

# ADJUSTMENTS

201812 Ver.

## 2018.12.27 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】

#### ■F.A.N.G

・【通常/VT2】EX両鞭打

③初段のガードストップを2F減少しました

※初段のみをガードした際の硬直差も変更されています

#### ■コーディー

・トラッシュアウト（前投げ）

③ダメージを120⇒130に変更しました

### 【修正のあった項目】

#### ■リュウ

・【VT2】一心

修正前：②攻撃動作の硬直を昇龍拳でキャンセル可能に変更しました

修正後：②攻撃動作の硬直を昇龍拳とEX上段足刀蹴りでキャンセル可能に変更しました

## 2018.12.21 更新

不足のあった下記項目を追加しました

#### ■G

・【VT1】G・スマッシュ・オーバー

初段ヒット時、押し当たり判定が上方に拡大するように変更しました

# 全ファイター共通

変更箇所

調整内容

アーマー判定の技について

- ①リカバリアブルダメージを含めて体力値がなくなった際、KOするように変更しました
- ②アーマー状態で相手の攻撃を受け止めた際に受けるダメージを【100%⇒50%】に変更しました

動作終了まで被カウンターが続く無敵技について	<p>動作終了まで被カウンターが続く無敵技の中で、<b>1F</b>目から完全無敵になる技のみ、動作硬直中に攻撃を受けた際に<b>1.2倍</b>のダメージを受けるように変更しました</p> <p>対象となる技は各キャラクターの調整項目に記載しています</p>
Vトリガー発動時の無敵時間について	<p>Vトリガー発動の暗転中に付与される無敵時間がVトリガーごとに異なっており、暗転中に攻撃がヒットするものとヒットしないものがあったため、キャンセルせずにVトリガーを発動した際は【暗転中に攻撃がヒットする】性能に統一する方向で調整を行いました</p> <p>対象となる技は各キャラクターの調整項目に記載しています</p> <p>※キャンセル発動版の性能はキャラクターごとに異なります</p>
暗転中にダメージを受けた際の挙動について	<p>Vトリガー発動の暗転中にダメージを受けた際、被ダメージ側の硬直が<b>1F</b>短くなってしまっていたため、本来の硬直になるように修正しました</p>
暗転やKO演出と同時に特定の技が成立した際の挙動について	<p>CAやVトリガー、KO演出等と同時に特定の技が成立した際に、キャラクターが不自然に移動してしまう現象を修正しました</p>
リバーサルでEX必殺技を入力した際の挙動について	<p>リバーサルでEX必殺技を入力する際に、特定のボタン入力を行うとEX必殺技が<b>1F</b>遅れて発動してしまう現象を修正しました</p>
リバーサルで特定コマンドを同時成立させた際の挙動について	<p>リバーサルのタイミングで前ステップ/後ろステップと必殺技等のコマンドを同時成立させた際に、ステップ後にコマンド技が発動していたため、発動しないように修正しました</p>



# RYU

## 変更箇所

## 調整内容

【VT2】立ち強P	必殺技キャンセル対応技に変更しました
立ち中K	ダメージを60⇒70に変更しました
しゃがみ中K	ヒット時の硬直差を+1F⇒+2Fに変更しました
しゃがみ強K	クラッシュカウンター発生時のVゲージ増加量を100⇒120に変更しました
波動拳	①全体動作を47F⇒45Fに変更しました ※ヒット/ガード時の硬直差は変更ありません ②ガードバックを拡大しました
弱波動拳	弾速を遅くしました
強波動拳	弾速を速くしました
EX竜巻旋風脚	①ヒット時の吹き飛びを減少しました ②地上ヒット時の吹き飛び時間を増加しました
上段足刀蹴り	①通常版のコマンドを  ⇒  に変更しました ②EX版のコマンドを  ⇒  に変更しました
弱上段足刀蹴り	①攻撃発生を16F⇒10Fに変更しました ②空中コンボカウントを制限しました
中上段足刀蹴り	①攻撃発生を18F⇒16Fに変更しました ②攻撃時の移動量を増加しました
強上段足刀蹴り	攻撃発生を20F⇒18Fに変更しました
EX上段足刀蹴り	攻撃時の移動量を増加しました
【通常/VT1】EX昇龍拳	技の動作中に攻撃を受けた際の被ダメージを1.2倍に変更しました
【VT1】電刃錬気	Vトリガー発動時の暗転中に攻撃がヒットするように変更しました

【VT2】 一心

- ①硬直を40F⇒36Fに変更しました
  - ②攻撃動作の硬直を昇龍拳とEX上段足刀蹴りでキャンセル可能に変更しました
  - ③当身成立時に攻撃判定がヒットしなかった場合に、硬直を心眼/一心でキャンセル可能に変更しました
- ※硬直をキャンセル発動した際は当身の発生が1Fからになります



# CHUN-LI

立ち中K

ダメージを60⇒70に変更しました

【VT1】 立ち中K

ダメージを70⇒80に変更しました

【通常/VT1】 しゃがみ中K

攻撃判定発生前のやられ判定を縮小しました

しゃがみ強K

クラッシュカウンター発生時のVゲージ増加量を100⇒120に変更しました

強百裂脚

- ①コンボカウントを緩和しました
- ②最終段以外のヒットバックを縮小しました
- ③最終段以外のガードバックを縮小しました

【VT1】 強百裂脚

- ①最終段以外のヒットバックを縮小しました
- ②最終段以外のガードバックを縮小しました

【通常/VT1】 強気功拳

ヒット時の硬直差を-2F⇒-1Fに変更しました

【通常/VT1】 EXスピニングバードキック

- ①技の動作中に攻撃を受けた際の被ダメージを1.2倍に変更しました
- ②攻撃がヒットした際、次に発生する攻撃判定が拡大するように変更しました

【通常/VT1】 鸞脚(Vスキル)

- ①ヒット時の吹き飛び時間を増加しました
- ②上方向への吹き飛びを増加しました
- ③コンボカウントを制限しました
- ④攻撃判定を下方向に拡大しました
- ⑤通常版のみ、鸞脚から派生するジャンプ攻撃のコンボカウントを調整しました

【通常/VT1】 双睛脚

鸞脚から派生する新規技を追加しました(👊中👉中 ▶ 🤚中👉中 で発動)

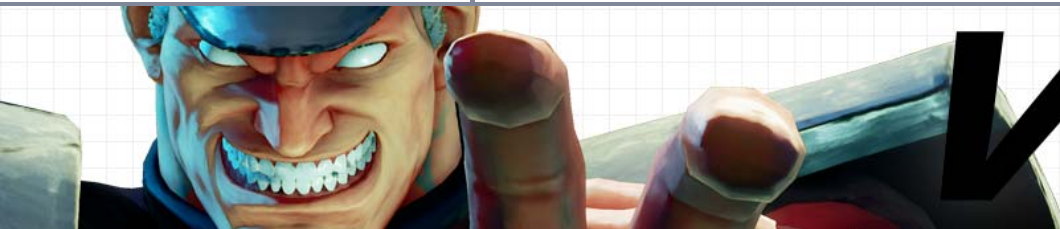
【VT1】 錬気功

Vトリガー発動時の暗転中に攻撃がヒットするように変更しました



# NASH

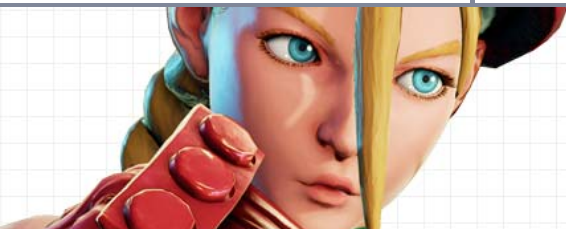
変更箇所	調整内容
立ち中K	ダメージを60⇒70に変更しました
しゃがみ強K	クラッシュカウンター発生時のVゲージ増加量を100⇒120に変更しました
スピニングバックナックル	①クラッシュカウンター発生時のVゲージ増加量を150⇒120に変更しました ②やられ判定を後方に拡大しました
EXムーンサルトスラッシュ	ガード時の硬直差を+2F⇒+3Fに変更しました
中トラジディアサルト	①ヒット後に離れる距離を縮小しました ②コンボカウントを緩和しました ③押し当たり判定を拡大しました
強トラジディアサルト	ヒット後に離れる距離を縮小しました
【VT2】ステルスダッシュ	①ソニックブームの出始めを、相手にヒット/ガード/空振りを問わず、キャンセル発動可能に変更しました ②Vタイマーを2000F⇒4000Fに変更しました ③必殺技版のVタイマー消費量を1000F⇒2000Fに変更しました
【VT2】ステルスダッシュ(ストップ)	全体動作を13F⇒11Fに変更しました ※通常技や必殺技ヒット/ガード後に派生した際の硬直差も変更されています
【VT2】ジャスティスコレダー	ガード時の硬直差を-6F⇒+2Fに変更しました
【VT2】ジャスティスシェル	初段ヒット時に2段目の攻撃判定が拡大するように変更しました



# VEGA

変更箇所	調整内容
立ち強K	クラッシュカウンター発生時のVゲージ増加量を150⇒120に変更しました
しゃがみ強K	クラッシュカウンター発生時のVゲージ増加量を100⇒120に変更しました
サイコアックス	クラッシュカウンター発生時のVゲージ増加量を150⇒120に変更しました

EXサイコブラスト	①全体動作を40F⇒38Fに変更しました ②ガード時の硬直差を+4F⇒+6Fに変更しました
【VT1】EXサイコブラスト	①全体動作を38F⇒36Fに変更しました ②ガード時の硬直差を+5F⇒+7Fに変更しました
EXダブルニープレス	コンボカウントを緩和しました
【VT1】EXダブルニープレス	①コンボカウントを緩和しました ②ロック時の最終段の攻撃判定を拡大しました
【VT1】EXヘッドプレス	ガード時のモーションを調整しました
サイコリジェクト(Vスキル)	打撃攻撃や本体に付随する飛び道具を受け止めた際に、専用の打撃技に派生するように変更しました
【VT1】サイコパワー	Vトリガー発動時の暗転中に攻撃がヒットするように変更しました
【VT2】サイコナイトメア	Vトリガー発動時の暗転中に攻撃がヒットするように変更しました
【VT2】サイコクラッシャーアタック	攻撃判定発生中、飛び道具無敵に変更しました



# CAMMY

しゃがみモーション	頭部分のやられ判定を後方に拡大しました
その場受け身/後ろ受け身	受け身のモーションを調整しました
スタン値	950⇒900に変更しました
ジャイロニッパー(前投げ)	ヒット後の間合いが離れるように変更しました
ネックスパイラル(空中投げ)	投げ間合いを拡大しました
立ち強K	空振り時の硬直を3F増加しました
しゃがみ弱P	ガード時の硬直差を+2F⇒±0Fに変更しました

しゃがみ中P	①攻撃持続中～攻撃判定消失後の、腕部分のやられ判定を拡大しました ②空振り時の硬直を2F増加しました ③空振り時に腕部分のやられ判定が消えるタイミングを2F遅くしました
しゃがみ強K	クラッシュカウンター発生時のVゲージ増加量を100⇒120に変更しました
ジャンプ強K	自身の後方にいる相手にヒットしないように変更しました
リフトアッパー	自身の後方にいる相手にヒットしないように変更しました
スパイラルアロー	スタン値を150⇒120に変更しました
キャノンスパイク	スタン値を200⇒150に変更しました
【VT1】キャノンスパイク	技の動作中に攻撃を受けた際の被ダメージを1.2倍に変更しました
EXキャノンスパイク	技の動作中に攻撃を受けた際の被ダメージを1.2倍に変更しました
ストライクバック(Vリバーサル)	ガード時の硬直差を-4F⇒-6Fに変更しました
【VT1】デルタドライブ	Vトリガー発動時の暗転中に攻撃がヒットするように変更しました
【VT2】デルタツイスト	着地硬直を9F⇒13Fに変更しました
【VT2】リバーエッジ	ガード時の硬直差を-5F⇒-7Fに変更しました
【VT2】デルタステップ(必殺技版)	全体動作を20F⇒19Fに変更しました ※通常技ヒット/ガード後に派生した際の硬直差も変更されています



後ろ受け身	受け身のモーションを調整しました
立ち強K	クラッシュカウンター発生時のVゲージ増加量を200⇒150に変更しました
しゃがみ強K	クラッシュカウンター発生時のVゲージ増加量を100⇒120に変更しました
ブルスライダー	①移動距離を増加しました ②攻撃判定が持続中徐々に拡大するように変更しました ③攻撃持続を5F⇒6Fに変更しました

ブルチャージ	クラッシュカウンター発生時の吹き飛びを減少しました
【VT1】EXブルヘッド	ガード時の硬直差を-5F⇒-9Fに変更しました
EXブルホーン	ガード時の硬直差を-19F⇒-21Fに変更しました
中ハンギングチェーン	立ち中Pからキャンセル発動した場合、発生が早くなるように変更しました
【VT1】エンジョイタイム	Vトリガー発動時の暗転中に攻撃がヒットするように変更しました
【VT2】バーディータイム	①Vゲージのブロック数を3⇒2に変更しました ②EXブルホーンからキャンセル発動した場合、性能が変化するように変更しました ③Vトリガー発動時の暗転中に攻撃がヒットするように変更しました
【VT2】ブルキャプチャー	コンボカウントを緩和しました



立ち強K	①攻撃判定発生前のやられ判定を拡大しました ②クラッシュカウンター発生時のVゲージ増加量を150⇒120に変更しました ③空中クラッシュカウンター発生時の吹き飛びが地上版と同程度になるように変更しました
しゃがみ強K	クラッシュカウンター発生時のVゲージ増加量を100⇒120に変更しました
紫電カカト落とし	ガード時の硬直差を-4⇒-6に変更しました
波動拳	ダメージを50⇒60に変更しました
弱竜巻旋風脚	①コンボカウントを緩和しました ②ダメージを70 (40+30) ⇒50 (20+30) に変更しました
【通常/VT1】強竜巻旋風脚	初段の攻撃判定を縮小しました
【通常/VT1】EX竜巻旋風脚	①初段の攻撃判定を下方向に拡大しました ②初段ヒット時に押し当たり判定と攻撃判定が拡大するよう変更しました
強昇龍拳	コンボカウントを緩和しました
【通常/VT1】EX昇龍拳	技の動作中に攻撃を受けた際の被ダメージを1.2倍に変更しました



奮迅脚(Vスキル)	ヒット時のVゲージ増加量を120⇒100に変更しました
【VT1】 奮迅脚(Vスキル)	動作終了時の移動値が通常版と同じになるよう変更しました
【VT1】 ヒートラッシュ	Vトリガー発動時の暗転中に攻撃がヒットするように変更しました
【VT2】 神龍拳	<p>①発動直後の相手を引き寄せる判定を拡大しました (※拡大部分は空中の相手にヒットしません)</p> <p>②ケンの後ろ側の判定がヒットした際のコンボカウントを正面ヒット時と同じにしました</p> <p>③最大連打版のみ、着地後の必殺技キャンセル可能時間を増加しました</p>



しゃがみ強K	クラッシュカウンター発生時のVゲージ増加量を100⇒120に変更しました
解放の短刀	クラッシュカウンター発生時のVゲージ増加量を300⇒200に変更しました
【通常/VT1/VT2】 EX勇猛なる決起	初段が空中ヒットしてダウンした際に、各種受け身を取れるように変更しました
【通常/VT1/VT2】 EX猛る灯火	技の動作中に攻撃を受けた際の被ダメージを1.2倍に変更しました
【VT1】 煙纏う鏡	<p>①必殺技キャンセル可能な通常技からキャンセルできるようにしました</p> <p>②溜め版の2段目ヒット時の効果をダウン⇒膝崩れに変更しました</p> <p>③溜め版の移動値を変更し、前後入力で移動距離を調整しやすくしました</p> <p>④溜め版の硬直を17F⇒24Fに変更しました</p> <p>※ガード時の硬直差は変更ありません</p>



スターダストシュート(空中投げ)	投げ間合いを拡大しました
立ち中P(爪版)	<p>①ダメージを60⇒70に変更しました</p> <p>②スイッチングクローでキャンセル可能に変更しました</p>

しゃがみ中P(爪版)	スイッチングクローでキャンセル可能に変更しました
しゃがみ強P(爪版)	①スイッチングクローでキャンセル可能に変更しました ②ガードバックを拡大しました
しゃがみ強P(素手版)	①ヒット時の硬直差を+1F⇒+5F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クラッシュカウンター非対応技に変更しました
しゃがみ強K	①コンボカウントを緩和しました ②クラッシュカウンター発生時のVゲージ増加量を100⇒120に変更しました
バスタークロー	①クラッシュカウンター発生時のVゲージ増加量を150⇒120に変更しました ②やられ判定を後方に拡大しました
EXオーロラスピンエッジ	2段目ヒット時の吹き飛びを減少しました
弱クリームゾンテラー	ヒット時の硬直差を+1F⇒+2Fに変更しました
中クリームゾンテラー	ヒットバックを縮小しました
EXクリームゾンテラー	新規アクションに変更しました
EXフライングバルセロナアタック	初段ヒット時、壁を蹴る動作中に相手が一定距離内にいた場合、バルログの浮きが高くなるように変更しました
マタドールターン(Vスキル 爪版/素手版)	ガードバックを縮小しました
【VT1】ブラッディベーズ・トレロ	Vトリガー発動時の暗転中に攻撃がヒットするように変更しました
【VT1】ブラッディベーズ・ルージュ	Vトリガー発動時の暗転中に攻撃がヒットするように変更しました
【VT1】ブラッディベーズ・レール	Vトリガー発動時の暗転中に攻撃がヒットするように変更しました
ブラッディレイン	①2段目の攻撃判定を前方に拡大しました ②ヒット時に攻撃持続終了まで無敵になるように変更しました



# RAINBOW MIKA

変更箇所	調整内容
その場受け身/後ろ受け身	受け身のモーションを調整しました
しゃがみ強K	クラッシュカウンター発生時のVゲージ増加量を100⇒120に変更しました
EXシューティングピーチ	ガード時の硬直差を-10F⇒-15Fに変更しました
【VT1】上からナデシコ	Vトリガー発動時の暗転中に攻撃がヒットするように変更しました
【VT1】前からナデシコ	Vトリガー発動時の暗転中に攻撃がヒットするように変更しました
【VT1】後ろからナデシコ	Vトリガー発動時の暗転中に攻撃がヒットするように変更しました
【VT2】スピニングチェアー	Vトリガー発動時の暗転中に攻撃がヒットするように変更しました
【VT2】反則上等	Vトリガー発動時の暗転中に攻撃がヒットするように変更しました



# RASHID

変更箇所	調整内容
立ち強P	クラッシュカウンター発生時のVゲージ増加量を150⇒120に変更しました
立ち中K	動作中、イウサールに接触した際に慣性が付与されるように変更しました
しゃがみ中P	攻撃持続の終了直後のやられ判定を拡大しました
しゃがみ強P	クラッシュカウンター発生時のVゲージ増加量を150⇒120に変更しました
しゃがみ強K	クラッシュカウンター発生時のVゲージ増加量を100⇒120に変更しました
地上イーグル・スパイク	ヒット時にラシードが跳ね返らないように変更しました ※ダッシュ・イーグル・スパイクとVイーグル・スパイクは変更ありません
弱イーグル・スパイク	①ダメージを110⇒100に変更しました ②ヒット時の吹き飛びを増加しました ③スタン値を200⇒150に変更しました

中イーグル・スパイク	①ダメージを <b>130⇒120</b> に変更しました ②ヒット時の吹き飛びを増加しました ③スタン値を <b>200⇒150</b> に変更しました
強イーグル・スパイク	①ダメージを <b>140⇒130</b> に変更しました ②ヒット時の吹き飛びを増加しました
EXスピニング・ミキサー（通常版/慣性版）	①技の動作中に攻撃を受けた際の被ダメージを <b>1.2倍</b> に変更しました ②慣性版の動作中に被カウンター判定を付与しました
弱スピニング・ミキサー	ダメージを <b>90⇒80</b> に変更しました
中スピニング・ミキサー	ダメージを <b>110⇒100</b> に変更しました
強スピニング・ミキサー	①後方部分の攻撃が相手にヒットした際、吹き飛ばす方向を変更しました ②特定状況でコンボに使用した際、相手の裏に回ってしまう現象を緩和しました
ダッシュ・スピニング・ミキサー	特定状況下でイウサールに接触した際、前進しない状態のまま動作する現象を修正しました
【VT1】イウサール	Vトリガー発動時の暗転中に攻撃がヒットするように変更しました



体力	<b>900⇒925</b> に変更しました
立ち強P	クラッシュカウンター非対応技に変更しました
しゃがみ強K	クラッシュカウンター発生時のVゲージ増加量を <b>100⇒120</b> に変更しました
EX烈殲破	技の動作中に攻撃を受けた際の被ダメージを <b>1.2倍</b> に変更しました
【VT1】神月流 紅蓮の型	Vトリガー発動時の暗転中に攻撃がヒットするように変更しました
【VT1】紅蓮虚歩	全体動作を <b>19F⇒13F</b> に変更しました ※紅蓮拳ヒット/ガード後に派生した際の硬直差も変更されています
【VT2】夜叉返し・地	攻撃ヒット時の有利時間を <b>3F</b> 増加しました
神月流霸道六式 覇者の型	ヒット時に攻撃持続終了まで無敵になるように変更しました



## 変更箇所

## 調整内容

立ち中P	①攻撃発生を6F⇒7Fに変更しました ②攻撃持続を2F⇒3Fに変更しました ③攻撃判定を前方に拡大しました ④硬直を13F⇒15Fに変更しました ※ヒット/ガード時の硬直差は変更ありません
立ち強P(溜め版)	クラッシュカウンター発生時のVゲージ増加量を300⇒200に変更しました
立ち中K	①攻撃発生を9F⇒10Fに変更しました ②ヒット時の硬直差を±0F⇒+2Fに変更しました ③攻撃判定を前方に拡大しました
しゃがみ弱P	ヒットバックを縮小しました
しゃがみ中K	ヒット時の硬直差を±0F⇒+2Fに変更しました
しゃがみ強K	クラッシュカウンター発生時のVゲージ増加量を100⇒150に変更しました
フライングヘッドバット	攻撃判定を拡大しました
弱スクリーパイルドライバー	ダメージを180⇒200に変更しました
中スクリーパイルドライバー	ダメージを200⇒210に変更しました
【VT2】弱スクリーパイルドライバー	①ダメージを310⇒330に変更しました ②コンボ用のダメージを230⇒280に変更しました
【VT2】中スクリーパイルドライバー	①ダメージを330⇒340に変更しました ②コンボ用のダメージを250⇒290に変更しました
【VT2】強スクリーパイルドライバー	コンボ用のダメージを270⇒300に変更しました
【VT2】EXスクリーパイルドライバー	コンボ用のダメージを270⇒300に変更しました
ダブルリアット	①地上の相手にヒットさせた際の吹き飛びを減少しました ②9～11Fの攻撃判定がヒットした場合に、硬直が10F減少するように変更しました ③9～11Fの攻撃判定がヒットした場合のダメージを120⇒130に変更しました

アイアンマッスル(Vスキル)	①ボタンホールド動作をバックステップでキャンセルできるように変更しました ②攻撃動作ヒット時のVゲージ増加量を50⇒80に変更しました
【VT1】アイアンマッスル(Vスキル)	ボタンホールド動作をバックステップでキャンセルできるように変更しました
マッスルエクспанション(Vリバーサル)	ダメージを60⇒40に変更しました
【VT1】サイクロンリアット	①Vトリガー発動時の暗転中に攻撃がヒットするように変更しました ②立ち中P・立ち中K・しゃがみ中Kからのキャンセルタイミングを遅くしました ※キャンセル時の状況は以前と変化ありません
【VT2】コサックマッスル	Vトリガー発動時の暗転中に攻撃がヒットするように変更しました



後ろ受け身	受け身のモーションを調整しました
立ち中P	攻撃判定発生後のやられ判定を後方に拡大しました
立ち強P	クラッシュカウンター発生時のVゲージ増加量を150⇒120に変更しました
立ち強K	クラッシュカウンター発生時のVゲージ増加量を150⇒120に変更しました
しゃがみ強K	クラッシュカウンター発生時のVゲージ増加量を100⇒120に変更しました
ボルトチャージ (全強度)	サンダークラップよりコマンド優先度が高くなるよう変更しました
【通常/VT1】EXボルトチャージ	①ガード時の硬直差を-11F⇒-17Fに変更しました ②後方のやられ判定を縮小しました ③通常版のダメージを70⇒80に、VT1版のダメージを80⇒90に変更しました
中サンセットホイール	ダメージを170⇒180に変更しました
【VT1】中サンセットホイール	ダメージを190⇒200に変更しました
強サンセットホイール	ダメージを180⇒190に変更しました
【VT1】強サンセットホイール	ダメージを200⇒210に変更しました

デュアルクラッシュ	<ul style="list-style-type: none"> <li>①2段目のヒット効果を地上のけぞり⇒ダウンに変更しました</li> <li>②2段目ヒット時にVスキルでキャンセル可能に変更しました</li> <li>③ガード時の硬直差を-2F⇒-6Fに変更しました</li> <li>④スタン値を100⇒70に変更しました</li> </ul>
ボルティーライン(Vスキル)	<ul style="list-style-type: none"> <li>①Vゲージ増加量を80⇒100に変更しました</li> <li>②スタン値を150⇒130に変更しました</li> </ul>
【VT1】ボルティーライン(Vスキル)	スタン値を180⇒160に変更しました
【VT1】リニアウインカー・アバンテ(Vスキル 移動)	サンダークラップからキャンセルした際のVタイマー消費量を1000F⇒1500Fに変更しました
リニアウインカー・アバンテ(Vスキル 攻撃)	<ul style="list-style-type: none"> <li>①Vゲージ増加量を80⇒100に変更しました</li> <li>②スタン値を150⇒130に変更しました</li> </ul>
【VT1】リニアウインカー・アバンテ(Vスキル 攻撃)	スタン値を180⇒160に変更しました
【VT1】リニアウインカー・エスキーバ(Vスキル 移動)	サンダークラップからキャンセルした際のVタイマー消費量を1000F⇒1500Fに変更しました
リニアウインカー・エスキーバ(Vスキル 攻撃)	<ul style="list-style-type: none"> <li>①Vゲージ増加量を80⇒100に変更しました</li> <li>②スタン値を150⇒130に変更しました</li> </ul>
【VT1】リニアウインカー・エスキーバ(Vスキル 攻撃)	スタン値を180⇒160に変更しました
リニアウインカー・フィンタ(Vスキル 攻撃)	<ul style="list-style-type: none"> <li>①Vゲージ増加量を80⇒100に変更しました</li> <li>②スタン値を150⇒130に変更しました</li> </ul>
【VT1】リニアウインカー・フィンタ(Vスキル 攻撃)	スタン値を180⇒160に変更しました
【VT1】バリバリスパーク	<ul style="list-style-type: none"> <li>①Vタイマーを2000F⇒3000Fに変更しました</li> <li>②Vトリガー発動時の暗転中に攻撃がヒットするように変更しました</li> </ul>
【VT2】マツダ流スウェー	打撃・飛び道具無敵になるタイミングを4F⇒3Fに変更しました
【VT2】ビリビリチョーク	投げ間合いを前方に拡大しました



# DHALSIM

変更箇所	調整内容
立ち強K	①ガード時の硬直差を-5F⇒-4Fに変更しました ②攻撃判定発生前に前方に出ているやられ判定を飛び道具無敵に変更しました
しゃがみ弱K	①ダメージを20⇒30に変更しました ②ヒット時の硬直差を-4F⇒-3Fに変更しました ③ガード時の硬直差を-7F⇒-6Fに変更しました
しゃがみ強K	クラッシュカウンター発生時のVゲージ増加量を100⇒150に変更しました
ジャンプ中P	①空中コンボカウントを緩和しました ②ダメージを70⇒60に変更しました ③空中ヒット時の吹き飛びを減少しました ④空中ヒット時の吹き飛び時間を増加しました
ヨガアンビル	攻撃判定を拡大しました
弱ドリルキック	①やられ判定の飛び道具無敵の部分を縮小しました ②上半身のやられ判定を拡大しました ③胴体部分のやられ判定を下方向に縮小しました
中ドリルキック	①足元のやられ判定を飛び道具無敵に変更しました ②胴体部分のやられ判定を縮小しました ③足部分のやられ判定を拡大しました
強ドリルキック	①足元のやられ判定を飛び道具無敵に変更しました ②やられ判定を縮小しました
EXヨガファイア	①コマンド入力時のボタン強度によって弾速が変化するように変更しました ②空中ヒット時の吹き飛びを減少しました
EXヨガフレイム	①ダメージを140⇒120に変更しました ②スタン値を200⇒150に変更しました ③最終段の吹き飛びを減少しました ④ガード時の硬直差を-3F⇒-8Fに変更しました
ヨガフロート(Vスキル 地上版)	上昇中の足元のやられ判定を飛び道具無敵に変更しました
【VT1】 ヨガバーナー	Vトリガー発動時の暗転中に攻撃がヒットするように変更しました





# F.A.N.G

変更箇所

調整内容

後ろ受け身	受け身のモーションを調整しました
立ち強P	クラッシュカウンター発生時のVゲージ増加量を150⇒120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
しゃがみ強K	①クラッシュカウンター発生時のVゲージ増加量を100(50+50)⇒120(60+60)に変更しました ②2段目のみクラッシュカウンターした場合のVゲージ増加量を50⇒100に変更しました
ジャンプ強K	前方ジャンプ時の攻撃判定をファンの体側に拡大しました
弱双頭蛇	①攻撃発生を16F⇒13Fに変更しました ②硬直を25F⇒23Fに変更しました ※ガード時の硬直差は変更ありません ③初段の攻撃判定を後方に縮小しました ④初段のヒット効果をダウン⇒地上のけぞりに変更しました ⑤2段目ヒット時の硬直差を-4F⇒±0Fに変更しました
中双頭蛇	攻撃発生を20F⇒16Fに変更しました
【通常/VT2】EX両鞭打	①攻撃判定発生後の空中部分を二凶襲でキャンセル可能に変更しました ②打撃部分のガードバックを拡大し、ガード時に飛び道具部分が設置状態になりやすいように変更しました ③初段のガードストップを2F減少しました ※初段のみをガードした際の硬直差も変更されています
二凶襲	空中専用の必殺技を追加しました(ジャンプ中に🎯弱中強で発動)
【VT1】毒濃霧	Vトリガー発動時の暗転中に攻撃がヒットするように変更しました
【VT1】二升毒(Vスキル)	①必殺技キャンセル可能な通常技からキャンセルできるようにしました ②空中ヒット時の効果を吹き飛びダメージに変更しました ③ガード時の硬直差を-4F⇒-2Fに変更しました ④ヒット時の硬直差を+1F⇒+2Fに変更しました ⑤弾速を遅くしました
死屍累々	画面端で空中コンボに組み込んだ際、全段ヒットしやすくしました



# ALEX

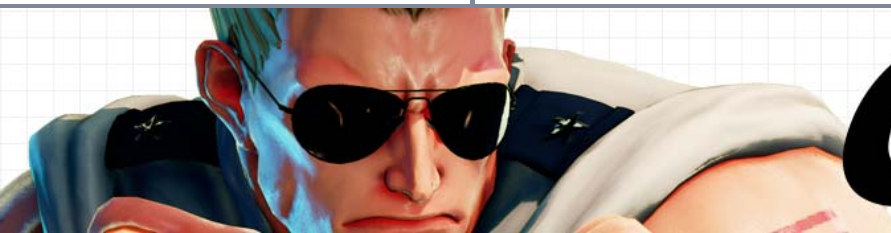
## 変更箇所

## 調整内容

立ち強P	動作9F目に空中の相手にのみヒットする攻撃判定を付与しました
立ち強K	クラッシュカウンター発生時のVゲージ増加量を150⇒120に変更しました
しゃがみ弱P	攻撃判定をアレックスの体側に拡大しました
しゃがみ中P	攻撃判定をアレックスの体側に拡大しました
しゃがみ中K	攻撃判定をアレックスの体側に拡大しました
しゃがみ強K	クラッシュカウンター発生時のVゲージ増加量を100⇒120に変更しました
リアアット	クラッシュカウンター発生時のVゲージ増加量を150⇒120に変更しました
EXエアニースマッシュ	<ul style="list-style-type: none"><li>①立ち状態の相手に攻撃判定がヒットするように変更しました</li><li>②攻撃判定を下方向に拡大しました</li><li>③ヒット後の間合いが近くなるように変更しました</li><li>④ダメージを160⇒140に変更しました</li><li>⑤5F～13Fの無敵を 完全無敵⇒空中判定の攻撃と飛び道具に対して無敵 に変更しました</li></ul>
EXスラッシュエルポー	<ul style="list-style-type: none"><li>①初段ヒット時、強制立ちやられに変更しました</li><li>②ガード時の硬直差を-11F⇒-17Fに変更しました</li><li>③アーマー判定を後方に拡大しました</li></ul>
EXパワードロップ	ダメージを180⇒200に変更しました
EXパワーボム	投げ間合いを拡大しました
オーバーホール(Vスキル)	<ul style="list-style-type: none"><li>①EXフラッシュチョップ、EXスラッシュエルポー、EXエアスタンピートからキャンセルで発動可能に変更しました</li><li>②ハードヒットの効果を+2F⇒+5Fに変更しました</li><li>③クラッシュカウンター対応技でハードヒットが発生した際の有利Fを3F増加しました</li></ul>
【VT1】 レイジシフト	Vトリガー発動時の暗転中に攻撃がヒットするように変更しました
【VT1】 スレッジハンマー	特定のタイミングで各種EX必殺技に派生する際、ボタン入力が1Fずれた場合でも発動するようにしました
【VT2】 レイジブースト	Vトリガー発動時の暗転中に攻撃がヒットするように変更しました

【VT2】 スウィングDDT

EXスラッシュエルボーの初段と弱スラッシュエルボーからキャンセルで発動可能に変更しました



# GUILE

変更箇所	調整内容
立ち弱P	攻撃判定を下方方向に縮小しました
立ち中K	ダメージを60⇒70に変更しました
しゃがみ弱P	攻撃判定を下方方向に縮小しました
しゃがみ強P	攻撃発生を8F⇒9Fに変更しました
しゃがみ強K	クラッシュカウンター発生時のVゲージ増加量を100⇒120に変更しました
ローリングソバット	<ul style="list-style-type: none"> <li>①攻撃発生を11F⇒12Fに変更しました</li> <li>②空振り時の硬直を3F増加しました</li> <li>③前方への移動距離を縮小しました</li> <li>④着地後のやられ判定を前方に拡大しました</li> </ul>
ガイルハイキック	攻撃発生を12F⇒11Fに変更しました
スピニングバックナックル	クラッシュカウンター発生時のVゲージ増加量を150⇒120に変更しました
トールエッジ	ガード時の硬直差を-6F⇒-8Fに変更しました
スイングアウト	<ul style="list-style-type: none"> <li>①ヒット時にVスキルでキャンセル可能に変更しました</li> <li>②ヒット時の吹き飛びを増加しました</li> <li>③ダメージを90⇒70に変更しました</li> </ul>
ブレットリボルバー	<ul style="list-style-type: none"> <li>①ヒット時にVスキルでキャンセル可能に変更しました</li> <li>②ヒット時の吹き飛びを増加しました</li> <li>③ダメージを90⇒70に変更しました</li> </ul>
トラスコンビネーション	<ul style="list-style-type: none"> <li>①ヒット時にVスキルでキャンセル可能に変更しました</li> <li>②ヒット時の効果を地上のけぞり⇒ダウンに変更しました</li> <li>③ガード時の硬直差を-2F⇒-4Fに変更しました</li> </ul>
フォートレスムーヴ	移動速度を速くしました

サマーソルトキック	①根本部分のダメージを120⇒130に変更しました ②攻撃持続部分のダメージを90⇒100に変更しました
【通常/VT2】弱サマーソルトキック	①3F～8F飛び道具・打撃無敵⇒1F～7F空中判定の攻撃に対して無敵に変更しました ②投げやられの位置を見た目に合わせて変更しました
【通常/VT2】中サマーソルトキック	投げやられの位置を見た目に合わせて変更しました
【通常/VT2】強サマーソルトキック	1F～9F投げ・飛び道具無敵⇒3F～9F飛び道具無敵に変更しました
【通常/VT2】EXサマーソルトキック	技の動作中に攻撃を受けた際の被ダメージを1.2倍に変更しました
【通常/VT1】ソニックブーム	①全体動作を38F⇒40Fに変更しました ※ヒット/ガード時の硬直差は変更ありません ②やられ判定を拡大しました
【通常/VT1】弱ソニックブーム	弾速を速くしました
ソニックブレイド(Vスキル)	①攻撃判定を拡大しました ②特定のタイミングでEXソニッククロスに派生する際、ボタン入力が1Fずれた場合でも発動するようにしました
弱ソニッククロス	弾速を速くしました
【VT1】ソリッドパンチャー	Vトリガー発動時の暗転中に攻撃がヒットするように変更しました
【VT2】ナイフエッジ	Vトリガー発動時の暗転中に攻撃がヒットするように変更しました
ソニックハリケーン	攻撃動作中を飛び道具無敵に変更しました
【VT1】ソニックテンペスト	攻撃動作中を飛び道具無敵に変更しました



# IBUKI

その場受け身/後ろ受け身	受け身のモーションを調整しました
--------------	------------------

立ち弱K	攻撃持続3F目をヒット/ガードさせた際にVトリガーでキャンセルできるようにしました
立ち強K	空振り時の硬直を3F増加しました
しゃがみ中K	ヒットバックを減少しました
しゃがみ強K	クラッシュカウンター発生時のVゲージ増加量を100⇒120に変更しました
梵鐘蹴り	クラッシュカウンター発生時のVゲージ増加量を150⇒120に変更しました
EX風斬り	技の動作中に攻撃を受けた際の被ダメージを1.2倍に変更しました
天雷(Vスキル)	①やられ判定を前方に拡大しました ②ガード時の硬直差を-5F⇒-7Fに変更しました
天雷(Vスキル 溜め版)	やられ判定を前方に拡大しました
【VT1】 六尺焙烙玉・曙	①ダメージを100⇒120に変更しました ②EX苦無で誘爆した際のダメージを150⇒160に変更しました ③Vトリガー発動時の暗転中に攻撃がヒットするように変更しました
【VT1】 六尺焙烙玉・日盛り	①ダメージを100⇒120に変更しました ②EX苦無で誘爆した際のダメージを150⇒160に変更しました ③Vトリガー発動時の暗転中に攻撃がヒットするように変更しました
【VT1】 六尺焙烙玉・黄昏	①ダメージを100⇒120に変更しました ②EX苦無で誘爆した際のダメージを150⇒160に変更しました ③Vトリガー発動時の暗転中に攻撃がヒットするように変更しました
【VT2】 風魔手裏剣・白雨	初段ガード時の硬直差を+2F⇒-2Fに変更しました



立ち強P	クラッシュカウンター発生時のVゲージ増加量を100⇒120に変更しました
立ち強K	クラッシュカウンター発生時のVゲージ増加量を150⇒120に変更しました
しゃがみ強K	クラッシュカウンター発生時のVゲージ増加量を100⇒120に変更しました

ダッシュストレート	CAキャンセルの猶予を1F延長しました
EXダッシュストレート	①初段ヒット時ののけぞりを1F増加しました ②スタン値を200(100+100)⇒200(50+150)に変更しました ③特定状況でコンボに使用した際、相手の裏に回ってしまう現象を緩和しました
EXスクリースマッシュ	①ダメージを150⇒160に変更しました ②ガード時の硬直差を-14F⇒-17Fに変更しました ③アーマー判定を後ろ側に拡大しました
KKB(Vスキル)	EXダッシュストレートから派生した際の硬直を2F減少しました ※空振りキャンセル時の硬直は変更ありません
バッファローズウィング(Vスキル)	ヒット時のVゲージ増加量を100⇒80に変更しました



その場受け身/後ろ受け身	受け身のモーションを調整しました
立ち強K	クラッシュカウンター発生時のVゲージ増加量を150⇒120に変更しました
しゃがみ強K	クラッシュカウンター発生時のVゲージ増加量を100⇒120に変更しました
【通常/VT1】 奄空襲	地上ヒット時の効果をダウン⇒地上のけぞりに変更しました
強天穿輪	打撃・飛び道具無敵を3F～7F⇒3F～8Fに変更しました
EX天穿輪	技の動作中に攻撃を受けた際の被ダメージを1.2倍に変更しました
【VT1】 風水エンジンtype alpha	Vトリガー発動時の暗転中に攻撃がヒットするように変更しました
【VT2】 風水エンジンtype beta	①各種風破連脚、両断殺からキャンセルで発動可能に変更しました ②発動時の攻撃が空中の相手にヒットするように変更しました



# URIEN

変更箇所

調整内容

後ろ受け身	受け身のモーションを調整しました
立ち強P(溜めなし版)	クラッシュカウンター発生時のVゲージ増加量を150⇒120に変更しました
しゃがみ強K	クラッシュカウンター発生時のVゲージ増加量を100⇒120に変更しました
コーラルキック	①攻撃持続を3F⇒4Fに変更しました ②硬直を19F⇒18F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 ※ガード時の硬直差は変更ありません ④クラッシュカウンター非対応技に変更しました
EXデンジャラスヘッドバット	技の動作中に攻撃を受けた際の被ダメージを1.2倍に変更しました
弱チャリオットタックル	ダメージを70⇒80に変更しました
中チャリオットタックル	ダメージを80⇒90に変更しました
【VT1】エイジスリフレクター(後)	Vトリガー発動時の暗転中に攻撃がヒットするように変更しました
【VT1】エイジスリフレクター(前)	Vトリガー発動時の暗転中に攻撃がヒットするように変更しました
【VT1】エイジスリフレクター(上)	Vトリガー発動時の暗転中に攻撃がヒットするように変更しました
【VT2】タイラントプレッシャー	Vトリガー発動時の暗転中に攻撃がヒットするように変更しました
【VT2】タイラントブレイズ	ダメージを90⇒100に変更しました
【VT2】タイラントブレイズ(最大溜め版)	攻撃判定発生直後までアーマー判定が持続するように変更しました ※アーマー判定の回数は溜め部分と突進部分で共通となります
【VT2】タイラントブレイズ (Vスキル版)	①2段目の攻撃判定が消えるまでアーマー判定が持続するように変更しました ②溜め部分のアーマー判定を2回に変更しました ※アーマー判定の回数は溜め部分と突進部分で共通となります ③ダメージを90⇒100に変更しました

【VT2】タイラントブレイズ (V  
スキル・最大溜め版)

- ①最終段の攻撃判定が消えるまでアーマー判定が持続するように変更しました
- ②溜め部分のアーマー判定を2回に変更しました
- ※アーマー判定の回数は溜め部分と突進部分で共通となります

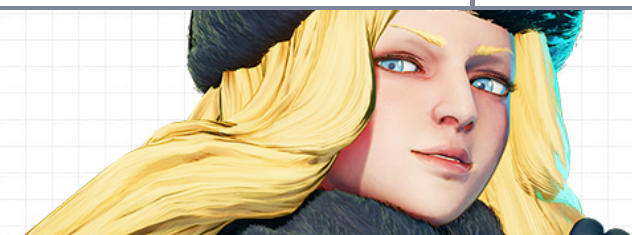


# GOUKI

変更箇所	調整内容
立ち強P	クラッシュカウンター発生時のVゲージ増加量を150⇒100に変更しました
立ち強K	①攻撃発生を12F⇒11Fに変更しました ②クラッシュカウンター発生時の硬直差を+11F⇒+10Fに変更しました
しゃがみ強P	①やられ判定を拡大しました ②クラッシュカウンター発生時のVゲージ増加量を150⇒120に変更しました
しゃがみ強K	クラッシュカウンター発生時のVゲージ増加量を100⇒120に変更しました
鬼哭連斬	移動量を増加しました
豪波動拳	①攻撃判定発生前の手元のやられ判定を前方に拡大し、飛び道具無敵に変更しました ②攻撃持続1F目の攻撃判定を縮小しました
弱赤鴉豪焦破	①攻撃判定発生前の手元のやられ判定を縮小しました ②攻撃発生を21F⇒18Fに変更しました ※全体フレームは変更ありません ③ヒット・ガードストップを3F増加しました
中赤鴉豪焦破	①攻撃判定発生前の手元のやられ判定を縮小しました ②ガード時の硬直差を-7F⇒-4Fに変更しました
強赤鴉豪焦破	ガード時の硬直差を-8F⇒-4Fに変更しました
EX赤鴉豪焦破	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
【VT2】EX赤鴉豪焦破	燃烧ダメージを21⇒11に減少しました
中豪昇龍拳	ダメージを110⇒120に変更しました



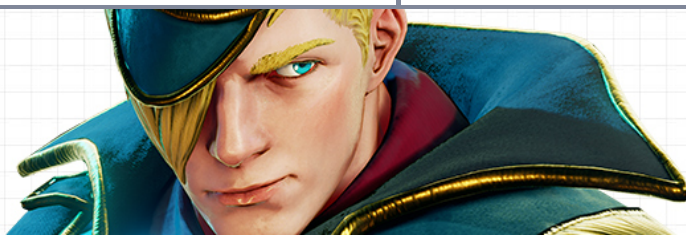
【VT1】豪昇龍拳	①技の動作中に攻撃を受けた際の被ダメージを1.2倍に変更しました ※3段目に派生した際は適用されません ②初段ヒット時の2段目の攻撃判定と吹き飛びを調整し、3段目が外れてしまう現象を緩和しました
【通常/VT2】EX豪昇龍拳	技の動作中に攻撃を受けた際の被ダメージを1.2倍に変更しました
【通常/VT2】EX百鬼豪斬	ガード時の硬直差を+2F⇒-2Fに変更しました
百鬼豪碎	着地硬直を16F⇒26Fに変更しました
【通常/VT2】EX百鬼豪碎	着地硬直を16F⇒26Fに変更しました
【VT1】斬空波動拳	Vタイマー消費量を1000F⇒1500Fに変更しました
【VT2】阿修羅閃空	皆裂髪指版を追加しました
羅漢(Vスキル しゃがみ版)	アーマー判定を後方に拡大しました
【VT2】皆裂髪指	EX赤鴉豪焦破、阿修羅閃空を除く、皆裂髪指専用技のVタイマー消費量を1500F⇒1300Fに変更しました



# KOLIN

後ろ受け身	受け身のモーションを調整しました
立ち強P	クラッシュカウンター発生時のVゲージ増加量を150⇒120に変更しました
立ち弱K	ヒット時の硬直差を±0F⇒+1Fに変更しました
しゃがみ中K	①攻撃持続を2F⇒3Fに変更しました ②硬直を16F⇒15Fに変更しました ※ヒット/ガード時の硬直差は変更ありません ③CAキャンセル対応技に変更しました
しゃがみ強K	①クラッシュカウンター発生時のVゲージ増加量を100(50+50)⇒120(60+60)に変更しました ②2段目のみクラッシュカウンターした場合のVゲージ増加量を50⇒100に変更しました

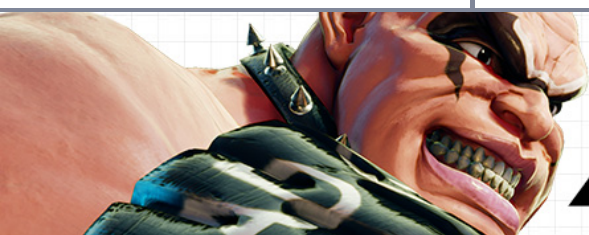
ジャンプ弱K(強バニティステップ版)	ホワイトスピアへの派生タイミングを1F早く変更しました
ホワイトスピア	①攻撃発生を4F⇒3Fに変更しました ②攻撃判定を後方に拡大しました ③後方にいる相手に攻撃がヒットするように変更しました
ジャンプ強K	モーション変更に伴い、攻撃判定の持続とやられ判定を変更しました
弱EXバニティステップ	17F～硬直終了まで飛び道具無敵を付与しました
EXパラベラム	①ガード時の硬直差を-4F⇒-7Fに変更しました ②6段目の攻撃発生時に前進するように変更しました
【VT1】ダイヤモンドダスト	立ち弱Pとしゃがみ弱Pからキャンセルした際に発生が早くなるようにしました
【VT1】ダイヤモンドダスト(必殺技版)	①攻撃発生を21F⇒19Fに変更しました ②全体動作を40F⇒38Fに変更しました ※ガード時の硬直差は変更ありません
【VT2】リバーズジャベリン	CAキャンセル対応技に変更しました



# ED

立ち強P	クラッシュカウンター発生時のVゲージ増加量を100⇒120に変更しました
立ち強K	クラッシュカウンター発生時のVゲージ増加量を150⇒120に変更しました
しゃがみ強P	クラッシュカウンター発生時のVゲージ増加量を150⇒120に変更しました
しゃがみ強K	①クラッシュカウンター発生時のVゲージ増加量を100⇒120に変更しました ②攻撃持続を9F⇒5Fに変更しました ③空振り時の硬直を20F⇒22Fに変更しました ④ヒット・ガード時の硬直を20F⇒24Fに変更しました ※ヒット時の有利時間、ガード時の硬直差は変更ありません
ジャンプ中K	攻撃判定発生前のやられ判定を縮小しました
サイコフリッカー	発動に必要なボタンの連打回数を5⇒4回に変更しました

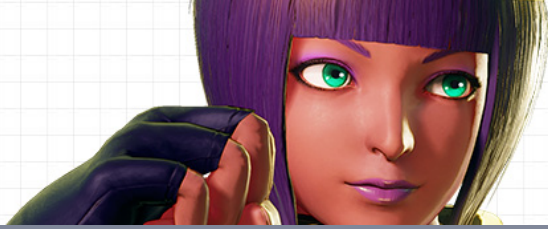
サイコアッパー	<ul style="list-style-type: none"> <li>①攻撃判定を前方に拡大しました</li> <li>②しゃがみ中Pからキャンセルで発動した際の前進距離を増加しました</li> </ul>
EXサイコアッパー	<ul style="list-style-type: none"> <li>①キャンセルで発動した際の前進距離を増加しました</li> <li>②キャンセルで発動した際の攻撃発生を16F⇒13Fに変更しました</li> <li>③技の動作中に攻撃を受けた際の被ダメージを1.2倍に変更しました</li> </ul>
EXサイコシュート	アンカーブースト (Vトリガー2) でキャンセル可能に変更しました
サイコナックル	<ul style="list-style-type: none"> <li>①アンカーブースト (Vトリガー2) でキャンセル可能に変更しました</li> <li>②スタン値を200⇒150に変更しました</li> </ul>
サイコアンカー・エア(Vスキル溜め版)	<ul style="list-style-type: none"> <li>①空中コンボカウントを緩和しました</li> <li>②特定の状況で2段目が外れることがあったため、ヒットしやすくなるように調整しました</li> </ul>
【VT1】サイコキャノン	Vトリガー発動時の暗転中に攻撃がヒットするように変更しました
【VT2】アンカーブースト	Vトリガー発動時の暗転中に攻撃がヒットするように変更しました
【VT2】ガイストアンカー・グラウンド	ヒット時に硬直が切れるまで無敵になるように変更しました
【VT2】ガイストアンカー・エア	<ul style="list-style-type: none"> <li>①攻撃発生を21F⇒16Fに変更しました</li> <li>②ヒット時の硬直を減少しました</li> <li>③ヒット時に硬直が切れるまで無敵になるように変更しました</li> <li>④1段目が低い位置でヒットした場合の浮きを変更しました</li> </ul>
サイコバラージ	ヒット時に攻撃持続終了まで無敵になるように変更しました



# ABIGAIL

スタン値	1075⇒1000に変更しました
各種ジャンプ	着地1F前の足元のやられ判定を下方向に拡大しました
アビシザー	新規特殊技を追加しました(🔴 + 🟡強 で発動)
立ち強P	<ul style="list-style-type: none"> <li>①ダメージを100⇒90に変更しました</li> <li>②クラッシュカウンター発生時のVゲージ増加量を150⇒120に変更しました</li> <li>③攻撃判定消失後、腕部分のやられ判定が消失するタイミングを4F遅くしました</li> </ul>

【VT1】 立ち強P	<ul style="list-style-type: none"> <li>①溜めなし版のみダメージを115⇒103に変更しました</li> <li>②クラッシュカウンター発生時のVゲージ増加量を150⇒120に変更しました</li> </ul>
しゃがみ強K	<ul style="list-style-type: none"> <li>①クラッシュカウンター発生時のVゲージ増加量を200(100+100)⇒150(75+75)に変更しました</li> <li>②2段目のみクラッシュカウンターした場合のVゲージ増加量を100⇒150に変更しました</li> </ul>
ジャンプ強K	<ul style="list-style-type: none"> <li>①ダメージを100⇒90に変更しました</li> <li>②攻撃判定発生前のやられ判定を拡大しました</li> </ul>
【通常/VT1】 アビブラスター	<ul style="list-style-type: none"> <li>①空振り時の硬直を5F増加しました</li> <li>②動作硬直中の足元のやられ判定を上方に拡大しました</li> <li>③攻撃判定消失後、足元のやられ判定が消失するタイミングを12F遅くしました</li> </ul>
アビゲイルスマッシュ（全強度）	投げ間合いを縮小しました
ギガントフープ（中・強版）	攻撃判定発生前のやられ判定を拡大しました
アバランシュプレス(通常版/EX版)	コンボカウントを緩和しました
バイエリアサンライズ	ナイトロチャージから最速のタイミングで派生する際、ボタン入力が1Fずれた場合でも発動するようにしました
ハンガビー(Vスキル 上・下段)	Vゲージ増加量を150⇒100に変更しました
ナイトロハンガビー（Vスキル 上・下段）	<ul style="list-style-type: none"> <li>①Vゲージ増加量を150⇒100に変更しました</li> <li>②EXナイトロチャージ派生版のVゲージ増加量を200⇒150に変更しました</li> <li>③ナイトロチャージから最速のタイミングで派生する際、ボタン入力が1Fずれた場合でも発動するようにしました</li> </ul>
【VT1】 マックスパワー	<ul style="list-style-type: none"> <li>①Vゲージのブロック数を2⇒3に変更しました</li> <li>②Vタイマーを3500F→2800Fに変更しました</li> <li>③対応技のVタイマー消費量を600F→500Fに変更しました</li> <li>④Vトリガー発動時の暗転中に攻撃がヒットするように変更しました</li> </ul>
【VT2】 ハイブリッドチャージ	Vトリガー発動時の暗転中に攻撃がヒットするように変更しました



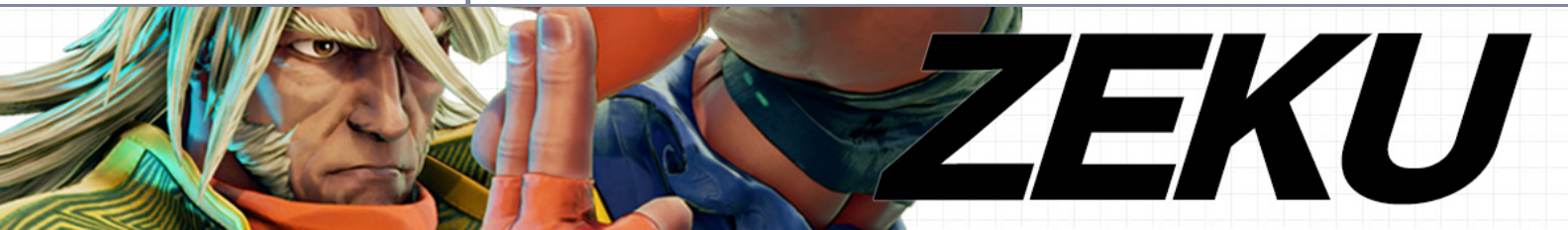
# MENAT

変更箇所

調整内容

後ろ受け身	受け身のモーションを調整しました
立ち弱P(素手)	①腕部分のやられ判定を上下方向に拡大しました ②腕部分のやられ判定が消えるタイミングを2F遅くしました
立ち弱P(水晶)	①攻撃持続を5F⇒4Fに変更しました ②硬直を7F⇒8Fに変更しました ※ヒット/ガード時の硬直差は変更ありません ③空振り時の硬直を3F増加しました ④攻撃持続の後半2Fの攻撃判定を後方に縮小しました ⑤腕部分のやられ判定を上下方向に拡大しました ⑥攻撃判定消失後、腕部分のやられ判定が消えるタイミングを5F遅くしました ⑦攻撃判定消失までガード待機判定が残るように変更しました
立ち中P(水晶)	①ガード時の硬直差を-11F⇒-8Fに変更しました ②ヒット時の硬直差を-5F⇒-3Fに変更しました
立ち強P(水晶)	①硬直を16F⇒19Fに変更しました ②ヒット時の硬直差を-3F⇒-6Fに変更しました ③ガード時の硬直差を-7F⇒-10Fに変更しました ④ダメージを90⇒80に変更しました
立ち強P(素手)	クラッシュカウンター非対応技に変更しました
立ち弱K	攻撃判定消失後、足の部分のやられ判定が消えるタイミングを4F遅くしました
立ち強K(水晶)	①根元部分でクラッシュカウンター発生時のVゲージ増加量を150⇒120に変更しました ②水晶部分でクラッシュカウンター発生時のVゲージ増加量を100⇒120に変更しました
立ち強K(素手)	クラッシュカウンター発生時のVゲージ増加量を150⇒120に変更しました
しゃがみ弱P(水晶)	①攻撃持続の後半2Fの攻撃判定を後方に縮小しました ②攻撃判定消失後、腕部分のやられ判定が消えるタイミングを3F遅くしました ③空振り時の硬直を3F増加しました
しゃがみ強K(素手・水晶)	クラッシュカウンター発生時のVゲージ増加量を100⇒120に変更しました
弱EXソウルスフィア	ダメージを30(20+10)⇒60(30+30)に変更しました
強EXソウルスフィア	水晶射出後の攻撃判定を拡大しました

【VT1】ジェフティの知恵	<ul style="list-style-type: none"> <li>①ダウン状態・吹き飛びやられから復帰した直後に攻撃判定を出せないように変更しました</li> <li>②Vゲージのブロック数を2⇒3に変更しました</li> <li>③Vトリガー発動時の暗転中に攻撃がヒットするように変更しました</li> </ul>
【VT2】ジェフティの預言	Vトリガー発動時の暗転中に攻撃がヒットするように変更しました
【VT2】ジェフティの審判	コマンドの成立判定が他の必殺技と異なっていたため、同じになるよう修正しました
水晶の挙動について	特定条件下でザンギエフのCAを受けた際に、水晶が戻ってこなくなる現象を修正しました



[老]釣鐘落とし(前投げ)	投げ後に行動可能となるタイミングを2F早くしました
[老]立ち強P	クラッシュカウンター非対応技に変更しました
[老]立ち強K	クラッシュカウンター発生時のVゲージ増加量を150⇒120に変更しました
[老]しゃがみ弱K	攻撃判定消失後、前方にやられ判定が残る時間を減少しました
[老]しゃがみ中P	攻撃発生前のやられ判定を後方に縮小しました
[老]しゃがみ強P	クラッシュカウンター発生時のVゲージ増加量を150⇒120に変更しました
[老]しゃがみ中K	やられ判定の位置を見た目に合わせて後方に下げました
[老]しゃがみ強K	<ul style="list-style-type: none"> <li>①攻撃判定を前方に拡大しました</li> <li>②クラッシュカウンター発生時のVゲージ増加量を100⇒120に変更しました</li> </ul>
[老]弱武神俱羅無・刻	飛び道具部分ガード時の硬直差を-6F⇒-3Fに変更しました
[老]中武神俱羅無・刻	<ul style="list-style-type: none"> <li>①打撃部分がヒットしなかった場合の全体動作を50F⇒48Fに変更しました</li> <li>②打撃部分ガード時の硬直差を-6F⇒-4Fに変更しました</li> <li>③飛び道具部分ガード時の硬直差を-8F⇒-4Fに変更しました</li> <li>④飛び道具部分ヒット時の宿命キャンセル可能なタイミングを2F早くしました</li> </ul>

変更箇所	調整内容
[老]強武神俱羅無・刻	①空振り時の全体動作を55F⇒50Fに変更しました ②打撃部分ガード時の硬直差を-6F⇒-2Fに変更しました ③飛び道具部分ガード時の硬直差を-9F⇒-5Fに変更しました
[老]中武神俱羅無・蛮	①攻撃持続1F目の攻撃判定を前方に拡大しました ②ダメージを120⇒110に変更しました
[老]EX武神俱羅無・蛮	技の動作中に攻撃を受けた際の被ダメージを1.2倍に変更しました
[老]EX武神俱羅無・狄	①飛び道具判定のみがヒットした時の浮きを増加しました ②武神俱羅無・狄（通常版）からキャンセル発動可能に変更しました
[老]EX武神麒麟脚	攻撃判定を下方向に拡大しました
[老]梟(Vスキル)	①武神俱羅無・狄（通常版）からキャンセル発動可能に変更しました ②キャンセル版の攻撃判定を拡大しました
[老]通し(Vリバーサル)	①前進距離を増加しました ②ダメージを60⇒40に変更しました
[老]【VT2】迦楼羅天斬（発動版）	①投げ・飛び道具・空中攻撃に対する無敵時間が、攻撃判定の持続終了まで継続するように変更しました ②攻撃がヒットした際、着地時に飛び道具無敵が継続するように変更しました
[老]【VT2】迦楼羅天斬（必殺技版）	①攻撃発生を15F⇒10Fに変更しました ②投げ・飛び道具・空中攻撃に対する無敵時間が、攻撃判定の持続終了まで継続するように変更しました ③攻撃がヒットした際、着地時に飛び道具無敵が継続するように変更しました
[若]その場受け身/後ろ受け身	受け身のモーションを調整しました
[若]バックステップ	やられ判定が下がり始めるタイミングを早くしました
[若]立ち強P	①ガード時の硬直差を-2F⇒-3Fに変更しました ②攻撃判定消失後のやられ判定を前方に拡大し、消えるタイミングを2F遅くしました
[若]しゃがみ強P	クラッシュカウンター発生時のVゲージ増加量を150⇒120に変更しました
[若]しゃがみ強K	クラッシュカウンター発生時のVゲージ増加量を100⇒120に変更しました
[若]EX疾駆け	各必殺技へ派生できるタイミングを1F早くしました
[若]崩山斗（全強度）	ガードストップを4F増加しました

[若]強崩山斗	<ul style="list-style-type: none"> <li>①ヒット時の浮きを3F延長しました</li> <li>②宿命でキャンセル可能なタイミングを4F早くしました</li> <li>③宿命キャンセルした場合の硬直を4F減少しました</li> </ul>
[若]宿命	強崩山斗からキャンセルして発動した場合硬直が4F減るよう変更しました
[若]通し(Vリバーサル)	<ul style="list-style-type: none"> <li>①前進距離を増加しました</li> <li>②ダメージを60⇒40に変更しました</li> </ul>
[若]【VT2】迦楼羅天斬（発動版）	<ul style="list-style-type: none"> <li>①投げ・飛び道具・空中攻撃に対する無敵時間が、攻撃判定の持続終了まで継続するように変更しました</li> <li>②攻撃がヒットした際、着地時に飛び道具無敵が継続するように変更しました</li> </ul>
[若]【VT2】迦楼羅天斬（必殺技版）	<ul style="list-style-type: none"> <li>①攻撃発生を15⇒10Fに変更しました</li> <li>②投げ・飛び道具・空中攻撃に対する無敵時間が、攻撃判定の持続終了まで継続するように変更しました</li> <li>③攻撃がヒットした際、着地時に飛び道具無敵が継続するように変更しました</li> </ul>



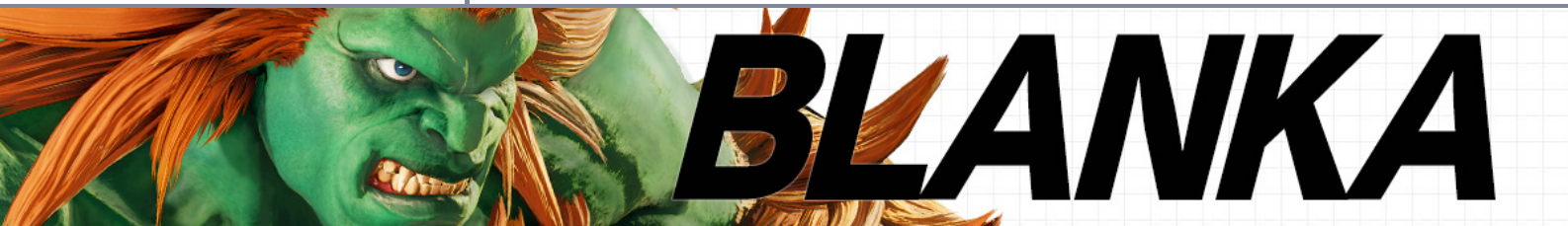
# SAKURA

セーラーフライ(空中投げ)	特定の状況下でヒット後に追撃できてしまっていた為、相手側のやられモーションを変更して追撃が出来ないようにしました
立ち中K	空振り時の硬直を19F⇒15Fに変更しました
立ち強K	クラッシュカウンター発生時のVゲージ増加量を150⇒120に変更しました
しゃがみ中P	ガード時の硬直差を+1F⇒+2Fに変更しました
しゃがみ強P	<ul style="list-style-type: none"> <li>①硬直を26F⇒23Fに変更しました</li> <li>②ヒット時の硬直差を-5F⇒-2Fに変更しました</li> <li>③ガード時の硬直差を-8F⇒-5Fに変更しました</li> </ul>
しゃがみ中K	攻撃発生を7F⇒6Fに変更しました
しゃがみ強K	<ul style="list-style-type: none"> <li>①攻撃発生を10F⇒9Fに変更しました</li> <li>②クラッシュカウンター発生時のVゲージ増加量を100⇒120に変更しました</li> </ul>
中咲桜拳	<ul style="list-style-type: none"> <li>①攻撃発生を13F⇒9Fに変更しました</li> <li>②吹き飛びを減少しました</li> </ul>



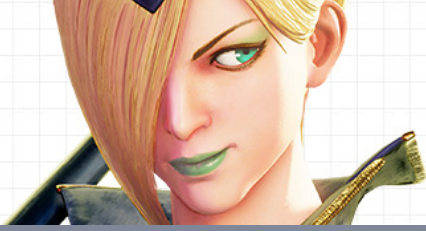
強咲桜拳	攻撃発生を17F⇒14Fに変更しました
EX咲桜拳	技の動作中に攻撃を受けた際の被ダメージを1.2倍に変更しました
【VT2】咲桜拳	①技の動作中に攻撃を受けた際の被ダメージを1.2倍に変更しました ②1～4HIT目までの攻撃を受け身不能に変更しました
波動拳	①攻撃発生を17F⇒15Fに変更しました ②全体動作を48Fに変更しました ※ヒット/ガード時の硬直差は変更ありません ③攻撃判定発生前の腕部分のやられ判定を削除しました
波動拳(溜め版)	攻撃判定発生前の腕部分のやられ判定を削除しました
EX波動拳	①Vトリガーキャンセルのタイミングを2F早くしました ②Vトリガーキャンセルした際の有利時間を5F増加しました ③攻撃判定発生前の腕部分のやられ判定を削除しました
【VT1】波動拳	①コンボカウントを緩和しました ②ヒットバックを拡大しました ③攻撃判定発生前の腕部分のやられ判定を削除しました ④Vタイマー消費量を500F⇒800Fに変更しました
【VT1】波動拳(溜め版)	攻撃判定発生前の腕部分のやられ判定を削除しました
中春風脚	ダメージを70⇒80に変更しました
強春風脚	ヒットバックを減少しました
【VT2】春風脚	攻撃発生を13F⇒12Fに変更しました
【VT1】天仰波動拳	①始動技として空中ヒットさせた際のコンボ制限を緩和しました ②追撃性能を制限しました
EX天仰波動拳	①ヒット時の吹き飛び方を変更しました ②ヒット時の吹き飛び時間を増加しました
桜華脚(Vスキル)	ガード硬直を3F増加しました
【VT1】春嵐	①効果時間を2000F⇒3000Fに変更しました ②Vトリガー発動時の暗転中に攻撃がヒットするように変更しました

【VT1】 萌芽掌	<ul style="list-style-type: none"> <li>①ヒット時の硬直差を+6F⇒+9Fに変更しました</li> <li>②ガード時の硬直差を+2F⇒+5Fに変更しました</li> <li>③ダメージを60⇒80に変更しました</li> <li>④スタン値を120⇒150に変更しました</li> <li>⑤Vタイマーを500F消費するように変更しました</li> </ul>
【VT2】 桜旋風	Vトリガー発動時の暗転中に攻撃がヒットするように変更しました
【通常/VT1】 桜の雨	咲桜拳キャンセル版の攻撃判定を上方向に拡大しました



立ち強P	<ul style="list-style-type: none"> <li>①クラッシュカウンター発生時のVゲージ増加量を150⇒120に変更しました</li> <li>②攻撃発生を11F⇒10Fに変更しました</li> </ul>
立ち強K	<ul style="list-style-type: none"> <li>①クラッシュカウンター非対応技に変更しました</li> <li>②ヒット時の硬直差を+3F⇒+6Fに変更しました</li> <li>③ガード時の硬直差を-5F⇒-4Fに変更しました</li> <li>④ヒットバックを拡大しました</li> <li>⑤ガードバックを拡大しました</li> </ul>
しゃがみ強P	クラッシュカウンター発生時のVゲージ増加量を150⇒120に変更しました
しゃがみ中K	動作の1F目をサプライズフォワード/サプライズバックでキャンセル可能に変更しました
しゃがみ強K	<ul style="list-style-type: none"> <li>①クラッシュカウンター発生時のVゲージ増加量を100⇒120に変更しました</li> <li>②腕付近のやられ判定を上方向に拡大しました</li> </ul>
アマゾンリバーラン	<ul style="list-style-type: none"> <li>①硬直を27F⇒25Fに変更しました</li> <li>②ヒット時の有利時間を2F増加しました</li> <li>③ガード時の硬直差を-16F⇒-14Fに変更しました</li> </ul>
レイジングバッシュ	2段目ヒット時のみ、サプライズフォワード/サプライズバックでキャンセル可能に変更しました
サプライズバック	全体動作を3F減少しました
ローリングアタック	スタン値を200⇒150に変更しました

EXバックステップローリング	<ul style="list-style-type: none"> <li>①攻撃持続8F目までの攻撃判定が地上ヒットした際に相手がダウンするよう変更しました</li> <li>②攻撃持続8F目までの攻撃判定が空中ヒットした際の浮きを高くしました</li> <li>③攻撃持続8F目までの攻撃判定がヒットした際の2ヒット目の攻撃判定発生タイミングを変更しました</li> <li>④ダメージを130⇒100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コンボカウントを制限しました</li> <li>⑦ワイルドリフトからキャンセルで発動した場合の、前方移動操作での移動量を増加しました</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120⇒80に変更しました</li> <li>②スタン値を200⇒150に変更しました</li> </ul>
強バーチカルローリング	上方向のやられ判定を縮小しました
EXバーチカルローリング	技の動作中に攻撃を受けた際の被ダメージを1.2倍に変更しました
【VT1】バーチカルローリング	技の動作中に攻撃を受けた際の被ダメージを1.2倍に変更しました
ワイルドリフト(Vスキル)	ヒット時のみ、必殺技でキャンセル可能に変更しました
【VT1】ジャングルダイナモ	<ul style="list-style-type: none"> <li>①Vゲージのブロック数を3⇒2に変更しました</li> <li>②Vタイマーを4000F⇒2000Fに変更しました</li> <li>③対応技のVタイマー消費量を1500F⇒600Fに変更しました</li> </ul>
【VT1】ローリングアタック	ダメージを120⇒100に変更しました
【VT1】バーチカルローリング	ダメージを140⇒120に変更しました
【VT1】バックステップローリング	<ul style="list-style-type: none"> <li>①ダメージを130⇒100に変更しました</li> <li>②ワイルドリフトからキャンセルで発動した場合の、前方移動操作での移動量を増加しました</li> <li>③コンボカウントを制限しました</li> </ul>
【VT1】エレクトリックサンダー	<ul style="list-style-type: none"> <li>①スタン値を230⇒200に変更しました</li> <li>②ガード時の硬直差を+2F⇒-2Fに変更しました</li> </ul>
【VT1】グラウンドシェイブローリング	<ul style="list-style-type: none"> <li>①ダメージを180(30×6)⇒155(30+25×5)に変更しました</li> <li>②スタン値を300(50×6)⇒240(40×6)に変更しました</li> <li>③最大溜め版のダメージを40+220(40×4+60)⇒30+170(30×4+50)に変更しました</li> <li>④最大溜め版のスタン値を60+300(60×5)⇒50+250(50×5)に変更しました</li> </ul> <p>※①②は画面端で初段から全段ヒットさせた場合の値です  ※③④は最大溜め派生時の溜め動作+突進動作を全段ヒットさせた場合の値です</p>



# FALKE

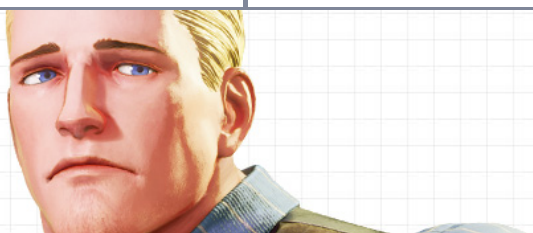
変更箇所

調整内容

ヴァイントシュトース(空中投げ)	投げ間合いを拡大しました
立ち弱P	①ヒット時の硬直差を+3F⇒+4Fに変更しました ②ヒットバックを拡大しました ③ガードバックを拡大しました
しゃがみ弱P	①攻撃判定消失後、棒部分のやられ判定が消失するタイミングを3F遅くしました ②ヒットバックを縮小しました
しゃがみ中P	①ダメージを60⇒70に変更しました ②攻撃発生を10F⇒9Fに変更しました ③硬直を20F⇒18Fに変更しました ④ヒット時の硬直差を+2F⇒+4Fに変更しました ⑤ガード時の硬直差を-4F⇒-2Fに変更しました ⑥サイコングリフでキャンセル可能な時間を5F増加しました
しゃがみ強P	①ダメージを90⇒80に変更しました ②硬直を25F⇒27Fに変更しました ③ガード時の硬直差を-6F⇒-8Fに変更しました ※ヒット時の硬直差は変更ありません ④攻撃判定を拡大しました ⑤ヒットバックを縮小しました ⑥攻撃動作中、キャラクターの前方に出ているやられ判定の高さを下げました
しゃがみ強K	クラッシュカウンター発生時のVゲージ増加量を100⇒120に変更しました
ジャンプ強P	攻撃持続を2F⇒3Fに変更しました
ブラウクラレ	①ガード時の硬直差を+2F⇒+3Fに変更しました ②攻撃判定を前方に拡大しました ③各種必殺技・CA・Vスキルでのキャンセルを不可能に変更しました
ルフトヤークト	①ヒット/ガード時にレバー入力で跳ね返る方向を選べるように変更しました ②ヒット/ガード時に前方への移動値を削除しました ③ヒット/ガード後にサイコフェーダー、サイコイエーガーでキャンセル可能に変更しました ④ヒット/ガード時の落下速度を速めました ⑤1or3+中Kでも発動可能に変更しました
サイコシュピツェ	①サイコングリフでキャンセル可能な時間を5F増加しました ②棒部分のやられ判定を下方向に縮小しました

サイコクーゲル	<ul style="list-style-type: none"> <li>①ダメージを80⇒60に変更しました</li> <li>②攻撃発生を13F⇒16Fに変更しました</li> <li>③ヒット時の硬直差を+1F⇒+7Fに変更しました</li> <li>④ガード時の硬直差を-3F⇒+2Fに変更しました</li> <li>⑤出始めの攻撃判定を後方に縮小しました</li> <li>⑥ヒットバックを縮小しました</li> <li>⑦ガードバックを拡大しました</li> </ul>
サイコカノーネ	<ul style="list-style-type: none"> <li>①攻撃発生を25F⇒24Fに変更しました</li> <li>②全体動作を55F⇒54Fに変更しました</li> <li>③攻撃持続1～2F目の攻撃判定を横方向に縮小しました</li> <li>④攻撃持続3F目以降の攻撃判定を内側に拡大しました</li> <li>⑤攻撃持続3F目以降のヒットストップとガードストップを2F増加しました</li> <li>※密着でヒット/ガードさせた際の硬直差は変更ありませんが、攻撃持続3F目以降をヒット/ガードさせた際の硬直差が変更されています</li> <li>⑥Vトリガー2発動時専用技のキャンセルタイミングを2F遅らせました</li> <li>⑦飛び道具を回避しやすくなるように動作後半のやられ判定を調整しました</li> </ul>
サイコフェーダー	ダメージを60⇒80に変更しました
サイコシュナイデ	<ul style="list-style-type: none"> <li>①2段目の攻撃持続を2F⇒3Fに変更しました</li> <li>②攻撃動作中のみ押し当たり判定を縦に縮小しました</li> <li>③通常技からキャンセルした際前進するように変更しました</li> </ul>
EXサイコシュナイデ	<ul style="list-style-type: none"> <li>①技の動作中に攻撃を受けた際の被ダメージを1.2倍に変更しました</li> <li>②攻撃動作中のみ押し当たり判定を縦に縮小しました</li> <li>③通常技からキャンセルした際前進するように変更しました</li> <li>④3段目のコンボカウントを緩和しました</li> </ul>
サイコトロンベ(Vスキル)	<ul style="list-style-type: none"> <li>①動作開始から攻撃発生時まで一部のやられ判定を飛び道具無敵に変更しました</li> <li>②飛び道具を相殺した際にVゲージが増加するように変更しました</li> <li>③飛び道具を相殺した際に動作硬直が短縮されるように変更しました</li> <li>④通常技からキャンセルした際前進するように変更しました</li> <li>⑤通常技からキャンセルした際全段ヒットしやすくなるように変更しました</li> </ul>
【VT2】サイコトロンベ(Vスキル)	<ul style="list-style-type: none"> <li>①動作開始から攻撃発生時まで一部のやられ判定を飛び道具無敵に変更しました</li> <li>②ダメージを70⇒60に変更しました</li> <li>③通常技からキャンセルした際前進するように変更しました</li> <li>④通常技からキャンセルした際全段ヒットしやすくなるように変更しました</li> </ul>
【VT1】シュテルケン	Vトリガー発動時の暗転中に攻撃がヒットするように変更しました
【VT1】サイコシュロート	<ul style="list-style-type: none"> <li>①押し当たり判定を前方に拡大しました</li> <li>②画面端で相手との距離が近い時に、ファルケが後ろに下がるよう変更しました</li> </ul>



<p>【VT2】サイコアングリフ</p>	<p>①Vゲージのブロック数を3⇒2に変更しました          ②Vタイマーを4000F⇒3000Fに変更しました          ③特殊技、必殺技からキャンセルした際の攻撃発生を暗転後3F⇒暗転後1Fに変更しました          ④硬直を41F⇒31Fに変更しました          ⑤ガード時の硬直差を-42F⇒-28Fに変更しました          ⑥初段の攻撃判定を横に拡大しました          ⑦Vトリガー発動時の暗転中に攻撃がヒットするように変更しました</p>
<p>【VT2】サイコシュトゥルム</p>	<p>ガードバックを拡大しました</p>
<p>【VT2】サイコクリンゲ</p>	<p>①着地硬直を8F⇒5Fに変更しました          ※地上ヒット/ガード時の硬直差は変更ありません          ②空中ヒット時の浮きを調整しました          ③攻撃持続1F目の攻撃判定を、地上の相手に当たらないよう変更しました</p>

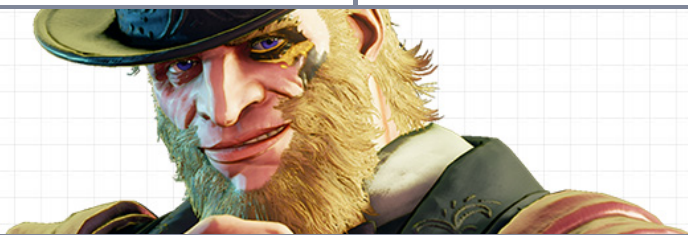


# CODY

<p>前歩き</p>	<p>移動速度を上昇しました</p>
<p>トラッシュアウト（前投げ）</p>	<p>ダメージを120⇒130に変更しました</p>
<p>クライムスルー(後投げ)</p>	<p>①ダメージを120⇒150に変更しました          ②スタン値を150⇒200に変更しました</p>
<p>立ち中P</p>	<p>①攻撃判定発生前の前方に出ているやられ判定を飛び道具無敵に変更しました          ②攻撃判定発生前のやられ判定を縮小しました          ③腕部分のやられ判定を下方向に縮小しました          ④ガード時の硬直差を-2F⇒±0Fに変更しました</p>
<p>立ち弱K</p>	<p>①攻撃判定を横方向に縮小しました          ②攻撃判定消失後のやられ判定が消えるタイミングを3F遅くしました</p>
<p>立ち強K</p>	<p>クラッシュカウンター発生時のVゲージ増加量を150⇒120に変更しました</p>
<p>しゃがみ弱P</p>	<p>腕部分のやられ判定を上方向に拡大しました</p>
<p>しゃがみ中P</p>	<p>①ガードバックを縮小しました          ②ヒットバックを縮小しました          ③足部分のやられ判定を縮小しました          ④空振り時の硬直を2F増加しました</p>
<p>しゃがみ強P</p>	<p>攻撃判定発生前のやられ判定を縮小しました</p>

しゃがみ中K	<ul style="list-style-type: none"> <li>①ガード時の硬直差を-2F⇒+1Fに変更しました</li> <li>②ヒット時の硬直差を+2F⇒+3F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>④VTキャンセルのタイミングを1F遅くしました</li> </ul>
しゃがみ強K	<ul style="list-style-type: none"> <li>①攻撃判定発生後のモーションを変更し、それに合わせてやられ判定を変更しました</li> <li>②ガード時の硬直差を-12F⇒-14Fに変更しました</li> <li>③ヒット時の有利時間を1F増加しました</li> <li>④攻撃判定発生前のやられ判定を拡大しました</li> <li>⑤クラッシュカウンター発生時のVゲージ増加量を100⇒120に変更しました</li> </ul>
ジャンプ強P	<ul style="list-style-type: none"> <li>①攻撃判定を見た目に合わせて変更しました</li> <li>②やられ判定を縮小しました</li> </ul>
ジャンプ強K	やられ判定を調整し、下方向に強くしました
スリップジャブ	<ul style="list-style-type: none"> <li>①硬直を15F⇒17Fに変更しました</li> <li>②ヒット時の硬直差を±0F⇒-2Fに変更しました</li> <li>③ガード時の硬直差を-4F⇒-6Fに変更しました</li> <li>④ガードストップを増加しました</li> </ul>
クラックコンビネーション(Vスキル)	Vゲージ増加量を30⇒50に変更しました ※リカバリアブルダメージが発生した際の増加量に変更していません
ゾクナックル	ヒット時の硬直差を+2F⇒+3Fに変更しました
EXゾクナックル	初段の攻撃判定を下方向に縮小しました
弱ラフィアンキック	攻撃持続最終Fの攻撃判定を上方向に拡大しました
中ラフィアンキック	<ul style="list-style-type: none"> <li>①攻撃持続を3F⇒4F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> </ul>
強ラフィアンキック	攻撃判定発生前のやられ判定を縮小しました
EXラフィアンキック	<ul style="list-style-type: none"> <li>①攻撃判定を前方に拡大しました</li> <li>②攻撃持続を4F⇒5Fに変更しました</li> <li>③ガード時の硬直差を-7F⇒-12Fに変更しました</li> </ul>
トルネードスイープ	攻撃判定を後方に拡大しました
EXトルネードスイープ	<ul style="list-style-type: none"> <li>①飛び道具の相殺可能数を2⇒3に変更しました</li> <li>※ヒット数に変更はありません</li> <li>②弾速を遅くしました</li> </ul>

ダブルキック(Vスキル)	<p>①無敵時間を2段目の攻撃判定発生後まで延長しました          ②2段目の攻撃判定を見た目に合わせて拡大しました          ③Vゲージ増加量を30⇒50に変更しました          ※リカバリアブルダメージが発生した際の増加量を変更していません</p>
【VT1】 サイドアーム	<p>①中攻撃(ナイフ)のVタイマー消費量を100F⇒80Fに変更しました          ②強攻撃(ナイフ)のVタイマー消費量を200F⇒150Fに変更しました          ③バーストショット (  中  ) のVタイマー消費量を200F⇒300Fに変更しました          ④中/強攻撃 (ナイフ) のコンボカウントを緩和しました</p>
【VT1】 立ち弱P	1F目に相手の方へ振り向くように変更しました
【VT1】 しゃがみ弱P	1F目に相手の方へ振り向くように変更しました
【VT1】 しゃがみ強P	攻撃持続2F目の攻撃判定を拡大しました
【VT1】 リロード	<p>①スナイプショット/アンチエアスナイプショットから空振りキャンセル可能に変更しました          ②スナイプショット/アンチエアスナイプショットから最速でキャンセルする際に先行入力が効くように変更しました</p>
【VT2】 しゃがみ強P	攻撃発生を10F⇒9Fに変更しました
【VT2】 ジェントルスイング	<p>①攻撃判定・飛び道具反射判定・ビーンボールを打ち出す判定を全て持続3F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</p>
【VT2】 ジェントルアッパースイング	<p>①攻撃発生を15F→12Fに変更しました          ②攻撃判定を前方に拡大しました          ③攻撃判定発生後のキャラクターの前方に出ているやられ判定が消えるタイミングを早くしました          ④ヒット時にジェントルスイングでキャンセル可能に変更しました</p> <p>※上記①～④の調整は、ビーンボールからのキャンセル版には対応していません</p>
クリミナルパニッシャー	ヒット時に押し当たり判定及び攻撃判定が拡大するよう変更しました



体力	1000⇒1025に変更しました
----	------------------



しゃがみ強K	<ul style="list-style-type: none"> <li>①クラッシュカウンター発生時のVゲージ増加量を100⇒120に変更しました</li> <li>②攻撃判定を後方に拡大しました</li> <li>③通常ヒット時の有利時間を4F増加しました</li> </ul>
ワイルドプレジデント	クラッシュカウンター発生時のヒットバックを縮小しました
地球人民に告ぐ	しゃがみ強K、G・スマッシュ・アンダーから派生させた際のやられ判定を前方に拡大しました
【VT1】G・スマッシュ・オーバー	初段ヒット時、押し当たり判定が上方に拡大するように変更しました
【Lv3/EX/VT1】G・スピンキック	初段ヒット後の動作中を飛び道具無敵に変更しました
EX G・スマッシュ・アンダー	ヒット時の有利時間を5F増加しました
【VT2】デンジャープレジデント	Vタイマーを2000F⇒3000Fに変更しました
【VT2】G・エクスプロージョン	Vタイマー消費量を1000F⇒1500Fに変更しました
【VT2】G・レイジ	<ul style="list-style-type: none"> <li>①Vタイマー消費量を下記の通り変更しました 発動時：1000F⇒1500F 投げ成立時：1000F⇒1500F</li> <li>②アーマー判定を攻撃判定発生まで継続するように変更しました</li> </ul>



前ステップ	<ul style="list-style-type: none"> <li>①全体動作を21F⇒20Fに変更しました</li> <li>②モーションの変更を行いました</li> </ul>
後ろステップ	全体動作を28F⇒24Fに変更しました
立ち弱P	しゃがみ状態にヒットする攻撃判定を前方に拡大しました
立ち強P	ヒットバックを縮小しました

立ち強K	<ul style="list-style-type: none"> <li>①初段の攻撃発生を7F⇒8Fに変更しました</li> <li>※2段目は変更ありません</li> <li>②初段をVトリガー発動でのみキャンセル可能にしました</li> <li>③初段がヒットし、2段目が当たらなかった時にVトリガーキャンセルできないように変更しました</li> <li>④2段目のみヒットした際のダメージを90⇒80に変更しました</li> <li>⑤2段目のみヒットした時のヒットバックを減少しました</li> <li>⑥2段目をVトリガーキャンセルした際の有利時間を5F増加しました</li> </ul>
しゃがみ強P	<ul style="list-style-type: none"> <li>①攻撃発生を11F⇒10Fに変更しました</li> <li>②硬直を18F⇒19Fに変更しました</li> <li>※ヒット/ガード時の硬直差は変更ありません</li> <li>③ヒットバックを縮小しました</li> </ul>
しゃがみ中K	攻撃発生を10F⇒9Fに変更しました
しゃがみ強K	クラッシュカウンター発生時のVゲージ増加量を100⇒120に変更しました
ジャンプ中P	2段目空中ヒット時の吹き飛び時間を増加しました
ジャンプ強K	胴体部分のやられ判定を縮小しました
ステップローキック	空キャンセル可能なタイミングを15F～18F⇒18Fに変更しました
タイガーショット	<ul style="list-style-type: none"> <li>①空中ヒット時の吹き飛びを減少しました</li> <li>②空中ヒット時の吹き飛び時間を増加しました</li> <li>③攻撃判定を上方向に拡大しました</li> <li>④攻撃判定発生時の相殺判定を横方向に縮小し、上方向に拡大しました</li> <li>⑤【弱・中】版のみ、弾速を遅くしました</li> <li>⑥削りダメージを10⇒12に変更しました</li> </ul>
EXタイガーショット	<ul style="list-style-type: none"> <li>①攻撃判定を上方向に拡大しました</li> <li>②攻撃判定発生時の相殺判定を上方向に拡大しました</li> </ul>
グランドタイガーショット	<ul style="list-style-type: none"> <li>①上半身部分の飛び道具無敵の時間を5F延長しました</li> <li>②空中ヒット時の吹き飛びを減少しました</li> <li>③空中ヒット時の吹き飛び時間を増加しました</li> <li>④【弱・中】版のみ、弾速を遅くしました</li> <li>⑤ガードバックを縮小しました</li> </ul>
タイガーアッパーカット（全強度）	ステップハイキック、ステップローキックから空キャンセルした際に発生が1F早くなるように変更しました
強タイガーアッパーカット	1F～16Fに空中判定の攻撃に対する無敵を付与しました
強タイガーアッパーカット（Vスキル版）	1F～16Fに空中判定の攻撃に対する無敵を付与しました

EXタイガーアッパーカット	技の動作中に攻撃を受けた際の被ダメージを1.2倍に変更しました
EXタイガーアッパーカット (Vスキル版)	①ヒット時の吹き飛びを増加しました ②ヒット時の吹き飛び時間を増加しました ③ヒット時の着地硬直を軽減しました ④技の動作中に攻撃を受けた際の被ダメージを1.2倍に変更しました
【VT1】 タイガーチャージ	①タイガーショットからキャンセルした際のヒット/ガード硬直差を +25F/+24F ⇒ +27F/+26F に変更しました ②グラウンドタイガーショットからキャンセルした際のヒット/ガード硬直差を +23F/+19F ⇒ +27F/+23F に変更しました
【VT1】 タイガーキャノン	ガード時の硬直差を-2F⇒+2Fに変更しました
【VT2】 タイガーラッシュ	ヒット時の吹き飛びを減少しました