-3Fに変更しました</p>
ローリングソバット	動作7F目～10F間の足元のやられ判定を縮小しました
フルブレットマグナム	<p>①ヒット時の硬直差を±0F⇒+1Fに変更しました</p> <p>②ガード時の硬直差を-4F⇒-6Fに変更しました</p>
ドレイクファンク	<p>①ヒット時の硬直差を±0⇒+1Fに変更しました</p> <p>②ガード時の硬直差を-4F⇒-6Fに変更しました</p>
リバーススピンキック	<p>①ヒット時の硬直差を+3F⇒+6Fに変更しました</p> <p>②ガード時の硬直差を-1F⇒-2Fに変更しました</p>
Vトリガー-ソリッドパンチャー	Vゲージブロック数を3⇒2に変更しました
Vリバーサル-リバースバックナックル	<p>①攻撃判定の発生を15F⇒16Fに変更しました</p> <p>②ヒット時の距離と硬直差を変更しました</p>

ソニックブーム(通常版/Vトリガー版)	<ul style="list-style-type: none"> ①通常版のダメージを50⇒60に増加しました ②Vトリガー版のスタン値を80⇒50に減少しました ③発動時のCAゲージ上昇量を減少しました ④ヒット時orガード時のCAゲージ上昇量を増加しました ⑤ヒット時の硬直差を+8F⇒+7Fに変更しました ⑥ガード時の硬直差を+1F⇒+2Fに変更しました ⑦攻撃判定発生時に押し合い判定を付与しました
ソニックブレイク	<ul style="list-style-type: none"> ①単発発動時のタイマー消費量を増加しました ②追加発動時（初段）のタイマー消費量を減少しました ③EX版のタイマー消費量を増加しました ④発動時のCAゲージ上昇量を減少しました ⑤ヒット時orガード時のCAゲージ上昇量を増加しました ⑥単発発動時と追加発動時の全体動作を36Fに統一しました ⑦追加発動時のダメージを10増加しました
弱サマーソルトキック	<ul style="list-style-type: none"> ①攻撃判定1F～2F間の攻撃判定を前方に拡大しました ②1F～3Fまで上半身無敵+飛び道具無敵/4F～6Fまで完全無敵 ⇒1F～2Fまで低姿勢/3～8F打撃・飛び道具無敵
中サマーソルトキック	<ul style="list-style-type: none"> ①攻撃判定1F～2F間の攻撃判定を前方に拡大しました ②1F～4Fまで上半身無敵+飛び道具無敵/5F～6Fまで完全無敵 ⇒1F～2Fまで低姿勢/3～8F打撃・飛び道具無敵
強サマーソルトキック	<ul style="list-style-type: none"> ①攻撃判定1F～2F間の攻撃判定を前方に拡大しました ②1F～4Fまで上半身無敵+飛び道具無敵/5F～6Fまで完全無敵 ⇒1F～9Fまで投げ無敵+飛び道具無敵
ソニックテンバスト	ダメージを360⇒350に減少しました



IBUKI

体力	体力値を900⇒950に増加しました
フロントステップ	全体動作を17F⇒16Fに変更しました
ジャンプ	ジャンプ停滞時間を40F⇒38Fに変更しました
闇葛(前投げ)	<ul style="list-style-type: none"> ①スタン値を170⇒120に減少しました ②CAゲージ上昇量を減少しました

首折り(後ろ投げ)	<ul style="list-style-type: none"> ①ダメージを130⇒140に増加しました ②スタン値を170⇒200に増加しました ③CAゲージ上昇量を増加しました
翔び猿(空中投げ)	<ul style="list-style-type: none"> ①投げ間合いを縮小しました ②動作中のやられ判定を下方向に拡大しました
立ち弱K	空振り時の動作をVトリガーでキャンセル不可となるよう修正しました
立ち中K	<ul style="list-style-type: none"> ①攻撃判定の発生を5F⇒6Fに変更しました ②動作硬直を15F⇒14Fに変更しました ③ヒット時の硬直差を±0F⇒+5Fに変更しました ④ガード時の硬直差を-1F⇒+2Fに変更しました ⑤ヒットバック距離、ガードバック距離を縮小しました ⑥前方の攻撃判定を縮小しました
立ち強K	クラッシュカウンター時、ダメージ側の仰け反り時間を+7F増加しました
しゃがみ弱P	<ul style="list-style-type: none"> ①ガード時の硬直差を+1F⇒+2Fに変更しました ②攻撃判定の持続時間を2F⇒3Fに延長しました
しゃがみ弱K	しゃがみ弱Pへの連打キャンセルを可能に変更しました
しゃがみ中P	ダメージを受ける又は動作をキャンセルした際の動作開始地点を前方に移動させました ※攻撃判定・やられ判定・押し合い判定の位置も合わせて調整しました
梵鐘蹴り	<ul style="list-style-type: none"> ①空振り時のみ、動作硬直を16F⇒19Fに変更しました ※ヒット、ガード時の硬直差に変更はありません。 ②クラッシュカウンター時の吹き飛び時間を3F延長しました
笛鳴	ヒット時の硬直差を+5F⇒+6Fに変更しました
Vリバーサル-花霞	<ul style="list-style-type: none"> ①ヒット時の硬直を増加しました ②攻撃判定を前方に拡大しました
苦無/空中苦無	<ul style="list-style-type: none"> ①発動時のCAゲージ上昇量を減少しました ②ヒット時orガード時のCAゲージ上昇量を増加しました ③CAキャンセル時の発動タイミングを遅くし、相手側のガード時にVリバーサルを行い易くなるよう調整しました ④弱版空中苦無のカウンターヒット時、仰け反り時間が3F延びていた不具合を修正しました
苦無一気投げ/空中苦無一気投げ	発動時のCAゲージ上昇量を減少しました
苦無補充	<ul style="list-style-type: none"> ①動作硬直を3F短縮しました ②苦無が補充されるタイミングを早く変更しました
EX苦無補充	EX版を新規追加しました ※苦無の本数が3本～6本(ボタンホールド時)補充されます
野衾	動作硬直中、ジャンプ攻撃が出せるよう変更しました

雷打	①ヒット時・ガード時のCAゲージ上昇量を増加しました ②ガードバック距離を縮小しました
EX雷打	①飛び道具無敵時間を動作3F~9F間⇒動作1F~9F間に変更しました ②初段ヒット時をKO可能タイミングに変更しました
花鳥風月	ダメージを350⇒340に減少しました



体力	体力値を1000⇒1025に増加しました
やられ判定	①しゃがみ状態のやられ判定を縮小しました ②振り向く際のやられ判定を変更しました
ダーティーボマー(前投げ)	①ダメージを120⇒110に減少しました ②スタン値を170⇒120に減少しました ③CAゲージ上昇量を減少しました
立ち弱P	ガード時の硬直差を+2F⇒+3Fに変更しました
立ち弱K	ダメージを受ける又は動作をキャンセルした際の動作開始地点を前方に移動させました ※攻撃判定・やられ判定・押し合い判定の位置も合わせて調整しました
立ち中P	①ダメージを60⇒70に増加しました ②空中ヒット時のダメージ側の滞空時間を1F増加しました
立ち中K	ヒットバック距離、ガードバック距離を縮小しました
立ち強P	クラッシュカウンター対応技に変更しました
立ち強K	攻撃判定の持続時間を2F⇒3Fに延長しました
しゃがみ弱P	①ガード時の硬直差を+2F⇒+3Fに変更しました ②攻撃判定の持続時間を2F⇒3Fに延長しました
しゃがみ弱K	攻撃判定の持続時間を2F⇒3Fに延長しました
しゃがみ中P	①動作硬直を14F⇒12Fに変更しました ②上方向の攻撃判定を縮小しました ③ヒット時の硬直差を+1F⇒+4Fに変更しました ④ガード時の硬直差を±0F⇒+2Fに変更しました
しゃがみ中K	①攻撃属性を上段⇒下段に変更しました ②前方の攻撃判定を縮小しました
しゃがみ強P	攻撃判定持続2F~5F間、空中ヒット時のダメージを70⇒80に増加しました

ストンピングコンボ	ガードバック距離を縮小しました
Vスキル-KKB、バッファロープレッシャー	<p>①KKBの被カウンター時間を派生技の派生可能タイミングまでに短縮しました</p> <p>②バッファロープレッシャーのガード時の硬直差を-8F⇒-6Fに変更しました</p> <p>③バッファロープレッシャーの攻撃判定持続時間を2F⇒3Fに延長しました</p>
Vトリガー-クレイジーラッシュ	<p>各種必殺技をキャンセルVトリガー発動した際の硬直差を調整しました</p> <p>※EXスクリュースマッシュのみ本調整が未適用となります</p>
Vリバーサル-バッファローヘッドバット	<p>①攻撃判定の発生を15F⇒16Fに変更しました</p> <p>②ヒット時の距離と硬直差を変更しました</p> <p>③ガードバック距離を拡大しました</p> <p>④横方向への移動距離を縮小しました</p>
弱スクリュースマッシュ	<p>①コマンドを【↓溜め↑+弱K】⇒【→↓\+弱K】に変更しました</p> <p>②攻撃判定の発生を13F⇒10Fに変更しました</p> <p>※全体動作を3F軽減しました</p> <p>③空中ヒット時のダメージ側の滞空時間を増加しました</p>
中スクリュースマッシュ	<p>①コマンドを【↓溜め↑+中K】⇒【→↓\+中K】に変更しました</p> <p>②攻撃判定の発生を16F⇒13Fに変更しました</p> <p>※全体動作を3F軽減しました</p> <p>③ダメージを110⇒100に減少しました</p> <p>④空中ヒット時のダメージ側の滞空時間を増加しました</p>
強スクリュースマッシュ	<p>①コマンドを【↓溜め↑+強K】⇒【→↓\+強K】に変更しました</p> <p>②ダメージを90⇒100に増加しました</p> <p>③空中ヒット時のダメージ側の滞空時間を増加しました</p>
EXスクリュースマッシュ	コマンドを【↓溜め↑+KK】⇒【→↓\+KK】に変更しました
弱ダッシュストレート	<p>①ヒット時の硬直差を+1F⇒+2Fに変更しました</p> <p>②攻撃動作中の押し合い判定を上方向に拡大しました</p>
中ダッシュストレート	ヒット時の硬直差を+2F⇒+3Fに変更しました
強ダッシュストレート	<p>①ヒット時の硬直差を+3F⇒+2Fに変更しました</p> <p>②ヒットバック距離を縮小しました</p>
EXダッシュストレート	初段ヒット時、Vスキルキャンセルのコマンド受け付けタイミングを延長しました
ターンパンチ	<p>①レベル1～6に1F～18F投げ無敵を付与しました</p> <p>②レベル1～3の動作を3F～18F上半身無敵・飛び道具無敵に変更しました</p> <p>③レベル4～6の動作を3F～18F打撃無敵・飛び道具無敵に変更しました</p> <p>④レベル7～10(ファイナル)の動作を1～18F完全無敵に変更しました</p>
ギガトンブロー	動作中の投げ無敵時間を3F延長しました



JURI

変更箇所

調整内容

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やられ判定を変更しました
蜘蛛脚(前投げ)	①ヒット後の硬直を5F削減しました ②ダメージを130⇒110に減少しました ③スタン値を200⇒120に減少しました ④CAゲージ上昇量を、100⇒70に減少しました ⑤ヒット後に離れる距離を縮小しました
苛影脚(後ろ投げ)	①ヒット後の硬直を2F削減しました ②ヒット後に離れる距離を縮小しました
斬架閃(空中投げ)	①投げ間合いを拡大しました ②動作中のやられ判定を下方向に拡大しました
ジャンプ	各種ジャンプの滞空時間を39F⇒38に統一しました
立ち弱K	攻撃判定の持続時間を2F⇒4Fに延長しました
立ち中P	①ヒット時の硬直差を+4F⇒+5Fに変更しました ②前方の攻撃判定を縮小しました
立ち中K	①初段の攻撃判定発生を6F⇒5Fに変更しました ※全体動作を1F軽減しました ②2段目の攻撃判定発生を8F⇒7Fに変更しました ③ダメージ配分を50+20⇒40+30に変更しました ④初段の仰け反り時間を1F延長しました ※Vトリガー時のみ本調整は未適用となります ⑤初段の攻撃判定を前方に拡大しました
立ち強P	ヒット時の硬直差を+2F⇒+4Fに変更しました
立ち強K	動作硬直を17F⇒20Fに変更しました
しゃがみ弱P	①攻撃判定の持続時間を2F⇒3Fに延長しました ②連打キャンセル移行フレームを9F～10F⇒10～11Fに変更しました
しゃがみ中P	①攻撃判定の発生を5F⇒6Fに変更しました ②攻撃判定の持続時間を2F⇒3Fに延長しました ③全体フレームを23F⇒24Fに変更しました

しゃがみ中K	<ul style="list-style-type: none"> ①ヒット時の硬直差を+1F⇒+2F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必殺技でのキャンセル可能タイミングを延長しました
殲廻脚	<ul style="list-style-type: none"> ガード時の硬直差を-4F⇒-6Fに変更しました
虚裂蹴	<ul style="list-style-type: none"> ガード時の硬直差を-6F⇒-12Fに変更しました
Vスキル-化殺襲	<ul style="list-style-type: none"> ①レベル2の攻撃判定発生を14F⇒10Fに変更しました ②空中コンボに使用した際の追撃上限を緩和しました ③飛び道具無敵時間を、動作14F～飛び道具無敵⇒動作6F～飛び道具無敵に変更しました ④レベル2動作中のやられ判定を下方向に縮小し、前後に拡大しました ⑤EX版以外の各種風破連脚ヒット時、キャンセルでの発動を可能に変更しました ⑥動作開始からレベル2に移行するタイミングを動作40F目⇒動作33F目に変更しました
弱両断殺	<ul style="list-style-type: none"> ①攻撃判定の発生を20F⇒19Fに変更しました ②空中判定を5F～18F⇒4F～17Fに変更しました ③全体フレームを46F⇒45Fに変更しました
中両断殺	<ul style="list-style-type: none"> ①攻撃判定の発生を21F⇒20Fに変更しました ②空中判定を5F～19F⇒5F～18Fに変更しました ③全体フレームを47F⇒46Fに変更しました
EX両断殺	<ul style="list-style-type: none"> 飛び道具無敵時間を、動作5F～27F間⇒動作1F～27F間に変更しました
弱天穿輪	<ul style="list-style-type: none"> ①コマンドを【→↓\+弱K】⇒【→↓\+弱P】に変更しました ②ヒット時の硬直差を+1F⇒+2Fに変更しました
中天穿輪	<ul style="list-style-type: none"> ①コマンドを【→↓\+中K】⇒【→↓\+中P】に変更しました ②ダメージを110⇒120に増加しました ③1F～2Fのやられ判定を縮小/3～7F打撃飛び道具無敵/1～7Fに投げやられ付与に変更しました
強天穿輪	<ul style="list-style-type: none"> ①コマンドを【→↓\+強K】⇒【→↓\+強P】に変更しました ②動作1F～8F間に投げ無敵を付与しました
V弱風破連脚	<ul style="list-style-type: none"> ①弾速を遅く変更しました ②CAキャンセル時の発動タイミングを遅くし、相手側のガード時にVリバーサルを行い易くなるよう調整しました
中風破連脚	<ul style="list-style-type: none"> ①攻撃判定の発生を21F⇒23Fに変更しました ②ガード時の硬直差を-6F⇒-4Fに変更しました ③空中判定を8F～22F⇒10F～24Fに変更しました ④全体フレームを41F⇒43Fに増加しました
V中風破連脚	<ul style="list-style-type: none"> ①攻撃判定の発生を21F⇒23Fに変更しました ②ガード時の硬直差を-6F⇒-4Fに変更しました

強風破連脚	<ul style="list-style-type: none"> ①動作硬直を31F⇒21Fに軽減しました ②ダメージを90⇒80に減少しました ③スタン値を120⇒150に増加しました ④ガード時の硬直差を-11F⇒-6Fに変更しました
V強風破連脚	<ul style="list-style-type: none"> ①動作硬直を31F⇒21Fに軽減しました ②ダメージを90⇒80に減少しました ③スタン値を120⇒170に増加しました ④ガード時の硬直差を-11F⇒-6Fに変更しました
殺界風破斬	攻撃判定を後方に拡大しました



URIEN

体力	体力値を1000⇒1025に増加しました
スパルタンボム(前投げ)	<ul style="list-style-type: none"> ①スタン値を200⇒120に減少しました ②CAゲージ上昇量を減少しました
やられ判定	振り向く際のやられ判定を変更しました
立ち中P	<ul style="list-style-type: none"> ①攻撃判定の発生を6F⇒7Fに変更しました ※全体動作を1F増加しました ②ヒット時の硬直差を+4F⇒+6Fに変更しました ③攻撃判定を前方に拡大しました
立ち中K	<ul style="list-style-type: none"> 攻撃判定の発生を8F⇒9Fに変更しました ※全体動作を1F増加しました
立ち強P	攻撃判定終了後のやられ判定を拡大しました
立ち強P(溜め)	ガード時の硬直差を+3F⇒+5Fに変更しました
立ち強K	攻撃判定持続1F～2F間のやられ判定を縮小しました
立ち強K(溜め)	<ul style="list-style-type: none"> ①ガード時の硬直差を±0F⇒+2Fに変更しました ②2段目のヒットバック距離を縮小しました ③攻撃判定持続1F～2F間のやられ判定を縮小しました
しゃがみ弱P	<ul style="list-style-type: none"> ①ヒット時の硬直差を+4F⇒+5Fに変更しました ②攻撃判定の持続時間を2F⇒3Fに延長しました
しゃがみ中P	ヒットバック距離を拡大しました

しゃがみ中K	<p>①ヒット時の硬直差を+1F⇒+4Fに変更しました</p> <p>②ガード時の硬直差を-2F⇒+2Fに変更しました</p>
しゃがみ強P	<p>①攻撃判定の発生を8F⇒7Fに変更しました</p> <p>②初段空中ヒット時の効果を空中復帰ダメージ⇒吹き飛びダメージに変更しました ※空中ヒットさせた際の追撃上限も2段ヒットした場合に合わせて変更しています</p>
ジャンプ弱K	<p>①攻撃判定を後方に拡大し、めくり判定を付与しました</p> <p>②下方向への攻撃判定を縮小しました</p>
テリブルスマッシュ	ガード時の硬直差を-4F⇒-6Fに変更しました
クォーラルキック	コマンドを【←強K】⇒【\強K】に変更しました
Vトリガー-エイジスリフレクター	ダメージを10×3⇒20×3に増加しました
Vスキル-メタリックオーラ	全体動作を55F⇒52Fに変更しました
Vリバーサル-アンガースナップフィスト	<p>①攻撃判定の発生を15F⇒16Fに変更しました</p> <p>②ヒット時の距離と硬直差を変更しました</p>
弱、中メタリックスフィア	<p>①発動時のCAゲージ上昇量を減少しました</p> <p>②ヒット時orガード時のCAゲージ上昇量を増加しました</p> <p>③ガード時の硬直差を-9F⇒-7Fに変更しました</p> <p>④単発版、溜め版のCAキャンセル時の発動タイミングを遅くし、相手側のガード時にVリバーサルを行い易くなるよう調整しました</p>
強メタリックスフィア	<p>①単発版のダメージを60⇒70に増加しました</p> <p>②溜め版のダメージを90⇒100に増加しました</p> <p>③発動時のCAゲージ上昇量を減少しました</p> <p>④ヒット時orガード時のCAゲージ上昇量を増加しました</p>
弱チャリオットタックル(通常版/Vスキル版)	空中コンボに使用した際の追撃上限を緩和しました
中チャリオットタックル(通常版/Vスキル版)	<p>①攻撃判定の持続時間を10F⇒11Fに変更しました</p> <p>②空中コンボに使用した際の追撃上限を緩和しました</p>
強チャリオットタックル(通常版/Vスキル版)	<p>①ダメージを90⇒100</p> <p>②空中コンボに使用した際の追撃上限を緩和しました</p> <p>③Vスキル版の地上ヒット時、横方向への吹き飛びが通常版より大きい不具合を修正しました</p>
EXチャリオットタックル(Vスキル時)	初段の仰け反り時間が通常版より短い不具合を修正しました
強バイオレンスニードロップ(Vスキル時)	ガード硬直が通常版より長い不具合を修正しました
中デンジャラスヘッドバット(Vスキル時)	空中カウンターヒット時、横方向への吹き飛びが通常版より短い不具合を修正しました
EXデンジャラスヘッドバット(Vスキル時)	攻撃判定終了から着地するまでの間にカウンター判定が無かった不具合を修正しました