

# ADJUSTMENTS

201804 Ver.

## 2018.04.26 更新

### [不足追加のあった項目]

#### ■リュウ

・しゃがみ中P(Vトリガー版)

ガード時の硬直差を+2F⇒+3Fに変更しました

#### ■ベガ

・強サイコインフェルノ

キャンセル可能タイミングを29F-30F⇒32F-33Fに変更しました

・アルティメットサイコクラッシャー

コンボカウントの緩和を行いました

#### ■キャミイ

・リバースエッジ

⑥やられ判定を下方向に拡大しました

#### ■バルログ

・フラッシュアーチ・グラナーテ

ダメージ配分を40+80⇒60+60に変更しました

#### ■ミカ

・反則上等！

①ナデシコの押し当たり判定を下方向に縮小しました

②ガード時に白ダメージではなく実ダメージになるよう変更しました

#### ■ラシード

・スピニング・ミキサー(ダッシュ慣性版)

三段目と四段目のガードストップを4F増加しました

・EXワールウインド・ショット(通常版)

①硬直を38F⇒35Fに変更しました

②全体を61F⇒58Fに変更しました

③ガード時の硬直差を+6F⇒+9Fに変更しました

・アルタイル

②初段のヒット効果、ヒット硬直・ヒットバック増加の変更を行いました

・三角跳び(下派生)

②下方向にやられ判定を拡大しました

#### ■ダルシム

- ・ヨガバーナー

③コンボカウントの緩和を行いました

#### ■ジュリ

- ・立ち中P(Vトリガー版)

攻撃判定を前方に拡大しました

#### ■コーリン

- ・インサイドスラッシュ(Vトリガー版)

③硬直を20F⇒21Fに変更しました

#### ■アビゲイル

- ・しゃがみ弱K

③Vトリガーキャンセル時のヒット時の硬直差を+10F⇒+11Fに変更しました

④Vトリガーキャンセル時のガード時の硬直差を+7F⇒+8Fに変更しました

- ・ブンブン

②ガードバックを拡大しました

#### ■是空

- ・[老]通し

④打撃・飛び道具無敵を1F-21F⇒1F-16Fに変更しました

- ・[老]宿命

②EX武神倶羅無・刻/狄のみガード時もキャンセルで発動可能にしました

- ・[若]通し

④打撃・飛び道具無敵を1F-21F⇒1F-16Fに変更しました

#### ■ブランカ

- ・クイックローリング(Vリバーサル)

③空振り時に前方に若干移動するように変更しました

- ・エレクトリックサンダー

②硬直を18F⇒17Fに変更しました

### 【修正のあった項目】

#### ■キャミィ

- ・デルタステップ/デルタアンブッシュ

修正前：

②必殺技版のデルタツイスト/デルタアンブッシュを発動した際に、Vタイマーが消失するように変更しました

修正後：

②必殺技版のデルタステップ/デルタアンブッシュを発動した際に、Vタイマーが消失するように変更しました

#### ■豪鬼

- ・EX豪昇龍拳

修正前：

(適用範囲指定無し)

修正後：

(通常版/背裂髪指版)に限る

#### ■是空

- ・[老]宿命

修正前：

武神倶羅無・刻/蛭/狄のヒット時のみ、キャンセルで発動可能にしました

修正後：

①武神倶羅無・刻/蛭/狄の通常版・EX版のヒット時、宿命でキャンセル可能にしました

#### ■さくら

- ・さくら落とし

修正前：

①スタン値の配分を240(80×3)⇒220(40+80+120)に変更しました

修正後：

①スタン値の配分を $240(80 \times 3) \Rightarrow 240(40+80+120)$ に変更しました

# 全ファイター共通

変更箇所	調整内容
クラッシュカウンター対応技	クラッシュカウンター発生時のみコンボ補正值が多くかかるように変更しました
投げ抜け	通常投げが成立した後、必殺技と通常投げのコマンドを同時に入力した場合は、投げ抜けが発生しないように変更しました



# RYU

## 変更箇所

## 調整内容

背負い投げ(前投げ)	①ダメージを120⇒130に変更しました ②投げ後の硬直を2F増加しました
巴投げ(後ろ投げ)	ダメージを140⇒150に変更しました
立ち弱P(通常版/Vトリガー版)	上方向の攻撃判定を縮小しました
立ち中K	攻撃判定発生前の先行やられを削除しました
しゃがみ弱P(通常版/Vトリガー版)	上方向の攻撃判定を縮小しました
しゃがみ中P(Vトリガー版)	ガード時の硬直差を+2F⇒+3Fに変更しました
しゃがみ中K	攻撃判定発生時、押し当たり判定が前に出るように変更しました
上段二連撃/上段三連撃	①コンボカウントの制限を行いました ②最終段が空中ヒットした際の浮きを増加しました
電刃練気	Vトリガーのタイマー時間を800F⇒1000Fに変更しました
一心	①心眼成立時に発動した際、1Fから当て身判定となるよう変更しました ②心眼成立時に発動した際、被カウンター判定を削除しました ③ヒット時のみ技の硬直をEX上段足刀蹴りでキャンセル可能にしました ④かかと落とし/鳩尾砕きからキャンセルで発動出来るようにしました
V波動拳	各種V波動拳のVタイマーの消費量を50F⇒100Fに変更しました
VEX波動拳	技後に行動可能となる位置を変更しました
強昇龍拳(通常版/Vトリガー版)	①攻撃判定1F目のみダメージを10増加しました ②攻撃判定1F目のヒットストップを増加しました
EX昇龍拳	①攻撃判定を前方に拡大しました ②初段ヒット時、相手の拳動を変更しました ※バトルバランスに影響はありません
V昇龍拳/VEX昇龍拳	Vタイマーを消費するように変更しました ※消費量は150Fに設定しました

上段足刀蹴り

- ①相手の吹き飛ばす距離を減少しました
- ②動作中の前進距離を増加しました
- ③コンボカウントの緩和を行いました



# CHUN-LI

変更箇所

調整内容

立ち弱P(通常版/Vトリガー版)

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)

上方向の攻撃判定を縮小しました

虎襲倒(前投げ)

投げ後の相手との距離を変更しました

鷲脚(Vスキル)

- ①キャンセル可能技から発動出来るように変更しました
- ②Vゲージ増加量を100⇒80に変更しました

翼旋脚(通常版)

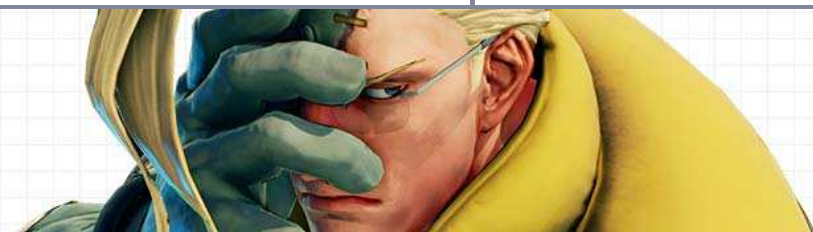
- ①クラッシュカウンター時の硬直差を+19F⇒+18Fに変更しました
- ②空振り時の硬直を13F⇒18Fに変更しました

翼旋脚(Vトリガー版)

空振り時の硬直を13F⇒18Fに変更しました

気功掌

気功掌が相手の飛び道具と相殺した際に二段目以降の攻撃判定が消えないように変更しました



# NASH

変更箇所

調整内容

ドラゴンスープレックス(前投げ)

- ①ダメージを130⇒140に変更しました
- ②スタン値を120⇒150に変更しました

ターゲットダウン(後ろ投げ)

ダメージを140⇒150に変更しました

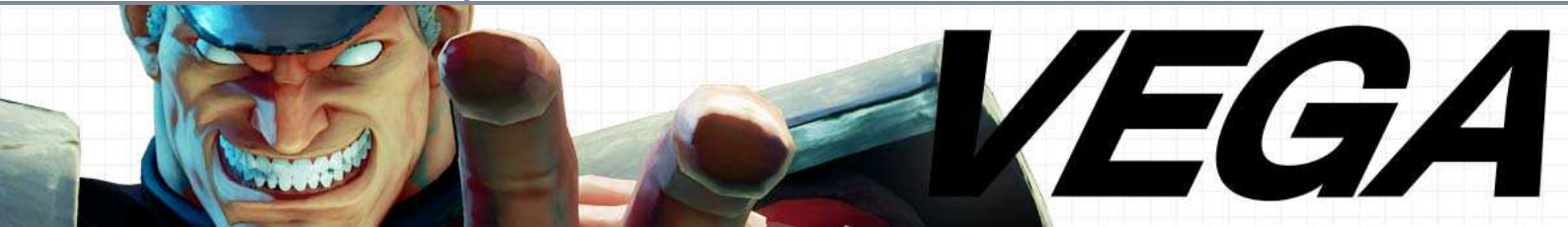
立ち中K

根本部分の攻撃判定のみ、自キャラの後方に位置する相手に攻撃がヒットしないように変更しました

ラプターコンビネーション/バレットコンビネーション

二段目の前進距離を増加しました

変更箇所	調整内容
バレットクリア(Vスキル)	①ヒット時の硬直差を+2F⇒+5Fに変更しました ②Vゲージ増加量を80⇒100に変更しました
ムーンサルトスラッシュ	持続1F目のヒット時とガード時の硬直差を2F目と同じ値に変更しました
ソニックムーブ・ハイド	①硬直を2F減少しました ②1～3F目に投げ無敵と飛び道具無敵を付与しました
ジャスティスコレダー	①空振り時にステルスダッシュに派生できないようにしました ②相手キャラを追い越して発動した際の挙動を変更しました



変更箇所	調整内容
しゃがみ弱P	上方向の攻撃判定を縮小しました
しゃがみ強P	やられ判定を上方向に拡大しました
サイコインパクト(前投げ)	ダメージを130⇒140に変更しました
サイコバースト(Vリバーサル)	攻撃発生を16F⇒17Fに変更しました
強サイコインフェルノ	キャンセル可能タイミングを29F-30F⇒32F-33Fに変更しました
EXダブルニープレス	非ロック時(二段目)がヒットした際に、サイコクラッシャーアタック、サイコジャッジメントでキャンセル可能に変更しました
サイコジャッジメント	コンボカウントの緩和を行いました
サイコクラッシャーアタック	下半身部分の攻撃判定がヒットした際のダメージを70⇒100に変更しました
アルティメットサイコクラッシャー	コンボカウントの緩和を行いました



# CAMMY

変更箇所	調整内容
やられ判定	しゃがみ状態のやられ判定を上方向に拡大しました
スタン値	900⇒950に変更しました
ジャイロニッパー(前投げ)	①ダメージを120⇒130に変更しました ②スタン値を150⇒120に変更しました
デルタスルー(後ろ投げ)	ダメージを140⇒150に変更しました
しゃがみ弱K	ヒットバックを拡大しました
リフトアッパー	Vトリガー II 発動時のデルタアンブッシュ・デルタステップでキャンセル可能にしました
弱キャノンスパイク	1～6Fに空中判定の攻撃に対して無敵を付与しました
Vキャノンスパイク	ヒット時にVキャノンストライクでキャンセルできるように変更しました
デルタステップ/デルタアンブッシュ	①Vトリガーのブロック数を3⇒2に変更しました ②必殺技版のデルタステップ/デルタアンブッシュを発動した際に、Vタイマーが消失するように変更しました
デルタツイスト	やられ判定を下方向に拡大しました
リバースエッジ	①ダメージを70⇒80に変更しました ②二段目の攻撃属性を中段に変更しました ③ガード時の硬直をヒット時と同じ値に変更しました ④ガード時の硬直差を-11F⇒-5Fに変更しました ⑤持続の1F目と2F目を地上の相手にヒットするように変更しました ⑥やられ判定を下方向に拡大しました



# BIRDIE

変更箇所	調整内容
バッドヘッド(前投げ)	スタン値を200⇒150に変更しました

しゃがみ中P	<ul style="list-style-type: none"> <li>①攻撃持続を6F⇒5Fに変更しました</li> <li>②硬直を15F⇒16Fに変更しました</li> </ul>
しゃがみ強K	<ul style="list-style-type: none"> <li>①ガード時の硬直差を-11F⇒-14Fに変更しました</li> <li>②攻撃判定終了後のやられ判定を拡大しました</li> <li>③攻撃判定終了後のやられ判定が消えるタイミングを遅くしました</li> <li>④ガードバックを拡大しました</li> </ul>
ペッパーポット(Vリバーサル)	攻撃発生を16F⇒17Fに変更しました



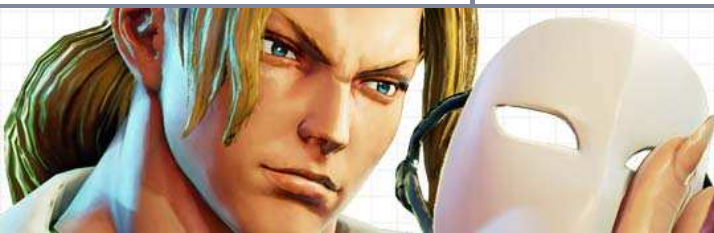
つかみ膝蹴り(前投げ)	<ul style="list-style-type: none"> <li>①ダメージを110⇒120に変更しました</li> <li>②投げ後の硬直を1F増加しました</li> </ul>
地獄車(後ろ投げ)	ダメージを130⇒140に変更しました
立ち弱P	上方向の攻撃判定を縮小しました
しゃがみ弱P	<ul style="list-style-type: none"> <li>①ヒットバックを縮小しました</li> <li>②ガードバックを縮小しました</li> <li>③上方向の攻撃判定を縮小しました</li> </ul>
しゃがみ弱K	ヒットバックを拡大しました
奮迅脚(Vスキル)	<ul style="list-style-type: none"> <li>①ダメージを70⇒50に変更しました</li> <li>②スタン値を150⇒100に変更しました</li> <li>③空中ヒットした際の浮き値を増加しました</li> <li>④コンボカウントの緩和を行いました</li> <li>⑤顎発二連からのキャンセル版のみ、押し当たり判定を拡大しました</li> </ul>
中昇龍拳	コンボカウントの緩和を行いました
EX昇龍拳/VEX昇龍拳	<ul style="list-style-type: none"> <li>①自キャラの後方に位置する相手にも攻撃がヒットするように変更しました</li> <li>②一回目の上昇時の攻撃がヒットした際の押し当たり判定を拡大し、空中ヒット時に相手の裏に回りにくくしました</li> </ul>
神龍拳	<ul style="list-style-type: none"> <li>①コンボカウントの緩和を行いました</li> <li>②最大まで連打した場合の横方向への吹き飛びを減少しました</li> <li>③最大まで連打した場合のダメージを200⇒180に変更しました</li> </ul>





# NECALLI

変更箇所	調整内容
立ち弱P(通常版/Vトリガー版)	上方向の攻撃判定を縮小しました
しゃがみ弱P(通常版/Vトリガー版)	上方向の攻撃判定を縮小しました
魂の刻印(前投げ)(通常版/Vトリガー版)	①通常版のダメージを110⇒120に変更しました ②Vトリガー版のダメージを120⇒130に変更しました
魂の選別(後ろ投げ)(通常版/Vトリガー版)	①通常版のダメージを100⇒110に変更しました ②Vトリガー版のダメージを110⇒120に変更しました
強勇猛なる決起(通常版)	カウンターヒット時の吹き飛びを通常ヒット時と同様にしました
強勇猛なる決起(Vトリガー版)	①ヒット時の吹き飛びを通常版と同様にしました ②カウンターヒット時の吹き飛びを通常ヒット時と同様にしました
EX勇猛なる決起(通常版)	①二段目のヒットバックを縮小しました ②初段をVトリガーでキャンセル可能に変更しました
EX勇猛なる決起(Vトリガー版)	二段目のヒットバックを縮小しました
EX円盤の導き(通常版)	①ダメージの配分を150(35+35+80)⇒150(40+40+70)に変更しました ②スタン値の配分を200(25+25+150)⇒200(50+50+100)に変更しました ③二段目をVトリガーでキャンセル可能にしました ④二段目のヒットバックを拡大しました
煙纏う鏡	①力の集約/祭壇への誘いからのキャンセル受付幅を拡大しました ②最大溜め時のガードバックを縮小しました ③最大溜め時の着地後の攻撃持続を4F⇒7Fに変更しました
魂の献上	動作終了後に押し当たり判定を付与しました



# BALROG

変更箇所	調整内容
レインボースープレックス(前投げ)	ダメージを120⇒140に変更しました

クレセントライン(後ろ投げ)	ダメージを140⇒150に変更しました
立ち弱P(素手状態/爪状態)	上方向の攻撃判定を縮小しました
しゃがみ弱P(素手状態)	上方向の攻撃判定を縮小しました
マタドールターン (Vスキル・攻撃派生)	①ガード時にCAキャンセル可能にしました ②相手がガードモーションを取る間合いを拡大しました ③ガードバックを拡大しました
ブラッディベージェ・トレロ/ブラッディベージェ・レーブル	ダメージを100⇒140に変更しました
弱クリムゾンテラー	一段目の攻撃判定を前方に拡大しました
EXフライングバルセロナアタック	先行入力が行えるように変更しました
フラッシュアーチ・グラナーテ	ダメージ配分を40+80⇒60+60に変更しました
フラッシュアーチ・ロッサ	①当身成立後に攻撃が当たらない現象を緩和しました ②攻撃動作終了後、ニュートラル状態で時間経過した際、無敵状態になっていた為、修正を行いました



しゃがみ中P	空中ヒットした際の横方向への吹き飛びを増加しました
強シューティングピーチ	リディーミカからキャンセルで発動した際、性能が変化するようにしました
レインボータイフーン/EXレインボータイフーン	①弱版のダメージを170⇒180に変更しました ②中版のダメージを180⇒190に変更しました ③強版のダメージを190⇒200に変更しました ④EX版のダメージを230⇒240に変更しました
反則上等！	①ナデシコの押し当たり判定を下方向に縮小しました ②ガード時に白ダメージではなく実ダメージになるよう変更しました



# RASHID

変更箇所	調整内容
スタン値	スタン値を1000⇒950に変更しました
ライディング・グライド(前投げ)	投げ後の硬直を2F増加しました
ライジング・サン(後ろ投げ)	スタン値を200⇒150に変更しました
立ち弱K	①ヒット時の硬直差を+4F⇒+2Fに変更しました ②ガード時の硬直差を+2F⇒+1Fに変更しました ③キャンセル可能技に変更しました
立ち強P	ガード時の硬直差を±0F⇒-3Fに変更しました ※ガード硬直を3F減少しました
立ち中K	①硬直を15F⇒17Fに変更しました ②ヒット時の硬直差を+2F⇒+1Fに変更しました ③ガード時の硬直差を-2F⇒-4Fに変更しました ④攻撃判定を前方に拡大しました
しゃがみ中K	アーシファでのキャンセルのタイミングを3F遅くしました
しゃがみ強P	初段のガード硬直を3F減少しました
フラップ・スピン	①初段のガード硬直を3F減少しました ②二段目の攻撃発生を1F早くしました
三角跳び(下派生)	①壁に張り付いてから移動するまでの時間を2F増加しました ②下方向にやられ判定を拡大しました
弱スピニング・ミキサー	①連打時のガードバックを縮小しました ②空振り時の着地硬直を11F⇒16Fに変更しました ※ヒット時とガード時の硬直差は変更ありません ③三段目のガードストップを4F増加しました
スピニング・ミキサー(ダッシュ慣性版)	三段目と四段目のガードストップを4F増加しました
弱イーグル・スパイク	近距離で発動した際の攻撃発生を早くしました
EXイーグル・スパイク	相手にガードされた際に跳ね返るように変更しました

変更箇所

調整内容

EXイーグル・スパイク(Vトリガー2版)	①ダメージを140⇒100に変更しました ②スタン値を200⇒150に変更しました
空中イーグル・スパイク(Vトリガー2版)	①ダメージを120⇒100に変更しました ②スタン値を200⇒150に変更しました
EX空中イーグル・スパイク(Vトリガー2版)	①ダメージを150⇒120に変更しました ②スタン値を200⇒150に変更しました ③ガード時の硬直差を+1F⇒-2Fに変更しました ④ガードバックを拡大しました
ワールドウインド・ショット(Vトリガー2版)	①ダメージを80⇒60に変更しました ②中版と強版のスタン値を150⇒140に変更しました
EXワールドウインド・ショット(通常版)	①硬直を38F⇒35Fに変更しました ②全体を61F⇒58Fに変更しました ③ガード時の硬直差を+6F⇒+9Fに変更しました
EXワールドウインド・ショット(Vトリガー2版)	①ダメージを120⇒100に変更しました ②スタン値を200⇒160に変更しました
アルタイル	①無敵時間を1～17Fに変更しました ②初段のヒット効果、ヒット硬直・ヒットバック増加の変更を行いました



変更箇所

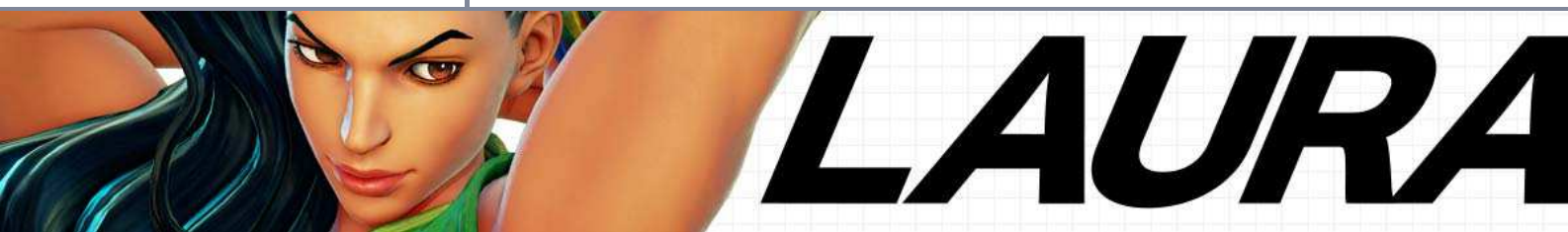
調整内容

破城槌(前投げ)	ダメージを120⇒130に変更しました
荒熊いなし(後ろ投げ)	①ダメージを140⇒150に変更しました ②投げ後の硬直を2F減少しました
ジャンプ強P	やられ判定を縮小しました
烈尖頂(Vリバーサル)	ヒット時の横方向への吹き飛びを拡大しました
紅蓮楔	①攻撃持続を8F⇒11Fに変更しました ②硬直を21F⇒18Fに変更しました
明王拳(溜め版含む)	①溜めなし版のダメージを60⇒50に変更しました ②溜め版のダメージを80⇒70に変更しました ③溜め版のVゲージ増加量を100⇒80に変更しました ④コンボカウントの緩和を行いました

EX天弧	ダメージを120⇒100に変更しました
EX大蛇	ダメージを120⇒140に変更しました
夜叉返し天・地	①キャンセル可能技から発動出来るように変更しました ②当身動作成立時(当身攻撃がヒットしなかった場合)の硬直を5F減少しました ③夜叉返し・地のダメージを120⇒100に変更しました



立ち強P(溜め無し版)	VトリガーⅡでのキャンセルタイミングを変更しました
フライングヘッドバット	①スタン値を400⇒200に変更しました ②ヒット効果を吹き飛び⇒空中復帰不能ダメージに変更しました ③キャンセル可能技に変更しました
マッスルエキスパンション(Vリバーサル)	①ヒットバックを拡大しました ②ガードバックを拡大しました
ツンドラストーム	ロック演出中の相手のスタン値が回復しないように変更しました
EXボルシチダイナマイト(通常版/Vトリガー版)	キャンセル専用のアクションを追加しました



セオイスルー(前投げ)	①投げ後の硬直を2F増加しました ②画面端でのヒット後の間合いが若干離れるように変更しました
立ち中P	後方の攻撃判定を縮小しました
立ち中K	ヒット時の硬直差を+3F⇒+4Fに変更しました
しゃがみ強K	空振り時とガード時の硬直を2F増加しました

変更箇所	調整内容
リニアウィンカー・アバンテ/リニアウィンカー・エスキーバ/リニアウィンカー・フィンタ (バリバリスパーク版)	①被カウンター判定を付与しました ②サンダークラブから発動した場合のみ、動作中の押し当たり判定を上方向に拡大しました
リニアウィンカー・エスキーバ (攻撃派生・バリバリスパーク版)	攻撃発生を34F⇒32Fに変更しました
ダブルスラップ	攻撃発生を16F⇒17Fに変更しました
EXサンセットホイール	投げ持続の2F目の判定を前方に拡大しました
マツダ流スウェー	避け動作でVタイマーを消費しないように変更しました
ビリビリチョーク	①Vタイマーの消費量を500F⇒1000Fに変更しました ②技の演出中にやられ判定が出現していた現象を修正しました



変更箇所	調整内容
ヨガロケット(前投げ)	ダメージを110⇒120に変更しました
立ち中P	コンボカウントの緩和を行いました
立ち中K	コンボカウントの緩和を行いました
ドリルキック	方向キーを斜め下に入力した場合でも発動できるように変更しました
ヨガイマーラ(Vリバーサル)	攻撃発生を16F⇒17Fに変更しました
ヨガゲイル	コンボカウントの制限を行いました
ヨガバーナー	①ヒットした際の浮きを増加しました ②ヒットした際の横方向への吹き飛びを増加しました ③コンボカウントの緩和を行いました



# F.A.N.G

変更箇所	調整内容
立ち弱P	上方向の攻撃判定を縮小しました
死悶蹴(前投げ)	投げ後の硬直を2F増加しました
死屍累々	コンボカウントの緩和を行いました
二蟹歩	①全体動作を30F⇒31Fに変更しました ②26F～31Fにやられ判定を付与しました



# ALEX

変更箇所	調整内容
レッグトマホーク(後ろ投げ)	ダメージを140⇒160に変更しました
立ち弱P	①上方向の攻撃判定を縮小しました ②攻撃持続を2F⇒3Fに変更しました ③硬直を8F⇒7Fに変更しました
立ち強K	ヒット時の効果を強制立ちやられに変更しました
しゃがみ弱P	上方向の攻撃判定を縮小しました
しゃがみ強P	ヒット時の浮きを増加しました
リアアット	キャンセル可能に変更しました
チョップ	ガード時の硬直差を-6F⇒-8Fに変更しました
フライングクロスチョップ	①技が発動可能となる高度の制限を緩和しました ②コンボカウントの緩和を行いました ③空中ヒット時の浮きを増加しました
ビッグブーツ	攻撃発生を16F⇒17Fに変更しました
中フラッシュチョップ	攻撃発生を19F⇒18Fに変更しました

変更箇所	調整内容
強フラッシュチョップ	ダメージを90⇒100に変更しました
強エアニースマッシュ	①コンボカウントの緩和を行いました ②ヒット後に行動可能となるタイミングを4F遅くしました ③ヒット後の間合いが離れるように変更しました
EXパワーボム	投げ判定の発生を6F⇒5Fに変更しました
レイジブースト	発動時の押し合い判定を縮小しました
チョークスリーパー	投げ判定の発生を6F⇒5Fに変更しました
スウィングDDT	①ダメージを190⇒180に変更しました ②キャンセル版の発生を3F早くしました



変更箇所	調整内容
ドラゴンスープレックス(前投げ)	①ダメージを120⇒130に変更しました ②スタン値を120⇒150に変更しました
リバースバックナックル(Vリバーサル)	①攻撃発生を16F⇒17Fに変更しました ②ヒット後の硬直を2F増加しました
ソニックブーム(通常時/Vトリガー版)	ガードバックを縮小しました
ナイフエッジ	通常版ソニックブームからVトリガーキャンセルできないように変更しました ※EX版は変更ありません
サマーソルトキック	①ヒットした際の横方向への吹き飛びを増加しました ②通常版(中と強)とEX版の持続部分がカウンターヒットした際の状況を通常ヒットと同じ状態に変更しました
EXサマーソルトキック	ヒットした際の横方向への吹き飛びを増加しました
VEXサマーソルトキック	無敵時間を31F⇒11Fに変更しました
ソニックハリケーン	①攻撃判定発生までガイル本体が押されて移動しないように変更しました ②攻撃判定発生直前まで押し合い判定を前方に拡大しました
ソニックテンペスト	攻撃判定発生までガイル本体が押されて移動しないように変更しました





# IBUKI

変更箇所	調整内容
闇葛(前投げ)	ダメージを120⇒130に変更しました
首折り(後ろ投げ)	ダメージを140⇒150に変更しました
ジャンプ強K	①攻撃判定を下方向に拡大しました ②下方向のやられ判定を拡大しました
風斬り	最終段のみヒットした際のダメージを70に変更しました
花霞(Vリバーサル)	①攻撃発生を15F⇒17Fに変更しました ②攻撃持続を13F⇒4Fに変更しました ③攻撃判定を縮小しました ④丸太の移動速度を上昇しました ⑤一律でガード時-2Fとなるように変更しました ⑥ガードバックを縮小しました
風魔手裏剣・白雨	ダメージを100⇒80に変更しました
風魔手裏剣・黒風	ダメージを80⇒100に変更しました



# M. BISON

変更箇所	調整内容
ダーティーボマー(前投げ)	ダメージを130⇒140に変更しました
バッファローヘッドバット	攻撃発生を16F⇒17Fに変更しました
強スクリュースマッシュ	①攻撃発生を24F⇒23Fに変更しました ②前進距離を若干拡大しました
B3 (Vトリガー2発動時)	①ハードスマッシャー/ハードプレッシャー/バッファロースイング/バッファロープレッシャーをキャンセルして発動できるようにしました ②アンダーインパクト二段目から発動した際の硬直差がクレイジーラッシュと異なっていた為、クレイジーラッシュに合わせる形で修正しました

B3 (ノーマーシー)

- ①キャンセル可能な通常技から連続ヒットするようにしました
- ②投げ後の硬直を8F減少しました
- ③端で技をヒットさせた後の状況を、中央と同程度に変更しました
- ④キャンセルで発動した時のみ、攻撃判定を前方に拡大しました



# JURI

変更箇所

調整内容

蜘蛛脚(前投げ)

- ①ダメージを110⇒120に変更しました
- ②投げ後の硬直を2F増加しました

立ち弱P

上方向の攻撃判定を縮小しました

立ち中P(Vトリガー版)

攻撃判定を前方に拡大しました

立ち強K

下方向のやられ判定を縮小しました

ジャンプ強K

風水エンジン typea中にチェーンコンボで発動した際のEXゲージ増加量を30⇒50に変更しました

回旋連脚(Vリバーサル)

- ①攻撃発生を15F⇒17Fに変更しました
- ②ガードバックを拡大しました

強風破連脚(通常版/Vトリガー版)

通常版、Vトリガー版のダメージを100⇒90に変更しました



# URIEN

変更箇所

調整内容

スパルタンボム (前投げ)

スタン値を120⇒150に変更しました

スパルタンボム (後ろ投げ)

スタン値を200⇒150に変更しました

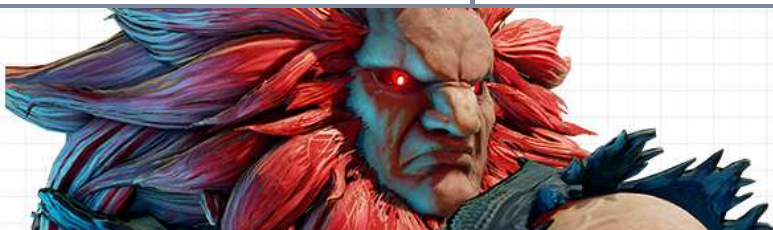
立ち弱P

硬直を9F⇒10Fに変更しました  
 ※ヒット時/ガード時の硬直差は変更ありません

立ち弱K

- 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+2F⇒+3Fに変更しました
- ③ヒットバック・ガードバックを拡大しました

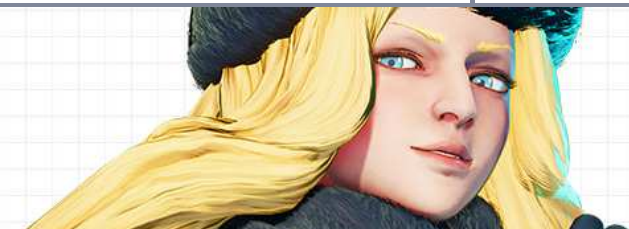
立ち強P	クラッシュカウンター発生時に相手が離れる距離を縮小しました
しゃがみ弱P	①硬直を8F⇒9Fに変更しました ※ヒット時/ガード時の硬直差は変更ありません ②上方向への攻撃判定を縮小しました
しゃがみ中K	各種タイラントブレイズへのキャンセルタイミングを2F遅くしました
コーラルキック	ヒット時の硬直差を+1F⇒+3Fに変更しました
テリブルスマッシュ	①ガード時の硬直差を-6F⇒-8Fに変更しました ②ガードバックを縮小しました
ブレイクラッシュ	①ガード時の硬直差を-6F⇒-8Fに変更しました ②ガードバックを縮小しました
タイラントプレッシャー	Vタイマーを3000F⇒3200Fに変更しました
タイラントブレイズ	①2段目がヒットした際の横方向への吹き飛びを増加しました ②Vタイマーの消費量を800F⇒1200Fに変更しました ③攻撃判定を前方に若干拡大しました
タイラントブレイズ(Vスキル版/ 溜めなし版)	①Vタイマーの消費量を800F⇒1200Fに変更しました ②初段ヒット時のみ硬直を4F減少しました ③初段の発生後8F目までアーマーが付与されるように変更しました ④攻撃判定を前方に拡大しました
タイラントブレイズ(Vスキル版/ 溜めあり版)	①Vタイマーの消費量を800F⇒1200Fに変更しました ②初段の発生後3F目までアーマーが付与されるように変更しました ③攻撃判定を前方に拡大しました
アンガースナッフリスト(Vリ バーサル)	攻撃発生を16F⇒17Fに変更しました



# GOUKI

百鬼豪碎 (皆裂髪指版)	空振り時の拳動をEX版と同様にしました
立ち弱P	上方向の攻撃判定を縮小しました

立ち中K	硬直を16F⇒18Fに変更しました ※硬直差は変更ありません
しゃがみ弱P	上方向の攻撃判定を縮小しました
しゃがみ強P	空振り時の硬直を16F⇒20Fに変更しました ※硬直差は変更ありません
豪旋脚(Vリバーサル)	①攻撃発生を16F⇒17Fに変更しました ②ヒット時の横方向への吹き飛びを増加しました
EX豪昇龍拳(通常版/皆裂髪指版)	①一回目の上昇時の攻撃がヒットした際の押し当たり判定を拡大し、空中ヒット時に相手の裏に回りにくくしました ②三段目を受け身不可に変更しました
皆裂髪指	豪波動拳/EX豪波動拳/赤鴉豪焦破/EX赤鴉豪焦破を空振り時、キャンセル不可に変更しました
怒髪衝天/皆裂髪指	特定の必殺技からキャンセルで発動した場合、行動可能となったタイミングでも無敵時間が残っていた現象を修正しました
赤鴉空裂破	①硬直中に押し当たり判定が前に出ないように変更しました ②ヒット時の相手のEXゲージ増加量を60⇒100に変更しました



# KOLIN

プレッシャーリッジ(前投げ)	ダメージを120⇒130に変更しました
立ち強P(通常版/Vトリガー版)	ガード時の硬直差を-2F⇒-4Fに変更しました
しゃがみ弱P	上方向の攻撃判定を縮小しました
しゃがみ弱K	アブソリュートゼロでのキャンセルのタイミングを3F遅くしました
しゃがみ中K	①やられ判定を上方向に拡大しました ②アブソリュートゼロでのキャンセルのタイミングを3F遅くしました ③攻撃判定を後方に縮小しました ④攻撃持続を3F⇒2Fに変更しました

しゃがみ強K	①一段目はヒット/ガード問わず、ダイヤモンドダスト/アブソリュートゼロ/フロストエッジでキャンセル可能に統一しました ②二段目はヒット/ガード問わず、ダイヤモンドダスト/アブソリュートゼロ/フロストエッジでキャンセル不可能に統一しました
コールドロー	①一段目はヒット/ガード問わず、ダイヤモンドダスト/アブソリュートゼロ/フロストエッジでキャンセル可能に統一しました ②二段目はヒット/ガード問わず、ダイヤモンドダスト/アブソリュートゼロ/フロストエッジでキャンセル不可能に統一しました
ブライニクル	①ヒット/ガード問わず、ダイヤモンドダスト/アブソリュートゼロ/フロストエッジでキャンセル可能に統一しました ②通常版とVトリガー版のヒット時の硬直を5F増加しました
フロストスパイク	ガード時にアブソリュートゼロでキャンセル可能に変更しました
スノウグレーン	ガード時にダイヤモンドダスト/アブソリュートゼロ/フロストエッジでキャンセル可能に変更しました
フロストエッジ	①ダッシュ中以外から発動した場合のVタイマー消費量を500F⇒1000Fに変更しました ②自キャラの後方に位置する相手に攻撃がヒットしないように対応しました ※地上の相手にのみ対応を行っており、空中コンボに関しては影響ありません
ダイヤモンドダスト	ダメージを90⇒120に変更しました
前ダッシュ(Vトリガー版)	Vタイマー消費量を500F⇒700Fに変更しました
インサイドスラッシュ(Vトリガー版)	①ヒット時の硬直差を+3F⇒+2Fに変更しました ②ガード時の硬直差を-7F⇒-8Fに変更しました ③硬直を20F⇒21Fに変更しました
フロスタワー	ヒット時の相手のEXゲージ増加量を20⇒100に変更しました



立ち弱P	上方向の攻撃判定を縮小しました
しゃがみ弱P	上方向の攻撃判定を縮小しました
しゃがみ中P	ガード時の硬直差を+3F⇒+2Fに変更しました

しゃがみ強P	<p>①ダメージを90⇒80に変更しました  ※伸びきった部分のダメージを80⇒70に変更しました</p> <p>②空中の相手にクラッシュカウンターさせた際の浮き値を地上クラッシュカウンターと同様にしました</p>
キルステップ	<p>①全体動作を29F⇒31Fに変更しました</p> <p>②26F～31Fにやられ判定を付与しました</p>
サイコスプラッシュ/EXサイコスプラッシュ	サイコライジングからの派生猶予を5F増加しました
サイコアンカー・グランド	<p>①溜めなし版のVゲージ増加量を100⇒80に変更しました  ※ダメージによるVゲージ増加量の配分も合わせて変更しております</p> <p>②溜め版のVゲージ増加量を120⇒100に変更しました</p> <p>③溜めなし版ヒット時のモーションを変更しました</p> <p>④溜めなし版ヒット時の硬直を2F増加しました</p> <p>⑤初段がカウンターヒットした際、二段目までカウンターヒットの効果が付与するように変更しました</p> <p>⑥溜め版空振り時の硬直を57F⇒40Fに変更しました</p>
サイコアンカー・エア	<p>①溜め版空振り時の硬直を50F⇒40Fに変更しました</p> <p>②溜めなし版の攻撃判定を上下方向に拡大しました</p> <p>③初段がカウンターヒットした際、二段目までカウンターヒットの効果が付与するように変更しました</p> <p>④ダメージによるVゲージ増加量の配分を変更しました</p>
サイコキャノン	<p>①ダメージを100⇒120に変更しました</p> <p>②レバー前入力で発動した際の攻撃発生を16F⇒13Fに変更しました</p> <p>③暗転中のやられ判定を削除しました</p>
アンカーブースト	<p>①キャンセルで発動した際の硬直を3F減少しました</p> <p>②暗転中のやられ判定を削除しました</p>
ガイストアンカー・グランド	<p>①攻撃をガードさせた際、リカバリアブルダメージから実ダメージになるように変更しました</p> <p>②攻撃判定とは別に飛び道具相殺判定を付与しました</p> <p>③1F目の攻撃判定を横方向に拡大しました</p> <p>④横方向のやられ判定を縮小しました</p> <p>⑤Vタイマーの消費量を1500F⇒1300Fに変更しました</p>
ガイストアンカー・エア	<p>①持続の1～3F目までの攻撃判定を拡大しました</p> <p>②持続の4～7F目までの攻撃判定位置を変更しました</p> <p>③Vタイマーの消費量を1500F⇒1300Fに変更しました</p>
サイコバラージ	ヒット時の相手のEXゲージ増加量を75⇒100に変更しました



# ABIGAIL

変更箇所

調整内容

体力	体力を1100⇒1075に変更しました
スタン値	スタン値を1050⇒1075に変更しました
やられ矩形	回転吹き飛びダメージのやられ判定と押し当たり判定を他キャラに合わせて高さを変更しました
レッドリーフ(前投げ)	画面端でヒット後の間合いが離れるように変更しました
立ち弱K	①発生を5F⇒6Fに変更しました ②ガードバックを拡大しました
立ち強P(Vトリガー版)	溜め版のスタン値を200⇒150に変更しました
しゃがみ弱P	①攻撃発生を5F⇒6Fに変更しました ②持続2F目と3F目の攻撃判定を下方向に縮小しました ③硬直を10F⇒12Fに変更しました ④攻撃判定発生後の被カウンター判定を削除しました
しゃがみ弱K	①ヒットバックを拡大しました ②Vトリガーのみキャンセル可能に変更しました ③Vトリガーキャンセル時のヒット時の硬直差を+10F⇒+11Fに変更しました ④Vトリガーキャンセル時のガード時の硬直差を+7F⇒+8Fに変更しました
しゃがみ強P	溜め版のスタン値を200⇒150に変更しました
ブンブン	①ヒットバックを拡大しました ②ガードバックを拡大しました
アビハンマー	持続の3F目のみダウン中の相手に対してヒットするように変更しました
アビブラスター(Vトリガー版)	溜め版のスタン値を200⇒150に変更しました
アビスクリュー(Vトリガー版)	溜め版のスタン値を200⇒150に変更しました
オントリオドロップ(Vリバーサル)	①攻撃発生を16F⇒17Fに変更しました ②相手の吹き飛びを減少しました
EXギガントフープ	①ダメージを120⇒80に変更しました ②スタン値を200⇒150に変更しました

中/強アビゲイルスマッシュ	<ul style="list-style-type: none"> <li>①ヒット後の状況を弱アビゲイルスマッシュと同様にしました</li> <li>②硬直中のやられ判定を拡大しました</li> </ul>
EXアビゲイルスマッシュ	<ul style="list-style-type: none"> <li>①ダメージを100⇒80に変更しました</li> <li>②硬直中のやられ判定を拡大しました</li> </ul>
ベイエリアサンライズ	投げ後の硬直を4F増加しました
EXベイエリアサンライズ	<ul style="list-style-type: none"> <li>①ヒット後に離れる距離を拡大しました</li> <li>②投げ後の硬直を3F増加しました</li> </ul>
ハイブリッドチャージ	特定の通常技からキャンセルで発動した際の硬直差が、マックスパワーと異なっている現象を修正しました
メトロクラッシュ	<ul style="list-style-type: none"> <li>①攻撃をガードさせた際、リカバリアブルダメージから実ダメージになるように変更しました</li> <li>②上方向の攻撃判定を縮小しました</li> <li>③溜め無し版のコンボカウントの制限を行いました</li> <li>④溜めなし版のダメージを120⇒150に変更しました</li> <li>⑤溜めなし版のスタン値を150⇒200に変更しました</li> <li>⑥溜めあり版のダメージを170⇒200に変更しました</li> <li>⑦最大溜め版のダメージを220⇒250に変更しました</li> </ul>
アビゲイルパンチ	<ul style="list-style-type: none"> <li>①コンボカウントの制限を行いました</li> <li>②初段ヒット時のダウン時間を増加しました</li> <li>③連打なし版のスタン値を180⇒120に変更しました</li> <li>④連打あり版のスタン値を200⇒150に変更しました</li> <li>⑤連打あり版(弱/強)の硬直を8F増加しました</li> <li>⑥連打あり版(中)の硬直を7F増加しました</li> </ul>
EXアビゲイルパンチ	<ul style="list-style-type: none"> <li>①初段ヒット時のダウン時間を増加しました</li> <li>②初段カウンターヒット時の吹き飛びを通常ヒット時と同様に変更しました</li> <li>③連打なし版のダメージを130⇒140に変更しました</li> <li>④連打あり版のダメージを170⇒160に変更しました</li> <li>⑤連打なし版のスタン値を200⇒150に変更しました</li> <li>⑥連打あり版のスタン値を230⇒200に変更しました</li> <li>⑦連打あり版の硬直を8F増加しました</li> </ul>

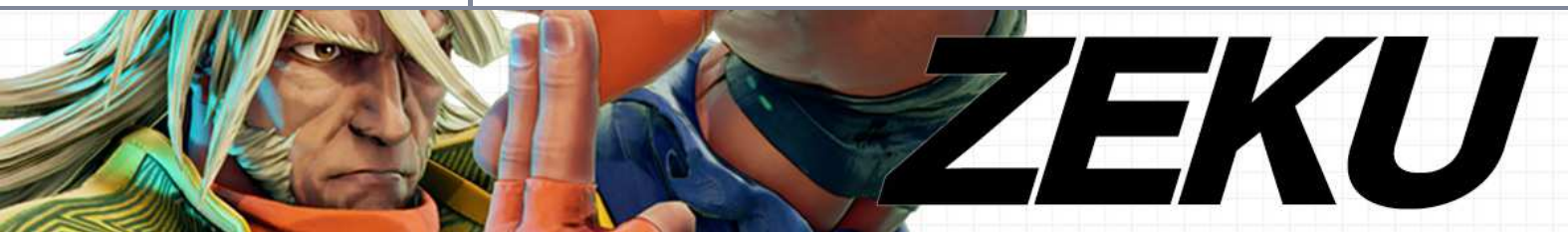


# MENAT

ナイルの氾濫(前投げ)(素手/水晶)	投げ後の硬直を1F増加しました
立ち弱P(水晶)	水晶部分の攻撃判定を下方向に拡大しました



立ち強K(素手/水晶)	①後方の攻撃判定を縮小しました ②根本部分の攻撃判定のみ、自キャラの後方に位置する相手に攻撃がヒットしないように変更しました
カーメンキック	方向キーを斜め下に入力した場合でも発動できるように変更しました
ソウルリフレクト・カマル(素手)	①Vゲージ増加量を50/25⇒80/40に変更しました ②ジェフティの知恵/ジェフティの預言でキャンセル可能にしました
ソウルリフレクト・カマル(水晶)	①Vゲージ増加量を80/40⇒100/50に変更しました ②ジェフティの知恵/ジェフティの預言でキャンセル可能にしました
ソウルリフレクト・ステラ(素手)	①Vゲージ増加量を50/25⇒80/40に変更しました ②やられ判定を縮小しました ③攻撃発生前に相手の攻撃を受けると立ちやられになる現象を修正しました ④ジェフティの知恵/ジェフティの預言でキャンセル可能にしました
ソウルリフレクト・ステラ(水晶)	①Vゲージ増加量を50/25⇒100/50に変更しました ②やられ判定を縮小しました ③ジェフティの知恵/ジェフティの預言でキャンセル可能にしました
太陽の守護者/EX太陽の守護者	コマンドを  +  /  ⇒  /  に変更しました
EX太陽の守護者	無敵となるタイミングを6F⇒5Fに変更しました
ソウルスパーク	①コマンドを  +  ⇒  に変更しました ②ダメージを100⇒80に変更しました ③スタン値を200⇒150に変更しました ④削りダメージを7⇒13に変更しました



[老]釣鐘落とし(前投げ)	ダメージを120⇒130に変更しました
[老]神輿(後ろ投げ)	ダメージを140⇒150に変更しました
[老]立ち弱P	上方向の攻撃判定を縮小しました
[老]立ち中P	上方向の攻撃判定を縮小しました
[老]しゃがみ弱P	上方向の攻撃判定を縮小しました

[老]ジャンプ強P	根本部分の攻撃判定を拡大しました
[老]梟	ヒット/ガード時にEXゲージが溜まらないように変更しました
[老]通し	<ul style="list-style-type: none"> <li>①攻撃発生を17F⇒12Fに変更しました</li> <li>②ヒット効果を吹き飛び⇒のけぞりに変更しました</li> <li>③ガードバックを拡大しました</li> <li>④打撃・飛び道具無敵を1F-21F⇒1F-16Fに変更しました</li> </ul>
[老]武神俱羅無・刻/EX武神俱羅無・刻	根元部分・飛び道具部分のダメージを10減少しました
[老]弱武神俱羅無・蚕	ダメージを120⇒100に変更しました
[老]EX武神俱羅無・蚕	初段ヒット時の吹き飛びを変更しました
[老]弱武神俱羅無・狄	ヒットした際の横方向への吹き飛びを変更しました
[老]中武神俱羅無・狄	<ul style="list-style-type: none"> <li>①根本部分ヒット時のダメージを90⇒80に変更しました</li> <li>②飛び道具部分のみヒットした際のダメージを80⇒70に変更しました</li> </ul>
[老]EX武神俱羅無・狄	<ul style="list-style-type: none"> <li>①根本部分ヒット時のダメージを120⇒110に変更しました</li> <li>②飛び道具部分のみヒットした際のダメージを100⇒90に変更しました</li> <li>③打撃部分ヒット時の、二段目以降の攻撃判定を拡大しました</li> </ul>
[老]EX武神雀羅	<ul style="list-style-type: none"> <li>①方向キー入力による移動値を変更しました</li> <li>②発動時の軌道を変更しました</li> </ul>
[老]宿命	<ul style="list-style-type: none"> <li>①武神俱羅無・刻/蚕/狄の通常版・EX版のヒット時、宿命でキャンセル発動可能にしました</li> <li>②EX武神俱羅無・刻/狄のみガード時もキャンセルで発動可能にしました</li> </ul>
[老]韋駄天	<ul style="list-style-type: none"> <li>①韋駄天から発動した通常技の初段のみ、キャンセル可能にしました</li> <li>②無敵になるタイミングを6F⇒3Fに変更しました</li> <li>③韋駄天からのしゃがみ強Pをしゃがみ状態の相手にヒットさせた際に、立ちやられになるよう変更しました</li> </ul>
[老]迦楼羅天斬	<ul style="list-style-type: none"> <li>①EX武神俱羅無・刻/狄の特定部分がヒットした際に迦楼羅天斬キャンセルすると、迦楼羅天斬が全段ヒットしにくい現象を緩和しました</li> <li>②初段発生時の移動距離を変更しました</li> <li>③即時発動型からタイマー型に変更し、必殺技の「迦楼羅天斬」を追加しました</li> <li>④ダメージを180⇒140に変更しました</li> <li>⑤スタン値を200⇒150に変更しました</li> <li>⑥ヒット時の相手の吹き飛び時間を3F削減しました</li> <li>⑦ヒット後、攻撃判定終了後まで飛び道具無敵に変更しました</li> </ul>
[老]抜山蓋世	ヒット時の相手のEXゲージ増加量を60⇒100に変更しました

[若]鉄鼠(前投げ)	ダメージを120⇒140に変更しました
[若]雷獣(後ろ投げ)	①ダメージを120⇒160に変更しました ②スタン値を150⇒200に変更しました ③EXゲージ増加量を80⇒100に変更しました
[若]立ち弱P	上方向の攻撃判定を縮小しました
[若]ジャンプ強P	モーションの変更を行い、それに合わせて攻撃判定とやられ判定を変更しました
[若]ジャンプ強K	①攻撃判定を前方に拡大しました ②先行やられを削除しました ③やられ判定の縮小と拡大を行いました
[若]蜻蛉切り	①ヒット/ガード時にEXゲージが溜まらないように変更しました ②ダメージを80⇒90に変更しました ③二段目発生時の押し当たり判定を上方向に拡大しました ④二段目の攻撃判定を上方向に拡大しました ⑤二段目の持続を2F⇒4Fに変更しました
[若]通し(Vリバーサル)	①攻撃発生を17F⇒12Fに変更しました ②ヒット効果を吹き飛び⇒のけぞりに変更しました ③ガードバックを拡大しました ④打撃・飛び道具無敵を1F-21F⇒1F-16Fに変更しました
[若]武神掌	コンボカウントの緩和を行いました
[若]強武神掌	強武神掌のみ、相手に攻撃がヒットした際に飛び道具の相殺判定が発生しなかった現象を修正しました
[若]EX武神掌	硬直を20F⇒21Fに変更しました ※硬直差は変更ありません
[若]強崩山斗	攻撃発生を27F⇒26Fに変更しました
[若]葦刈	①ダメージを80⇒100に変更しました ②コンボカウントの緩和を行いました
[若]EX葦刈	①スタン値を150⇒200に変更しました ②コンボカウントの緩和を行いました
[若]月光	コンボカウントの緩和を行いました
[若]EX月光	①スタン値を150⇒200に変更しました ②コンボカウントの緩和を行いました

[若]宿命	武神掌/崩山斗/葦刈/月光/武神三毒落としのヒット時のみ、キャンセルで発動可能にしました
[若]韋駄天	①韋駄天から発動した通常技の初段のみ、キャンセル可能にしました ②無敵になるタイミングを6F⇒3Fに変更しました
[若]迦楼羅天斬	①初段発生時の移動距離を変更しました ②即時発動型からタイマー型に変更し、必殺技の「迦楼羅天斬」を追加しました ③ダメージを180⇒140に変更しました ④スタン値を200⇒150に変更しました ⑤ヒット時の相手の浮きを3F削減しました ⑥ヒット後、攻撃判定終了後まで飛び道具無敵に変更しました
[若]抜山蓋世	ヒット時の相手のEXゲージ増加量を60⇒100に変更しました



# SAKURA

花風(前投げ)	①投げ後の硬直を1F増加しました ②画面端でヒット後に間合いが離れるように変更しました
さくら背負い(後ろ投げ)	ダメージを140⇒150に変更しました
セーラーフライ(空中投げ)	①ダメージを140⇒160に変更しました ②空振り時の着地硬直を4F⇒6Fに変更しました
春風	キャンセル可能な通常技、天仰波動拳(溜め版)、V波動拳、V天仰波動拳、萌芽掌から、キャンセルで発動可能にしました
立ち弱P	上方向の攻撃判定を縮小しました
立ち弱K	①攻撃持続を4F⇒3Fに変更しました ②モーションを調整しました ※上記変更に伴い、やられ判定の調整を行いました
しゃがみ中P	①ヒット時の硬直差を+2F⇒+5Fに変更しました ②ヒットバックを縮小しました ③ガードバックを縮小しました
振り子アッパー	①持続1F目の攻撃判定を前方に拡大しました ②持続3F目の攻撃判定を前方向に移動させました ③持続3F目のダメージをクラッシュカウンター非対応に変更しました ④やられ判定を後方に縮小しました

変更箇所	調整内容
さくら落とし	①スタン値の配分を240(80×3)⇒240(40+80+120)に変更しました ②Vゲージ増加量の配分を75(25×3)⇒120(30+40+50)に変更しました
桜華脚	ダメージを60⇒80に変更しました
フラワースピン(Vリバーサル)	①攻撃発生を15F⇒17Fに変更しました ②ガードバックを縮小しました
萌芽掌	①攻撃判定を縮小しました ②空振り時の硬直を5F増加しました
強春風脚	①ダメージを80⇒100に変更しました ②攻撃発生を25F⇒24Fに変更しました ③二段目のやられ判定を拡大しました
波動拳	ダメージを50⇒60に変更しました
EX波動拳	①ダメージを80⇒100に変更しました ②発生を17F⇒14Fに変更しました ※硬直差は変更ありません ③全体動作を48F⇒45Fに変更しました ※硬直差は変更ありません ④攻撃判定を前方に拡大しました ⑤Vトリガ-キャンセル可能に変更しました
V波動拳	①全体動作を45F⇒42Fに変更しました ※硬直差は変更ありません ②攻撃判定を前方に拡大しました ③コンボカウントの調整を行いました
V波動拳(溜め版)	①全体動作を75F⇒60Fに変更しました ②ガード時の硬直差を+3F⇒+10Fに変更しました ③攻撃判定を前方に拡大しました
天仰波動拳	①ダメージを70⇒60に変更しました ②全体動作を57F⇒45Fに変更しました ③ヒット時の相手の吹き飛びを変更しました ④攻撃判定を前方に拡大しました ⑤しゃがみ状態の相手にヒットしないように変更しました ⑥ヒット効果をダウンに変更しました ⑦持続を24F⇒27Fに変更しました
EX天仰波動拳	①攻撃発生を17F⇒15Fに変更しました ※硬直差は変更ありません ②全体動作を55F⇒45Fに変更しました ※硬直差は変更ありません ③ヒット後の浮きを増加しました ④しゃがみ状態の相手にヒットしないように変更しました ⑤Vトリガ-キャンセル可能に変更しました

V天仰波動拳	<ul style="list-style-type: none"> <li>①全体動作を51F⇒45Fに変更しました</li> <li>②攻撃判定を前方に拡大しました</li> <li>③ヒット時の相手の浮きを変更しました</li> <li>④しゃがみ状態の相手にヒットしないように変更しました</li> <li>⑤コンボカウントの調整を行いました</li> </ul>
V天仰波動拳(溜め版)	<ul style="list-style-type: none"> <li>①ダメージを100⇒110に変更しました</li> <li>②全体動作を67F⇒55Fに変更しました</li> <li>③コンボカウントの調整を行いました</li> <li>④ヒット時の相手の浮きを変更しました</li> <li>⑤しゃがみ状態の相手にヒットしないように変更しました</li> </ul>
EX咲桜拳	ヒット後の吹き飛ばす距離を縮小しました
桜の雨	特定の必殺技をガードさせてキャンセルから発動した場合、Vリバーサルが出来なかった現象を緩和しました (溜め波動拳/V波動拳/溜めV波動拳/V天仰波動拳/溜めV天仰波動拳)



クイックローリング(Vリバーサル)	<ul style="list-style-type: none"> <li>①ガードバックを拡大しました</li> <li>②ヒット時の相手の吹き飛びを増加しました</li> <li>③空振り時に前方に若干移動するように変更しました</li> </ul>
ジャングルダイナモ/ライトニングビースト	Vトリガーキャンセルの硬直を2F減少しました
エレクトリックサンダー	<ul style="list-style-type: none"> <li>①ガード時の硬直差を+2F⇒+3Fに変更しました</li> <li>②硬直を18F⇒17Fに変更しました</li> </ul>
EXエレクトリックサンダー	<ul style="list-style-type: none"> <li>①ダメージを100⇒120に変更しました</li> <li>②スタン値を180⇒200に変更しました</li> <li>③Vトリガーキャンセル可能に変更しました</li> </ul>
Vエレクトリックサンダー	スタン値を180⇒230に変更しました
バックステップローリング	<ul style="list-style-type: none"> <li>①空中の相手にヒットさせた時の吹き飛びを変更しました</li> <li>②コンボカウントの緩和を行いました</li> <li>③着地硬直を14F⇒11Fに変更しました</li> </ul> <p>※硬直差は変更しておりません</p>
EXバックステップローリング	着地硬直を13F⇒5Fに変更しました ※ヒット時とガード時の硬直差を変更しております

Vバックステップローリング	着地硬直を14F⇒11Fに変更しました ※硬直差は変更していません
グランドシェイプローリング	①初段と二段目が連続ガードになるように変更しました ②ガード時の硬直差を-14F⇒-8Fに変更しました
グランドシェイプローリング(最大溜め)	①ダメージを250⇒220に変更しました ②最終段の効果をガードブレイクに変更しました