

ADJUSTMENTS

CE 202002 Ver.

全ファイター共通

変更箇所

調整内容

飛び道具のガードストップ中に
CAの暗転が重なった際の仕様に
ついて

飛び道具のガードストップ中にCAの暗転が重なった際に、防御側がVリバーサルを
発動できるように変更しました。

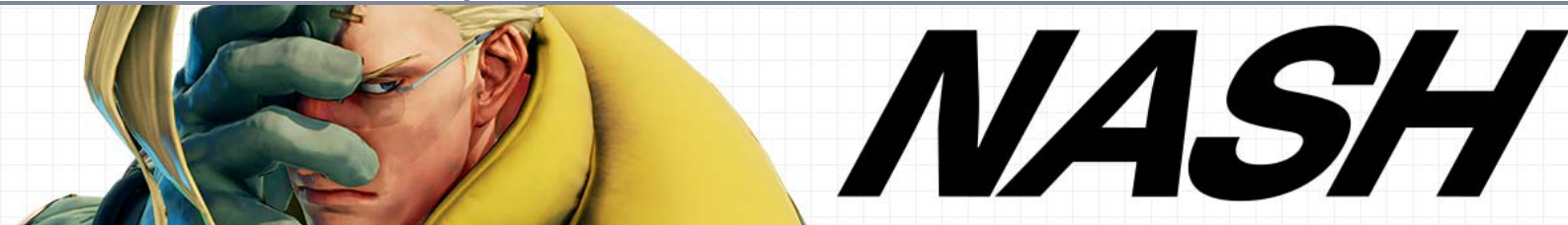


変更箇所	調整内容
バックステップ	1F～2Fのキャラクターの中心軸が動かないよう変更しました (キャラクターの見た目及び各種判定は変更していません)
【通常/VTⅠ】立ち中P	①キャラクターの中心軸が前方に出るよう変更しました ②攻撃持続ヒット時のキャンセルタイミングを1F遅くしました ③空振り時、押し合い判定が前方に出るタイミングを攻撃持続終了後に変更しました ④ヒット・ガード時は1F後に押し合い判定が前方に出るよう変更しました
立ち弱K	①空振り時、押し合い判定が前方に出るタイミングを攻撃持続終了後に変更しました ②ヒット・ガード時は1F後に押し合い判定が前方に出るよう変更しました
【通常/VTⅠ】しゃがみ弱P	①空振り時、押し合い判定が前方に出るタイミングを攻撃持続終了後に変更しました ②ヒット・ガード時は1F後に押し合い判定が前方に出るよう変更しました ③地上ヒット時、相手キャラクターへのヒット・ガードストップを1F増加しました ④地上ヒット時、相手キャラクターへのヒット・ガード硬直を1F減少しました
【通常/VTⅠ】しゃがみ強P	1F～5Fの押し合い判定を後方に下げました
しゃがみ弱K	①空振り時、押し合い判定が前方に出るタイミングを攻撃持続終了後に変更しました ②ヒット・ガード時は1F後に押し合い判定が前方に出るよう変更しました
【通常/VTⅠ】鎖骨割り	1F～4Fのキャラクターの中心軸が動かないよう変更しました (キャラクターの見た目及び各種判定は変更していません)
【通常/VTⅠ】鳩尾砕き	1F～5Fのキャラクターの中心軸が動かないよう変更しました (キャラクターの見た目及び各種判定は変更していません)
かかと落とし	1F目のキャラクターの中心軸が前方に出るよう変更しました
【通常/VTⅠ】波動拳（全強度）	1F～5Fのキャラクターの中心軸が動かないよう変更しました (キャラクターの見た目及び各種判定は変更していません)
弱上段足刀蹴り	1F目に後方に移動していた現象を緩和しました
中上段足刀蹴り	1F～2Fに後方に移動していた現象を緩和しました
EX上段足刀蹴り	1F～5Fに後方に移動していた現象を緩和しました

変更箇所	調整内容
真空波動拳（CA）	硬直中の押し合い判定を後方に下げました
【VTⅠ】電刃波動拳（CA）	硬直中の押し合い判定を後方に下げました
入り身	相手の攻撃を受け流した後に発生する攻撃が想定よりも相手にヒットし辛かった為、該当箇所の攻撃判定を拡大しました。

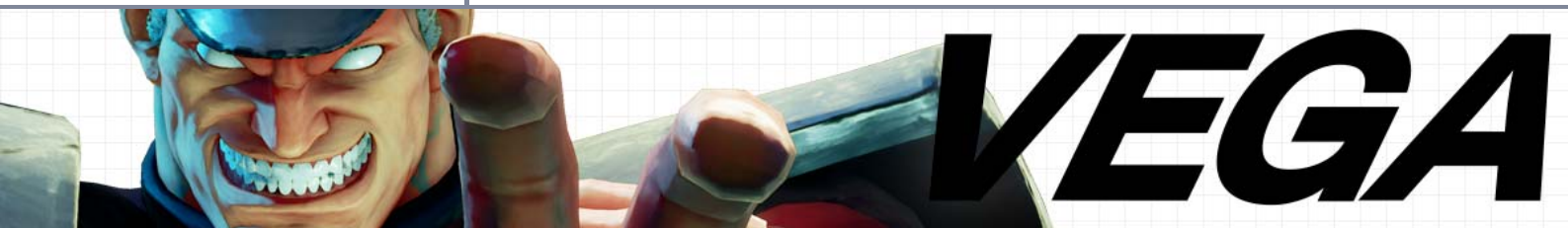


変更箇所	調整内容
バックステップ	1F～2Fのキャラクターの中心軸が動かないよう変更しました（キャラクターの見た目及び各種判定は変更していません）
通常投げ（前/後）	1F～4Fのキャラクターの中心軸が動かないよう変更しました（キャラクターの見た目及び各種判定は変更していません）
【通常/VTⅠ】立ち中P	①空振り時、押し合い判定が前方に出るタイミングを攻撃持続終了後に変更しました ②ヒット・ガード時は1F後に押し合い判定が前方に出るよう変更しました
【通常/VTⅠ】しゃがみ中P	①1F～5Fのキャラクターの中心軸が動かないよう変更しました（キャラクターの見た目及び各種判定は変更していません） ②2F目のやられ判定を前方に拡大しました
【通常/VTⅠ】強百裂脚	1F目のキャラクターの中心軸が動かないよう変更しました（キャラクターの見た目及び各種判定は変更していません）
【VTⅡ】気功掌（必殺技版）	①1F～2Fのキャラクターの中心軸が動かないよう変更しました（キャラクターの見た目及び各種判定は変更していません） ②投げやられ判定を前方に拡大しました
覇山蹴	飛び道具を飛び越えた際に、後方の脚部分に不自然な状態で攻撃がヒットしてしまう現象が発生していた為、該当箇所のやられ判定を削除しました。



変更箇所	調整内容
バックステップ	押し合い判定を後方に下げました

変更箇所	調整内容
立ち強K	1F目の押し合い判定を後方に下げました
しゃがみ中P	4F～5Fの押し合い判定を後方に下げました
しゃがみ強K	4F～5Fの押し合い判定を後方に下げました
チョッピングアサルト	5F目の押し合い判定を後方に下げました
ソニックブーム（全強度）	3F～5Fの押し合い判定を後方に下げました
トラジディアアサルト（全強度）	1F～5Fの押し合い判定を後方に下げました
弱～強ムーンサルトスラッシュ	1F～5Fの押し合い判定を後方に下げました
バレットクリア（VスキルⅠ）	5F目の押し合い判定を後方に下げました
【VTⅡ】ステルスダッシュ(発動版、必殺技版)	5F～動作終了までの押し合い判定を後方に下げました
ジャッジメント・セイバー（CA）（空振り）	硬直中の押し合い判定を後方に下げました
弱 ソニックサイズ(VS2版)	特定のタイミングで攻撃持続をガードさせた場合のみ、硬直差が悪くなってしまう現象を修正しました。



変更箇所	調整内容
バックステップ	1F～2Fのキャラクターの中心軸が動かないよう変更しました（キャラクターの見た目及び各種判定は変更していません）
立ち中P	4F～5Fの押し合い判定を後方に下げました
立ち強P	5F目の押し合い判定を後方に下げました
しゃがみ中P	1F～5Fの押し合い判定を後方に下げました
サイコアックス	①15F～17Fの押し合い判定を後方に下げました ②空振り時、22F～43Fの押し合い判定を後方に下げました



CAMMY

変更箇所	調整内容
バックステップ	1F～2Fのキャラクターの中心軸が動かないよう変更しました (キャラクターの見た目及び各種判定は変更していません)
立ち弱P	①空振り時、押し合い判定が前方に出るタイミングを攻撃持続終了後に変更しました ②ヒット・ガード時は1F後に押し合い判定が前方に出るよう変更しました
立ち強P	空振り時、押し合い判定が前方に出るタイミングを1F⇒6Fに変更しました
立ち強K	①9F～30Fの押し合い判定を後方に下げました ②ヒット・ガード時は1F後に押し合い判定が前方に出るよう変更しました
しゃがみ弱K	①空振り時、押し合い判定が前方に出るタイミングを攻撃持続終了後に変更しました ②ヒット・ガード時は1F後に押し合い判定が前方に出るよう変更しました
しゃがみ中P	①空振り時、押し合い判定が前方に出るタイミングを攻撃持続終了後に変更しました ②ヒット・ガード時は1F後に押し合い判定が前方に出るよう変更しました
リフトアッパー	①空振り時、押し合い判定が前方に出るタイミングを攻撃持続終了後に変更しました ②ヒット・ガード時は1F後に押し合い判定が前方に出るよう変更しました
フーリガンコンビネーション (全強度)	3F～5Fの押し合い判定を後方に下げました
アクセルスピナックル (VスキルⅠ)	①32F～50Fの押し合い判定を後方に下げました (裏回り時)33F～54Fの押し合い判定を後方に下げました ②ヒット・ガード時は1F後に押し合い判定が前方に出るよう変更しました
スピニングアックス (VスキルⅡ)	4F～5Fのキャラクターの中心軸が動かないよう変更しました (キャラクターの見た目及び各種判定は変更していません)
クロススティンガーアサルト (CA) (空振り)	硬直中の後方の押し合い判定を縮小しました



BIRDIE

変更箇所	調整内容
フロントステップ	6F～20Fの押し合い判定を後方に下げました
立ち中P	4F～5Fの押し合い判定を後方に下げました
立ち弱K	①空振り時、押し合い判定が前方に出るタイミングを攻撃持続終了後に変更しました ②ヒット・ガード時は1F後に押し合い判定が前方に出るよう変更しました
しゃがみ強P	1F～5Fの押し合い判定を後方に下げました
しゃがみ中K	5F目の押し合い判定を後方に下げました
しゃがみ強K	①1F～4Fの押し合い判定を後方に下げました ②5F目の押し合い判定を後方に下げました
【通常】EXブルヘッド	1F～5Fの押し合い判定を後方に下げました
弱～強キリングヘッド	1F目のキャラクターの中心軸が動かないよう変更しました (キャラクターの見た目及び各種判定は変更していません)



KEN

変更箇所	調整内容
フロントステップ	3F～16Fの押し合い判定を後方に下げました
バックステップ	1F～2Fのキャラクターの中心軸が動かないよう変更しました (キャラクターの見た目及び各種判定は変更していません)
立ち弱K	①空振り時、押し合い判定が前方に出るタイミングを攻撃持続終了後に変更しました ②ヒット・ガード時は1F後に押し合い判定が前方に出るよう変更しました ③ガードバックを拡大しました
しゃがみ弱P	①空振り時、押し合い判定が前方に出るタイミングを攻撃持続終了後に変更しました ②ヒット・ガード時は1F後に押し合い判定が前方に出るよう変更しました

変更箇所	調整内容
しゃがみ中P	5F目の押し合い判定を後方に下げました
しゃがみ強P	1F～5Fの押し合い判定を後方に下げました
しゃがみ弱K	①空振り時、押し合い判定が前方に出るタイミングを攻撃持続終了後に変更しました ②ヒット・ガード時は1F後に押し合い判定が前方に出るよう変更しました
しゃがみ中K	4F～5Fの押し合い判定を後方に下げました
しゃがみ強K	1F～5Fの押し合い判定を後方に下げました
紫電カカト落とし	①(共通)12F～18Fの押し合い判定を後方に下げました ②(非派生時)19F～動作終了までの押し合い判定を後方に下げました
【通常/VTⅠ】波動拳（全強度）	1F～5Fのキャラクターの中心軸が動かないよう変更しました （キャラクターの見た目及び各種判定は変更していません）
【通常/VTⅠ】奮迅脚	①(共通)1F～15Fの押し合い判定を後方に下げました ②(非派生時)16F～動作終了までの押し合い判定を後方に下げました



変更箇所	調整内容
【通常/VT】バックステップ	1F～2Fのキャラクターの中心軸が動かないよう変更しました （キャラクターの見た目及び各種判定は変更していません）
しゃがみ弱K	①空振り時、押し合い判定が前方に出るタイミングを攻撃持続終了後に変更しました ②ヒット・ガード時は1F後に押し合い判定が前方に出るよう変更しました
【通常/VT】しゃがみ中P	①空振り時、押し合い判定が前方に出るタイミングを攻撃持続終了後に変更しました ②ヒット・ガード時は1F後に押し合い判定が前方に出るよう変更しました
【通常/VT】解放の短刀	1F～5Fのキャラクターの中心軸が動かないよう変更しました （キャラクターの見た目及び各種判定は変更していません）



BALROG

変更箇所	調整内容
バックステップ	1F～2Fのキャラクターの中心軸が動かないよう変更しました (キャラクターの見た目及び各種判定は変更していません)
立ち弱P (爪)	①空振り時、押し合い判定が前方に出るタイミングを攻撃持続終了後に変更しました ②ヒット・ガード時は1F後に押し合い判定が前方に出るよう変更しました
立ち中P (爪)	①1F～2Fのキャラクターの中心軸が動かないよう変更しました (キャラクターの見た目及び各種判定は変更していません) ②1F目のやられ判定を前方に拡大しました
立ち弱K	1F目の押し合い判定を後方に下げました
しゃがみ弱P (素手)	①空振り時、押し合い判定が前方に出るタイミングを攻撃持続終了後に変更しました ②ヒット・ガード時は1F後に押し合い判定が前方に出るよう変更しました
しゃがみ弱K	①空振り時、押し合い判定が前方に出るタイミングを攻撃持続終了後に変更しました ②ヒット・ガード時は1F後に押し合い判定が前方に出るよう変更しました
しゃがみ中K	4F～5Fの押し合い判定を後方に下げました
ブラッディレイン (後方) (爪/ 素手) (CA)	1F～7Fの押し合い判定を後方に下げました



RAINBOW MIKA

変更箇所	調整内容
バックステップ	1F～2Fのキャラクターの中心軸が動かないよう変更しました (キャラクターの見た目及び各種判定は変更していません)
立ち弱P	①空振り時、押し合い判定が前方に出るタイミングを攻撃持続終了後に変更しました ②ヒット・ガード時は1F後に押し合い判定が前方に出るよう変更しました
立ち強P	1F目の押し合い判定を後方に下げました

変更箇所	調整内容
立ち強K（ホールド無し）	4F～5Fの押し合い判定を中心軸から離れない様にしました
しゃがみ弱P	①空振り時、押し合い判定が前方に出るタイミングを攻撃持続終了後に変更しました ②ヒット・ガード時は1F後に押し合い判定が前方に出るよう変更しました
しゃがみ中P	①1F～5Fのキャラクターの中心軸が動かないよう変更しました（キャラクターの見た目及び各種判定は変更していません） ②19F～動作終了までの押し合い判定を後方に下げました
しゃがみ強P	①動作1F～5Fの間キャラクターの中心軸が動かないよう変更しました（キャラクターの見た目及び各種判定は変更していません） ②1F目の押し合い判定を後方に下げました
しゃがみ弱K	①空振り時、押し合い判定が前方に出るタイミングを攻撃持続終了後に変更しました ②ヒット・ガード時は1F後に押し合い判定が前方に出るよう変更しました
しゃがみ中K	1F～5Fの押し合い判定を後方に下げました
しゃがみ強K	①1F～5Fのキャラクターの中心軸が動かないよう変更しました（キャラクターの見た目及び各種判定は変更していません） ②1F～5Fの押し合い判定を後方に下げました
リディミカ	1F～2Fのキャラクターの中心軸が動かないよう変更しました（キャラクターの見た目及び各種判定は変更していません）
弱～強シューティングピーチ	1F～5Fの押し合い判定を後方に下げました
EXシューティングピーチ	1F目にキャラクターの中心軸が動かないよう変更しました
レインボータイフーン（全強度）	1F～6Fの押し合い判定を後方に下げました
ブリムストーン（全強度）	1F～6Fの押し合い判定を後方に下げました
熱血マイクパフォーマンス（VスキルI）	4F目にキャラクターが後方に下がらないよう変更しました



RASHID

変更箇所	調整内容
バックステップ	1F～2Fのキャラクターの中心軸が動かないよう変更しました (キャラクターの見た目及び各種判定は変更していません)
しゃがみ弱K	1F目の押し合い判定を後方に下げました
【通常】中・強イーグル・スパイク	1F～4Fのキャラクターの中心軸が動かないよう変更しました (キャラクターの見た目及び各種判定は変更していません)
【VTⅡ版】イーグル・スパイク/ 【通常/VTⅡ】EXイーグル・スパイク	1F～3Fのキャラクターの中心軸が動かないよう変更しました (キャラクターの見た目及び各種判定は変更していません)

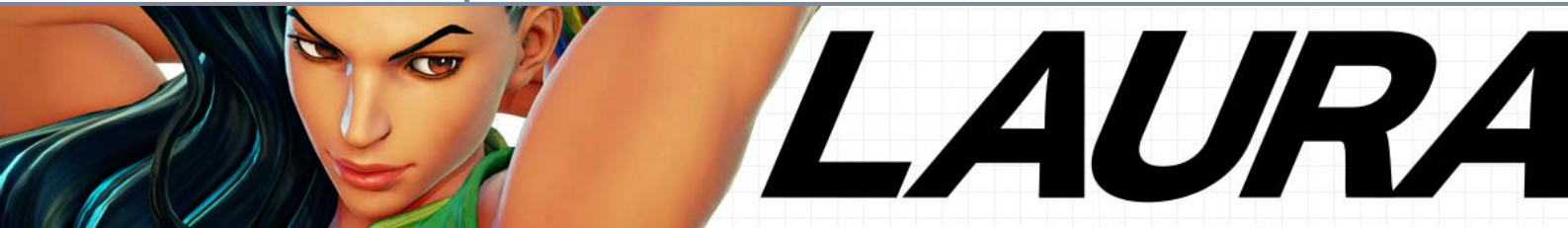


KARIN

変更箇所	調整内容
立ち弱P	①空振り時、押し合い判定が前方に出るタイミングを攻撃持続終了後に変更しました ②ヒット・ガード時は1F後に押し合い判定が前方に出よう変更しました
立ち中P	①5F目の押し合い判定を後方に下げました ②ヒット時、ガード時に6F目の押し合い判定が前方に拡大するよう変更しました
立ち弱K	①空振り時、押し合い判定が前方に出るタイミングを攻撃持続終了後に変更しました ②ヒット・ガード時は1F後に押し合い判定が前方に出よう変更しました
しゃがみ中P	①空振り時、押し合い判定が前方に出るタイミングを攻撃持続終了後に変更しました ②ヒット・ガード時は1F後に押し合い判定が前方に出よう変更しました
しゃがみ弱K	①空振り時、押し合い判定が前方に出るタイミングを攻撃持続終了後に変更しました ②ヒット・ガード時は1F後に押し合い判定が前方に出よう変更しました
不動双掌 (VスキルⅡ)	4F～5Fのキャラクターの中心軸が動かないよう変更しました (キャラクターの見た目及び各種判定は変更していません)



変更箇所	調整内容
バックステップ	1F～2Fのキャラクターの中心軸が動かないよう変更しました (キャラクターの見た目及び各種判定は変更していません)
アピール	動作中の押し合い判定を後方に下げました
立ち強P	1F～5Fのキャラクターの中心軸が動かないよう変更しました (キャラクターの見た目及び各種判定は変更していません)
しゃがみ強P	1F～5Fのキャラクターの中心軸が動かないよう変更しました (キャラクターの見た目及び各種判定は変更していません)
ジャンプ移行モーション	やられ判定が意図せず低くなっていた為、ニュートラルの立ち状態と同様の大きさに修正しました。



変更箇所	調整内容
バックステップ	1F～2Fのキャラクターの中心軸が動かないよう変更しました (キャラクターの見た目及び各種判定は変更していません)
立ち中P	4F目の押し合い判定を後方に下げました
しゃがみ強P	1F～5Fの押し合い判定を後方に下げました
しゃがみ弱K	①空振り時、押し合い判定が前方に出るタイミングを攻撃持続終了後に変更しました ②ヒット・ガード時は1F後に押し合い判定が前方に出るよう変更しました
しゃがみ中K	3F～5Fの押し合い判定を後方に下げました
【通常/VTⅠ】ボルティーライン (VスキルⅠ)	1F～2Fのキャラクターの中心軸が動かないよう変更しました (キャラクターの見た目及び各種判定は変更していません)
【通常/VTⅠ】リニアウィンカー・エスキーバ (VスキルⅠ)	1F～2Fのキャラクターの中心軸が動かないよう変更しました (キャラクターの見た目及び各種判定は変更していません)



DHALSIM

変更箇所	調整内容
しゃがみ弱P	①空振り時、押し合い判定が前方に出るタイミングを攻撃持続終了後に変更しました ②ヒット・ガード時は1F後に押し合い判定が前方に出るよう変更しました
しゃがみ弱K	3F～5Fの押し合い判定を後方に下げました
しゃがみ中K	4F～5Fの押し合い判定を後方に下げました
ヨガアンビル	1F～5Fのキャラクターの中心軸が動かないよう変更しました (キャラクターの見た目及び各種判定は変更していません)
合掌キック	1F～3Fのキャラクターの中心軸が動かないよう変更しました (キャラクターの見た目及び各種判定は変更していません)
ヨガフレイム	①アビゲイルの「カモンスペアタイヤ」に接触させた際に、タイヤが不自然な挙動となっていた現象を修正しました。 ②Vトリガー2「ヨガサンサーラ」に接触させ、巨大化した「ヨガサンサーラ」が画面外に出た際に、一定距離を移動することで攻撃判定・エフェクトがどちらも消失するよう変更しました。
ヨガゲイル	①アビゲイルの「カモンスペアタイヤ」に接触させた際に、タイヤが不自然な挙動となっていた現象を修正しました。 ②Vトリガー2「ヨガサンサーラ」に接触させ、巨大化した「ヨガサンサーラ」が画面外に出た際に、一定距離を移動することで攻撃判定・エフェクトがどちらも消失するよう変更しました。
ヨガサンサーラ	「空中ヨガテレポート」後の「ジャンプ中P・ジャンプ中K」からキャンセル発動できなかった現象を修正しました。



F.A.N.G.

変更箇所	調整内容
バックステップ	1F～2Fのキャラクターの中心軸が動かないよう変更しました (キャラクターの見た目及び各種判定は変更していません)
立ち強P	5F目にキャラクターが後方に下がらないよう変更しました
弱～強式間脚	29～30Fの後方の押し合い判定を縮小しました

変更箇所	調整内容
EX式間脚	31～32Fの後方の押し合い判定を縮小しました
【通常/VT II】二死球(全強度)	1F目のキャラクターの中心軸が動かないよう変更しました (キャラクターの見た目及び各種判定は変更していません)
中・強双頭蛇	最新のバトル調整で行った硬直を1F減少させるという調整により、意図しない場面で硬直差等の技性能が変化していた為、一旦以前の性能に戻した後、「初段（根元部分）ヒット時のみ、硬直が1F減少する」といった調整内容に変更しました。



変更箇所	調整内容
立ちモーション全般	前後移動や立ちやられ・立ちガードなど、ボタン入力による動作を行っていない場合の前方のやられ判定を縮小し、押し合い判定が後方に移動しないよう変更しました
フロントステップ	押し合い判定を後方に下げました
バックステップ	1F～2Fのキャラクターの中心軸が動かないよう変更しました (キャラクターの見た目及び各種判定は変更していません)
通常投げ（前/後）	空振り時の押し合い判定を後方に下げました
立ち弱P	①空振り時、押し合い判定が前方に出るタイミングを攻撃持続終了後に変更しました ②ヒット・ガード時は1F後に押し合い判定が前方に出るよう変更しました
立ち中P	1F～5Fの押し合い判定を後方に下げました
立ち強P	1F～5Fの押し合い判定を後方に下げました
立ち弱K	①空振り時、押し合い判定が前方に出るタイミングを攻撃持続終了後に変更しました ②ヒット・ガード時は1F後に押し合い判定が前方に出るよう変更しました
立ち強K	1F～5Fの押し合い判定を後方に下げました
しゃがみ弱K	①空振り時、押し合い判定が前方に出るタイミングを攻撃持続終了後に変更しました ②ヒット・ガード時は1F後に押し合い判定が前方に出るよう変更しました
チョップ	1F～5Fの押し合い判定を後方に下げました

変更箇所	調整内容
ラリアット	1F～5Fの押し合い判定を後方に下げました
【通常/VSⅡ】スラッシュエルボー（全強度）	1F～5Fの押し合い判定を後方に下げました
【通常/VSⅡ】エアニースマッシュ（全強度）	出掛かりの地上判定部分の押し合い判定を後方に下げました
【通常/VSⅡ】エアスタンピート（全強度）	1F～5Fの押し合い判定を後方に下げました
【通常/VSⅡ】フラッシュチョップ（全強度）	1F～5Fの押し合い判定を後方に下げました
弱～強ヘッドクラッシュ	1F～5Fの押し合い判定を後方に下げました
EXヘッドクラッシュ	1F～4Fの押し合い判定を後方に下げました
【VTⅠ】スレッジハンマー	1F～5Fの押し合い判定を後方に下げました
【VTⅡ】スウィングDDT	1F～5Fの押し合い判定を後方に下げました
オーバーホール（VスキルⅠ）	1F～11F及び60F～93Fの押し合い判定を後方に下げました
オーバーチェイン（VスキルⅡ）	押し合い判定を後方に下げました
ヘビーハンマー（CA）	硬直中の押し合い判定を後方に下げました
エアスタンピート	後ろ方向の溜め入力を維持した状態で発動できるよう変更しました。



変更箇所	調整内容
バックステップ	1F～2Fのキャラクターの中心軸が動かないよう変更しました （キャラクターの見た目及び各種判定は変更していません）
立ち弱P	①空振り時、押し合い判定が前方に出るタイミングを攻撃持続終了後に変更しました ②ヒット・ガード時は1F後に押し合い判定が前方に出るよう変更しました

変更箇所	調整内容
立ち弱K	①空振り時、押し合い判定が前方に出るタイミングを攻撃持続終了後に変更しました ②ヒット・ガード時は 1F 後に押し合い判定が前方に出るよう変更しました
立ち強P	4F～5F の押し合い判定を後方に下げました
しゃがみ弱P	①空振り時、押し合い判定が前方に出るタイミングを攻撃持続終了後に変更しました ②ヒット・ガード時は 1F 後に押し合い判定が前方に出るよう変更しました
しゃがみ弱K	①空振り時、押し合い判定が前方に出るタイミングを攻撃持続終了後に変更しました ②ヒット・ガード時は 1F 後に押し合い判定が前方に出るよう変更しました
フルブレットマグナム	1F～3F のキャラクターの中心軸が動かないよう変更しました (キャラクターの見た目及び各種判定は変更していません)
ローリングソバット (後方)	1F～4F のキャラクターの中心軸が動かないよう変更しました (キャラクターの見た目及び各種判定は変更していません)
リバーススピンキック	① 1F～4F の押し合い判定を後方に下げました ② 1F～6F のキャラクターの中心軸が動かないよう変更しました (上記調整に伴い各種判定も変更しています)
【通常/VT I】ソニックブレイド	1F～4F の押し合い判定を後方に下げました



変更箇所	調整内容
バックステップ	1F～2F のキャラクターの中心軸が動かないよう変更しました (キャラクターの見た目及び各種判定は変更していません)
アピール	4F～5F のキャラクターの中心軸が動かないよう変更しました (キャラクターの見た目及び各種判定は変更していません)
立ち中P	1F～4F の押し合い判定を後方に下げました
立ち弱K	①空振り時、押し合い判定が前方に出るタイミングを攻撃持続終了後に変更しました ②ヒット・ガード時は 1F 後に押し合い判定が前方に出るよう変更しました

変更箇所	調整内容
しゃがみ弱P	①空振り時、押し合い判定が前方に出るタイミングを攻撃持続終了後に変更しました ②ヒット・ガード時は 1F 後に押し合い判定が前方に出るよう変更しました
しゃがみ弱K	①空振り時、押し合い判定が前方に出るタイミングを攻撃持続終了後に変更しました ②ヒット・ガード時は 1F 後に押し合い判定が前方に出るよう変更しました
中霞駆け	① 3F～5F のキャラクターの中心軸を前方に移動しました （キャラクターの見た目及び各種判定は変更していません） ② 14F～25F の後方の押し合い判定を縮小しました



変更箇所	調整内容
立ち弱P	①空振り時、押し合い判定が前方に出るタイミングを攻撃持続終了後に変更しました ②ヒット・ガード時は 1F 後に押し合い判定が前方に出るよう変更しました
立ち中P	①空振り時、押し合い判定が前方に出るタイミングを攻撃持続終了後に変更しました ②ヒット・ガード時は 1F 後に押し合い判定が前方に出るよう変更しました
立ち弱K	①空振り時、押し合い判定が前方に出るタイミングを攻撃持続終了後に変更しました ②ヒット・ガード時は 1F 後に押し合い判定が前方に出るよう変更しました
立ち中K	5F 目の押し合い判定を後方に下げました
立ち強K	1F～5F の押し合い判定を後方に下げました
しゃがみ強P	1F～5F の押し合い判定を後方に下げました
ターンパンチ	1F～3F のキャラクターの中心軸が動かないよう変更しました （キャラクターの見た目及び各種判定は変更していません）
弱スクリースマッシュ	1F 目にキャラクターが後方に下がらないよう変更しました
立ち強K	空振りした際に、 V トリガー 1・2 がキャンセル発動できてしまう現象を修正しました。



JURI

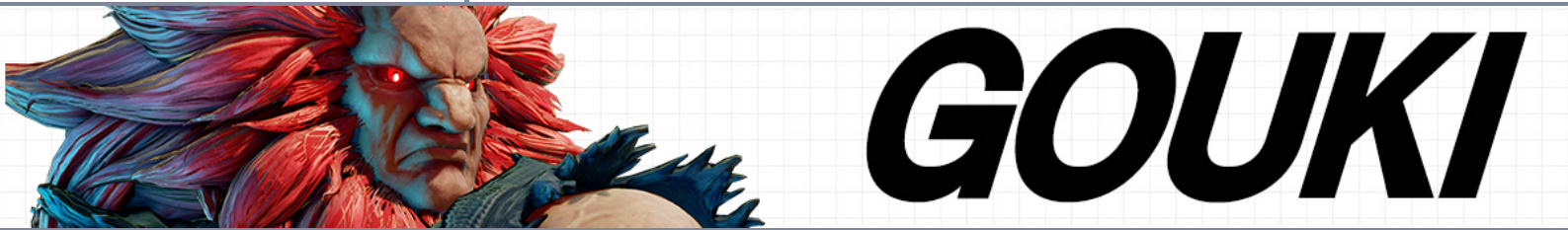
変更箇所	調整内容
バックステップ	1F～2Fのキャラクターの中心軸が動かないよう変更しました (キャラクターの見た目及び各種判定は変更していません)
【通常/VTⅠ】立ち弱P	①空振り時、押し合い判定が前方に出るタイミングを攻撃持続終了後に変更しました ②ヒット・ガード時は1F後に押し合い判定が前方に出るよう変更しました
【通常/VTⅠ】立ち弱K	①空振り時、押し合い判定が前方に出るタイミングを攻撃持続終了後に変更しました ②ヒット・ガード時は1F後に押し合い判定が前方に出るよう変更しました
【通常/VTⅠ】立ち中K	①空振り時、押し合い判定が前方に出るタイミングを初段の攻撃持続終了後に変更しました ②初段ヒット・ガード時は1F後に押し合い判定が前方に出るよう変更しました
【通常/VTⅠ】しゃがみ弱P	①空振り時、押し合い判定が前方に出るタイミングを攻撃持続終了後に変更しました ②ヒット・ガード時は1F後に押し合い判定が前方に出るよう変更しました
【通常/VTⅠ】しゃがみ中P	5F目の押し合い判定を後方に下げました
【通常/VTⅠ】しゃがみ弱K	①空振り時、押し合い判定が前方に出るタイミングを攻撃持続終了後に変更しました ②ヒット・ガード時は1F後に押し合い判定が前方に出るよう変更しました
【通常/VTⅠ】しゃがみ強K	4F～5Fの押し合い判定を後方に下げました
EX風破連脚	4F～5Fの押し合い判定を後方に下げました



URIEN

変更箇所	調整内容
フロントステップ	18F～19Fの押し合い判定を後方に下げました
バックステップ	1F～2Fのキャラクターの中心軸が動かないよう変更しました (キャラクターの見た目及び各種判定は変更していません)

変更箇所	調整内容
しゃがみ強P	①1F目のキャラクターの中心軸が動かないよう変更しました （キャラクターの見た目及び各種判定は変更していません） ②1F～5Fの押し合い判定を後方に下げました



GOUKI

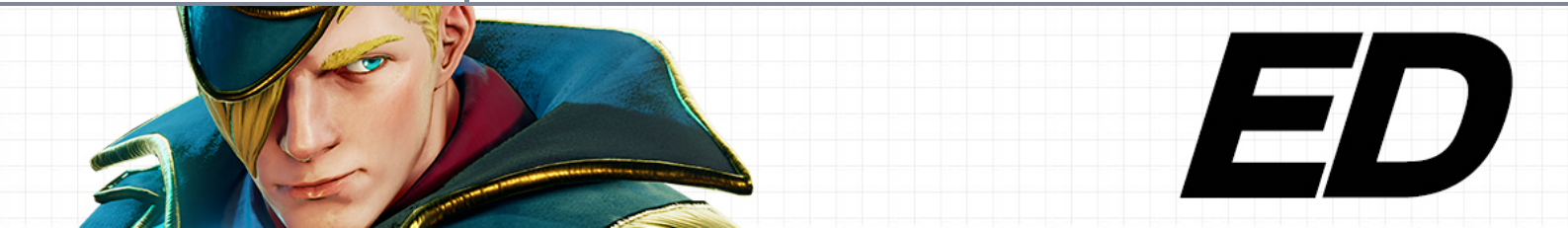
変更箇所	調整内容
バックステップ	1F～2Fのキャラクターの中心軸が動かないよう変更しました （キャラクターの見た目及び各種判定は変更していません）
しゃがみ中P	3F～5Fの押し合い判定を後方に下げました
天破	5F目の押し合い判定を後方に下げました
赤星拳	①4F～5F、29F～31F、51F～59Fの押し合い判定を後方に下げました ②32F～38Fの押し合い判定が前方に出るよう変更しました
赤鴉空裂破（CA）	硬直中の後方の押し合い判定を縮小しました
羅漢豪掌(しゃがみ)	Vトリガー2専用必殺技がキャンセル発動できなかった現象を修正しました。



KOLIN

変更箇所	調整内容
【VT II】 フロントステップ	1F目にキャラクターが後方に下がらないよう変更しました
バックステップ	1F～2Fのキャラクターの中心軸が動かないよう変更しました （修正に伴い、移動値が若干変更されています）
【通常/VT II】 立ち弱P	①空振り時、押し合い判定が前方に出るタイミングを攻撃持続終了後に変更しました ②ヒット・ガード時は1F後に押し合い判定が前方に出るよう変更しました
【通常/VT II】 しゃがみ弱P	①空振り時、押し合い判定が前方に出るタイミングを攻撃持続終了後に変更しました ②ヒット・ガード時は1F後に押し合い判定が前方に出るよう変更しました

変更箇所	調整内容
しゃがみ弱K	①空振り時、押し合い判定が前方に出るタイミングを攻撃持続終了後に変更しました ②ヒット・ガード時は1F後に押し合い判定が前方に出るよう変更しました
弱～強バニティステップ	1F～5Fのキャラクターの中心軸が動かないよう変更しました (キャラクターの見た目及び各種判定は変更していません)
【VT II】フロストエッジ	1F～5Fのキャラクターの中心軸が動かないよう変更しました (キャラクターの見た目及び各種判定は変更していません)



変更箇所	調整内容
バックステップ	1F～2Fのキャラクターの中心軸が動かないよう変更しました (修正に伴い、移動値が若干変更されています)
立ち強P/サイコナックル	1F～5Fの押し合い判定を後方に下げました
サイコキャノン	「サイコキャノン」が画面外に出た際に、一定距離を移動することで攻撃判定・エフェクトがどちらも消失するよう変更しました。 ※この修正に伴い、「サイコキャノン」が画面内に表示されている場合でも「サイコシュート」が発動できるよう変更されています。

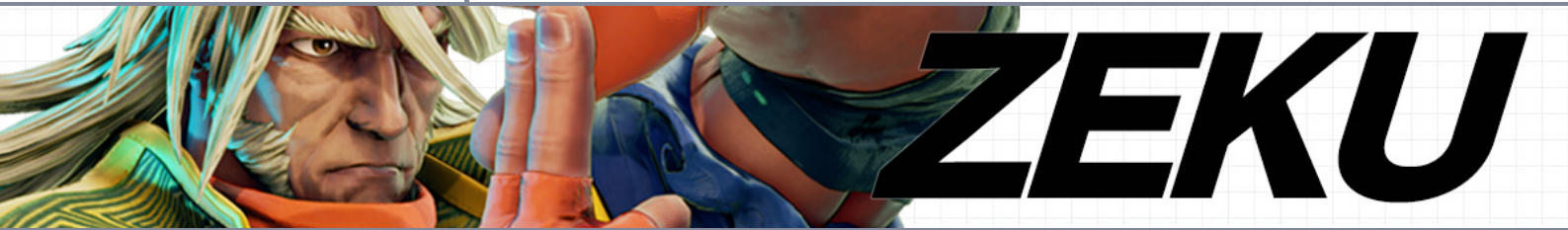


変更箇所	調整内容
【通常/VT I】ナイトロチャージ (全強度)	①構え動作中にキャラクターの中心軸が動かないよう変更しました ※上記調整に伴い、やられ判定の位置を調整前と近い位置になるよう調整しています ②動作中の押し合い判定を後方に下げました



変更箇所	調整内容
バックステップ	1F～2Fのキャラクターの中心軸が動かないよう変更しました (キャラクターの見た目及び各種判定は変更していません)

変更箇所	調整内容
【水晶/素手】しゃがみ弱P	①空振り時、押し合い判定が前方に出るタイミングを攻撃持続終了後に変更しました ②ヒット・ガード時は 1F 後に押し合い判定が前方に出るよう変更しました



変更箇所	調整内容
バックステップ（老/若）	1F～2Fのキャラクターの中心軸が動かないよう変更しました（キャラクターの見た目及び各種判定は変更していません）
立ち中P（老）	1F～5Fの押し合い判定を後方に下げました
脳巔割り（老）	1F～5Fの押し合い判定を後方に下げました
首砕き（若）	1F～5Fのキャラクターの中心軸が動かないよう変更しました（キャラクターの見た目及び各種判定は変更していません）
弱武神掌	5F目のキャラクターの中心軸が動かないよう変更しました（キャラクターの見た目及び各種判定は変更していません）
返し裏災破(若)	最新のバトル調整で「返し災破」に行った調整内容の一部が意図せず実装されていた為、以前の状態に戻しました。

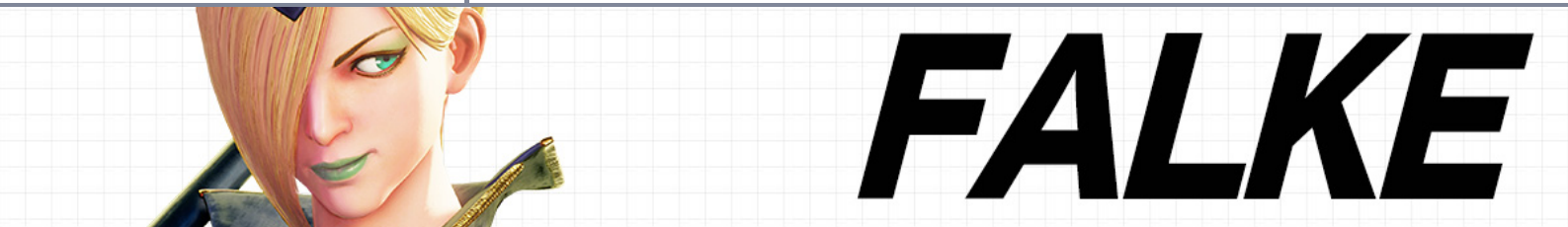


変更箇所	調整内容
バックステップ	1F～2Fのキャラクターの中心軸が動かないよう変更しました（キャラクターの見た目及び各種判定は変更していません）
立ち弱P	①空振り時、押し合い判定が前方に出るタイミングを攻撃持続終了後に変更しました ②ヒット・ガード時は 1F 後に押し合い判定が前方に出るよう変更しました
しゃがみ弱P	①空振り時、押し合い判定が前方に出るタイミングを攻撃持続終了後に変更しました ②ヒット・ガード時は 1F 後に押し合い判定が前方に出るよう変更しました

変更箇所	調整内容
しゃがみ弱K	①空振り時、押し合い判定が前方に出るタイミングを攻撃持続終了後に変更しました ②ヒット・ガード時は 1F 後に押し合い判定が前方に出るよう変更しました
【VTⅠ】萌芽掌	1F～5F のキャラクターの中心軸が動かないよう変更しました (キャラクターの見た目及び各種判定は変更していません)
【通常/VTⅠ】桜の雨	硬直中の押し合い判定を後方に下げました
EX春風脚	最新のバトル調整で行った「最終段の攻撃持続が 1F 減少していた不具合を修正しました」という調整内容が正しく実装されておらず、意図せず技性能が変化していた為、「立ち弱P」と「立ち中K」からキャンセル発動した場合に攻撃発生が速くなるという調整案件を除き、技性能を以前の状態に戻しました。



変更箇所	調整内容
バックステップ	1F～2F のキャラクターの中心軸が動かないよう変更しました (キャラクターの見た目及び各種判定は変更していません)
立ち中P	1F～5F の押し合い判定を後方に下げました
弱～強バックステップローリング	4F目 のキャラクターの中心軸が動かないよう変更しました (キャラクターの見た目及び各種判定は変更していません)
【VTⅠ】バックステップローリング	1F～4F のキャラクターの中心軸が動かないよう変更しました (キャラクターの見た目及び各種判定は変更していません)

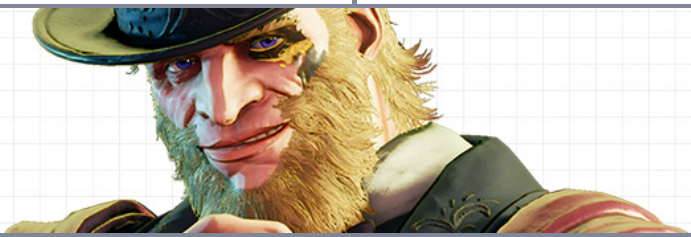


変更箇所	調整内容
バックステップ	① 1F～2F のキャラクターの中心軸が動かないよう変更しました (キャラクターの見た目及び各種判定は変更していません) ②押し合い判定を後方に下げました



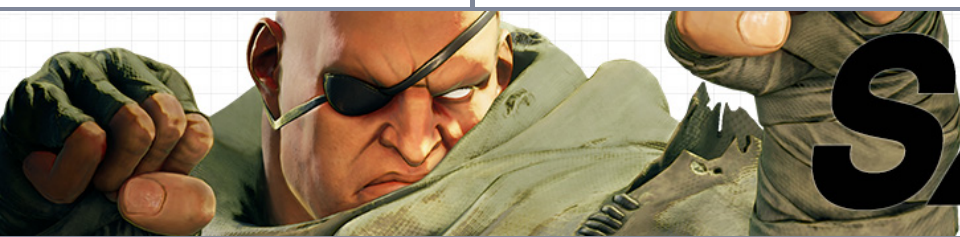
CODY

変更箇所	調整内容
バックステップ	1F～2Fのキャラクターの中心軸が動かないよう変更しました (キャラクターの見た目及び各種判定は変更していません)
EXゾンクナックル(LV1、LV2)	1F目にキャラクターが後方に下がらないよう変更しました
クライムスウェー・ハイ	一部の飛び道具を避けられなかった現象を修正しました。 ※これら一部の飛び道具を避けた後、「レンチフィスト」「ランバースイープ」に派生すると飛び道具を避けきれず被弾してしまう現象を確認しています。本件に関しては、次回アップデート時に修正対応を行います。
クライムスウェー・ロー	一部の飛び道具を避けられなかった現象を修正しました。 ※これら一部の飛び道具を避けた後、「レンチフィスト」「ランバースイープ」に派生すると飛び道具を避けきれず被弾してしまう現象を確認しています。本件に関しては、次回アップデート時に修正対応を行います。



G

変更箇所	調整内容
バックステップ	1F～2Fのキャラクターの中心軸が動かないよう変更しました (キャラクターの見た目及び各種判定は変更していません)
しゃがみ中P	4F～5Fの押し合い判定を後方に下げました
しゃがみ強P	1F～5Fの押し合い判定を後方に下げました
G・スマッシュ・アンダー (LV1：中・強版/LV2：中・強版/Lv3/EX/VT I)	1F目にキャラクターが後方に下がらないよう変更しました



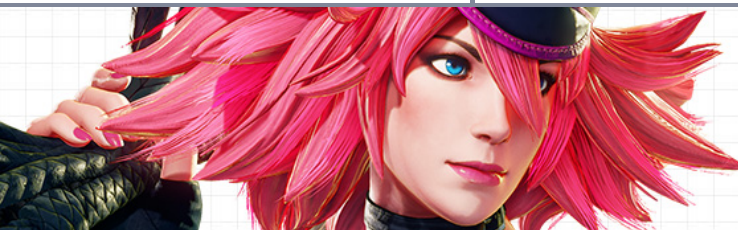
SAGAT

変更箇所	調整内容
バックステップ	1F～2Fのキャラクターの中心軸が動かないよう変更しました (キャラクターの見た目及び各種判定は変更していません)



KAGE

変更箇所	調整内容
バックステップ	1F～2Fのキャラクターの中心軸が動かないよう変更しました (キャラクターの見た目及び各種判定は変更していません)
瞬獄殺 (CA)	硬直中の押し合い判定を後方に下げました
赤影拳(VT1版)	動作中、空中にいる影ナル者が被ダメージ時に地上やられになってしまう現象を修正しました。
弱～強昇龍拳	攻撃持続ヒット時、Vトリガー2発動中専用必殺技「禊」がキャンセル発動できなかった現象を修正しました。



POISON

変更箇所	調整内容
バックステップ	1F～2Fの押し合い判定を後方に下げました



E. HONDA

変更箇所	調整内容
バックステップ	1F～2Fのキャラクターの中心軸が動かないよう変更しました (キャラクターの見た目及び各種判定は変更していません)
スーパー百貫落とし	入力保持フレームが、他の溜め入力の必殺技より短くなっていた現象を修正しました。
強スーパー百貫落とし	特定の状況で下降部分を正面から相手にガードさせた際に、めくりガード時の硬直差になってしまう現象を修正しました。 ※本現象が発生していた際の硬直差が-5F→-2Fとなるよう変更されています。



GILL

変更箇所

調整内容

ヴォルカニックストーム(3入力版)

飛び道具部分がカウンターヒットすると、不適切なシステムボイスが再生されてしまう現象を修正しました。