

ADJUSTMENTS

ARCADE EDITION Ver.

2018.03.06 更新

以下の技に関して補正值に関する情報を付記しました

【不足追加のあった項目】

■いぶき

- ・六尺焙烙玉(Vトリガー)

④Vタイマーを消費して発動した六尺焙烙玉をコンボ途中で組み込んだ際に2技分の補正がかかるように変更しました

■ユリアン

- ・エイジスリフレクター (Vトリガー)

②Vタイマーを消費して発動したエイジスリフレクターをコンボ途中で組み込んだ際に2技分の補正がかかるように変更しました

2018.02.02 更新

攻撃判定・やられ判定の変更にに関して旧Verと比較して拡大・縮小いずれかの表現に変更しました。

【不足追加のあった項目】

■かりん

- ・立ち強P

⑤硬直を19F⇒22Fに変更しました

※ヒット時の硬直差は変更しておりません

※ガード時の硬直差を-2F⇒-5Fに変更しました

■ミカ

- ・ジャンプ強K

②攻撃判定を縮小しました

■ジュリ

- ・虚裂蹴(立ち中P > ←or→+立ち強P)

ガード時キャンセル不可にしました

【削除した項目】

■キャミイ

- ・ジャンプ強P

①攻撃判定を変更しました

■かりん

- ・ジャンプ強P

①攻撃判定を変更しました

■ユリアン

- ・立ち強P

②やられ判定を変更しました

- ・しゃがみ弱P

①攻撃判定を変更しました

■豪鬼

- ・立ち弱P

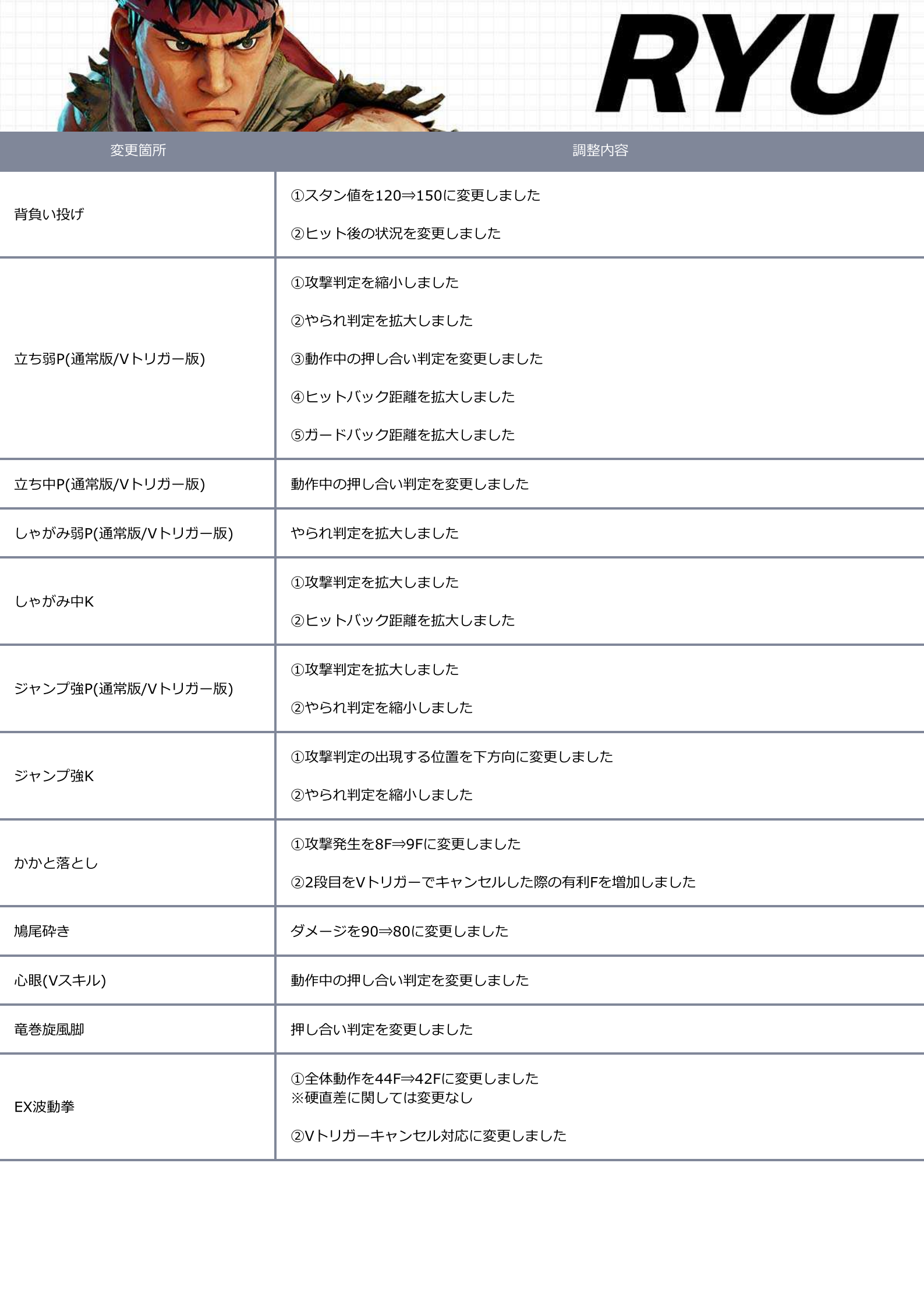
①攻撃判定を変更しました

- ・しゃがみ中P

- ①攻撃判定を変更しました
 - コーリン
 - ・立ち弱P
- ②やられ判定を変更しました
 - アビゲイル
 - ・通常投げ
- 投げスカリのやられ判定を変更しました
 - ・しゃがみ中P
- ②やられ判定を変更しました

全ファイター共通

変更箇所	調整内容
Vトリガー発動時の補正について	発動時のコンボ補正値を1技⇒2技に変更しました
通常投げ	攻撃持続を2F⇒3Fに変更しました



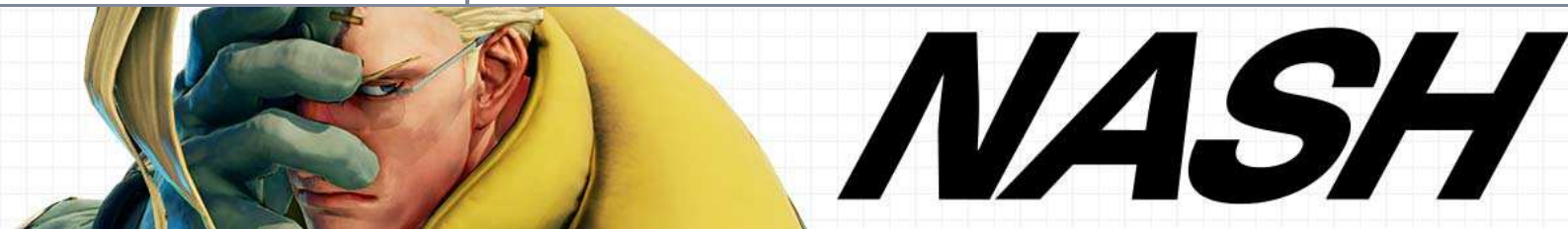
変更箇所	調整内容
背負い投げ	①スタン値を120⇒150に変更しました ②ヒット後の状況を変更しました
立ち弱P(通常版/Vトリガー版)	①攻撃判定を縮小しました ②やられ判定を拡大しました ③動作中の押し合い判定を変更しました ④ヒットバック距離を拡大しました ⑤ガードバック距離を拡大しました
立ち中P(通常版/Vトリガー版)	動作中の押し合い判定を変更しました
しゃがみ弱P(通常版/Vトリガー版)	やられ判定を拡大しました
しゃがみ中K	①攻撃判定を拡大しました ②ヒットバック距離を拡大しました
ジャンプ強P(通常版/Vトリガー版)	①攻撃判定を拡大しました ②やられ判定を縮小しました
ジャンプ強K	①攻撃判定の出現する位置を下方方向に変更しました ②やられ判定を縮小しました
かかと落とし	①攻撃発生を8F⇒9Fに変更しました ②2段目をVトリガーでキャンセルした際の有利Fを増加しました
鳩尾碎き	ダメージを90⇒80に変更しました
心眼(Vスキル)	動作中の押し合い判定を変更しました
竜巻旋風脚	押し合い判定を変更しました
EX波動拳	①全体動作を44F⇒42Fに変更しました ※硬直差に関しては変更なし ②Vトリガーキャンセル対応に変更しました

変更箇所	調整内容
V波動拳	①波動拳の全体動作を一律42Fに統一しました ※硬直差に関しても全て同じ値に統一しました ②レベル1のダメージを70⇒80に変更しました ③レベル1のガード時の硬直差を-6F⇒-2Fに変更しました ④レベル2のガード時の硬直差を-4F⇒±0Fに変更しました ⑤レベル2のダメージを90⇒100に変更しました ⑥レベル3のダメージを120⇒130に変更しました
VEX波動拳	全体動作を43F⇒40Fに変更しました ※硬直差に関しては変更なし
V昇龍拳	空中コンボのカウントを緩和しました
VEX昇龍拳	①スタン値を250⇒200に変更しました ②空中コンボのカウントを緩和しました
上段足刀蹴り	新規追加技として上段足刀蹴りを追加しました



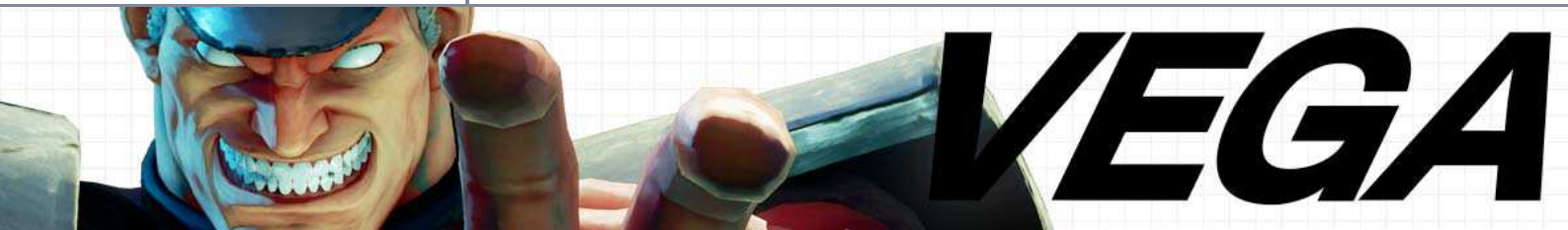
変更箇所	調整内容
立ち弱P(通常版/Vトリガー版)	攻撃判定を縮小しました
立ち中K(通常版/Vトリガー版)	①やられ判定を縮小しました ②動作中の押し合い判定を変更しました
立ち強P(通常版/Vトリガー版)	やられ判定を拡大しました
しゃがみ弱P(通常版/Vトリガー版)	やられ判定を拡大しました
しゃがみ弱K(通常版/Vトリガー版)	①動作中の押し合い判定を変更しました ②ヒットバック距離を拡大しました ③ガードバック距離を拡大しました
しゃがみ中K(通常版/Vトリガー版)	やられ判定を拡大しました
ジャンプ強P(通常版/Vトリガー版)	①攻撃判定を拡大しました ②やられ判定を縮小しました
斜めジャンプ強K(通常版/Vトリガー版)	①攻撃判定を拡大しました ②やられ判定を縮小しました

変更箇所	調整内容
追突拳(通常版/Vトリガー版)	①通常版のダメージを60⇒65に変更しました ②Vトリガー版のダメージを70⇒75に変更しました
翼旋脚(通常版/Vトリガー版)	クラッシュカウンター対応に変更しました
天空脚(通常版/Vトリガー版)	①やられ判定を縮小しました ②ダメージを70⇒80に変更しました ③自キャラの後方に位置する相手キャラに攻撃がヒットするように変更しました
鍊気功(Vトリガー)	Vタイマーの効果時間を延長しました
弱/中空中百裂脚(通常版/Vトリガー版)	ヒット時の硬直差を+3F⇒+4Fに変更しました
弱スピニングバードキック(通常版/Vトリガー版)	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
中スピニングバードキック(通常版/Vトリガー版)	①通常版のダメージを120⇒130に変更しました ②Vトリガー版のダメージを130⇒140に変更しました
強スピニングバードキック(通常版/Vトリガー版)	①通常版のダメージを140⇒150に変更しました ②Vトリガー版のダメージを150⇒160に変更しました



変更箇所	調整内容
ドラゴンスープレックス	ダメージを120⇒130に変更しました
ターゲットダウン	ダメージを130⇒140に変更しました
エアジャック	ダメージを130⇒140に変更しました
立ち弱P	やられ判定を拡大しました
立ち中K	攻撃持続を3F⇒4Fに変更しました
立ち強K	①攻撃判定を拡大しました ②やられ判定を縮小しました ③ダメージを80⇒90に変更しました
しゃがみ弱P	やられ判定を拡大しました

変更箇所	調整内容
しゃがみ中P	①やられ判定を縮小しました ②攻撃判定を拡大しました
しゃがみ中K	①やられ判定を拡大しました ②硬直を15F⇒17Fに増加しました ※硬直差は変更ありません
ジャンプ強P	①攻撃判定を拡大しました ②やられ判定を縮小しました
斜めジャンプ強K	やられ判定を縮小しました
スピニングバックナックル	攻撃判定を縮小しました
バレットコンビネーション	①ヒット時の状況を変更しました ②ヒット時のVゲージ増加量を加算しました
EXソニックブーム	追加入力を行うボタンの強度によって弾速が変化するように変更しました
中ソニックサイズ	空中コンボのカウントを緩和しました
ジャッジメント・セイバー	空中コンボのカウントを緩和しました



変更箇所	調整内容
前歩き	前進速度を早くしました
サイコインパクト	①ダメージを110⇒130に変更しました ②スタン値を120⇒170に変更しました ③ヒット後の状況を変更しました
サイコフォール	①ダメージを140⇒130に変更しました ②スタン値を170⇒150に変更しました
立ち弱P	ヒット時の硬直差を+4F⇒+5Fに変更しました
立ち弱K	①ヒット時の硬直差を+2F⇒±0F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
立ち中P	動作中の押し合い判定を変更しました

変更箇所	調整内容
立ち強P	動作中の押し合い判定を変更しました
立ち強K	①攻撃判定を縮小しました ②ガードバック距離を拡大しました
しゃがみ弱P	①攻撃判定を縮小しました ②やられ判定を拡大しました
しゃがみ強P	①攻撃判定を拡大しました ②やられ判定を縮小しました ③動作中の押し合い判定を変更しました
ジャンプ強P	やられ判定を縮小しました
ジャンプ強K	①攻撃判定を拡大しました ②やられ判定を縮小しました
サイコアックス	①攻撃判定を縮小しました ②やられ判定を拡大しました ③動作中の押し合い判定を変更しました
シャドウアックス	動作中の押し合い判定を変更しました
サイコリジェクト(Vスキル)	相手の打撃攻撃に対して当て身が成立した際のVゲージ増加量を加算しました
サイコブラスト(通常時/Vトリガー時)	動作中の押し合い判定を変更しました
弱サイコブラスト	攻撃発生を10F⇒12Fに変更しました
EXデビルリバース	①攻撃判定を縮小しました ②やられ判定を拡大しました ③着地硬直を6F増加しました
弱ダブルニープレス	①攻撃発生を13F⇒11Fに変更しました ②ガードバックを変更しました
中ダブルニープレス	攻撃発生を15F⇒14Fに変更しました
強サイコインフェルノ	ヒット時の浮きを高くなるよう変更しました



CAMMY

変更箇所	調整内容
ジャイロニッパー	スタン値を200⇒150に変更しました
デルタスルー	ダメージを130⇒140に変更しました
ネックスパイラル	ダメージを130⇒150に変更しました
立ち弱P	①攻撃判定を縮小しました ②動作中の押し合い判定を変更しました ③ヒットバック距離を拡大しました ④ガードバック距離を拡大しました ⑤連打キャンセル版の発生を4F⇒3Fに変更しました
立ち中K	硬直を13F⇒15Fに変更しました ※硬直差は変更しておりません
立ち強K	①ヒット時の硬直差を+2F⇒+4Fに変更しました ②動作中の押し合い判定を変更しました ③やられ判定を縮小しました ④後方の相手キャラに対して攻撃がヒットするように変更しました
しゃがみ弱P	①攻撃判定を縮小しました ②やられ判定を拡大しました ③ヒットバック距離を拡大しました ※連打キャンセル版については単発版よりヒットバック距離を長く設定しています ④ガードバック距離を拡大しました ※連打キャンセル版については単発版よりガードバック距離を長く設定しています ⑤動作中の押し合い判定を変更しました
しゃがみ弱K	①動作中の押し合い判定を変更しました 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
しゃがみ強P	やられ判定を拡大しました
しゃがみ強K	やられ判定を縮小しました
ジャンプ中P	①攻撃判定を拡大しました ②やられ判定を縮小しました

変更箇所	調整内容
ジャンプ強P	やられ判定を縮小しました
ジャンプ強K	①攻撃判定の出現する位置を下方方向に変更しました ②やられ判定を縮小しました
リフトアッパー	①攻撃判定を縮小しました ②やられ判定を拡大しました
アクセルスピナックル(Vスキル)	ヒット時の硬直差を+6F⇒+7F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-2F⇒-4Fに変更しました
デルタドライブ(Vトリガー)	①Vタイマーの効果時間を延長しました ②各種Vトリガー専用技のゲージ消費量を増加しました



変更箇所	調整内容
立ち弱P	やられ判定を拡大しました
立ち中P	動作中の押し合い判定を変更しました
立ち強P	動作中の押し合い判定を変更しました
立ち中K	①動作開始時にボタンのずらし押しで他の技を発動した際、キャラクターが若干前方に移動していた現象を修正しました ②動作中の押し合い判定を変更しました
しゃがみ弱P	①動作中の押し合い判定を変更しました 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
しゃがみ中P	やられ判定を縮小しました
しゃがみ強P	①攻撃判定を拡大しました ②やられ判定を縮小しました ③動作中の押し合い判定を変更しました
ジャンプ強P	やられ判定を縮小しました
ジャンプ強K	やられ判定を縮小しました

変更箇所	調整内容
ブルチャージ	動作中の押し合い判定を変更しました
キリングヘッド/EXキリングヘッド	空振り時の硬直を8F増加しました
EXキリングヘッド	投げ無敵を削除しました
強ブルヘッド/V強ブルヘッド	①通常版のダメージを120⇒140に変更しました ②Vトリガー版のダメージを144⇒168に変更しました
ブルホーン/Vブルホーン	動作開始時の後方に下がる距離を変更しました
EXブルホーン/EXVブルホーン	動作中の押し合い判定を変更しました
強ハンギングチェーン	攻撃判定を拡大しました



変更箇所	調整内容
前歩き	前進速度を早くしました
つかみ膝蹴り	①ダメージを100⇒110に変更しました ②ヒット後の状況を変更しました
立ち弱P	①動作中の押し合い判定を変更しました 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やられ判定を拡大しました
立ち中P	ガード時の硬直差を+1F⇒+2Fに変更しました
立ち中K	①ヒットバック距離を変更しました ②やられ判定を拡大しました
立ち強P	動作中の押し合い判定を変更しました
しゃがみ弱P	①攻撃判定を縮小しました ②やられ判定を拡大しました
しゃがみ中P	やられ判定を拡大しました
ジャンプ中P	①攻撃判定を拡大しました ②やられ判定を縮小しました

変更箇所	調整内容
ジャンプ強P	①攻撃発生を8F⇒9Fに変更しました ②横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 ③横方向のやられ判定を縮小し、下方向のやられ判定を拡大しました
ジャンプ強K	やられ判定を縮小しました
稲妻力カト割り	動作中の押し合い判定を変更しました
紫電力カト落とし	①攻撃持続1F目がしゃがみ状態の相手に当たらないように変更しました ②動作中の押し合い判定を変更しました
弱昇龍拳(通常版/Vトリガー版)	①動作中の押し合い判定を変更しました ②通常版のダメージを100⇒110に変更しました ③Vトリガー版のダメージを120⇒130に変更しました
中昇龍拳(通常版/Vトリガー版)	①動作中の押し合い判定を変更しました ②通常版のダメージを120⇒130に変更しました ③Vトリガー版のダメージを140⇒150に変更しました
強昇龍拳(通常版/Vトリガー版)	①動作中の押し合い判定を変更しました ②通常版のダメージを130⇒140に変更しました ③Vトリガー版のダメージを150⇒160に変更しました
EX昇龍拳(通常版/Vトリガー版)	①通常版のダメージを150⇒160に変更しました ②Vトリガー版のダメージを170⇒180に変更しました ③攻撃判定を拡大しました ④空中ヒット時、受け身可能に変更しました
中竜巻旋風脚(通常版/Vトリガー版)	①通常版の初段がヒットしなかった場合、 2段目及び3段目のダメージを20⇒40に変更しました ②通常版の初段がヒットしなかった場合、 2段目及び3段目のスタン値を50⇒75に変更しました ③Vトリガー版の初段がヒットしなかった場合、 2段目及び3段目のダメージを30⇒50に変更しました ④Vトリガー版の初段がヒットしなかった場合、 2段目及び3段目のスタン値を50⇒75に変更しました
強竜巻旋風脚	①初段の攻撃判定の持続を1F削減しました ②2段目の攻撃判定の持続1F目が地上の相手にヒットしないように変更しました
強竜巻旋風脚(Vトリガー版)	動作中の押し合い判定を変更しました

変更箇所		調整内容	
EX空中竜巻旋風脚（Vトリガー版）		相手側のガード時の硬直を3F増加しました	
		NECALLI	
変更箇所		調整内容	
魂の刻印		①通常版のダメージを100⇒110に変更しました ②ヒット後の状況を変更しました	
魂の刻印（Vトリガー版）		①Vトリガー版のダメージを110⇒120に変更しました ②ヒット後の状況を変更しました ③投げ間合いを縮小しました	
魂の選別		ヒット後の状況を変更しました	
魂の選別(Vトリガー版)		①ヒット後の状況を変更しました 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)		①攻撃判定を縮小しました ②動作中の押し合い判定を変更しました ③ヒットバック距離を拡大しました ④ガードバック距離を拡大しました	
立ち中P(通常版/Vトリガー版)		動作中の押し合い判定を変更しました	
立ち中K(通常版/Vトリガー版)		ガードバック距離を拡大しました	
しゃがみ弱P(通常版/Vトリガー版)		①動作中の押し合い判定を変更しました ②やられ判定を拡大しました ③ヒットバック距離を拡大しました ④ガードバック距離を拡大しました	
しゃがみ強P(通常版/Vトリガー版)		やられ判定を縮小しました	
ジャンプ強P(通常版/Vトリガー版)		①攻撃判定を拡大しました ②やられ判定を縮小しました	
ジャンプ強K(通常版/Vトリガー版)		①攻撃判定を拡大しました ②横方向と下方向のやられ判定を縮小し、上方向のやられ判定を拡大しました	
解放の短刀(通常版/Vトリガー版)		ガードバック距離を縮小しました	

変更箇所	調整内容
力の集約（Vスキル）	①Vトリガーでキャンセル可能に変更しました ②Vゲージ増加量を減少しました
祭壇への誘い（通常版）	最終段のVゲージ増加量を減少しました
弱大地の仮面(通常版/Vトリガー版)	①空振り時の硬直を8F増加しました ②通常版のダメージを130⇒140に変更しました ③Vトリガー版のダメージを150⇒160に変更しました
中大地の仮面(通常版/Vトリガー版)	①空振り時の硬直を8F増加しました ②通常版のダメージを140⇒150に変更しました ③Vトリガー版のダメージを160⇒170に変更しました
強大地の仮面(通常版/Vトリガー版)	①空振り時の硬直を8F増加しました ②通常版のダメージを150⇒160に変更しました ③Vトリガー版のダメージを170⇒180に変更しました
EX大地の仮面(通常版/Vトリガー版)	空振り時の硬直を8F増加しました
煙纏う鏡	Vトリガー専用技として煙纏う鏡を追加しました



変更箇所	調整内容
レインボースープレックス	ヒット後の状況を変更しました
スターダストシュート	ダメージを130⇒140に増加しました
立ち弱P(爪装着時)	動作中の押し合い判定を変更しました
立ち弱P(爪未装着時)	①動作中の押し合い判定を変更しました 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
立ち中P(爪未装着時)	動作中の押し合い判定を変更しました
立ち強P(爪装着時)	動作中の押し合い判定を変更しました
立ち強P(爪未装着時)	動作中の押し合い判定を変更しました

変更箇所	調整内容
立ち強K	①やられ判定を縮小しました ②動作中の押し合い判定を変更しました ③自キャラの後方に位置する相手キャラに攻撃がヒットするように変更しました
しゃがみ弱P(爪未装着時)	やられ判定を拡大しました
しゃがみ中P(爪装着時)	①やられ判定を拡大しました ②動作中の押し合い判定を変更しました
しゃがみ中P(爪未装着時)	やられ判定を拡大しました
しゃがみ強P(爪装着時)	①やられ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自キャラの後方に位置する相手キャラに攻撃がヒットするように変更しました
しゃがみ強P(爪未装着時)	①やられ判定を縮小しました ②攻撃判定を拡大しました ③自キャラの後方に位置する相手キャラに攻撃がヒットするように変更しました
ジャンプ強P(爪装着時)	攻撃判定発生前のやられ判定を縮小しました
ジャンプ強P(爪未装着時)	攻撃判定発生前のやられ判定を縮小し、攻撃判定発生中のやられ判定を拡大しました
ジャンプ強K	①やられ判定を縮小しました ②攻撃判定を拡大しました
バスタークロー	動作中の押し合い判定を変更しました
マタドールフラッシュ	①2段目をキャンセル可能技に変更しました ②3段目をCAとVトリガーでのみキャンセル可能技に変更しました ③3段目のVゲージ増加量を加算しました
マタドールブリッツ	①3段目をCAとVトリガーでのみキャンセル可能技に変更しました ②3段目のVゲージ増加量を加算しました
マタドールターン（Vスキル）	CAキャンセル可能技に変更しました
ブラッディベージェ・トレロ(Vトリガー)	①ダメージを170⇒100に変更しました ②ヒット時の吹き飛び方を変更しました ③ヒット時の空中コンボ制限を緩和しました ④EXゲージが増加するように変更しました

変更箇所	調整内容
ブラッディベーズ・レーブル(Vトリガー)	①ダメージを170⇒100に変更しました ②ヒット時の吹き飛び方を変更しました ③ヒット時の空中コンボ制限を緩和しました ④EXゲージが増加するように変更しました
ブラッディベーズ・ルージュ(Vトリガー)	①ダメージを170⇒180に変更しました ②スタン値を150⇒200に変更しました ③EXゲージが増加するように変更しました
強オーロラスピンエッジ	攻撃判定を拡大しました
グランドイズナドロップ/EXグランドイズナドロップ	空振り時の硬直を10F増加しました
弱クリムゾンテラー	2段目のヒットバック距離を拡大しました
EXフライングバルセロナアタック	①攻撃動作への派生タイミングを変更しました ②動作中の移動値を変更しました ③ヒット時の最終段発生タイミングを変更しました



変更箇所	調整内容
デイドリームヘッドロック(前投げ)	ダメージを130⇒140に変更しました
ドリームドライバー(しゃがみ投げ)	①ヒット後の状況を変更しました ②ダメージを100⇒120に変更しました。 ③スタン値を120⇒150に変更しました
立ち弱P	やられ判定を拡大しました
立ち中P	①動作中の押し合い判定を変更しました 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
しゃがみ弱P	やられ判定を拡大しました

変更箇所	調整内容
しゃがみ弱K	①動作中の押し合い判定を変更しました 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
しゃがみ中P	①動作中の押し合い判定を変更しました ②やられ判定を縮小しました ③自キャラの後方に位置する相手キャラに攻撃がヒットするように変更しました
しゃがみ中K	攻撃判定を拡大しました
ジャンプ強P	やられ判定を縮小しました
ジャンプ強K	①やられ判定を縮小しました ②攻撃判定を縮小しました
ダイブボム	着地硬直を3F増加しました
リディーミカ	必殺技/Vスキルでキャンセル可能に変更しました
情熱プレス	動作中の押し合い判定を変更しました
熱血マイクパフォーマンス(Vスキル)	ボタンホールドで最終段階まで達した際のVゲージ増加量を加算しました
ブリムストーン/EXブリムストーン	①空振り時の硬直を8F増加しました ②発動時にキャラクターの存在判定が後方に移動しないよう変更しました
弱レインボータイフーン	①空振り時の硬直を8F増加しました ②発動時にキャラクターの存在判定が後方に移動しないよう変更しました ③ダメージを160⇒170に変更しました
中レインボータイフーン	①空振り時の硬直を8F増加しました ②発動時にキャラクターの存在判定が後方に移動しないよう変更しました ③ダメージを170⇒180に変更しました
強レインボータイフーン	①空振り時の硬直を8F増加しました ②発動時にキャラクターの存在判定が後方に移動しないよう変更しました ③ダメージを180⇒190に変更しました
EXレインボータイフーン	①空振り時の硬直を8F増加しました ②発動時にキャラクターの存在判定が後方に移動しないよう変更しました ③ダメージを220⇒230に変更しました

変更箇所

調整内容

EXシューティングピーチ

攻撃判定を拡大しました



RASHID

変更箇所

調整内容

フロントステップ

ランへ移行する前の走り始め動作と停止動作の移動距離を若干縮小しました

ライディング・グライド

①ヒット後の硬直を2F増加しました
②ダメージを120⇒130に変更しました
③スタン値を120⇒150に変更しました

ライジング・サン

ダメージを130⇒140に変更しました

立ち弱P

攻撃判定を縮小しました

立ち弱K

①動作中の押し合い判定を変更しました
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

しゃがみ弱P

やられ判定を拡大しました

しゃがみ中P

攻撃判定を拡大しました

しゃがみ中K

やられ判定を拡大しました

しゃがみ強P

①攻撃発生を9F⇒10Fに変更しました
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ヒット時の硬直差を+7F⇒+6Fに変更しました

ジャンプ強P

①攻撃判定を縮小しました
②やられ判定を縮小しました

ジャンプ強K

①やられ判定を縮小しました
②攻撃判定の持続を3F⇒5Fに変更しました

アサルト・ネイル

ヒット時のVゲージ増加量を加算しました

スピニング・ミキサー

連打による派生でコンボ補正が掛からないよう変更しました
※上記変更により各種スピニングミキサーのダメージ配分を変更しました

変更箇所	調整内容
中スピニングミキサー	連打2段階目の着地硬直をCAでキャンセル可能に変更しました
ダッシュ・スピニングミキサー	連打による派生でコンボ補正が掛からないよう変更しました
イウサール（Vトリガー）	EXゲージが増加するように変更しました



変更箇所	調整内容
破城槌	ヒット後の状況を変更しました
立ち弱P	①攻撃判定を縮小しました ②やられ判定を拡大しました ③動作中の押し合い判定を変更しました
立ち中K	①攻撃発生を7F⇒8Fに変更しました ②硬直を15F⇒16F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ガードバック距離を縮小しました
立ち強P	①攻撃判定の持続1F目の攻撃判定を拡大しました ②攻撃判定の持続1F目のやられ判定を縮小しました ③クラッシュカウンター対応技に変更しました ④動作中の押し合い判定を変更しました ⑤硬直を19F⇒22Fに変更しました ※ヒット時の硬直差は変更しておりません ※ガード時の硬直差を-2F⇒-5Fに変更しました
立ち強K	攻撃発生を10F⇒12Fに変更しました
しゃがみ弱P	①動作中の押し合い判定を変更しました ②やられ判定を拡大しました ③ヒットバック距離を拡大しました ④ガードバック距離を拡大しました ⑤空中ヒット時の浮き値を変更しました
しゃがみ中P	攻撃判定を縮小しました

変更箇所	調整内容
しゃがみ強P	①攻撃判定を拡大しました ②やられ判定を縮小しました ③自キャラの後方に位置する相手キャラに攻撃がヒットするように変更しました
ジャンプ強P	やられ判定を縮小しました
ジャンプ強K	①攻撃判定を上方向に縮小し、下・横方向に拡大しました ②やられ判定を縮小しました
紅蓮拳（Vトリガー）	①発動時のゲージ消費量を増加しました ②発動時のゲージ消費タイミングを変更しました
紅蓮虚歩（Vトリガー）	発動時のゲージ消費タイミングを変更しました



変更箇所	調整内容
アトミックドロップ/ハラショーチョークスラム/キャプチュード	ヒット後の状況を変更しました
立ち弱P	①攻撃判定を縮小しました ②やられ判定を拡大しました 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	硬直を12F⇒15Fに増加しました
しゃがみ弱P	①ダメージを30⇒40に変更しました ②攻撃持続を3F⇒2Fに変更しました ③全体動作を12F⇒14Fに変更しました ④ヒット時の硬直差を+4F⇒+3Fに変更しました ⑤やられ判定を拡大しました
しゃがみ弱K	①攻撃判定を縮小しました ②必殺技キャンセルを不可に変更しました
しゃがみ強P	やられ判定を縮小しました
ジャンプ強P	やられ判定を縮小しました
ジャンプ強K	やられ判定を縮小しました

変更箇所	調整内容
ニーバット	着地硬直を3F増加しました ※硬直差は変更なし
フライングボディプレス	やられ判定を縮小しました
スクリューパーildドライバー(通常版/EX版)	①空振り時の硬直を8F増加しました ②空振り動作中の移動量を変更しました
ダブルラリアット	硬直を5F増加しました
ツンドラストーム	①発生を4F⇒2Fに変更しました ②スタン値を250⇒300に変更しました ③コマンドを  +  ⇒  +   に変更しました ④空振り時の硬直を10F軽減しました ⑤通常技からの必殺技キャンセルで出せないように変更しました ⑥空振り動作を調整しました
サイクロンラリアット (Vトリガー)	EXゲージが増加するように変更しました



変更箇所	調整内容
立ち弱P	①ガード時の硬直差を+2F⇒+1F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縮小しました ④動作中の押し合い判定を変更しました ⑤やられ判定を拡大しました
立ち中P	①やられ判定を縮小しました ②動作中の押し合い判定を変更しました ③自キャラの後方に位置する相手キャラに攻撃がヒットするように変更しました
立ち強P	動作中の押し合い判定を変更しました
立ち中K	①攻撃発生を5F⇒7Fに変更しました ②動作中の押し合い判定を変更しました
立ち強K	動作中の押し合い判定を変更しました

変更箇所	調整内容
しゃがみ弱P	①動作中の押し合い判定を変更しました ②やられ判定を拡大しました ③ヒットバック距離を拡大しました ④ガードバック距離を拡大しました
しゃがみ中P	動作中の押し合い判定を変更しました
しゃがみ中K	やられ判定を拡大しました
しゃがみ強K	動作中の押し合い判定を変更しました
ジャンプ弱P	①攻撃判定を拡大しました ②やられ判定を拡大しました
ジャンプ弱K	やられ判定を拡大しました
ジャンプ強P	やられ判定を縮小しました
ジャンプ強K	やられ判定を縮小しました
ボルティーライン(通常版)	①ダメージを80⇒70に変更しました ②ヒット時のVゲージ増加量を加算しました
ボルティーライン(Vトリガー版)	①ダメージを100⇒90に変更しました ②ヒット時の硬直差を+3F⇒+4F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 ④硬直を1F軽減しました
バリバリスパーク (Vトリガー)	①Vゲージのブロック数を2⇒3に変更しました ②Vタイマーの効果時間を延長しました
サンセットホイール(通常版/Vトリガー版)	空振り時の硬直を8F増加しました
EXサンセットホイール(通常版/Vトリガー版)	空振り時の硬直を8F増加しました
サンダークラップ(通常版)	Vトリガーキャンセル可能技に変更しました
サンダークラップ(Vトリガー版)	Vスキルキャンセル可能技に変更しました
EXサンダークラップ(Vトリガー版)	①Vスキルキャンセル可能技に変更しました ②攻撃判定の持続時間を20F増加しました



DHALSIM

変更箇所	調整内容
ヨガロケット	ヒット後の状況を変更しました
立ち弱P	①動作中の押し合い判定を変更しました 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
立ち強P	動作中の押し合い判定を変更しました
立ち弱K	①動作中の押し合い判定を変更しました 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
しゃがみ弱P	やられ判定を拡大しました
しゃがみ弱K	動作中の押し合い判定を変更しました
しゃがみ中P	①攻撃判定を拡大しました ②やられ判定を縮小しました ③自キャラの後方に位置する相手キャラに攻撃がヒットするように変更しました
ジャンプ中P	ヒット時にVスキルでキャンセル可能に変更しました
ジャンプ強P	やられ判定を縮小しました
ジャンプ強K	やられ判定を縮小しました
合掌キック	動作中の押し合い判定を変更しました
ヨガアッパー	①攻撃判定を拡大しました ②やられ判定を縮小しました
ヨガアンビル	①やられ判定を縮小しました ②自キャラの後方に位置する相手キャラに攻撃がヒットするように変更しました
スラストキック	やられ判定を拡大しました
弱ヨガゲイル	攻撃判定を拡大しました
中ヨガゲイル	攻撃判定を拡大しました

変更箇所	調整内容
強ヨガゲイル	攻撃判定を拡大しました
ヨガサンバースト（地上/空中）	空中コンボのカウントを緩和しました
ヨガバーナー(Vトリガー)	①ダメージを100⇒120に変更しました ②EXゲージが増加するように変更しました



変更箇所	調整内容
立ち弱P	やられ判定を拡大しました
立ち中P	動作中の押し合い判定を変更しました
立ち強P	動作中の押し合い判定を変更しました
立ち中K	①やられ判定を縮小しました ②自キャラの後方に位置する相手キャラへ攻撃がヒットするように変更しました
しゃがみ中P	動作中の押し合い判定を変更しました
しゃがみ中K	①攻撃判定を拡大しました ②自キャラの後方に位置する相手キャラへ攻撃がヒットするように変更しました
しゃがみ強P	やられ判定を縮小しました
しゃがみ強K	攻撃判定を縮小しました
ジャンプ中K	やられ判定を縮小しました
ジャンプ強P	やられ判定を縮小しました
垂直・後ろジャンプ強K	①上方向の攻撃判定を縮小し、横方向・下方向の攻撃判定を拡大しました ②やられ判定を縮小しました
前ジャンプ強K	やられ判定を縮小しました
二連咬	動作中の押し合い判定を変更しました
二升毒(Vスキル)	①Vトリガー I 中のみ攻撃判定を付与しました ②Vゲージ増加量を加算しました
弱双頭蛇	ダメージを60⇒70に変更しました

変更箇所	調整内容
中双頭蛇	ダメージを70⇒80に変更しました
強双頭蛇	ダメージを80⇒100に変更しました
強両鞭打	硬直を3F軽減しました



変更箇所	調整内容
立ち弱P	①攻撃判定を縮小しました ②やられ判定を拡大しました
立ち中P	ヒットバック距離を縮小しました
立ち中K	やられ判定を縮小しました
しゃがみ強P	①攻撃判定を拡大しました ②やられ判定を縮小しました ③動作中の押し合い判定を変更しました ④2段目空中ヒット時の吹き飛ぶ距離を若干拡大しました
しゃがみ強K	動作中の押し合い判定を変更しました
ジャンプ中P	①攻撃判定を拡大しました ②攻撃判定発生前のやられ判定を縮小しました また、上方向のやられ判定を拡大し、下方向のやられ判定を縮小しました
ジャンプ強P	①攻撃判定を拡大しました ②やられ判定を縮小しました。また、攻撃判定持続3F目のやられ判定を下方向に拡大しました
ジャンプ強K	やられ判定を縮小しました
チョップ	①ガード時の硬直差を-4F⇒-6Fに変更しました ②ガードバック距離を縮小しました
ラリアット	①ヒット時の硬直差を+6F⇒+7Fに変更しました ②攻撃判定の持続を3F⇒4Fに変更しました ③やられ判定を縮小しました
フライングクロスチョップ	押し合い判定を変更しました

変更箇所	調整内容
弱パワーボム	①空振り時の硬直を9F増加しました ②ダメージを160⇒170に変更しました ③スタン値を220⇒200に変更しました
中パワーボム	①空振り時の硬直を9F増加しました ②ダメージを170⇒180に変更しました ③スタン値を220⇒230に変更しました
強パワーボム	①空振り時の硬直を9F増加しました ②ダメージを180⇒190に変更しました ③スタン値を220⇒250に変更しました
EXパワーボム	①空振り時の硬直を9F増加しました ②ダメージを220⇒230に変更しました
エアニースマッシュ/EXエアニースマッシュ	ヒット後に溜め方向の向きが変わらないよう変更し、スラッシュエルボーが出せるように変更しました
弱エアニースマッシュ	やられ判定を縮小しました
中/強エアニースマッシュ	①攻撃持続を2F増加しました ②やられ判定を縮小しました ③移動距離を変更しました ④空振り時の着地硬直を5F増加しました
EXエアスタンピート	移動中の押し合い判定を変更しました

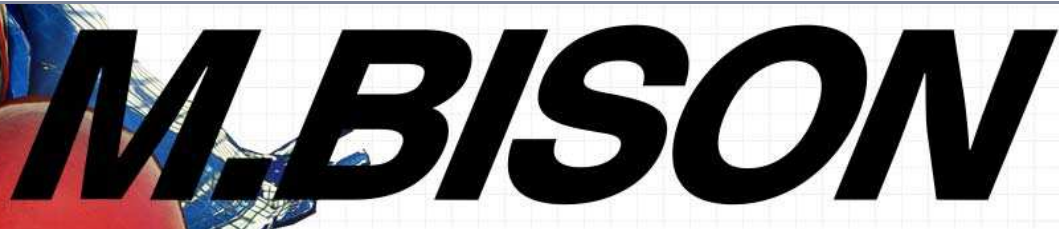


変更箇所	調整内容
ジュードースルー	ヒット後の状況を変更しました
立ち弱P	やられ判定を拡大しました
立ち中K	やられ判定を縮小しました
しゃがみ弱P	やられ判定を拡大しました
しゃがみ強P	①やられ判定を縮小しました ②動作中の押し合い判定を変更しました

変更箇所	調整内容
ジャンプ中K	①攻撃判定を拡大しました ②足部分のやられ判定を横・下方向に縮小し、上方向に拡大しました
ジャンプ強P	①攻撃判定を拡大しました ②攻撃発生前のやられ判定を横・下方向に縮小し、上方向に拡大しました。7F目以降の腕部分のやられ判定を拡大しました
ジャンプ強K	①攻撃判定を拡大しました ②9F目の足部分のやられ判定を縮小しました。10F目以降の足部分のやられ判定を下方向に縮小し、上方向に拡大しました
ニーバズーカ	硬直を16F⇒20Fに変更しました ※硬直差は変更ありません
スピニングバックナックル	攻撃発生を10F⇒11Fに変更しました
ローリングソバット	前方への移動距離を若干前進するように変更しました
ガイルハイキック	①攻撃判定を拡大しました ②やられ判定を拡大しました ③自キャラの後方に位置する相手キャラへ攻撃がヒットするように変更しました



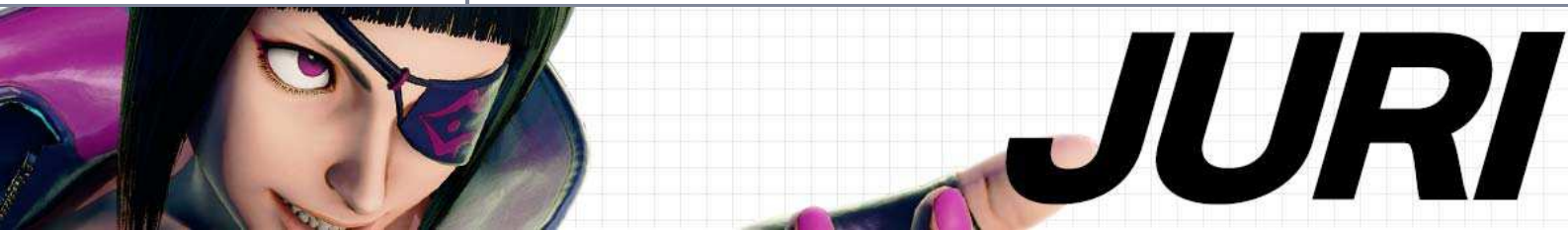
変更箇所	調整内容
体力	950⇒925に変更しました
立ち弱P	①ヒット時の硬直差を+3F⇒+2Fに変更しました ②ガード時の硬直差を+2F⇒+1Fに変更しました ③連打キャンセル不可に変更しました ④動作中の押し合い判定を変更しました
立ち弱K	動作中の押し合い判定を変更しました
立ち強P	動作中の押し合い判定を変更しました
立ち強K	ヒット時の硬直差を+1F⇒+3Fに変更しました
しゃがみ弱P	やられ判定を拡大しました
しゃがみ中P	①硬直を12F⇒16Fに変更しました ②やられ判定を拡大しました

変更箇所	調整内容
しゃがみ中K	①ヒット時の硬直差を±0F⇒+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
しゃがみ強P	やられ判定を縮小しました
ジャンプ中P	コンボ制限を変更しました
ジャンプ強P	やられ判定を縮小しました
ジャンプ強K	やられ判定を縮小しました
揚面	①攻撃判定を拡大しました ②やられ判定を縮小しました ③2段目を必殺技キャンセル不可に変更しました
飛倉(ジャンプ弱P>中K)	ヒット後の吹き飛ぶ距離を変更しました
石楠( 中P>  強K)	ヒット時の硬直差を±0F⇒+2Fに変更しました
EX苦無	①硬直を4F増加しました ②爆発部分ヒット時の吹き飛ぶ距離を拡大しました
天雷(Vスキル)	ヒット時のVゲージ増加量を減少しました
六尺焙烙玉(Vトリガー)	①スタン値を100⇒80に変更しました ②ヒット後のコンボ制限を変更しました ③EXゲージが増加するように変更しました ④Vタイマーを消費して発動した六尺焙烙玉をコンボ途中に組み込んだ際に2技分の補正がかかるように変更しました
苦無一気投げ	必殺技キャンセル可能技に変更しました
 	
変更箇所	調整内容
ダーティーボマー	①ダメージを110⇒130に変更しました ②スタン値を120⇒150に変更しました ③ヒット後の状況を変更しました
立ち弱P	やられ判定を拡大しました

変更箇所	調整内容
立ち中P	自キャラの後方に位置する相手キャラへ攻撃がヒットするように変更しました
立ち中K	動作中の押し合い判定を変更しました
立ち強P	①攻撃発生を11F⇒12Fに変更しました ②動作中の押し合い判定を変更しました
立ち強K	①クラッシュカウンター時の吹き飛ぶ距離を増加しました 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硬直時間を19F⇒22Fに増加しました ※硬直差は変更ありません
しゃがみ弱P	やられ判定を拡大しました
しゃがみ強P	①やられ判定を縮小しました ②動作中の押し合い判定を変更しました
ジャンプ強P	やられ判定を縮小しました
ジャンプ強K	①攻撃発生を8F⇒9Fに変更しました ②攻撃判定を拡大しました ③やられ判定を縮小しました
ストンピングコンボ	①ガード時の硬直差を-6F⇒-7Fに変更しました ②Vトリガーキャンセル時の硬直差を変更しました
スクリュースマッシュ	動作中の押し合い判定を変更しました
ターンパンチ(レベル1)	①1F～18 F 投げ無敵を削除しました ②3F～18Fのやられ判定を拡大しました ③ヒット時の硬直差を+1F⇒+2Fに変更しました ④動作中の押し合い判定を変更しました
ターンパンチ(レベル2)	①1F～18 F 投げ無敵を削除しました ②3F～18Fのやられ判定を拡大しました ③ガード時の硬直差を-1F⇒-2Fに変更しました ④動作中の押し合い判定を変更しました

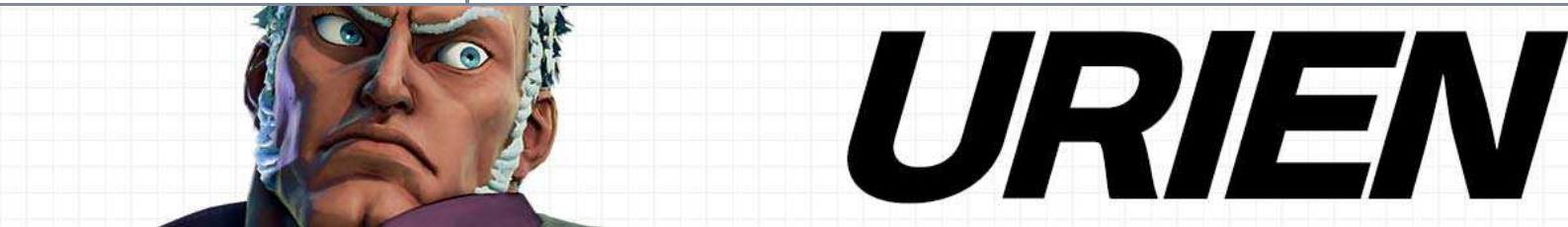
変更箇所	調整内容
ターンパンチ(レベル3)	①1F～18 F 投げ無敵を削除しました ②3F～18Fのやられ判定を拡大しました ③ヒット時の硬直差を+3F⇒+2Fに変更しました ④ガード時の硬直差を±0F⇒-2Fに変更しました ⑤動作中の押し合い判定を変更しました
ターンパンチ(レベル4)	①1F～18 F 投げ無敵を削除しました ②3F～18F完全無敵を3F～18F上半身&飛び道具無敵に変更しました ③ガード時の硬直差を+1F⇒-2Fに変更しました ④ダメージを160⇒140に変更しました ⑤動作中の押し合い判定を変更しました
ターンパンチ(レベル5)	①1F～18 F 投げ無敵を削除しました ②3F～18F完全無敵を3F～18F上半身&飛び道具無敵に変更しました ③ガード時の硬直差を+2F⇒-2Fに変更しました ④ダメージを200⇒160に変更しました ⑤動作中の押し合い判定を変更しました
ターンパンチ(レベル6)	①1F～18 F 投げ無敵を削除しました ②3F～18F完全無敵を3F～18F上半身&飛び道具無敵に変更しました ③ガード時の硬直差を+3F⇒-2Fに変更しました ④ダメージを240⇒180に変更しました ⑤動作中の押し合い判定を変更しました
ターンパンチ(レベル7)	①1F～18F完全無敵を1F～18F投げ無敵/上半身無敵/飛び道具無敵に変更しました ②ガード時の硬直差を+4F⇒-2Fに変更しました ③ダメージを300⇒210に変更しました ④動作中の押し合い判定を変更しました
ターンパンチ(レベル8)	①1F～18F完全無敵を1F～18F投げ無敵/上半身無敵/飛び道具無敵に変更しました ②ガード時の硬直差を+5F⇒-2Fに変更しました ③ダメージを360⇒240に変更しました ④動作中の押し合い判定を変更しました

変更箇所	調整内容
ターンパンチ(レベル9)	①1F～18F完全無敵を1F～18F投げ無敵/上半身無敵/飛び道具無敵に変更しました ②ガード時の硬直差を+6F⇒-2Fに変更しました ③ダメージを420⇒270に変更しました ④動作中の押し合い判定を変更しました
ターンパンチ(レベル10)	①ダメージを500⇒350に変更しました ②動作中の押し合い判定を変更しました
バッファローズウィング/バッファロープレッシャー(Vスキル)	Vゲージ増加量を減少しました
ハードスマッシャー/ハードプレッシャー	Vゲージ増加量を加算しました



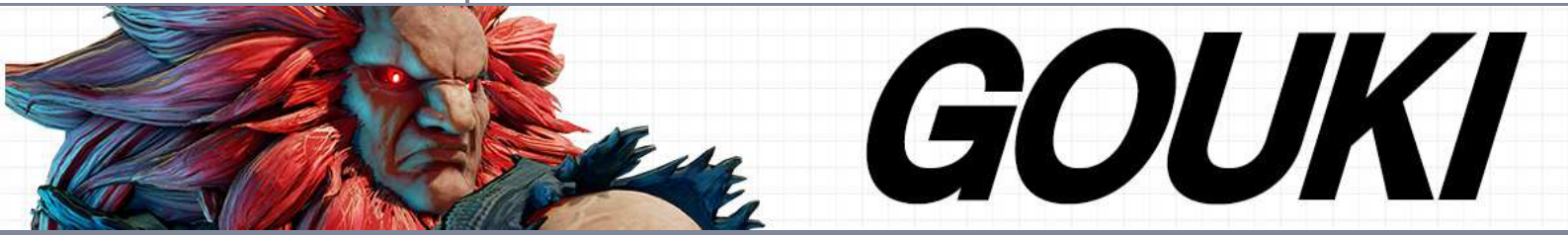
変更箇所	調整内容
立ち中K(通常版/Vトリガー版)	キャンセル可能猶予を増加しました
しゃがみ弱P(通常版/Vトリガー版)	やられ判定を拡大しました
しゃがみ中P(通常版/Vトリガー版)	やられ判定を拡大しました
しゃがみ中K(通常版/Vトリガー版)	足部分のやられ判定を縮小し、体部分のやられ判定を上方向に拡大しました
しゃがみ強P(通常版/Vトリガー版)	①攻撃判定を縦に拡大し、横に縮小しました ②やられ判定を縮小しました
ジャンプ中P(通常版/Vトリガー版)	①攻撃判定を拡大しました ②やられ判定を縮小しました
ジャンプ強P(通常版/Vトリガー版)	①攻撃発生を8F⇒9Fに変更しました ②やられ判定を縮小しました
ジャンプ強K(通常版/Vトリガー版)	①攻撃判定を拡大しました ②やられ判定を縮小しました
虚裂蹴	①しゃがみ状態の相手にヒットするように変更しました ②ガード時Vトリガー以外キャンセル不可にしました
化殺襲(Vスキル)	ヒット時のVゲージ増加量を減少しました

変更箇所	調整内容
弱風破連脚	持続時間を増加しました
中風破連脚(通常版/Vトリガー版)	①通常版、Vトリガー版のダメージを60⇒70に変更しました ②Vトリガー版のスタン値を80⇒100に変更しました
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80⇒100に変更しました
EX天穿輪	動作12F目までを完全無敵に変更しました
殺界風破斬	アーマーブレイク属性を付与しました
風水エンジン type alpha(Vトリガー)	①Vゲージのブロック数を3⇒2に変更しました ②各種風破連脚のゲージ消費量を増加しました ③Vタイマーの効果時間を延長しました



変更箇所	調整内容
スパルタンボム(前投げ・後ろ投げ)	ヒット後の状況を変更しました
立ち弱P	ヒット時の硬直差を+5F⇒+4Fに変更しました
立ち強P	クラッシュカウンター時の有利Fを大幅に減少しました
立ち強K	①攻撃判定を拡大しました ②やられ判定を縮小しました
しゃがみ弱P	ヒット時の硬直差を+5F⇒+4Fに変更しました
しゃがみ中P	攻撃判定を縮小しました
しゃがみ強P	やられ判定を縮小しました
ジャンプ弱K	攻撃判定を拡大しました
ジャンプ中P	①攻撃判定を拡大しました ②攻撃判定の持続時間を4F⇒5Fに変更しました
ジャンプ中K	やられ判定を縮小しました

変更箇所	調整内容
ジャンプ強P	①攻撃発生を8F⇒9Fに変更しました ②攻撃判定を拡大しました ③攻撃判定が消えるまでのやられ判定を縮小し、硬直中のやられ判定を拡大しました
ジャンプ強K	動作中の下方向のやられ判定を縮小し、8F目のやられ判定を前方に拡大しました。また、硬直中の前方のやられ判定を横に縮小し、縦に拡大。17F目までやられ判定が残るように変更しました。
クォーラルパンチ	硬化時間を2F増加しました
エイジスリフレクター（Vトリガー）	①EXゲージが増加するように変更しました ②Vタイマーを消費して発動したエイジスリフレクターをコンボ途中に組み込んだ際に2技分の補正がかかるように変更しました



変更箇所	調整内容
豪衝破	①ヒット時の状況を変更しました ②ダメージを110⇒130に変更しました ③スタン値を120⇒170に変更しました
立ち弱P	やられ判定を拡大しました
立ち中P	動作中の押し合い判定を変更しました
立ち中K	やられ判定を拡大しました
立ち強P	動作中の押し合い判定を変更しました
しゃがみ弱P	やられ判定を拡大しました
しゃがみ中P	やられ判定を拡大しました
しゃがみ強P	自キャラの後方に位置する相手キャラに攻撃がヒットするように変更しました
しゃがみ強K	動作中の押し合い判定を変更しました
ジャンプ中P	①攻撃発生を5F⇒7Fに変更しました ②ダメージを60⇒50に変更しました ③必殺技キャンセル可能技に変更しました ④空中ヒット時吹き飛びやられに変更しました

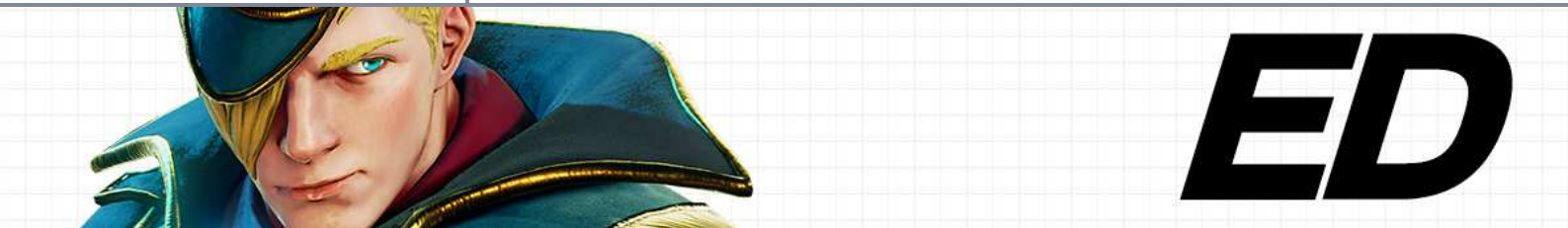
変更箇所	調整内容
ジャンプ強P	①攻撃判定を上方向に縮小し、横・下方向に拡大しました ②やられ判定を縮小しました
ジャンプ強K	やられ判定を縮小しました
赤星拳	①攻撃発生を33F⇒32Fに変更しました ②ヒット時の硬直差を+4F⇒+5Fに変更しました ③ガード時の硬直差を+1F⇒-2Fに変更しました
赤鴉空裂破	ヒット後のコンボ制限を変更しました
中竜巻斬空脚	①初段空振り時のみ二段目と三段目のダメージを20⇒40に変更しました ②初段空振り時のみ二段目のスタン値を30⇒60、三段目を20⇒60に変更しました
EX豪昇龍拳	空中ヒット時、受け身可能に変更しました
羅漢(Vスキル・立ち)	動作中の押し合い判定を変更しました
羅漢豪掌 (Vスキル)	Vゲージ増加量を減少しました
豪昇龍拳 (Vトリガー版)	ダメージを200⇒180に変更しました
豪波動拳 (Vトリガー版)	発動時のゲージ消費量を減少しました
斬空波動拳 (Vトリガー版)	発動時のゲージ消費量を増加しました



変更箇所	調整内容
立ち弱P	攻撃判定を縮小しました
立ち中P	やられ判定を拡大しました
立ち強P	①ダメージを90⇒80に変更しました ②やられ判定を拡大しました ③クラッシュカウンター時の挙動を変更しました
立ち強K	自キャラの後方に位置する相手キャラへ攻撃がヒットするように変更しました
しゃがみ弱P	やられ判定を拡大しました

変更箇所	調整内容
しゃがみ弱K	①中バニティステップ時に出した場合のヒットバック、ガードバックを拡大しました ※連打キャンセル時も同様となります ②中バニティステップ時に出した場合の連打キャンセル発生タイミングを変更しました
しゃがみ中K	動作中の押し合い判定を変更しました
しゃがみ強P	①攻撃判定を拡大しました ②やられ判定を縮小しました
ジャンプ強P	やられ判定を縮小しました
ジャンプ強K	最終段の持続を1F削除しました
スナイピングキック	①攻撃判定の発生を15F⇒14Fに変更しました ②動作硬直を21F⇒19Fに変更しました ※硬直差に関しては変更なし
コールドロー	2段目をVトリガーキャンセル可能に変更しました
ブライニクル	①ヒット効果を変更しました ②ガード時の硬直差を-8F⇒-2Fに変更しました ③ガードバック距離を縮小しました ④発動時に慣性が付与されるように変更しました
スノウグレーン	①ガード時の硬直差を-2F⇒-8Fに変更しました ②ヒットバック距離を縮小しました
インサイドスラッシュ(Vスキル)	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3F増加しました ④当身成立時のVゲージ増加量を減少しました
弱バニティステップ	①全体動作を34F⇒43Fに変更しました ②移動距離を拡大しました ③動作中のやられ判定を縮小しました ④シルバーエッジへの派生可能時間を延長しました
強バニティステップ	滞空中、前後へ若干の移動操作を可能に変更しました
EXバニティステップ(弱K+中K)	シルバーエッジへの派生可能時間を延長しました
シルバーエッジ	①CAキャンセルの受付時間を延長しました ②空中ヒット時の滞空時間を変更しました

変更箇所	調整内容
フロストタワー	①攻撃判定を上方向に拡大しました ②押し合い判定を上方に拡大しました
フロストタッチ	ヒット時の演出中にスタンゲージが回復しないよう変更しました
フロストタッチ・ロー	ダメージを180⇒200に変更しました
EXフロストタッチ・ロー	ダメージを240⇒260に変更しました
ダイヤモンドダスト（Vトリガー）	EXゲージが増加するように変更しました



変更箇所	調整内容
サイコブロー	①ダメージを120⇒130に変更しました ②ヒット後の状況を変更しました
バックステップ	①全体動作を21F⇒23Fに変更しました ②移動値を変更しました
立ち弱P	やられ判定を拡大しました
立ち中P	動作中の押し合い判定を変更しました
立ち中K	①自キャラの後方に位置する相手キャラに攻撃がヒットするように変更しました ②攻撃判定の持続3F目でVトリガーキャンセル可能に変更しました。
立ち強K	①動作中の押し合い判定を変更しました ②クラッシュカウンター時のヒットバック距離を縮小しました ③ダメージを90⇒80に変更しました
しゃがみ弱P	やられ判定を拡大しました
しゃがみ中P	①ヒット時の硬直差を+4F⇒+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
しゃがみ中K	①ヒットバック距離を縮小しました ②攻撃判定を縮小しました
ジャンプ強P	やられ判定を縮小しました
ジャンプ強K	やられ判定を縮小しました

変更箇所	調整内容
サイコフリッカー	動作中の押し合い判定を変更しました
サイコスパーク	初段ガード時の硬直差を-3F⇒-2Fに変更しました
サイコアンカー・グランド	①ヒット時の硬直差を変更しました ②後ろ受け身不可に変更しました



変更箇所	調整内容
やられ判定	①しゃがみ待機の背面の投げやられ判定を拡大しました ②空中復帰不能ダメージのやられ判定を縮小しました
レッドリーフ	ヒット後の状況を変更しました
立ち弱P	①攻撃判定を縮小しました ②やられ判定を縮小しました
立ち弱K	①攻撃発生を6F⇒5Fに変更しました ②攻撃判定を拡大しました ③やられ判定を縮小しました
立ち中P	腕部分のやられ判定を上方向に拡大し、下方向に縮小しました
立ち中K	①攻撃判定を拡大しました ②足部分のやられ判定を前方に拡大し、上方向に縮小しました
立ち強P	やられ判定を縮小しました
立ち強K	①通常時とクラッシュカウンター時の吹き飛ばす距離を変更しました ②空中コンボカウントを緩和しました
しゃがみ弱P	①攻撃発生を6F⇒5Fに変更しました ②攻撃判定の持続を2F⇒3Fに変更しました ③やられ判定を拡大しました
しゃがみ弱K	ヒット時の硬直差を+3F⇒+5Fに変更しました
しゃがみ中P	攻撃判定を縮小しました
しゃがみ中K	やられ判定を縮小しました

変更箇所	調整内容
しゃがみ強P	①攻撃判定を拡大しました ②やられ判定を縮小しました ③空中ヒット時の浮き値を変更しました ④クラッシュカウンター時の浮き値を変更しました ⑤攻撃判定の持続2F以降にクラッシュカウンターが発生しないように変更しました ⑥攻撃発生を12F⇒11Fに変更しました
しゃがみ強K	初段の攻撃判定の持続を1F⇒2Fに変更しました
ジャンプ弱K	①攻撃判定を拡大しました ②やられ判定を縮小しました
ジャンプ中P	やられ判定を縮小しました
ジャンプ中K	①攻撃判定を拡大しました ②攻撃持続を3F⇒5Fに増加しました
ジャンプ強P	攻撃判定を拡大しました
ジャンプ強K	やられ判定を縮小しました
アビリフト	①攻撃判定を拡大しました ②やられ判定を縮小しました ③Vトリガー版の浮き値を変更しました
ハンガビー・ハイ/ハンガビー・ロー (Vスキル)	空中コンボカウントを緩和しました
マックスパワー(Vトリガー)	Vタイマーの効果時間を延長しました
弱アビゲイルパンチ	①最終段の吹き飛ぶ距離を変更しました ②連打版の浮き値を変更しました ③動作中の押し合い判定を変更しました ④初段のみヒット後、受け身不可に変更しました ⑤空中コンボカウントを緩和しました
中アビゲイルパンチ	①連打版の浮き値を変更しました ②動作中の押し合い判定を変更しました ③初段のみヒット後、受け身不可に変更しました ④空中コンボカウントを緩和しました

変更箇所	調整内容
強アビゲイルパンチ	①連打版の浮き値を変更しました ②攻撃動作中の攻撃判定を拡大しました ③動作中の押し合い判定を変更しました ④初段のみヒット後、受け身不可に変更しました ⑤空中コンボカウントを緩和しました
EXアビゲイルパンチ	①動作中の押し合い判定を変更しました ②初段のみヒット後、受け身不可に変更しました
アビゲイルスマッシュ	①空振り時の硬直を8F増加しました ②ヒット時のEXゲージ増加量を加算しました
ダイナマイトパンチ	①攻撃判定を拡大しました ②やられ判定を縮小しました ③ガードバック距離を拡大しました
EXダイナマイトパンチ	①攻撃判定を拡大しました ②ガードバック距離を拡大しました
バイエリアサンライズ	①空振り時の硬直を8F増加しました ②ヒット時のEXゲージ増加量を加算しました
EXバイエリアサンライズ	空振り時の硬直を8F増加しました
EXナイトロチャージ	Vトリガー中の踏みつけによるヒット後の状況を変更しました
EXナイトロハンガビー	空中コンボカウントを緩和しました



変更箇所	調整内容
立ち強K(素手)	やられ判定を縮小しました
しゃがみ強P(素手)	やられ判定を縮小しました
しゃがみ強P(水晶)	やられ判定を縮小しました
ジャンプ強P(素手)	やられ判定を縮小しました
ジャンプ強K(素手)	やられ判定を縮小しました

変更箇所		調整内容	
ジャンプ強K(水晶)		やられ判定を縮小しました	
ソウルスパーク		ソウルスフィア設置中に発動出来る新規技を追加しました	



変更箇所		調整内容	
立ち弱P		①老状態のやられ判定を拡大しました ②動作中の押し合い判定を変更しました	
しゃがみ中P(老状態)		やられ判定を拡大しました	
インパクトKO		インパクトKOが発生する技を受けてKOされた際、次ラウンド開始時に老状態にも拘わらず、若状態の動作を行う事が可能となっていましたので、インパクトKO後のラウンド間遷移で是空のスタイル切り替えが正常に初期化されるよう修正しました。	