

ADJUSTMENTS

CE 202102 Ver.

全ファイター共通

変更箇所

調整内容

新規システム「V-シフト」の実装

新規システム「V-シフト」（方向キーニュートラルで「中K+強P」）を実装しました。

V-シフトはVゲージを1ブロック消費し、相手から距離を取りながら攻撃を受け流す防御システムとなります。

受け流すことに成功した場合、動作中に「中K+強P」を再入力、もしくはホールドしておくことで、反撃技「V-シフトブレイク」に派生します。

V-シフトはキャラクターが地上におり、自由に動ける状態であればいつでも発動することができます。

ここが従来の防御システム「V-リバーサル」との大きな違いとなります。

また、V-リバーサルは発動した時点でスタン値が回復し、ヒットにせよガードにせよ決まった効果が期待できましたが、

V-シフトは常に一定の効果を発揮するわけではありません。

受け流しの成否にはじまり、相手の技やタイミング等の要素によって効果は変動し、

それを最大限に活用するためにはプレイヤーの判断力が問われます。

少々扱いが難しいシステムですが、普段反撃出来ない技や連係にピンポイントで合わせる事で、対抗手段として活用出来るようになっていきます。

V-シフトの詳細な性能については、ゲーム中のデモンストレーションやシャド研のフレームデータをご参照ください。

コンボカウントの表記について

前回までのリストで「コンボカウント」と記載されていた項目について、調整項目の表記を「コンボカウント始動値」「コンボカウント加算値」「コンボカウント上限値」に細分化しました。

ストリートファイターVの空中コンボは上記3つのコンボカウントで管理されており、各項目についての詳細は下記となります。

- ・コンボカウント始動値

該当技から空中コンボが始動された際の数値となります。

コンボカウント始動値が小さくなれば以降の空中コンボが入りやすくなり、大きくなれば入りにくくなります。

- ・コンボカウント加算値

該当技が空中コンボに組み込まれた際に加算される数値となります。

コンボカウント加算値が小さくなれば以降の空中コンボが入りやすくなり、大きくなれば入りにくくなります。

- ・コンボカウント上限値

該当技が空中コンボ中にどこまでヒットするかを設定する数値となります。

技に設定されているコンボカウント上限値が大きい程、空中コンボに組み込みやすい技となります。

地上通常技での対空性能に関する調整について

ジャンプ攻撃の多くは攻撃判定より低い位置にやられ判定が存在している為、攻撃判定が高い位置にある地上攻撃は、正面や横方向を攻撃する技でも対空技として機能してしまう状態になっていました。

全体動作の少ない弱攻撃や、一部キャラクターのしゃがみ中Pによる対空迎撃は攻撃発生やヒット後の状況に優れ、

このような技を所持しているかどうかでキャラクターの対応力に少なからず影響が出ており、

意図しない箇所で全体的なバトルバランスが変動していました。

この状態を解消する為、今回の調整では弱・中攻撃が対空技として機能しにくくなるよう、下記の調整を行いました。

- ①各種ジャンプの下りで発動したジャンプ通常攻撃の動作中、本体下部分のやられ判定を地上の弱攻撃に対して無敵状態にする
- ②一部キャラクターのしゃがみ中Pに、攻撃持続発生1F前～攻撃持続終了までの間、本体上部にやられ判定を付与する
- ③一部キャラクターのしゃがみ中Pの攻撃判定上半分を、空中の相手にヒットしないようにする

①の調整はバトルに与える影響を考慮し、ダルシムのヨガテレポート/ヨガフロート/空中ヨガディープブレスからのジャンプ攻撃には実装していません。

②・③のしゃがみ中Pの調整が実装されているキャラクターに関しては、キャラクター別の調整リストをご確認ください。

※②のしゃがみ中Pの本体上部にやられ判定を付与する調整については、他の箇所への影響が少ないよう、飛び道具に対して無敵のやられ判定を付与しています。

一部の空中技への特殊な被カウンター状態について	<p>一部キャラクターの持つ、大きく空中軌道を変化させる技や三角跳びといった行動に対し、 該当技を発動すると、動作開始から着地までの間特殊な被カウンター状態となるように調整しました。</p> <p>この特殊被カウンター状態の相手に対し、普段空中ヒット時に空中復帰となる技（通常技の弱攻撃を除く）をヒットさせると、追撃可能な吹き飛びダウンとなります。</p> <p>また、現象発生時はヒットストップが増加し、ヒットエフェクトが常に強攻撃相当のものになる為、特殊なカウンターが発生したのかが判別しやすくなっています。</p> <p>その他、該当技から他の行動を行っても、キャラクターが着地までこの状態は継続するようになっています。</p> <p>例として、三角跳びからジャンプ攻撃などを発動した場合も、着地するまで特殊な被カウンター状態は継続します。</p> <p>該当技に関してはキャラクター別の調整リストをご確認ください。</p>
その場受け身/後ろ受け身について	<p>その場受け身と後ろ受け身の判別が容易になるように下記の調整を行いました。</p> <ul style="list-style-type: none">・後ろ受け身の動作開始直後に砂煙のエフェクトが発生するように・その場受け身/後ろ受け身で異なるボイスが発生するように
投げ技のコンボ始動補正について	<p>投げ技を始動としてコンボが開始された際、コンボ補正值が1技分多くかかるように変更しました。</p> <p>一部キャラクターの持つ追撃可能なコマンド投げや、投げ技でスタンさせた際になどに影響します。</p> <p>※コンボ中に投げ技をヒットさせた場合のコンボ補正值は変更ありません。</p>



RYU

調整方針

リュウはクラッシュカウンター対応技やVトリガーの性質上、強引に攻めきるような試合展開を作ることが難しく、決定力に欠けるところがありました。ただ、そこに関しては同じスタンダードキャラの中でもケンや豪鬼が個性として担っている部分でもあるため、その一点を大きく伸ばすことはしていません。それよりも全体的な性能を見直し、攻めの継続性や立ち回りの安定感を拡充させることによって、堅実にダメージを積み重ねて勝てるキャラクターを目指しました。

攻撃面では他のキャラクターと比べてコンボ判断が難しく、起き攻めにいくための条件も厳しかった為、そこを緩和する目的でコンボパーツの調整を行いました。相手の立ち/しゃがみ状態を判断する必要があった【竜巻旋風脚】は、しゃがみ状態の相手にもヒットするように変更し、【上段三連撃】の二段目は↓+強Pで、相手を立ちやられにさせられる攻撃が発動できるようにしています。また同じような場面でコンボに組み込んでいた【上段足刀蹴り】は差別化の為、【竜巻旋風脚】と併せてパラメータの調整を行いました。結果的に状況ごとの技の使い分けは残しつつも、必須ではなくなり扱いやすさが向上しています。

また、中間距離で主軸となる技の上方修正を行い、得意な間合いでより優位に立てるようにしました。【波動拳】は、飛び道具発生前の手元のやられ判定が縮小されたことで、相手のけん制技に打ち勝ちやすくなっています。【しゃがみ中K】や【しゃがみ強K】の攻撃発生が速くなったことにより、後の先を取る戦いも行いやすくなりました。

VトリガーⅠ【電刃錬気】中はパンチ技のヒット硬直が増加する効果を追加しています。ガード硬直には変化がないため、崩し手段に変化はありませんが、ヒット時の見返りが大きくなっている他、リーチの長い攻撃に差し返した際に【波動拳】が繋がりがやすくなっているというような効果もあります。

VトリガーⅡ【確固不拔】は逆転力こそ高かったものの、能動的に活用しづらい性質であったため、性能自体を大きく変更しています。各種必殺技からキャンセル発動できるようになった【一心】を用いることで、今までにない局面でダメージを奪えるようになり、試合運びに変化が生まれています。

変更箇所

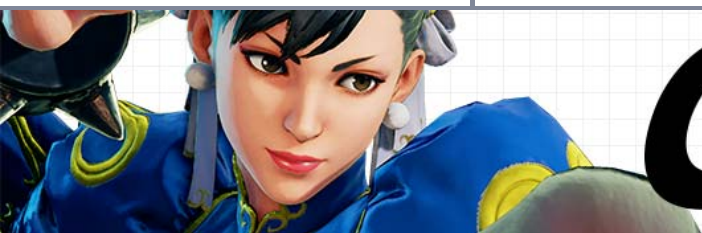
調整内容

背負い投げ(前投げ)	ヒット後の間合いを近くしました
【通常/VTⅠ】立ち中P	①VTⅠ中の必殺技/CAキャンセルのタイミングを1F早くしました ②ガード時の硬直差を+1F⇒+2Fに変更しました ③ヒット時の硬直差を+7F⇒+6Fに変更しました
【通常/VTⅠ】しゃがみ中P	攻撃持続発生1F前～攻撃持続終了までの間、本体上部に飛び道具無敵のやられ判定を付与しました
【VTⅠ】しゃがみ中P	ガード時の硬直差を+3F⇒+2Fに変更しました
【通常】立ち強P	必殺技キャンセル対応技に変更しました

変更箇所	調整内容
しゃがみ中K	①攻撃発生を7F⇒6Fに変更しました ②全体動作を22F⇒21Fに変更しました
しゃがみ強K	①攻撃発生を8F⇒7Fに変更しました ②全体動作を31F⇒30Fに変更しました
【通常/VT I】 鳩尾砕き	初段がヒット・ガード時、2段目の攻撃判定が前方に拡大されるように変更しました
【通常】 鳩尾砕き	初段をVトリガーキャンセル対応技に変更しました
【通常/VT I】 上段三連撃	立ち中P⇒しゃがみ強P⇒立ち強Kでも発動可能となるように変更しました
【通常/VT I】 波動拳	①攻撃発生前のやられ判定を後方に縮小しました ②足元のやられ判定を下方向に縮小しました ③動作開始1F～2F間はやられ判定が後方に移動しないようにしました ④VT1版がLV2になるまでのタメ時間を1F早くしました
【通常/VT I】 EX波動拳	①しゃがみ弱Pからキャンセルした際に攻撃発生が11F⇒10Fとなるように変更しました ②VT I 版の動作後半でキャラクターが後方に移動するタイミングを通常のEX波動拳と統一しました ③VT I 版がカウンターヒットした際の吹き飛びをノーマルヒット時の吹き飛びと統一しました ④コンボカウント始動値を下げました ⑤VT I 版のコンボカウント加算値を上げました ⑥VT I 版のコンボカウント上限値を上げました
【通常/VT I】 昇龍拳	カウンターヒット時の吹き飛びをノーマルヒット時の吹き飛びと統一しました
【通常】 弱昇龍拳	ダメージを100⇒110に変更しました
【VT I】 弱昇龍拳	ダメージを110⇒120変更しました
【通常】 強昇龍拳	①攻撃判定を上方向に拡大しました ②攻撃持続3F目以降のコンボカウント上限値を上げました
【VT I】 強昇龍拳	攻撃判定を上方向に拡大しました
【通常】 EX昇龍拳	①攻撃持続1F～2Fが離れた相手にヒットした際、ヒット演出へ分岐しないようにしました ②2段目の攻撃判定を前方に拡大しました
【VT I】 EX昇龍拳	①攻撃持続1F～2Fが離れた相手にヒットした際、ヒット演出へ分岐しないようにしました ②攻撃持続1F～2Fが近距離の相手にヒットした際、カメラ演出を追加しました ③2段目の攻撃判定を前方と上方向に拡大しました

竜巻旋風脚	<ul style="list-style-type: none"> ①しゃがみ状態の相手にもヒットするように変更しました ②ダメージを(弱90/中100/強110)⇒(弱80/中90/強100)に変更しました ③中版の削りダメージを34(17×2)⇒24(12×2)に変更しました ④強版の削りダメージを57(19×3)⇒27(9×3)に変更しました ⑤コンボカウント上限値を上げました
EX竜巻旋風脚	<ul style="list-style-type: none"> ①初段の攻撃判定を前方に拡大しました ②初段がヒットした際の後方へ引き寄せる距離を増加しました ③初段が空中ヒット時、以降の攻撃判定が上方向に拡大されるように変更しました ④コンボカウント上限値を上げました
上段足刀蹴り	<ul style="list-style-type: none"> ①発動時のモーションを変更しました ②前進距離を増加しました ③動作開始から攻撃発生時の1F目までの押し合い判定を上方向に拡大しました ④ガード時の硬直差を-16F⇒-15Fに変更しました
弱上段足刀蹴り	<ul style="list-style-type: none"> ①ダメージを70⇒90に変更しました ②コンボカウント上限値を上げました
中上段足刀蹴り	ダメージを80⇒100に変更しました
強上段足刀蹴り	<ul style="list-style-type: none"> ①ダメージを100⇒110に変更しました ②立ち中Pから発動した際、攻撃発生が18F⇒17Fになるように変更しました
EX上段足刀蹴り	<ul style="list-style-type: none"> ①発動時のモーションを変更しました ②前進距離を増加しました ③動作開始から攻撃発生までの押し合い判定を上方向に拡大しました ④ヒット時の吹き飛び速度・高さを変更しました ⑤竜巻旋風脚でキャンセル可能となるタイミングを変更しました ⑥攻撃発生を18F⇒17Fに変更しました ⑦硬直を36F⇒33Fに変更しました ⑧ガード時の硬直差を-16F⇒-13Fに変更しました
心眼 (VS I)	<ul style="list-style-type: none"> ①Vトリガー発動中に当て身が成立した際、Vタイマーが50F回復するように変更しました ②当て身成立時、EX必殺技/CAでキャンセル可能に変更しました
【通常/VT I】 入り身 (VS II)	<ul style="list-style-type: none"> ①上段二連撃/三連撃ヒット時にキャンセル発動可能に変更しました ※キャンセル版の入り身は連続ヒットするように、攻撃発生等の性能が通常時と異なります ②当て身判定の持続時間を2F増加しました ③当て身非成立時のガードバックを拡大しました ④当て身非成立時のダメージを60⇒70に変更しました ⑤当て身成立時のVゲージ増加量を(50+50)⇒(60+40)に変更しました
【VT I】 電刃練気	<ul style="list-style-type: none"> ①Vタイマーを800F⇒1000Fに変更しました ②パンチ系の通常技のみ、ヒット時ののけぞり時間を2F増加しました

【VT II】 確固不拔	波動拳/昇龍拳の根本部分/上段足刀蹴りがヒット・ガードした際に専用の必殺技でキャンセル可能に変更しました ※昇龍拳/上段足刀蹴りは通常版のみキャンセル可能となっています
【VT II】 一心(当て身)	①ヒット時にカメラ演出を追加しました ②Vタイマー消費量を800F⇒1500Fに変更しました ③当て身成立時にVタイマーが無くなるようにしました
真空波動拳(CA)	ガード時の硬直差を-17F⇒-25Fに変更しました
【VT I】 電刃波動拳(CA)	昇龍拳からキャンセル発動した際のコンボカウント上限値を上げました



CHUN-LI

調整方針

使いやすい技を多く持つ春麗ですが、バトル中に繰り出すけん制技・必殺技が少し偏りがちになっていました。今回の調整では、仕様頻度が高い技の中から他の技と利点が被っているような箇所を調整し、状況毎にうまく技を使い分ける必要があるように変更しています。

過去の調整でダウンを奪えるようになった【強百裂脚】は、硬直や吹き飛びを変更する事で、【スピニングバードキック】とヒット後の状況の差別化を行いました。

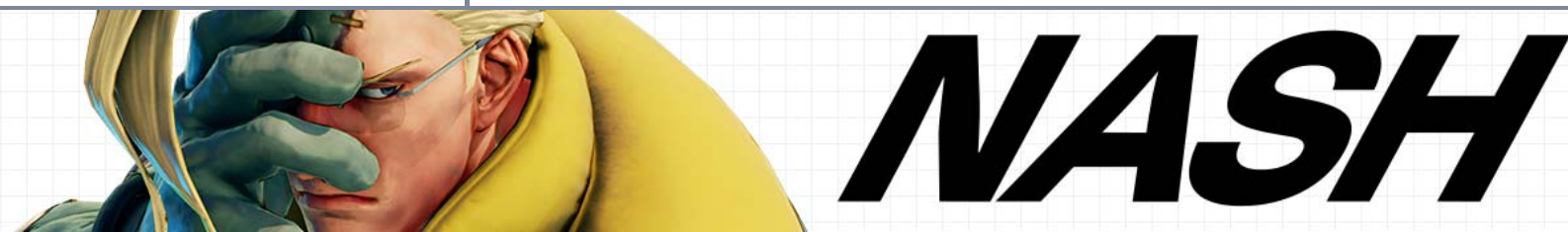
溜め技であり、コンボに組み込む難易度が高い【スピニングバードキック】の方が状況が良くなるように変更しています。

その他の箇所では、使用頻度が低くなっていると思われるVスキルII【覇山蹴】の性能を上方修正しています。最も大きな変更点として、地上ヒットの効果をのけぞりとし、近距離ヒットやカウンターヒット時にコンボを狙えるようにしました。

【しゃがみ強P】からのキャンセル発動で連続ヒットするようになり、飛び道具に対抗する技としての性能も上げ、全体的な使い所を増やしています。

三角跳び	動作開始から着地までの間、特殊な被カウンター状態となるように変更しました ※中・強の通常技・特殊技ヒット時は空中で復帰せず、吹き飛びダウンとなります
【通常/VT I】 立ち弱K	攻撃判定を前方に拡大しました
【通常/VT I】 しゃがみ強P	初段ヒット時ののけぞり時間を増加しました
【通常】 追突拳	足元のやられ判定を前方に拡大しました
【通常】 発勁	①硬直中のやられ判定を拡大しました ②空振り時の硬直を13F⇒18Fに変更しました

【通常/VT I】強百裂脚	<ul style="list-style-type: none"> ①ヒット時の吹き飛び時間を減少しました ②ヒット時の吹き飛び距離を増加しました ③硬直を20F⇒22Fに変更しました ④ガード時の硬直差を-10F⇒-12Fに変更しました
【通常/VT I】EXスピニングバードキック	<ul style="list-style-type: none"> ①攻撃ヒット時、以降の攻撃判定が横方向に拡大されるように変更しました ②硬直を31F⇒35Fに変更しました ③ガード時の硬直差を-16F⇒-20Fに変更しました
【通常】鷲脚 (VS I)	鷲脚から発動するジャンプ通常技のVゲージ増加量を50⇒30に変更しました
【通常/VT I】覇山蹴 (VS II)	<ul style="list-style-type: none"> ①地上ヒット効果を吹き飛びダウン⇒のけぞりに変更しました ②6F～7Fのやられ判定の下半分を飛び道具無敵に変更しました ③ヒット・ガードストップを16F⇒12Fに変更しました ④ガード時の硬直を14F⇒20Fに変更しました ※ガード時の硬直差は変更ありません
鳳翼扇 (CA)	初段のコンボカウント上限値を上げました



調整方針

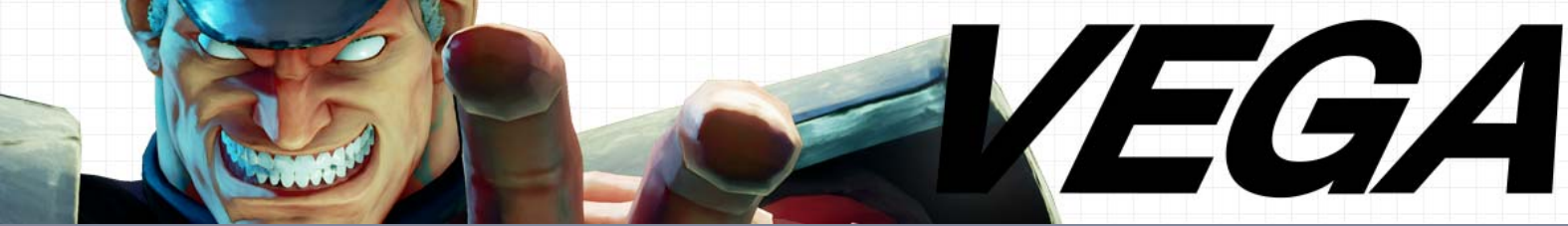
【ソニックブーム】やリーチの長いけん制技で遠距離の立ち回りに特化したナッシュですが、相手の体力を削りきれず、攻撃力の高いキャラに逆転されるといったシーンが多く見られました。これはナッシュがけん制以外のダメージソースや攻めの継続性に乏しく、相手に接近された際の防御面があまり強くないという点が大きな要因となっていました。そこで今回の調整では主要技のダメージアップやコンボルートの拡張、【立ち弱K】を攻撃発生3Fにする等で、弱点となっていた箇所をカバーする調整を多く行っています。逆に遠距離で高いダメージが見込め、技後の隙が少なかった技に関しては、適切な距離で使用しないとリスクが発生するように変更し、近～遠距離戦のバランスを整えました。

【立ち弱K】を攻撃発生を3Fに変更したことに併せ、【ラピッドキック】やいくつかの技がヒットした際の硬直差・性能を変更しています。特に今までのバトルで【立ち弱K】の使い所となっていた、密着時に攻めの起点とする用途に関しては、【しゃがみ弱P】の性能を向上する事で代替技として使用出来るようにしました。また、近距離で使用頻度が高い【しゃがみ中P】ガード時の硬直差を良くする等で、接近時の連係が強力になっており、ダメージを奪えるチャンスが増えています。

各種必殺技にも多く調整が入っており、調整内容は使いやすさの向上やダメージアップ、コンボルートの拡張といった上方修正がメインとなります。大きく性能が変化した技としてはVスキルI【バレットクリア】ヒット時のノックバックを変更し、飛び道具を吸い取るという性能以外にも、コンボパーツとして組み込めるように変更しました。Vタイマー消費のタイミングが変更され、連携やコンボに使いやすくなったVトリガーII【ステルスダッシュ】と併せ、攻撃面が大きく強化されています。

立ち弱K	<ul style="list-style-type: none"> ①攻撃発生を4F⇒3Fに変更しました ②全体動作を1F減少しました ③ヒット時の硬直差を+4F⇒+2Fに変更しました ④ガード時の硬直差を+3F⇒+1Fに変更しました
しゃがみ弱P	<ul style="list-style-type: none"> ①ヒットバックを縮小しました ②ガードバックを縮小しました ③攻撃持続を2F⇒3Fに変更しました ④ガード時の硬直差を+2F⇒+3Fに変更しました
しゃがみ中P	ガード時の硬直差を+2F⇒+3Fに変更しました
しゃがみ強K	<ul style="list-style-type: none"> ①ガードバックを縮小しました ②硬直中のやられ判定を拡大しました
チョッピングアサルト	<p>ヒット時の硬直差を+1F⇒±0Fに変更しました</p> <p>※ダウンバースト（しゃがみ中P→6中P）ヒット時の硬直差は変更していません</p>
スピニングバックナックル	硬直中のやられ判定を拡大しました
ステップキック	<ul style="list-style-type: none"> ①硬直中のやられ判定を拡大しました ②空振り時の硬直を15F⇒17Fに変更しました
ラピッドキック	<ul style="list-style-type: none"> ①Vトリガーキャンセル対応技に変更しました ②ヒット時の硬直差を+4F⇒+2Fに変更しました
ウインドシアー(2段目)	ヒット時の硬直差を+3F⇒+2Fに変更しました
ソニックブーム(EX版含む)	ソニックブームの動作中に別アクションへキャンセルした際、始動位置から前方の位置で動作を開始するように変更しました
【通常】ソニックサイズ(EX版含む)	ダメージを(弱80/中100/強110/EX150)⇒(弱100/中110/強120/EX160)に変更しました
【VS II】弱・中ソニックサイズ	<ul style="list-style-type: none"> ①ヒット時の吹き飛び時間を増加しました ②ダメージを(弱90/中110)⇒(弱100/中120)に変更しました
【通常/Vs II】EXソニックサイズ	<ul style="list-style-type: none"> ①初段の攻撃判定を前方向に拡大しました ②3段目(Vs II版では4段目)がヒットした際の吹き飛び時間を増加しました
【VS II】EXソニックサイズ	ダメージを160⇒180に変更しました
ムーンサルトスラッシュ	<p>攻撃持続3F目をヒットさせた際の硬直差を+5F⇒+6Fに変更しました</p> <p>※攻撃持続1F～2F目の硬直差の変更はありません</p>

弱ムーンサルトスラッシュ	<p>①攻撃持続3F目の攻撃判定を前方に拡大しました ②攻撃持続3F目をガードさせた際の硬直差を+2F⇒+3Fに変更しました ※攻撃持続1F～2F目の硬直差の変更はありません</p>
中ムーンサルトスラッシュ	<p>攻撃持続3F目をガードさせた際の硬直差を+3F⇒+4Fに変更しました ※攻撃持続1F～2F目の硬直差の変更はありません</p>
強ムーンサルトスラッシュ	<p>攻撃持続3F目をガードさせた際の硬直差を+4F⇒+5Fに変更しました ※攻撃持続1F～2F目の硬直差の変更はありません</p>
EXムーンサルトスラッシュ	<p>前進距離を増加しました</p>
弱トラジディアサルト	<p>①攻撃発生を18F⇒17Fに変更しました ②攻撃発生前の飛び上がる高度を低くしました</p>
EXトラジディアサルト	<p>①ステルスダッシュへのキャンセル入力を受け付けるタイミングを早くしました ②動作中の押し合い判定を上下に拡大しました ③初段のガード硬直を増加しました ④ヒット時の吹き飛び距離を減少しました ⑤ヒット時、吹き飛び中の相手のやられ判定を拡大しました ⑥ヒット時の硬直を1F減少しました ⑦2段目のガード時の硬直を7F減少しました ※硬直差の変更はありません ⑧初段のコンボカウント上限値を上げました</p>
バレットクリア(VS I)	<p>ヒット・ガード時に相手を引き寄せるように変更しました</p>
【VT II】ステルスダッシュ(必殺技版)	<p>Vタイマーの消費量を2000F⇒1000Fに変更しました</p>
【VT II】ジャスティスコレダー	<p>①Vタイマーの消費量を0F⇒500Fに変更しました ②ガードバックを縮小しました</p>
【VT II】ジャスティスシェル	<p>①Vタイマーの消費量を0F⇒500Fに変更しました ②ダメージ配分を(60+40)⇒(40+60)に変更しました</p>
ジャッジメント・セイバー(CA)	<p>攻撃持続2F目の攻撃判定を前方に拡大しました</p>



調整方針

ベガは攻勢を継続出来る【立ち強K】や、遠距離での奇襲技として強力な【しゃがみ強K】の空振り時の隙を増やし、適切な状況で使わなかった場合に反撃を受けやすくしています。

また、対処が難しく、守勢時から一気に状況が好転する【EXヘッドプレス】の無敵を見直し、攻めを切り返し手段として使いにくくしました。

攻めに使う技のリスクが増え、守勢に回った際の切り返し手段が減っている為、今までより丁寧に立ち回りを構築する必要があります。

新しい攻撃手段として、【しゃがみ中K】から【EXサイコインフェルノ】が連続ヒットするように変更しました。後ろ方向の溜めがない状況でも後方に下がる相手に対してダメージを奪える強力な選択肢となりますが、ヒットしやすさやガード時のリスクの少なさを考慮し、パラメータを下げています。

変更箇所

調整内容

立ち強K	空振り時の硬直を13F⇒18Fに変更しました
しゃがみ中P	攻撃持続発生1F前～攻撃持続終了までの間、本体上部に飛び道具無敵のやられ判定を付与しました
しゃがみ中K	ヒット時の硬直差を-1F⇒±0Fに変更しました
しゃがみ強K	①硬直中のやられ判定を拡大しました ②空振り時の硬直を18F⇒23Fに変更しました
【通常】EXヘッドプレス	3F～7Fのやられ判定を打撃・飛び道具無敵⇒飛び道具無敵に変更しました
【VT I】EXヘッドプレス	2段目のヒット時にカメラ演出を追加しました
【通常】EXサイコインフェルノ	ダメージを140⇒120に変更しました
【通常】EXサイコブラスト	削りダメージを25⇒17に変更しました
【VT I】EXサイコブラスト	削りダメージを30⇒20に変更しました
アルティメットサイコクラッシャー(地上版CA)	①非ロック時は常に地上判定となるように変更しました ②硬直中のやられ判定を拡大しました



CAMMY

調整方針

十分な個性と強さが確立されているキャミィに対して大きな変更は必要ないと判断していますが、少しだけ遊びに変化を加える目的で、ゲージの使い道を増やす調整を行っています。

【EXスパイラルアロー】がVトリガーキャンセル対応技となったことにより、今までとは異なる展開作りやコンボが可能となっています。

VトリガーIIの【デルタツイスト】【リバースエッジ】は新システムであるV-シフトで捌かれやすくなる事を考慮し、攻めの継続性やダメージを上げる調整を行いました。

変更箇所	調整内容
ニーバレット	初段カウンターヒット時、2段目もカウンターヒット扱いになるように変更しました
EXスパイラルアロー	初段をVトリガーキャンセル対応技に変更しました
フェイタルレッグツイスター/クロスシザースプレッシャー	各種フーリガンコンビネーションから着地寸前に発動した際に、投げ判定の持続部分で相手を投げる事が出来ない現象を修正しました
【VT II】デルタツイスト	ダメージを120⇒150に変更しました
【VT II】リバースエッジ	ガード時の硬直差を-2F⇒+2Fに変更しました



調整方針

【しゃがみ強P】のクラッシュカウンター追加と、使用頻度が低かった技の性能の見直しを行いました。

【しゃがみ強P】は攻撃持続の1F目をクラッシュカウンター対応技に変更しました。クラッシュカウンター発生時はここから発動する【バッドハンマー】の性能も変化するようにし、相手の起き上がりを攻めたり、Vスキルを発動して攻めを展開するといった動きが出来るようになっています。

【ブルチャージ】はガード待機矩形を拡大する事で後退による回避が狙いにくくなり、反撃を受けにくい先端当てを狙いやすくなりました。

これにより中～遠距離で出始めのアーマー判定を活かしたけん制技として使いやすくなっています。

変更箇所	調整内容
しゃがみ強P	①攻撃持続1F目をクラッシュカウンター対応技に変更しました ②クラッシュカウンター発生時のコンボカウント始動値を下げました

バッドハンマー	<ul style="list-style-type: none"> ①しゃがみ強Pクラッシュカウンターから派生させた際、性質が変化するようにしました ②ヒット時に各種Vスキルでキャンセル可能に変更しました
ブルチャージ	ガード待機矩形を前方に拡大しました
ハンギングチェーン	ガードさせた際に削りダメージが発生するように変更しました
中ハンギングチェーン	<ul style="list-style-type: none"> ①ヒット後の硬直をチューニングタイムでキャンセル可能に変更しました ②攻撃動作へ移行可能となるタイミングを5F早くしました ③ホールド状態から発動した際の攻撃発生を4F早くしました



調整方針

中間距離で使用頻度が高い【波動拳】や【立ち強K】といった技を上方修正し、この距離で相手を抑え込みやすくする調整を行いました。

接近を嫌がる相手の出鼻を挫きやすくし、ケンの持ち味である近距離のラッシュを仕掛けやすくなっています。

【強昇龍拳】は相手のジャンプを高い位置で落とした際にコンボが狙えるように変更しました。

その他、【弱竜巻旋風脚】はコンボに組み込んだ際に追撃を繋がりやすくする調整を行い、必殺技でダメージを奪えるポイントを増やしています。

VトリガーII【神龍拳】は必殺技版にコンボ補正がかかるようになりましたが、Vタイマー消費量の減少や空中攻撃無敵の付与などで使いやすさを向上しています。

発動後にVタイマーを保持した状態で攻めやすくなっているので、ケンの攻撃的なスタイルがより強化されるVトリガーになりました。

立ち強P	硬直中のやられ判定を拡大しました
立ち強K	クラッシュカウンター時の吹き飛び距離を減少しました
しゃがみ中P	攻撃持続発生1F前～攻撃持続終了までの間、本体上部に飛び道具無敵のやられ判定を付与しました
【通常】波動拳	<ul style="list-style-type: none"> ①全体動作を49F⇒47Fに変更しました ②ヒット時の硬直差を-2F⇒±0Fに変更しました ③ガード時の硬直差を-8F⇒-6Fに変更しました
【VT I】波動拳	<ul style="list-style-type: none"> ①全体動作を48F⇒46Fに変更しました ②ガード時の硬直差を-7F⇒-5Fに変更しました

【通常】強昇龍拳	<ul style="list-style-type: none"> ①3段目の吹き飛び距離を減少しました ②ヒット時のみ、着地後硬直終了7F前から必殺技キャンセル可能に変更しました ③3段目のみヒットした際のコンボカウント始動値を下げました ※②・③は神龍拳着地直後の強昇龍拳は対象外となります
【通常】弱竜巻旋風脚	2段目が空中ヒットした際の吹き飛び距離を減少しました
【通常】中竜巻旋風脚	2段目が地上ヒットした際の吹き飛び距離を減少しました
【VT II】神龍拳	<ul style="list-style-type: none"> ①必殺技版の発生時や連打部分で消費するVタイマー量を2000F⇒1000Fに変更しました ※この変更により、必殺技版でもLv3が発動可能となっています ②必殺技版は1技分多くコンボ補正がかかるように変更しました ③相手を引き寄せる判定の発生を7F⇒6Fに変更しました ④VT発動版は11F目、必殺技版は12F目から攻撃持続終了まで空中攻撃無敵を付与しました
紅蓮炎迅脚(CA)	<ul style="list-style-type: none"> ①動作中は常に地上判定となるように変更しました ②硬直中のやられ判定を拡大しました



調整方針

ネカリのVトリガーは強力ではあるものの、Vゲージの使い方が限定されやすく、VトリガーI・IIを切り替えても遊びの変化が小さいという問題をはらんでいました。この問題を解消するため、今回はVトリガーI【力の奔流】の仕様を大きく変更しています。

ネカリはVゲージを溜めやすいVスキルを所持しているため、発動しやすくなった「力の奔流」を序盤から狙いつつ、バトルの状況に応じてVリバーサルやV-シフトにVゲージを回していくなど、VトリガーI・IIで全く異なる戦略が立てられるようになりました。

また、VトリガーIの効果時間が有限となったため、あわせて専用技の「煙纏う鏡」も上方修正を行いました。空中コンボに組み込めるようになり、溜め無し版でもヒット後に追撃可能となっているので、VトリガーI発動中の攻撃力が大きく向上しています。

【通常/VT】EX大地の仮面	<ul style="list-style-type: none"> ①ダメージを(通常版60/VT版80)⇒(通常版80/VT版100)に変更しました ②スタン値を50⇒70に変更しました
【VT】弱円盤の導き	<ul style="list-style-type: none"> ①コンボカウント上限値を上げました ②コンボカウント加算値を下げました

【VT】EX円盤の導き	<ul style="list-style-type: none"> ①初段のコンボカウント上限値を上げました ②3/4段目のコンボカウント上限値を下げました ③コンボカウント加算値を下げました
【VT I】力の奔流	<ul style="list-style-type: none"> ①Vゲージブロック数を3⇒2に変更しました ②Vタイマーを永続⇒1000Fに変更しました
【VT I】煙纏う鏡	<ul style="list-style-type: none"> ①勇猛なる決起(EX版を除く)から、キャンセル可能に変更しました ②飛び上がり時の腕部分にやられ判定を付与しました ③飛び上がり時の腕部分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
【VT I】煙纏う鏡（溜め無し版）	<ul style="list-style-type: none"> ①最終段のヒット効果をバウンドやられに変更しました ②ダメージ配分を(50+20)⇒(20+20+30)に変更しました ※初段空振り時のダメージは(40+30)となります ③スタン値配分を(0+100)⇒(0+50+50)に変更しました ④最終段のコンボカウント上限値を上げました ⑤最終段のコンボカウント加算値を下げました
【VT I】煙纏う鏡（溜め版）	<ul style="list-style-type: none"> ①ダメージを80(50+30)⇒100(30+20+50)に変更しました ※初段空振り時のダメージは100(50+50)となります ②最終段のみヒットした際のダメージを30⇒80に変更しました ③スタン値を100(0+100)⇒120(0+0+120)に変更しました ④最終段のコンボカウント加算値を下げました



調整方針

バルログは最大の特徴である爪・素手の切り替えによる、バトルスタイルの変化を際立たせる調整を行いました。爪装着時は【立ち強P】を中～遠距離で使いやすくしたことにより、相手のけん制技に打ち勝った際の見返りが大きくなっています。

素手状態は【立ち強P】【しゃがみ強P】が空振りした際に少し反撃を受けやすくなりましたが、近距離で【立ち中K>立ち弱P>しゃがみ中P】といったコンボが狙えるようになり、接近時のプレッシャーが増しています。

その他、暴発しやすかった【フライングバルセロナ】を簡易入力コマンドでは発動しないようにしました。コンボに組み込む機会が多いEX版は入力形式を変更していないので、立ち回りでの操作性の向上以外に影響はありません。

スターダストシュート(空中投げ)	ヒット時のバルログの落下速度を速くしました
三角跳び	動作開始から着地までの間、特殊な被カウンター状態となるように変更しました ※中・強の通常技・特殊技ヒット時は空中で復帰せず、吹き飛びダウンとなります

立ち強P(爪)	①攻撃判定発生前のやられ判定を縮小しました ②硬直中のやられ判定を拡大しました
立ち強P(素手)	硬直中のやられ判定を拡大しました
立ち中K	ヒットバックを縮小しました
しゃがみ中P(爪)	攻撃持続発生1F前～攻撃持続終了までの間、本体上部に飛び道具無敵のやられ判定を付与しました
しゃがみ中P(素手)	①攻撃持続発生1F前～攻撃持続終了までの間、本体上部に飛び道具無敵のやられ判定を付与しました ②ヒットバックを縮小しました
しゃがみ強P(素手)	硬直中のやられ判定を拡大しました
マタドールフラッシュ (2段目)	①攻撃判定を前方に拡大しました ②ヒット時の吹き飛び距離を減少しました
弱クリムゾンテラー	初段の攻撃持続を2F⇒3Fに変更しました
フライングバルセロナ	簡易入力では発動しないように変更しました
EXフライングバルセロナ	膝部分の攻撃判定を前方に拡大しました
EXオーロラスピンエッジ	①2段目をヒット・ガード時にアレグリアスでキャンセル可能に変更しました ②初段の攻撃持続終了後に投げやられ判定を付与しました
【VTⅠ】ブラッディベーズ・トレロ/ルージュ/レーブル	①派生攻撃部分にアーマーブレイク属性を付与しました ②ブラッディベーズ・トレロ/レーブルの最終段の攻撃判定を後方へ拡大しました
【VTⅠ】ブラッディベーズ・レーブル	初段がヒット・ガード時、派生攻撃移行前に着地しないように変更しました
【VTⅡ】フラッシュアーチ・ロッサ	①当て身成立時のVタイマー消費量を1000F⇒0Fに変更しました ②2段目がヒット時に必殺技キャンセル可能に変更しました ③2段目が空中ヒットした際の吹き飛び時間を減少しました
【VTⅡ】フラッシュアーチ・グラナーテ	①Vタイマー消費量を2000F⇒1000Fに変更しました ②2段目ヒット時に必殺技キャンセル可能に変更しました ③2段目が空中ヒットした際の吹き飛び時間を減少しました ④ダメージを120⇒100に変更しました ⑤スタン値を150⇒120に変更しました

ブラッディレイン(CA)

- ①CA演出中のボイスの再生タイミングを変更しました
- ②ガード・空振り時の硬直を11F増加しました
- ③ガード時の硬直差を-14F⇒-25Fに変更しました



RAINBOW MIKA

調整方針

他のキャラクターより若干使い所が難しいと思われるVスキルⅠ・Ⅱを、効果成立時にコマンド投げがコンボに組み込めるようになるといった調整を行いました。

コンボパーツにコマンド投げを組み込んだ場合は通常時より少しダメージを下げていますが、ミカが得意とする接近戦にて、打撃技を当てた際の継続力やコンボダメージが更に伸びるようになっています。

【ダイブボム】はガード/空振り時に反撃が当たりにくい、空中判定となる為投げ技やコンボが出来ないという納得度の低い状態となっていた為、常に地上判定となるよう変更しました。

変更箇所

調整内容

立ち中K

ガード時の硬直差を-3F⇒-2Fに変更しました

しゃがみ中K

- ①攻撃持続を3F⇒4Fに変更しました
- ②硬直を15F⇒14Fに変更しました

ダイブボム

- ①硬直中は常に地上判定となるように変更しました
- ②硬直中のやられ判定を拡大しました

EXウイングレスエアプレーン

- ①1~4Fを空中攻撃無敵に変更しました
- ②4F目のやられ判定を下方向に縮小しました

熱血マイクパフォーマンス (VスキルⅠ)

- ①強化成立時、レインボータイフーン/ブルムストーンをコンボに組み込めるように変更しました
- ②リディーミカからキャンセルした際、派生攻撃に移行するタイミングを9F早くしました

気合注入(VSⅡ)

当て身成立時に熱血マイクパフォーマンス(1段階目)と同じ効果を得られるように変更しました

ピーチゲーター(Vリバーサル)

ガードバックを縮小しました



RASHID

調整方針

ラシードは特殊な前方ステップや豊富な突進技で相手を画面端に追い詰める能力が高く、逆に自身は2種類の【三角跳び】を使い分ける事で、追い詰められても画面端から脱出しやすいという特徴がありました。

攻守が一気に入れ替わってしまう事で相手側の納得性が若干低かったと思われる【三角跳び】に関しては、下方向の軌道変化と特殊被カウンター状態の付与により、自身が画面端を背負った際の使用をリスクにしています。

近～中距離で強力な攻め手となる【ワールウインド・ショット】を絡めた連係は、今回実装となるV-シフトにより回避されやすくなる事が予想されます。

そこでけん制面では【立ち強K】の上方修正、近距離では【しゃがみ中P>EXイーグル・スパイク】が連続ヒットするように変更し、攻めの強化やダメージソースの増加で新たな強みが出るような調整を行いました。

変更箇所	調整内容
三角跳び (各種)	動作開始から着地までの間、特殊な被カウンター状態となるように変更しました ※中・強の通常技・特殊技ヒット時は空中で復帰せず、吹き飛びダウンとなります
三角跳び(下方向)	①横方向への移動距離を減少しました ②空中攻撃への派生可能タイミングを4F早くしました ③空中攻撃の入力受付タイミングをを4F早くしました
前ダッシュ	ダッシュ中に前ジャンプした際の前進距離を増加しました
立ち強K	①ガード待機矩形を前方に拡大しました ②ガードバックを拡大しました ③攻撃発生前のやられ判定を拡大しました ④カウンターヒット時の吹き飛び距離を増加しました
しゃがみ中P	必殺技・CA等でのキャンセルタイミングを2F早くしました ※VT II 発動のみキャンセルタイミングは変更ありません
【通常/VT II】ウイング・ストローク/空中ウイング・ストローク	動作開始から着地までの間、特殊な被カウンター状態となるように変更しました ※中・強の通常技・特殊技ヒット時は空中で復帰せず、吹き飛びダウンとなります
【VT II】ウイング・ストローク	慣性付加判定に接触した際の挙動を変更しました
【VT II】ウイング・スパイク (EX版含む)	①通常発動時のVタイマー消費量を1000F⇒750Fに変更しました ②Vワールウインド・ショット/ハブーブからキャンセル発動時のVタイマー消費量を1000F⇒500Fに変更しました
【VT II】空中ウイング・スパイク (EX版含む)	Vタイマー消費量を1000F⇒750Fに変更しました



KARIN

調整方針

かりんの特徴であるオフェンシブな立ち回りはそのままに、中間距離でのけん制技の見直しと動きの幅を増やす調整を行いました。

【しゃがみ強K】は優秀な攻撃発生やリーチを持ちながらも、ガード時は展開が早く反撃を受けづらい技となっていました。

かりんはリーチの長い【立ち強K】や、【立ち中P】【しゃがみ中K】といった性能の良い中攻撃から攻めのきっかけを作りやすい事を考慮し、簡単にダウンを奪える【しゃがみ強K】ガード時のリスクを上げています。

【EX無尽脚】やVスキルII【不動双掌】は、新たな連係やコンボが出来るような調整をしました。VトリガーI【紅蓮拳】周りの調整は、主に【不動双掌】空中ヒット時のコンボを見越したものとなります。

変更箇所

調整内容

しゃがみ強K	硬直中のやられ判定を拡大しました
EX無尽脚	①Vトリガーキャンセル対応技に変更しました ②4段目が地上ヒットした際の吹き飛び時間を増加しました ③4段目が地上ヒットした際の吹き飛び距離を減少しました
不動双掌(VS II 溜め無し版)	①ヒット・ガード時に紅蓮拳でキャンセル可能に変更しました ②クラッシュカウンター発生時の吹き飛び高度を減少しました
不動双掌(VS II 溜め版)	①ヒット時の硬直差を+4F⇒+6Fに変更しました
【VT I】紅蓮拳	①押し合い判定を上方向に拡大しました ②各種派生技へのキャンセル受付時間を2F延長しました ③1・2段目のコンボカウント上限値を上げました
【VT I】紅蓮崩掌	①押し合い判定を上方向に拡大しました ②ガード時の硬直差を-9F⇒-16Fに変更しました
【VT I】紅蓮頂肘	押し合い判定を上方向に拡大しました
【VT I】紅蓮楔	コンボカウント上限値を上げました
神月流 霸道六式 覇者の型 (CA)	非ロック時は常に地上判定となるように変更しました



調整方針

出始めにアーマー判定があり、中～遠距離でけん制技として強力な【立ち強P】は空振りした際のリスクを少し大きくしています。

代わりに得意距離となる近距離での連係やコンボを伸ばす方針で調整を行いました。

【ダブルラリアット】の根元部分がVトリガーキャンセル対応になった事に合わせ、追撃に使用する技のコンボカウント等を調整しました。

特にVトリガーII【コサックマッスル】は【ダブルラリアット】がガードされた場合も攻めを継続でき、ヒット時は【EXボルシチダイナマイト】で追撃出来る為、今回の調整ととても相性が良くなっています。

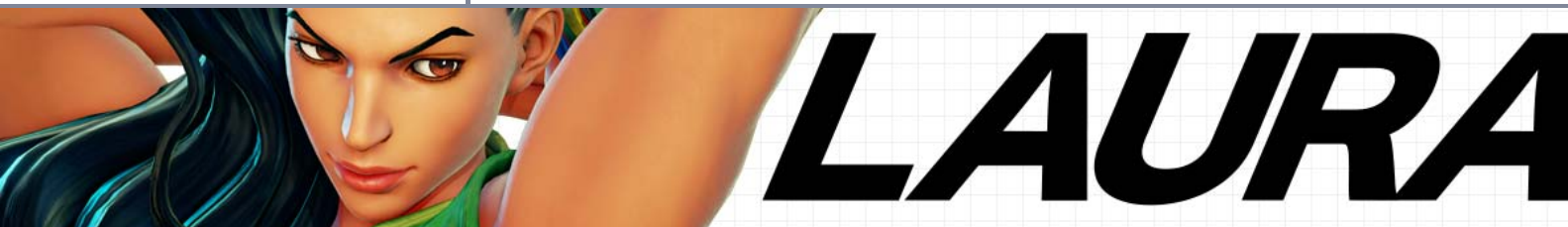
尚、VトリガーII版の【ボルシチダイナマイト】は、今回の調整でコンボに組み込むことが出来る状況が大幅に増えた為、ヒット時の攻めの継続性を少し下げています。

変更箇所

調整内容

立ち強P (溜め無し版)	<ul style="list-style-type: none"> ①起き上がり時等の硬直中に先行入力が発動すると、攻撃発生が1F速くなることある現象を修正しました ②硬直中のやられ判定を拡大しました ③攻撃持続を4F⇒5Fに変更しました ④攻撃持続1F目をガードさせた際の硬直差を-3F⇒±0に変更しました ⑤空中クラッシュカウンター時のコンボカウント始動値を下げました
立ち強P (溜め版)	<ul style="list-style-type: none"> ①硬直中のやられ判定を拡大しました ②攻撃持続を4F⇒5Fに変更しました ③攻撃持続1F目をガードさせた際の硬直差を+1F⇒+3Fに変更しました ④コンボカウント始動値を下げました
立ち中K	動作開始直後の1F目に被カウンター判定が付与されていなかった不具合を修正しました
しゃがみ強P	空中の相手にヒットさせた際の吹き飛び時間を増加しました
ダブルラリアット	<ul style="list-style-type: none"> ①根本部分をヒット・ガードさせた際にVトリガーでキャンセル可能に変更しました ②コンボカウント始動値を下げました ③コンボカウント加算値を上げました
【VT I】サイクロンラリアット	<ul style="list-style-type: none"> ①吹き飛びやられ中の相手にも相手を引き寄せる判定がヒットするように変更しました ②最終段の攻撃判定を上方向に拡大しました ③コンボカウント上限値を上げました

【VT II】ボルシチダイナマイト	①攻撃判定の種別を投げ判定から打撃判定に変更しました ②フライングヘッドバットからVボルシチダイナマイトにキャンセルした際のダメージを(弱290/中310/強330)⇒(弱240/中250/強260)に変更しました ③フライングヘッドバットからVボルシチダイナマイトにキャンセルした際のスタン値を350⇒300に変更しました ④ヒット時の硬直を6F増加しました
【VT II】EXボルシチダイナマイト	①ヒット時の硬直を6F増加しました ②コンボカウント上限値を上げました



調整方針

コマンド投げでのガード崩しや空中追撃からの表裏択を得意とするララは、今回実装されるVシフトの影響がかなり大きいキャラクターだと思われます。

その点を加味し、【サンダークラップ】を使いやすくする事で普段の立ち回りや連係を強化すると共に、攻めが成功した際の継続性を上げてダメージを奪えるチャンスを増やす調整を行いました。

【EXボルトチャージ】は発生が速くなった事により、【立ち/しゃがみ弱P】から連続ヒットするようになりました。派生技である【スプリットリバー/ロデオブレイク】後の状況も良くなっている為、様々な場面から攻めのきっかけを作ることが可能になっています。

セオイスルー(前投げ)/ブルバックホールド(後ろ投げ)	動作中に投げやられ判定が前方に移動しないようにしました
立ち弱P	動作中に投げやられ判定が前方に移動しないようにしました
【通常/VT I】EXサンセットホイール	攻撃発生前の押し合い判定を後方に縮小しました
【通常/VT I】EXボルトチャージ	①攻撃発生を14F⇒12Fに変更しました ②全体動作を38F⇒36Fに変更しました
【通常/VT I】スプリットリバー/ロデオブレイク	EXボルトチャージ派生時のみ硬直を1F減少しました
【通常/VT I】Lv1/2サンダークラップ	硬直を2F減少しました
【通常/VT I】Lv1サンダークラップ	ヒット時の硬直差を±0F⇒+2Fに変更しました ※ガード時の硬直差の変更はありません

【通常】Lv1サンダークラップ	攻撃持続を40F⇒45Fに変更しました
【通常/VT I】Lv2サンダークラップ	①ヒット時の硬直差を+9F⇒+11Fに変更しました ②ガード時の硬直差を±0F⇒+2Fに変更しました
【通常】Lv2サンダークラップ	発生を41F⇒36Fに変更しました
【通常/VT1】EXサンダークラップ	攻撃持続の最終フレームがヒットした際、多段ヒットするように変更しました
【通常】EXサンダークラップ	2段目が空中ヒットした際の吹き飛び距離を減少しました
【VT II】ビリビリチョーク	①ダメージを60⇒100に変更しました ②動作開始～攻撃持続終了まで空中攻撃無敵/飛び道具無敵を付与しました



調整方針

元々Vゲージを防御的に使うことが多かったダルシムは、V-シフトの実装で得られる恩恵が大きいキャラクターだと考えられます。ダルシムが苦手としていた強引な攻めにも対応する選択肢が増える為、一方的に押し潰される展開は少なくなるはずですが、しかしながら、対ダルシムが不得手なキャラクターは更にチャンスを得る機会が少なくなってしまう、相性差が大きく広がってしまう恐れがあります。その点を緩和するために、相手の接近を阻止する難易度を上げる調整を行いました。

対空面では【しゃがみ中P】が発生鈍化している他、全体調整によって弱攻撃がジャンプ攻撃に打ち負けやすくなっています。迎撃が間に合わないシーンが増えている為、より適切に行動を選択する必要があります。

ヨガロケット(前投げ)	画面端で投げた後の間合いを遠くしました
しゃがみ中P	攻撃発生を8F⇒9Fに変更しました
ヨガフレイム (EX版含む)	ヒット・ガード時にヨガサンサーラでキャンセル可能に変更しました
【VS II】ヨガファイア	ヨガフレイム/ヨガゲイルを当てる事で軌道が変わるように変更しました
ヨガフロート(VS I / 空中版含む)	動作開始から着地までの間、特殊な被カウンター状態となるように変更しました ※中・強の通常技・特殊技ヒット時は空中で復帰せず、吹き飛びダウンとなります



F.A.N.G

調整方針

ファンは主にコンボ面の強化を行い、一度のチャンスで奪えるダメージを増やす調整を行いました。

【立ち強K】は空中ヒット時にファン側が不利になるケースがありましたが、空中ヒット効果を変更する事で攻めが継続するようにし、

それと同時に特定の場面で空中コンボのパーツとして活用出来るようになりました。

【双頭蛇】やVトリガー中の【二升毒】もコンボに組み込みやすくなり、新しいコンボルートが増えたり、追撃にEXゲージが必要だった場面でもダメージと毒を上乘せする事が出来るようになっていきます。

遠距離のけん制技として優秀な【二連咬】は、攻撃がめり込んだり空振りした際は若干反撃を受けやすくなっていますが、

CAやVトリガーが発動可能な状況では攻撃がヒットした事を確認し、大きなダメージが狙えるようにしています。

変更箇所

調整内容

立ち強K	<ul style="list-style-type: none"> ①初段の空中ヒット効果を吹き飛びダウンに変更しました ②初段ヒット時ののけぞり時間を1F増加しました ③コンボカウント上限値を上げました
二連咬	<ul style="list-style-type: none"> ①必殺技キャンセル受付時間を5F延長しました ②2段目をVトリガーキャンセル可能に変更しました ③硬直中のやられ判定を拡大しました ④ガード待機矩形を前方に拡大しました ⑤2段目のガードバックを拡大しました ⑥ヒット・ガードストップを10F⇒12Fに変更しました
二凶襲	<p>動作開始から着地までの間、特殊な被カウンター状態となるように変更しました ※中・強の通常技・特殊技ヒット時は空中で復帰せず、吹き飛びダウンとなります</p>
【通常/VT I】双頭蛇	コンボカウント上限値を上げました
【VT I】二升毒(VS I)	<ul style="list-style-type: none"> ①ヒット数を1⇒2に変更しました ②ダメージを30⇒60(30×2)に変更しました ③スタン値を50⇒100(50×2)に変更しました ④ヒット時の硬直差を+2⇒+4に変更しました ⑤ガード時の硬直差を-2⇒±0に変更しました
死屍累々(CA)	最終段のみ、弾が地面にバウンドした後の攻撃判定を後方に拡大しました



ALEX

調整方針

アレックスは打撃とコマンド投げで択一攻撃を仕掛けるキャラクターなのでV-シフトの影響が大きく、そこで仕掛ける【パワーボム】は攻めの継続性が他のコマンド投げと比べて低めである事も考慮し、打撃・投げのどちらも全体的な上方修正を行っています。

打撃面の強化はヒット時の継続性を上げるものと、コンボを拡張する調整を多く入れています。コンボ面では小回りが利く弱攻撃からのコンボや、反撃で大きなダメージが見込めるパーツを増やしています。

スタン値の下方修正が入った【弱・中スラッシュエルボー】ですが、こちらもコンボの拡張面で一役買っている為、総パラメータが高くなりすぎないようにする調整となります。

【弱スラッシュエルボー】は近距離でカウンターヒットした際に【立ち弱K】が、【中スラッシュエルボー】は画面端で【EXエアニースマッシュ】が繋がるようになり、ダメージを奪えるチャンスが大きく増えています。

更に、VスキルII【オーバーチェイン】も解除条件が被ダメージからダウンに変更されたことにより、必殺技を組み合わせた大ダメージコンボを狙う機会が増えるでしょう。

投げ技である【パワーボム】ですが、弱版の発生を遅くした代わりに投げ間合いを広くし、今まで届かなかった距離から相手を掴めるようになりました。

中版は間合いを拡張したことにより前バージョンの弱版と同等の投げ間合いとなっている為、既存の関係も違和感なく使用できるようになっています。

変更箇所

調整内容

前歩き/後ろ歩き	移動速度を増加しました
フェイスクラッシュチョップ (前投げ)	①投げ間合いを拡大しました ②画面端で投げた後の間合いを遠くしました
レッグトマホーク (後ろ投げ)	投げ間合いを拡大しました
立ち弱P	キャンセル受付時間を1F延長しました
立ち中P	ガード時の硬直差を+2F⇒+3Fに変更しました
立ち強P	①空中ヒット効果を叩きつけダウンに変更しました ②ヒット時の硬直差を-1F⇒±0に変更しました
立ち弱K	①必殺技キャンセルのタイミングを1F早くしました ②ガード時の硬直差を-1F⇒±0Fに変更しました
立ち中K	Vトリガーキャンセル可能タイミングを4F早くしました
立ち強K	①空中ヒット効果を吹き飛びダウンに変更しました ②ガード待機矩形を前方に拡大しました

しゃがみ弱P	ヒット時の硬直差を+4F⇒+5Fに変更しました
しゃがみ中P	ダメージを60⇒70に変更しました
しゃがみ強P	①初段ヒット時、2段目の攻撃判定が拡大されるように変更しました ②初段ヒット時の吹き飛びを2段目ヒット時と同様の吹き飛びに変更しました ③初段ヒット・ガード時、アレックスが相手より1F早く動き出すように変更し、空中ヒット時に2段目が空振りしにくくしました ※この調整に合わせて初段のガード硬直を1F短くしている為、Vトリガーキャンセル時の硬直差については変更ありません
しゃがみ強K	①ヒット時の硬直を4F減少しました ②攻撃発生を11F⇒10Fに変更しました ③全体動作を36F⇒35Fに変更しました
ラリアット	ガード時の硬直差を+3F⇒+4Fに変更しました
パワーボム	持続2F目の投げ間合いが1F目より狭くなっていた現象を修正しました
弱パワーボム	①投げ間合いを拡大しました ②攻撃発生を6F⇒9Fに変更しました ※全体動作も3F増加しています
中パワーボム	投げ間合いを拡大しました
EXパワーボム	①投げ間合いを拡大しました ②投げ判定の持続を2F⇒3Fに変更しました
【通常/VS II】フラッシュチョップ	①ヒットバックを縮小しました ②攻撃発生1F前のやられ判定を縮小しました
【通常/VS II】弱スラッシュエルポー	①ヒットバックを縮小しました ②スタン値を200⇒150に変更しました
【通常/VS II】中スラッシュエルポー	①ヒット時の吹き飛び時間を増加しました ②スタン値を200⇒150に変更しました
【通常/VS II】EXスラッシュエルポー	①ヒット時の吹き飛び距離を減少しました ②ヒット時の吹き飛び時間を増加しました
【通常/VS II】エアニースマッシュ(EX版含む)	空振り時、着地後の押し合い判定を後方に下げました
【VS II】EXエアニースマッシュ	空振り時、硬直が解けた直後にジャンプ等の基本行動が最速で行えるように変更しました

オーバーチェイン(VS II)	①オーバーチェインの効果で発動した必殺技でEXゲージが溜まるように変更しました ②被ダメージではなく、ダウンで効果が解除されるように変更しました
【VT I】 スレッジハンマー	特定の状況で、スレッジハンマーをあらゆる行動でキャンセルできてしまう不具合を修正しました
【VT II】 レイジブースト	Vタイマーを2000F⇒3000Fに変更しました



調整方針

中～遠距離が得意距離となるギールですが、【ソニックブーム】や優秀なけん制技で制圧力が高くなりすぎていた事に加え、V-シフトの実装により接近された際も相手の攻めを捌きやすくなることを考慮し、相手の接近を止める難易度が若干高くなるようけん制技の性能を全体的に見直しました。

通常技・特殊技によるけん制は空振り時のやられ判定拡大・硬直増加により、適切な距離や状況で使用しなければリスクが発生するようになっていきます。

必殺技でのけん制の主軸となる【ソニックブーム】はガードされた際に今までより早く相手が動き出せるようになっているので、近～中間距離でガードさせた後の展開や、【ソニックブーム】を追いかけて攻めるといった行動が弱くなりました。

けん制技の下方修正により中～遠距離でダメージを奪う事が難しくなっていますが、攻撃面では【立ち中P】のガード硬直差の変更、【EXサマーソルトキック】の攻撃判定拡大によるコンボダメージの増加などの調整を入れ、今までとは違うポイントでダメージを奪えるようにしています。

尚、【ソニックブーム】のCAキャンセルタイミングの変更については、密着時にKOした際に、スーパーキャンセルでゲージを消費してしまう現象を防ぐ為の調整となります。

立ち中P	ガード時の硬直差を+2F⇒+3Fに変更しました
立ち強K	硬直中のやられ判定を拡大しました
しゃがみ中P	①攻撃持続発生1F前～攻撃持続終了までの間、本体上部に飛び道具無敵のやられ判定を付与しました ②ガード時の硬直差を+1F⇒+2Fに変更しました
ローリングソバット	①画面端でヒット・ガードバックが発生するように変更しました ②硬直中のやられ判定を拡大しました ③硬直を17F⇒19Fに変更しました ④ガード時の硬直差を-2F⇒-4Fに変更しました

バーンストレート	<ul style="list-style-type: none"> ①動作中のやられ判定を拡大しました ②空振り時のモーションを調整しました ③空振り時の硬直を20F⇒25Fに変更しました
【通常/VT I】 ソニックブーム	CAキャンセル可能となるタイミングを1F遅くしました
【通常】 ソニックブーム	<ul style="list-style-type: none"> ①ガード時の硬直差を+2F⇒±0Fに変更しました ②ソニックブレイドキャンセル版のガード時の硬直差を+4F⇒+2Fに変更しました
【通常】 EXサマーソルトキック	攻撃持続4F目以降の攻撃判定を前方に拡大しました
【通常/VT I】 ソニックブレイド (ターゲットコンボキャンセル版は除く)	<ul style="list-style-type: none"> ①足元のやられ判定を上方に拡大しました ②足元のやられ判定から飛び道具無敵を削除しました ③全体動作を49F⇒53Fに変更しました ④ヒット時の硬直差を-5F⇒-9Fに変更しました ⑤ガード時の硬直差を-10F⇒-14Fに変更しました



IBUKI

調整方針

Vトリガーがどちらも表裏択を狙え、そこからの攻めが強力ないぶきは、新システムであるV-シフトの影響を大きく受けるキャラクターの一人だと予想されます。

特にVトリガーI【六尺焙烙玉】はそういった攻めに特化した性能であり、使い所やダメージを奪えるポイントが大幅に減ってしまうという懸念がありました。

そこで今回は【六尺焙烙玉】の大きな仕様変更に加え、移動速度の速さを活かしてリーチの長い技からダメージを奪いやすくするといった調整を行いました。

【六尺焙烙玉】は投てき部分に攻撃判定を付与しました。これにより、地上・空中どちらもコンボに組み込みやすくなり、必殺技版の【六尺焙烙玉】の使い勝手も上がっています。

また、地面に接地した段階で爆発する【六尺焙烙玉・黎明】を追加したことで、先述の攻撃判定付与と合わせて様々な連係を組めるようにしました。

攻撃発生を速くし、立ち回りでの使い勝手を良くした【立ち強P】との相性も良く、一度のチャンスで大きなダメージを狙う事が出来るVトリガーになっています。

立ち強P	<ul style="list-style-type: none"> ①攻撃発生を12F⇒10Fに変更しました ②全体動作を32F⇒30Fに変更しました
しゃがみ中P	ターゲットコンボでのキャンセル受付時間を1F延長しました
石楠(しゃがみ中PTC)	<p>ヒット時の硬直を5F増加しました</p> <p>※硬直差の変更はありません</p>

野衾	動作開始から着地までの間、特殊な被カウンター状態となるように変更しました ※中・強の通常技・特殊技ヒット時は空中で復帰せず、吹き飛びダウンとなります
【VT I】 六尺焙烙玉(各種)	①投てき部分に攻撃判定を付与しました ②暗転時間を20F減少しました ③攻撃発生1F前～硬直終了3F前まで腕部分にやられ判定を付与しました ④爆発部分のダメージを120⇒100に変更しました ⑤キャンセル版の全体動作を58F⇒56Fに変更しました
【VT I】 六尺焙烙玉・黄昏	コマンドを(→+強P+強K)⇒(↑+強P+強K)に変更しました
【VT I】 六尺焙烙玉・黎明	新規Vトリガー専用技を追加しました(→+強P+強Kで発動) ※他の六尺焙烙玉と異なり、六尺焙烙玉・黎明の爆破部分の攻撃判定はダウン中の相手にヒットしません



調整方針

今回の調整ではバイソンの代名詞となる各種突進必殺技のダメージを上げ、より個性が尖るようにしています。その中でも【ダッシュストレート】は、ダメージアップ以外にも弱～強のガード時の硬直差・Vトリガーキャンセル時の硬直差を統一するといった調整を行いました。この調整により中や強は遠距離から奇襲するリスクが減っている為、バトル中に距離を問わずダメージを奪いやすくなっています。

VスキルII【FFB】は発動出来る場面を増やし、強化された【ダッシュストレート】を打つ機会が増えるようにしました。

近距離で使い所が多い【アンダーインパクト】や強制立ちやられになった【立ち中P】から【スクリュースマッシュ】を繋げて発動など、どんどん発動してラッシュを仕掛ける戦法が強力になっています。

【アンダーインパクト】3段目の調整は、2段目→3段目の間にディレイをかける事により、連続ガードにならなかった現象を防ぐ為の調整となります。

立ち中P	地上ヒット効果を強制立ちやられに変更しました
立ち強P	①CAでのキャンセル受付時間を2F延長しました ②硬直中のやられ判定を拡大しました ③攻撃持続を2F⇒3Fに変更しました ④硬直を19F⇒18Fに変更しました
しゃがみ中P	攻撃持続発生1F前～攻撃持続終了までの間、本体上部に飛び道具無敵のやられ判定を付与しました

アンダーインパクト(3段目)	<ul style="list-style-type: none"> ①モーションを調整しました ②発生を1F早くしました ※硬直差の変更はありません
ターンパンチ	レベル1～10のダメージを20増加しました
【通常】弱ダッシュストレート	<ul style="list-style-type: none"> ①Vトリガーキャンセルのタイミングを1F早くしました ②ダメージを80⇒90に変更しました
【通常】中ダッシュストレート	<ul style="list-style-type: none"> ①ヒットバックを縮小しました ②Vトリガーキャンセルのタイミングを3F早くしました ③ダメージを90⇒100に変更しました ④硬直を22F⇒20Fに変更しました ⑤ヒット時の硬直差を+3F⇒+2Fに変更しました ⑥ガード時の硬直差を-6F⇒-4Fに変更しました
【通常】強ダッシュストレート	<ul style="list-style-type: none"> ①Vトリガー発動キャンセルのタイミングを3F早くしました ②ダメージを100⇒110に変更しました ③硬直を22F⇒19Fに変更しました ④ガード時の硬直差を-7F⇒-4Fに変更しました
ダッシュグラウンドブロー	ダメージを(弱70/中80/強90)⇒(弱80/中90/強100)に変更しました
FFB(VS II)	<ul style="list-style-type: none"> ①スクリースマッシュ(EX版含む)のヒット・ガード時にキャンセル可能に変更しました ②アンダーインパクトからキャンセル可能に変更しました
【VT II】B3	ダメージを180⇒200に変更しました
ギガトンプロー(CA)	<ul style="list-style-type: none"> ①攻撃持続1F目をヒットさせた際にカメラ演出を追加しました ②攻撃持続1F目をヒットさせた際のダメージを330⇒340に変更しました



JURI

調整方針

ジュリは一度溜めモーションを挟むことで性能の良い必殺技を発動出来るといった、他のキャラクターに無い特徴があります。

今回の調整では必殺技をストック出来る箇所を増やしたり、ストック後に発動する技を更に強化するといった、独特の個性を更に尖らせる調整を行いました。

使用頻度が低くなっていたVスキルII【風破円斬】は、【風破連脚】の蹴り上げ部分からキャンセル発動可能に変更する事で

バトル中に【風破円斬】をストックしやすくなり、飛び道具を絡めた連携が狙いやすくなりました。

有利時間を活かして攻勢を継続したり、飛び道具を盾に【風破連脚】を更にストックするという動きが出来るようになっていきます。

VトリガーII【風水エンジン type beta】は発動時に全ての【風破連脚】がストックされるという強化調整を行いました。

以前は発動時の攻撃をVリバーサルで拒否されるという場面が多く見られましたが、

持続時間が伸びた【弱風破連脚】が必ずストックされるようになった為、距離を離された後も相手に接近しやすくなっています。

また、相手のEXゲージを吸い取る特性がCAキャンセル可能となった【強風破連脚】と相性が良く、Vトリガー発動後の決定力が大きく上がっています。

変更箇所

調整内容

斬架閃(空中投げ)	ヒット時のキャラクターの落下速度を速くしました
風破連脚(蹴り上げ)	ヒット/ガード時に風破円斬(VS II)でキャンセル可能に変更しました
【通常/VT I】強風破連脚	CAキャンセル対応技に変更しました
【VT1】弱風破連脚	攻撃持続の最終フレームがヒットした際に、多段ヒットするように変更しました
【通常/VT I】弱風破連脚	攻撃持続を80F⇒90Fに変更しました
風破円斬(VS II)	①攻撃判定を前方に拡大しました ②発生を19F⇒18Fに変更しました ③コンボカウント上限値を上げました
【VT II】風水エンジン type beta	①発動時に弱/中/強風破連脚がストックされるように変更しました ②発動時の攻撃をガードした際の硬直差を+1F⇒+2Fに変更しました
殺界風破斬(CA)	①ガード・空振り時の硬直を10F増加しました ②ガード時の硬直差を-15F⇒-25Fに変更しました



URIEN

調整方針

ユリアン最大の特徴と言えるVトリガーⅠ【エイジスリフレクター】を使った中下段・表裏・投げの択一攻撃ですが、今回実装となった投げ技からのコンボ始動補正や、Vシフトといった新システムによる影響を大きく受けると考えています。攻撃判定発生前にダメージを受けるとリフレクターが発生しなくなった事も含め、今までより使い所を厳選する必要がありますでしょう。

また、【バイオレンスニードロップ】やVスキルⅡ版【弱・中メタリックスフィア】といった、強引に攻めを継続する事が出来た技の性能を少し下げています。

強化点としては、相手のジャンプに【強メタリックスフィア】を合わせた際に飛び越えられにくくする、空中コンボで【チャリオットタックル>ドミナントクラッシュ】と繋げた場合に連続ヒットしやすくする等、読み勝ったのに攻撃が当たらなかったり、コンボを落としてしまうといった納得性の低い部分を調整しています。

変更箇所

調整内容

【通常】強メタリックスフィア (溜め無し版/溜め版)	攻撃持続2F目以降の攻撃判定を後方に拡大しました
【通常/VSⅠ】EXデンジャラス ヘッドバット	空振り時の硬直を29F⇒34Fに変更しました
【通常/VSⅠ】バイオレンスニードロップ(EX版含む)	空振り時の着地硬直を全強度17Fに統一しました ※ヒット・ガード時の着地硬直に変更はありません
【VSⅡ】弱・中メタリックスフィア	ガード時の硬直差を+2F⇒-2Fに変更しました
【VTⅠ】エイジスリフレクター	飛び道具発生前に攻撃を受けた際、飛び道具が発生しないように変更しました
【VTⅡ】タイラントブレイズ	最大溜め時、初段をガードさせた際にカメラ演出を追加しました
ドミナントクラッシュ(CA)	チャリオットタックルからキャンセル発動した際の攻撃発生を6F⇒2Fに変更しました



GOUKI

調整方針

豪鬼は高性能な技を数多く持つ代わりに体力が低く設定されていますが、防御面でも有用なものが揃っている為、結果的に他のキャラクターより生存率が高くなっていました。この点を若干是正するため、今回の調整では防御的に使用する技の見直しを行い、相手の攻めを凌ぎきる難易度を上げています。

その筆頭となる【羅漢豪脚】の調整では、【弱竜巻斬空脚】を用いた位置を入れ替えるコンボができなくなっています。劣勢から位置を入れ替える為にはコンボダメージを抑えるか、EXゲージを払わなければいけなくなり、状況に応じたコンボ判断を行う必要性が高まりました。

一方で、自身が相手を追いつめている状況ではダメージの高いコンボを選択できる場面も増えており、攻め能力自体は向上しています。

【瞬獄殺】は暗転後に掴める間合いが狭くなっている為、今までより狙い所が難しくなっています。

変更箇所

調整内容

しゃがみ中K	<ul style="list-style-type: none">①硬直を14F⇒15Fに変更しました②ヒット時の硬直差を+3F⇒+2Fに変更しました③ガード時の硬直差を-1F⇒-2Fに変更しました
しゃがみ中P	<ul style="list-style-type: none">①攻撃持続発生1F前～攻撃持続終了までの間、本体上部に飛び道具無敵のやられ判定を付与しました②動作開始～攻撃持続1F目の投げやられ判定を後方に移動しました
【通常】強豪昇龍拳	<ul style="list-style-type: none">①攻撃判定を前方に拡大しました②初段と2段目が空中の相手にヒットした際の吹き飛び距離を減少しました③ダメージを120(60+30×2)⇒140(80+30×2)に変更しました
【通常/VT II】EX斬空波動拳 【通常/VT II】百鬼豪斬空	<ul style="list-style-type: none">①飛び道具が停滞しているタイミングで攻撃を受けた際、飛び道具が消滅するように変更しました②ガード・空振り時の着地硬直を4F⇒9Fに変更しました ※ヒット時の着地硬直に変更はありません
【通常/VT II】百鬼豪碎/EX百鬼豪碎	各種百鬼襲から着地寸前に発動した際に、投げ判定の持続部分で相手を投げる事が出来ない現象を修正しました
羅漢豪脚(VS I)	ヒット時の吹き飛び距離を増加しました
【VT I】斬空波動拳	ジャンプと同様の着地硬直だったものを、専用の着地硬直(5F)に変更しました
【VT I】瞬獄殺(CA)	攻撃持続2F目から相手キャラが動けるように暗転時間を調整しました



KOLIN

調整方針

攻守共にバランス良く技が揃っているコーリンは現状の立ち回りをほぼ変えない方針で調整を行い、使用頻度が偏っていたと思われる技に対して若干調整を行いました。

【スナイピングキック】はリーチの長さのリターンを鑑みて、空振りのリスクを増やす形で性能を調整しました。依然として強力なけん制として機能する性能ではありますが、今までより慎重な使い方が求められます。

VトリガーII【アブソリュートゼロ】は発動中の抑止力が少々強くなりすぎていた為、Vタイマー周りの調整を行いました。全体的なVタイマー量を少なくすると共に、発動中は強化されるパンチ技のヒット・ガードでVタイマーが消費するようになった為、強力な技ばかりをけん制やコンボで選択すると、効果時間がすぐに切れてしまうようになりました。

発動後の調整が目立つ【アブソリュートゼロ】ですが、【EXパラベラム】空中ヒット時のコンボカウント調整に伴い、ヒット時にVゲージが増加する【ホワイトアウト】や【スナイピングキック】クラッシュカウンターからのキャンセル発動後にコンボが伸びている為、今までにない状況で相手を倒しきれる場面が増えていきます。

変更箇所

調整内容

アイシクルスタンプ	動作開始から着地までの間、特殊な被カウンター状態となるように変更しました ※中・強の通常技・特殊技ヒット時は空中で復帰せず、吹き飛びダウンとなります
スナイピングキック	①硬直中のやられ判定を拡大しました ②攻撃判定の先端部分をしゃがみ状態の相手に当たらないように変更しました
EXパラベラム	①最終段ガード時の硬直差を-10F⇒-7Fに変更しました ②最終段以外のコンボカウント加算値を下げました ③最終段のコンボカウント加算値を上げました
ホワイトプレッシャー(VS II)	Vゲージ増加量を100⇒125に変更しました
【VT II】アブソリュートゼロ	①Vタイマーを2800F⇒2500Fに変更しました ②パンチ系の通常技/特殊技を相手にヒット・ガードさせた際に、Vタイマーが消費されるように変更しました
【VT II】前ステップ	Vタイマー消費量を700F⇒600Fに変更しました
【VT II】リバーズジャベリン	ヒット時にカメラ演出を追加しました



調整方針

エドは中Kや【サイコフリッカー】を用いた安定した横押しが強力で、細かなダメージの積み重ねは得意ですが決定的なダメージを与えるための導線はリスクが大きく、勝ちきることが難しくなっていました。そこで今回は主にコンボパーツの拡張による火力増加とVトリガーの強化を行い、相手に触れた際の爆発力を上げる方向性で調整を行いました。

必殺技の調整は主にコンボ関連となっています。

特に発生が早い【サイコフリッカー】は追撃制限を緩めているので、様々な場面でダメージと起き攻めの状況を得ることができるようになりました。

尚、【サイコシュート】のCAキャンセルタイミングの変更については、密着時にKOした際に、スーパーキャンセルでゲージを消費してしまう現象を防ぐ為の調整となります。

Vトリガーはどちらも個性を伸ばす調整をしています。特にVトリガーIIの【ガイストアンカー・グランド】は、Vシフトで避けられてしまうと反撃を受けてしまう事も加味し、1・2段目のどちらもガード時にVリバーサルが出せないように変更しました。

2段目ガード時はガードクラッシュのモーションが発生した上でエド側が+3Fとなりますが、内部的にはガードと同じ扱いとなっており、

発生3Fの【立ち弱K】が確定でヒットするという事はありません。あくまで見た目上の演出となります。

【サイコブロー】の硬直増加は、ヒット後に前方ステップを行った際の状況を他のキャラクターに合わせる調整となります。

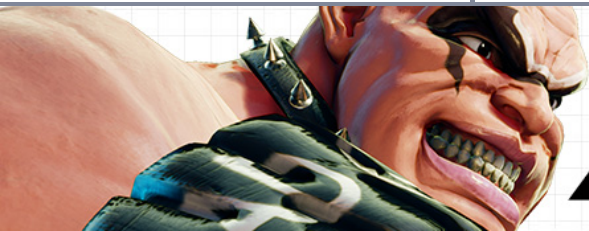
硬直差は悪くなりましたが、エドの素早い前方ステップを毎回咎めるのは難しく、選択肢を散らすことで充分攻めの手段として機能する性能になっています。

変更箇所

調整内容

サイコブロー(前投げ)	ヒット時の硬直を1F増加しました
立ち中P	ヒット時の硬直差を+9⇒+10に変更しました
立ち強P	①地上・空中クラッシュカウンター時の吹き飛び時間を増加しました ②クラッシュカウンター時のコンボカウント始動値を下げました
立ち強K	①攻撃発生を15F⇒14Fに変更しました ※硬直差の変更はありません ②全体動作を40F⇒39Fに変更しました
しゃがみ中P	攻撃持続発生1F前～攻撃持続終了までの間、本体上部に飛び道具無敵のやられ判定を付与しました
サイコフリッカー	①コンボカウント上限値を上げました ②コンボカウント加算値を上げました
サイコシュート	①空中ヒット時の横方向への吹き飛び距離を減少しました ②CAキャンセル可能となるタイミングを1F遅くしました

サイコライジング	通常技キャンセルから発動した際、初段の2F目以降の攻撃判定を横方向に拡大しました
サイコナックル	①攻撃持続2F以降をカウンターヒットさせた際、のけぞり時間を増加しました ②攻撃持続2F以降をカウンターヒットさせた際、カメラの揺れを増加しました ③ヒット時の押し合い判定が出現するタイミングを28F⇒31Fに変更しました
サイコアッパー	①ヒット・ガード時にアンカーブーストでキャンセル可能に変更しました ②コンボカウント始動値を下げました
【VT I】サイコキャノン	①ヒット数を5⇒7に変更しました ②ダメージを120(20×4+40)⇒140(20×7)に変更しました ③スタン値を150(30×5)⇒175(25×7)に変更しました
【VT II】ガイストアンカー・グランド	①初段ガード時のガードストップを増加しました ②2段目のガード効果をガードブレイクに変更しました ※ガードブレイク中に再度ガードを行うことが可能な、特殊なガード効果となっています
【VT II】ガイストアンカー・エア	①打撃部分ヒット時にカメラ演出を追加しました ②コンボカウント加算値を上げました
サイコバレッジ(CA)	①演出前攻撃動作のヒットストップを変更しました ※ガードストップに変更はありません ②攻撃発生を13F⇒10Fに変更しました ※立ち強P、必殺技キャンセルで出した場合、攻撃発生に変更はありません



ABIGAIL

調整方針

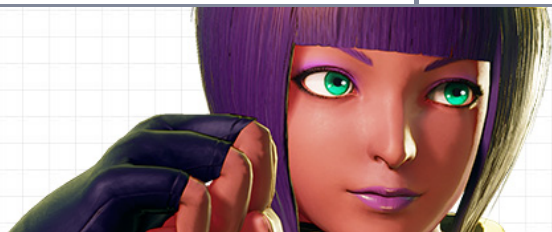
長いリーチの攻撃を駆使して相手を近寄らせない立ち回りが強力なアビゲイルですが、一部けん制技の性能が非常に高く、相手キャラクターによっては無茶をしないと攻撃が当たる事が出来ないといった状況になっていました。

そこで今回は中～遠距離で使われる頻度が高い技のやられ判定を調整し、相手の接近を止める為の置き技に多少のリスクを持たせるようにしています。

【EXアビゲイルスマッシュ】は投げ技からのコンボに補正がかかる事を加味し、少しパラメータを上げています。追撃部分のみで見た場合は前回とほぼ同等のダメージ・スタン値を与えられるようになっていますが、これらのコンボでスタンさせた場合はトータルのダメージが下がるようになっていきます。

VトリガーI【マックスパワー】は、VトリガーII【ハイブリッドチャージ】とVトリガーキャンセルのタイミングを合わせる調整を行いました。

【通常/VT I】立ち強P	硬直中のやられ判定を拡大しました
しゃがみ弱P	攻撃判定発生前のやられ判定を拡大しました
【通常/VT I】しゃがみ強P	硬直中のやられ判定を拡大しました
【通常/VT I】アビブラスター	硬直中のやられ判定を拡大しました
アビシザー	①ダメージを90⇒100に変更しました ②前進距離を増加しました
バンバン	①攻撃判定発生前と硬直中のやられ判定を拡大しました ②攻撃持続を3F⇒2Fに変更しました ③硬直を9F⇒10Fに変更しました
EXアビゲイルスマッシュ	①ダメージを80⇒100に変更しました ②スタン値を100⇒120に変更しました
アビゲイルパンチ(EX版含む)	ヒット時にマックスパワーでキャンセル可能に変更しました
ダイナマイトパンチ(EX版含む)	マックスパワーでキャンセル可能に変更しました
【VT II】メトロクラッシュ	最大溜め時、最終段をガードさせた際にカメラ演出を追加しました



MENAT

調整方針

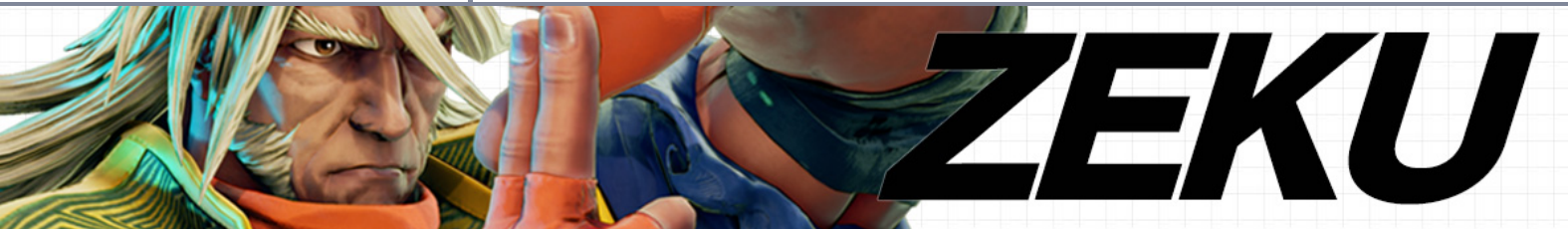
水晶を使った立ち回りが個性的なメナトは、普段の立ち回りはそのままに、各種Vスキルを使ったコンボ火力を上げる調整を行いました。

VスキルIの【ソウルリフレクト・ステラ（水晶）】は地上の相手にヒットした際も空中コンボを狙えるように変更した為、密着時の通常技や【ソウルスフィア・アंक】を絡めた状況から、ダメージや状況を重視してコンボを選択できるようになりました。

VスキルIIの【ソウルスパイラル】は単純に空中コンボに組み込める場面が増え、水晶所持時でも【しゃがみ強P】のクラッシュカウンターからコンボを狙えるようになっています。

強EXソウルスフィア	ガード時にジェフティの預言(必殺技版)・ジェフティの審判でキャンセル可能に変更しました
------------	---

ソウルリフレクト・ステラ(水晶)	①地上ヒット時の吹き飛び時間を増加しました ②地上ヒット時の吹き飛び距離を減少しました
ソウルスパイラル(水晶/素手)	コンボカウント上限値を上げました
ソウルスパイラル(水晶)	①ガード待機矩形を前方に拡大しました ②ガードバックを拡大しました



調整方針

是空はスタイルチェンジにより防御的な動きの老と攻撃的な若を使い分けるバトルスタイルになっていますが、若状態のラッシュで一気にスタン値を稼ぎ、そのまま押し切るといった流れに勝ちパターンが偏っているように見受けられました。

この点を考慮し、今回は若状態でのコンボパーツとしてよく使われる技のスタン値を若干下げましたが、老・若共に使用頻度が高くなかった技の使い道を増やし、スタイルや技選択の幅を広げるような調整を行いました。

老状態は【武神倶羅無・蛮】に強度別の特徴を付与する事で使い道を考えられるようにすると共に、中・強版のリーチを伸ばすことでコンボや反撃に使いやすくしました。

使用頻度があまり高くなかったVスキルII【口寄せ 時威】に関しては、爆竹の落下中に攻撃判定を付与する事で立ち回りでの使い勝手を向上しています。

若状態は【しゃがみ強P】【返し裏災破】を連続ヒットしやすくし、

そこから【EX崩山斗】を連続ヒットするように変更する事で、【返し災破】との差別化を行っています。

また、【EX疾駆け】から派生技へのタイミングを速くする事でリーチの長い【立ち弱K】から【葦刈】が連続ヒットするようになっている為、

咄嗟の反撃や弱攻撃からダウンを奪えるコンボが狙えるようになり、攻めのきっかけを作りやすくなっています。

[老]しゃがみ中P	攻撃持続発生1F前～攻撃持続終了までの間、本体上部に飛び道具無敵のやられ判定を付与しました
[老]しゃがみ弱K	①攻撃発生を5F⇒4Fに変更しました ②全体動作を14F⇒13Fに変更しました
[老]弱武神倶羅無・蛮	1F～5Fまで投げ無敵を付与しました
[老]中武神倶羅無・蛮	①攻撃持続1F目の攻撃判定を前方向に拡大しました ②打撃部分がヒットした際の吹き飛び距離を減少しました ③1F～7Fまでの投げ無敵を削除しました ④3F～12Fまで飛び道具無敵を付与しました
[老]強武神倶羅無・蛮	攻撃持続1F目の攻撃判定を前方に拡大しました

[老]EX武神雀羅	派生技を出さなかった場合の着地硬直を7F⇒4Fに変更しました
[老]口寄せ 蒔威(VS II)	①飛び道具が地面に着地するまでの間に攻撃判定を付与しました ②ガード時のリカバリアブルダメージを4(1×4)⇒12(3×4)に変更しました
[老]【VT I】 武神白蛇掌	ヒット時にカメラ演出を追加しました
[若]後方受け身	モーションを調整しました
[若]しゃがみ強P	ヒットバックを縮小しました
[若]返し裏災破	コンボカウント始動値を下げました
[若]武神双虎爪	スタン値を100⇒80に変更しました
[若]三角跳び/八艘跳び/武神紫電脚	動作開始から着地までの間、特殊な被カウンター状態となるように変更しました ※中・強の通常技・特殊技ヒット時は空中で復帰せず、吹き飛びダウンとなります
[若]EX疾駆け	杜絶を除いた各種派生技へキャンセル可能となるタイミングを1F早くしました
[若]崩山斗	スタン値を150⇒100に変更しました
[若]EX崩山斗	①返し裏災破からキャンセル発動した際、押し合い判定を上方向に拡大しました ②返し裏災破からキャンセル発動した際、コンボカウント加算値を下げました ③返し裏災破からキャンセル発動した際、コンボカウント上限値を上げました
[若]【VT I】 武神青龍脚	ヒット時にカメラ演出を追加しました



SAKURA

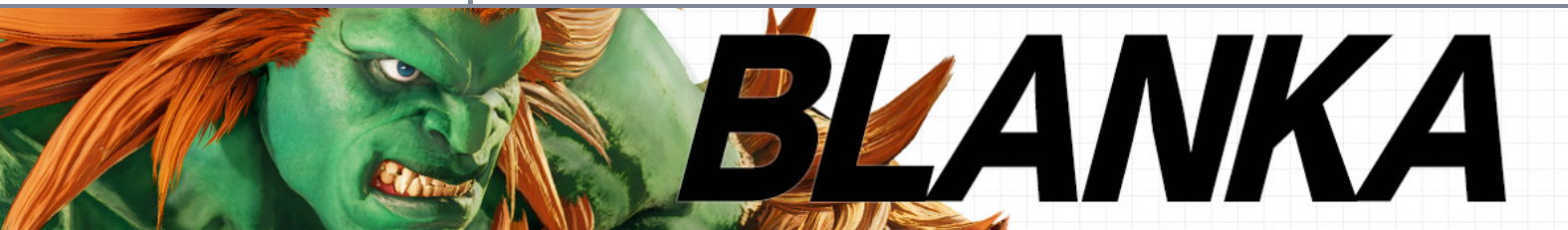
調整方針

さくらは大きく動きを変えるような変更は入れず、主に攻撃面の上方修正を行いました。
調整箇所は多くありませんが、新しいコンボを狙える場面が増えていきます。

中でも【EX春風脚】は最も攻撃発生が速い【しゃがみ弱P】から連続ヒットするようになり、更にVトリガーキャンセル対応技になるという攻守共に役立つ調整を行いました。
ガード時にVトリガーキャンセルを行った際もさくら側が有利となっているので、画面端に相手を押し込みつつ強引に攻めを継続させるといった使い方も出来るようになっています。

【桜華脚】の調整は、VトリガーII【桜旋風】発動中の【春風脚】でVタイマーが無くなってしまった場合等に、EXゲージを使わなくてもコンボが可能になるようにする調整となります。

顎跳ね蹴り	空中ヒット効果を吹き飛びダウンに変更しました
弱春風脚	ヒット時の硬直差を+1F⇒+2Fに変更しました
EX春風脚	①しゃがみ弱Pからキャンセルした際、攻撃発生が15F⇒12Fとなるように変更しました ②Vトリガーキャンセル対応技に変更しました
桜華脚(VS I)	コンボカウント加算値を下げました



調整方針

ブランカは基本的な動きはそのままに、【中・強ローリングアタック】や【エレクトリックサンダー】の変更により、既存の戦法がより強力になるような調整をしています。

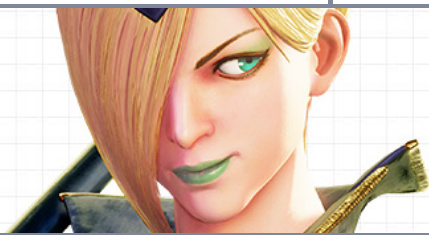
【立ち強K】の調整は、主に相手のジャンプ攻撃へ対空技として使用した場合に活用出来る調整となります。しゃがんだ状態から発動出来る【しゃがみ中P】での対空迎撃が強力なブランカですが、発生が遅く若干迎撃難易度が高い【立ち強K】を上手く使う事で、高ダメージかつ復帰した相手へ攻めが継続しやすくなるようにしました。

Vトリガー I 【ジャングルダイナモ】は、Vトリガー II と比べて影が薄くなっていた為、Vトリガー I ならではの強みが増えるような調整を加えました。発動中は通常技キャンセル時に溜めを必要としなくなったので、前進しつつ下段の【しゃがみ中K】からリターンを取る動きが可能となっています。

立ち中P	①攻撃判定発生前のやられ判定を縮小しました ②硬直中のやられ判定を縮小しました ③攻撃持続を2F⇒3Fに変更しました ④硬直を15F⇒14Fに変更しました
立ち強K	ヒット・ガード時に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
ロッククラッシュ	ボタンホールドで性質が変化するようにしました
エレクトリックサンダー	ガード時の硬直差を+3⇒+4に変更しました ※連打継続時も1F有利時間が増加しています
中ローリングアタック	ダメージを100⇒110に変更しました
強ローリングアタック	ダメージを100⇒120に変更しました

【VT I】 ジャングルダイナモ

溜め系必殺技をキャンセル発動時のみ、溜めを必要とせず発動可能に変更しました



FALKE

調整方針

ファルケはけん制技の性能を見直し、得意とする中間距離での制圧力を高める調整を行いました。ジャンプの離陸直後を捉えやすくなったり、隙を減らして攻撃が確定しにくくするといった変更を行った為、負けパターンとしてよく見られた、けん制技にジャンプを合わせられ、大きなダメージを受けてしまうといったケースが発生しにくくなっています。

立ち回り以外でダメージを奪うチャンスとなるVトリガーは、I・IIどちらも攻めのきっかけを作りやすくする調整をしました。

特にVトリガーI【サイコイエーガー】とVトリガーII【サイコクリング】は、中間距離から一気に自分のターンを掴めるようになっています。

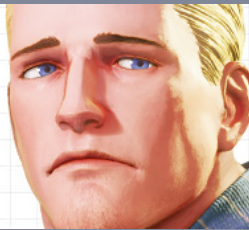
また、【サイコアングリフ】【サイコシュトゥルム】はVスキルII【サイコミーネ】との親和性が増しており、新しい連係が組めるようにしました。

変更箇所

調整内容

立ち中K	①キャンセル受付時間を2F延長しました ②ヒットの硬直差を+2F⇒+4Fに変更しました
立ち強K	空中クラッシュカウンター時の吹き飛び時間を増加しました
しゃがみ中P	①攻撃発生を9F⇒8Fに変更しました ②硬直を18F⇒16Fに変更しました ③全体動作を28F⇒25Fに変更しました
ジャンプ強K	攻撃発生を9F⇒7Fに変更しました
サイコクーゲル	攻撃判定を前方に拡大しました
サイコフェーダー	①空中ヒット時の吹き飛び距離を減少しました ②弾速を速くしました ③キャラクターの落下速度を速くしました
サイコシュナイデ	①2段目が空中ヒットした際の吹き飛び距離を減少しました ②ガード・空振り時の硬直を38F⇒33Fに変更しました ※硬直差の変更はありません
カタプルト	ガード・空振り時の硬直をを31F⇒26Fに変更しました ※硬直差の変更はありません
【VT I】 サイコイエーガー	キャラクターの落下速度を速くしました

【VT II】サイコアングリフ	サイコミーネ(VS II)を誘爆させる判定を付与しました
【VT II】サイコクリンゲ	①通常発動時の攻撃発生を33F⇒29Fに変更しました ②通常発動時の全体動作を49F⇒45Fに変更しました ③ヒット時の硬直差を+7F⇒+8Fに変更しました
【VT II】サイコシュトゥルム	ヒット・ガード時にサイコミーネ(VS II)でキャンセル可能に変更しました



CODY

調整方針

コーディーの魅力である相手を攻め立てる高いラッシュ力と攻撃力を活かす場面が、類似するタイプのお他キャラクターに比べて若干少ないと感じられました。
ですので今回は通常技・必殺技に相手を捕まえる能力やリターンが増すような調整を入れる事で、オフェンシブな立ち回りが輝くような変更をしています。

中間距離でのけん制技として優秀な【ハンマーキック】は、カウンターヒット時に【立ち弱P】等が連続ヒットするようになっています。

状況を確認するのは難しいものの、上手く使えば更にコンボを狙う事が出来るようになりました。

【エアレイドキック】は始動となる【ジャンプ中K】がめくり状態でヒット・ガードした際も相手に当たるようになった為、ガードされていた場合は相手のリズムを揺さぶる事ができ、着地後の連係が強力になっています。

【トルネードスweep】は強度ごとの差が小さかった為そこに手を入れ、相手に触れるための糸口として機能しやすいように調整しました。

コーディーは飛び道具主体のキャラではないので性能は控えめになっていますが、弾速にメリハリがついたことで相手の対応が難しくなっています。

弾速の遅い強版を通すことができれば相手に触れやすくなったり、【ラフィアンキック】や【ゾクナックル】が活きる場面が増えるはずです。

コーディーのVトリガーは崩し手段が追加されるIIが選ばれやすい傾向にありますが、

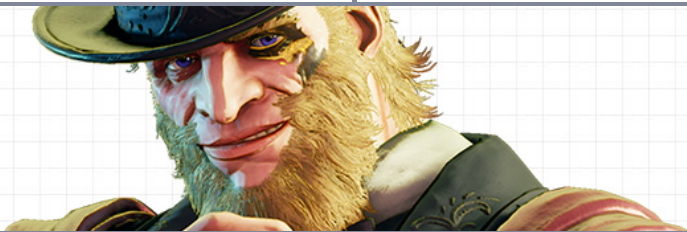
VトリガーI【サイドアーム】は、けん制能力や継続力を更に強化することで、IIよりも安定した展開が望めるような性能を目指しました。

特にガード時有利となる【ラピッドファイア】はVタイマー消費量が大きく減っているので、強引に攻めの展開を作れるようになっています。

【通常】立ち強P	①2段目を必殺技キャンセル可能技に変更しました ②ガード時の硬直差を-7F⇒-10Fに変更しました
立ち中K	攻撃発生～攻撃判定持続終了まで、足部分のやられ判定を上方向に縮小しました
【通常】しゃがみ中P	攻撃持続発生1F前～攻撃持続終了までの間、本体上部に飛び道具無敵のやられ判定を付与しました

変更箇所	調整内容
しゃがみ弱K	連打キャンセル版のヒットバックを縮小しました
ハンマーキック	初段カウンターヒット時、2段目もカウンターヒット扱いになるように変更しました
バッドスプレー	①技の強度を弱攻撃相当⇒強攻撃相当に変更しました (相手の通常技と判定が重なった場合の強度優先に影響します) ②ヒット時の硬直差を+2F⇒+5Fに変更しました
エアレイドキック	自身より後方にいる相手にヒットする攻撃判定を付与しました
中ラフィアンキック	①攻撃持続5F目の攻撃判定を前方に拡大しました ②ガード待機矩形を前方に拡大しました ③攻撃発生～攻撃持続終了まで、足部分のやられ判定を前方に拡大しました ④硬直中のやられ判定を拡大しました
弱トルネードスイープ	①弾速を速くしました ②ヒットバックを縮小しました ③攻撃持続を65F⇒50Fに変更しました ④ヒット時の硬直差を-2F⇒+2Fに変更しました
中トルネードスイープ	①ヒットバックを縮小しました ②攻撃持続を52F⇒70Fに変更しました ③ヒット時の硬直差を±0F⇒+2Fに変更しました
強トルネードスイープ	①弾速を遅くしました ②ヒットバックを縮小しました ③攻撃持続を39F⇒55Fに変更しました
EXトルネードスイープ	2段目のコンボカウント加算値を下げました
LV2ゾクナックル	①空中ヒット効果をきりもみ吹き飛びに変更しました ②空中ヒット時の吹き飛び時間を増加しました ③空中ヒット時の吹き飛び距離を増加しました
LV2EXゾクナックル	①コンボカウント始動値を下げました ②コンボカウント加算値を下げました
プリズンブレイカー(Vリバーサル)	ガードバックを縮小しました
【VT I】立ち中P	攻撃判定を前方に拡大しました
【VT I】しゃがみ中P	攻撃判定を前方に拡大しました
【VT I】ジャンプ中P	空中ヒット時の吹き飛び時間を増加しました

【VT I】ラピッドファイア	<ul style="list-style-type: none"> ①Vタイマー消費量を900F⇒600Fに変更しました ②前進距離を増加しました ③ガードバックを縮小しました ④ヒット時（Vタイマー残存時）の硬直を4F減少しました
【VT I】スナイプショット	<ul style="list-style-type: none"> ①CAキャンセル可能となるタイミングを1F遅くしました ②攻撃発生を15F⇒14Fに変更しました ③全体動作を37F⇒36Fに変更しました
【VT I】アンチエアスナイプショット	CAキャンセル可能となるタイミングを1F遅くしました
【VT II】トス&スマッシュ	各種派生攻撃のダメージを10増加しました
クリミナルパニッシャー(CA)	攻撃判定持続中のやられ判定を飛び道具無敵に変更しました



調整方針

Gの固有システムである【プレジデントレベル】は、レベル3よりも2の方が強いとみられる状況が多くなっていました。状況に応じてレベルを上げるか否かという判断自体はプレイヤーが自由に決定すべきところではあるものの、レベル3を選択するメリットがあまりないと思われるのはよくないため、レベル3に到達した際の特典やVトリガーの性質を調整し、レベルアップを狙うことがプラスになるような調整を目指しました。

【G・バースト】はレベルに関わらず性能が高くなっており、強度を使い分ける理由も弱かった為、レベル1・2、および弱版の性能を若干落としています。全体硬直や硬直差の変更等で使用感が変わっている為、新バージョンでの使い方に慣れる必要があります。

高性能な必殺技を連発でき、劣勢からの逆転力が高くなりすぎていたと思われる【マキシマムプレジデント】のVタイマーにもレベルによる影響が出るようにしています。レベル2発動時は前回までと同等のVタイマーとなりますが、レベル1発動時はVタイマーが短くなりました。相手を押し込む手段として有効だった【G・バリア】のVタイマー消費量が増えている事も併せ、Vトリガーを発動する場面や連係・コンボ後の状況によりVタイマー残量が異なっている為、適切なVタイマーの運用を考える必要があります。

プレジデントレベル3	G・インパクトを除く各種必殺技をEX必殺技でキャンセル可能に変更しました
立ち強K	初段空振り時、2段目発生前に付与されていた被カウンター判定を削除しました
しゃがみ中P	攻撃判定の上半分を空中の相手にヒットしないようにしました
しゃがみ強K	硬直中のやられ判定を拡大しました

ジャンプ中P	空中ヒット時の吹き飛び時間を増加しました
ワイルドプレジデント	①硬直中のやられ判定を拡大しました ②ガード待機矩形を前方に拡大しました ③ガードバックを拡大しました
G・バースト(Lv1)	①硬直中のやられ判定を拡大しました ②削りダメージを10⇒8に変更しました
弱G・バースト(Lv1)	①全体動作を46F⇒49F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-8F⇒-11Fに変更しました
G・バースト(Lv2)	①硬直中のやられ判定を拡大しました ②削りダメージを20(10×2)⇒14(7×2)に変更しました
弱G・バースト(Lv2)	①全体動作を46F⇒49Fに変更しました ②ヒット時の硬直差を±0F⇒-3Fに変更しました ③ガード時の硬直差を-5F⇒-8Fに変更しました
【通常/VTⅠ】G・バースト(Lv3)/EXG・バースト/VG・バースト	削りダメージを20(10×2)⇒16(8×2)に変更しました
EXG・スピンキック	2段目の攻撃判定を前方に拡大しました
EXG・インパクト	①ダメージを80⇒110に変更しました ②スタン値を120⇒150に変更しました
【通常】G・バリア(地上版)	①飛び道具吸収判定の発生を9F⇒13Fに変更しました ②飛び道具吸収判定の持続を17F⇒13Fに変更しました
【VTⅠ】マキシマムプレジデント	Vトリガー発動時点でのプレジデントレベルに応じてVタイマーの量が以下の数値に変動するように変更しました プレジデントレベル1⇒2500F プレジデントレベル2⇒3000F プレジデントレベル3⇒3500F
【VTⅠ】G・バリア(地上・空中版)	Vタイマー消費量を300F⇒500Fに変更しました
【VTⅡ】G・エクスペロージョン	①初段ヒット後に2段目がヒットした際、カメラ演出を追加しました ②初段ヒット後に2段目がヒットした際のダメージを100⇒120に変更しました ③初段ヒット後に発生した2段目の攻撃判定を上方に拡大しました ④初段が空中ヒットした際の吹き飛び高度を減少しました



調整方針

優秀な飛び道具とリーチの長いけん制技による遠距離戦が強力なサガットですが、けん制技だけでは相手の体力を削りきれず、攻撃力の高いキャラクターに少ないチャンスから逆転されてしまうという場面が多く見られました。

そこで今回は【タイガーショット】【グランドタイガーショット】の緩急の差をさらにつけると共に、その他にも主に必殺技を上方修正する事で、攻撃面を大きく強化しています。

【EXタイガーショット】はヒット時の吹き飛びを調整し、【強タイガーニークラッシュ】での追撃が届きやすくなりました。

【強タイガーニークラッシュ】はヒット後に起き攻めがしやすくなっている事も含め、立ち状態の相手へのコンボの見返りが大きくなっています。

【弱・中タイガーニークラッシュ】はガード時の硬直差を良くし、突進技として使いやすくしました。最終持続をガードさせた場合はサガット側が有利となります。

【タイガーニークラッシュ】の調整の一つとして、【ステップハイキック/ステップローキック】からキャンセル発動した際は攻撃発生が速くなるという調整を行いました。

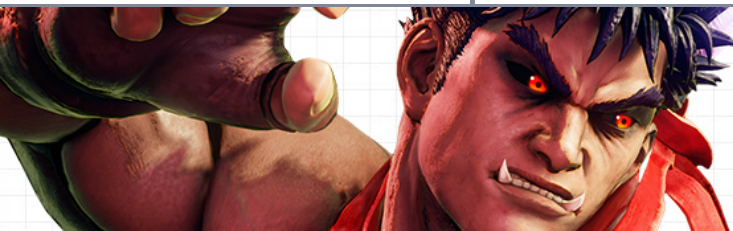
これにより、遠距離からの奇襲能力が上がっている事に加え、切り返しに使いやすい【EXグランドタイガーショット】から起き攻めへと移行出来るようになり、攻守のターンが切り替わった直後にダメージを奪うチャンスが増えています。

変更箇所

調整内容

立ち強P	硬直中のやられ判定を拡大しました
しゃがみ中P	攻撃判定の上半分を空中の相手にヒットしないように変更しました
しゃがみ中K	ヒットバックを縮小しました
【通常/VS I】強タイガーアッパーカット	持続1F~2F目までの攻撃判定を前方に拡大しました
強タイガーショット	弾速を速くしました
EXタイガーショット	①ヒット時の吹き飛び時間を増加しました ②ヒット時の吹き飛び距離を減少しました
強グランドタイガーショット	弾速を速くしました
【通常/VS II】タイガーニークラッシュ(EX版含む)	ステップハイキック/ステップローキックからキャンセル発動した際に発生が早くなるように変更しました
【通常】弱タイガーニークラッシュ	①ヒット・ガード時の硬直を21F⇒20Fに変更しました ※空振り時の硬直に変更はありません ②ガード時の硬直差を-6F⇒-5Fに変更しました

【通常】中タイガーニークラッシュ	ガード時の硬直差を-9F⇒-7Fに変更しました
【通常】強タイガーニークラッシュ	空中ヒット時の吹き飛び距離を減少しました
【VS II】タイガーニークラッシュ	コンボカウント上限値を上げました
【VS II】中タイガーニークラッシュ	ガード時の硬直差を-4F⇒-2Fに変更しました
タイガーリベンジ(Vリバーサル)	ガードバックを縮小しました
【VT II】タイガースパイク	最大溜め時にガードさせた際、カメラ演出を追加しました
タイガーランページ(CA)	ヒットストップを変更しました ※ガードストップに変更はありません



KAGE

調整方針

近距離でのラッシュや高いコンボダメージが特徴的な影ナル者ですが、リーチの長い相手に対して攻めのきっかけを作りづらく、そのまま抑え込まれてしまう展開が負けパターンとして多く見られていました。

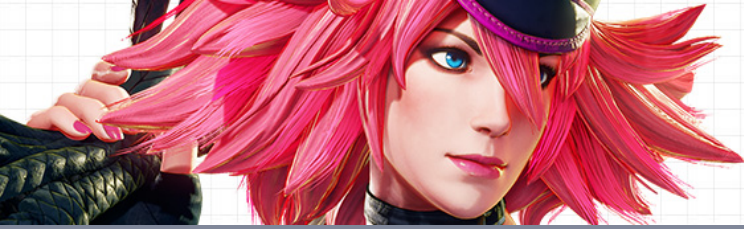
そこで今回は前歩き速度の増加や【波動拳】 【穿波活殺】をけん制技として使いやすくする事で中間距離の立ち回りを強化すると共に、弱攻撃から【EX空震刃】が連続ヒットするように変更し、得意とする近距離戦での攻撃力を上げる調整を行いました。

その他の強化として、【EX空中波動拳】は低空で出した際に立ち状態の相手へヒットするようになり、ジャンプ防止を兼ねたけん制技として使いやすくなりました。

画面端付近でヒットした場合は更に追撃が狙えるので、通常投げの空振り等に当てる連携を組んでみるのも面白いでしょう。

前歩き	移動速度を増加しました
しゃがみ中P	攻撃持続発生1F前～攻撃持続終了までの間、本体上部に飛び道具無敵のやられ判定を付与しました
波動拳	攻撃発生前～攻撃持続1F目の腕部分のやられ判定を削除しました

EX昇龍拳	コンボカウント上限値を上げました
竜爪脚	コンボカウント上限値を上げました
空震刃	ヒット時のみ、硬直終了10F前から昇龍拳の入力を受け付けるように変更しました ※昇龍拳が発生するタイミングの変更はありません
弱空震刃	ヒット時の吹き飛び距離を減少しました
EX空震刃	攻撃発生を16F⇒11Fに変更しました
空中空震刃	前ジャンプ上昇開始直後に発動した際、性質が変化するように変更しました ①上昇速度を低下しました ②空中ヒット時の吹き飛び時間を増加しました ③攻撃発生を10F⇒6Fに変更しました ④コンボカウント加算値を下げました ⑤コンボカウント上限値を下げました
EX空中波動拳	①高度制限を緩和しました ②攻撃判定を下方方向に拡大しました ③初段の地上ヒット効果を地上のけぞりに変更しました ④2段目が地上ヒットした際の吹き飛び距離を増加しました ※空中ヒット時の吹き飛び距離に変更はありません ⑤2段目のコンボカウント始動値を下げました
【通常/VTⅠ】穿波活殺(溜め版)	攻撃持続1F目までアーマー判定が持続するように変更しました
【VTⅠ】穿波活殺(溜め無し版)	コンボカウント上限値を上げました
【VTⅠ】穿波活殺(溜め版)	前進距離を増加しました
【VTⅠ】空中阿修羅閃空(各種)	天魔空刃脚でキャンセル可能に変更しました ※キャンセル発動時は通常と異なる性能の天魔空刃脚が発動します



POISON

調整方針

相手に攻められた際の防御面があまり強くなかったポイズンは、新規実装となるV-シフトと相性が良く、接近時の防御手段が増える事で、遠距離主体の戦法がより盤石なものになると思われます。

ですが、これは同時に接近戦が得意なキャラクターがポイズン相手に攻め切る事が難しくなり、得意な展開に持ち込めないまま勝負が決してしまうケースが多くなるのではないかという懸念がありました。防御面に関しては優秀な対空技であった【しゃがみ中P】をめくりジャンプ攻撃に対して弱くすることで、相手のジャンプへの対応難易度を上げ、拒否能力が高くなった接近時とつり合いが取れるように調整しました。

また、ポイズンは他の遠距離戦が主体となるキャラクターに比べると自ら攻めのきっかけを作りやすく、コンボダメージが高いといった特徴があったので、こういった攻撃面で使用頻度が高かった技性能を少し抑える事で、全体のバランスを整えています。

変更箇所

調整内容

立ち中K	①硬直中のやられ判定を拡大しました ②硬直を16F⇒18Fに変更しました ③ヒット時の硬直差を+2F⇒±0Fに変更しました ④ガード時の硬直差を-2F⇒-4Fに変更しました
しゃがみ中P	①自身より後方にいる相手にヒットしないように変更しました ②攻撃持続3F～5F目の後方の攻撃判定を縮小しました
しゃがみ強K	硬直中のやられ判定を拡大しました
アバントライン	ダメージを(弱70/中90/強120)⇒(弱60/中80/強110)に変更しました
弱ハートレイド	ダメージを90⇒80に変更しました
中ハートレイド	ダメージを100⇒90に変更しました
弱EXハートレイド	ダメージを120⇒100に変更しました
中EXハートレイド	ガード時の硬直差を+2F⇒+1Fに変更しました
パフュームスウィング(VS I)	空中ヒット時の吹き飛び時間を減少しました
【VS I】ジャンプ中K	コンボカウント加算値を下げました
【VS I】スラップ&スラッシュ	攻撃発生を9F⇒7Fに変更しました
カートウィール(VS II)	ダメージを70⇒60に変更しました

【VT I】 ファイアスコール	ダメージを60⇒40に変更しました
【VT II】 トキシックホールド	①攻撃発生前のやられ判定を縮小しました ②通常発動時の攻撃発生を6F⇒5Fに変更しました ③通常発動時の全体動作を60F⇒59Fに変更しました
【VT II】 トキシックバインド	①ダメージを150⇒180に変更しました ②スタン値を150⇒200に変更しました ③通常発動時の攻撃発生を29F⇒24Fに変更しました ④全体動作を74F⇒69Fに変更しました



調整方針

中間距離で放つけん制技が強力なE・本田ですが、いざ接近した際に打撃と【大银杏投げ】による択一攻撃を狙う場面があまり多くなく、ガードを崩す機会が少なくなっていました。

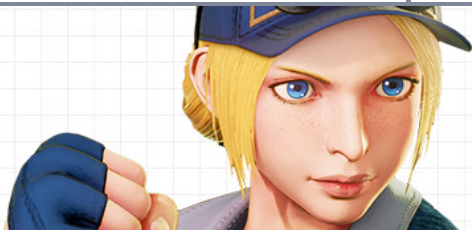
そこで今回は【スーパー頭突き】ヒット後の状況を良くし、通常技・特殊技の性能を底上げする事で、接近する機会と連係・コンボを増やす調整を行っています。

【力足】はガードさせた後の有利フレームが増えており、その後の打撃と投げ技の連係が強力になっています。攻撃発生のはやくは変わっておらず、近距離でガードさせる事が難しい技となっていますが、上手く相手に当てた場合の見返りが大きくなりました。

【中百裂張り手】の変更は、【連ね張り手】から特定のタイミングで【中百裂張り手】発動する事で、その後【中スーパー頭突き】での追撃が可能となるコンボの難易度を下げる調整となります。

振り向きモーション (歩き)	歩きながら振り向きモーションを行った際に、前後への移動値が無くなっていた現象を修正しました
立ち中K	①攻撃発生を6F⇒5Fに変更しました ②全体動作を21F⇒20Fに変更しました
しゃがみ中K	①攻撃発生を7F⇒6Fに変更しました ②全体動作を23F⇒22Fに変更しました ③ヒット時の硬直差を+4F⇒+5Fに変更しました
力足	ガード時の硬直差を+2F⇒+4Fに変更しました
猫だまし(VS I)	①攻撃発生を15F⇒12Fに変更しました ②全体動作を42F⇒39Fに変更しました
スーパー頭突き	ヒット時の吹き飛び時間を増加しました

【通常/VS II】中百裂張り手	最終段が空中ヒットした際の吹き飛び時間を増加しました
EX大銀杏投げ	①攻撃持続を2F⇒3Fに変更しました ②空振り時の硬直を60F⇒59Fに変更しました
【VT I】鬼大角	①ガード時の硬直差を-4F⇒-2Fに変更しました ②スーパー頭突きがヒットした際にキャンセル発動可能に変更しました ※キャンセル発動時はダメージ・スタン値が通常発動時と異なります



LUCIA

調整方針

【ガンスモーク】を軸にしたラッシュを得意とするルシアですが、けん制技のリーチが長い相手には機能しづらく、攻め手に欠ける場面が多く見られました。中間距離の立ち回りに関しては【しゃがみ中K】【しゃがみ強K】等の、リーチの長い技の性能を向上する事で相手に対抗しやすくし、接近した際のコンボダメージを上げる事で苦手な状況をカバー出来るような調整をしました。

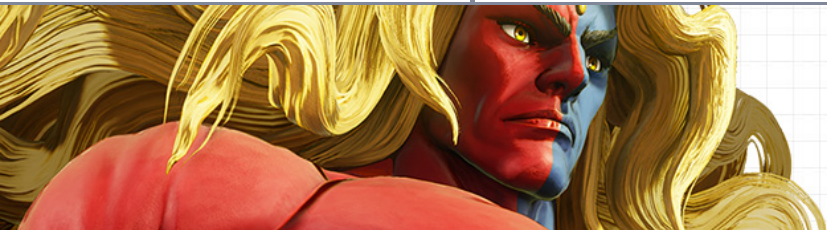
【EXガンスモーク】は派生技への派生タイミング変更により、様々な場面で使い所が増えました。【しゃがみ中K】は特に相性が良く、遅いタイミングでキャンセルしてしまうとコンボが成立しなかった【EXトルネードスピナー】は届く間合いであれば必ず連続ヒットするようになり、最速キャンセル時は【EXラフチェイス】が連続ヒットするようになった為、けん制や反撃のリターンが大きく伸びています。

VスキルⅠ・Ⅱはどちらも個性を伸ばす調整を行いました。

【タッピングキック】は攻撃発生を速くする事で使いやすくし、各種【ナビングニードル】は相手を抑え込む性能を上げる事で、選択したVスキルによってルシアの動きに更に差が出るようにしています。

スタン値	975⇒1000に変更しました
立ち弱K	①ヒットバックを縮小しました ②ガードバックを縮小しました
しゃがみ弱K	①ヒットバックを縮小しました ②ガードバックを縮小しました
しゃがみ中K	キャンセル受付時間を1F延長しました
しゃがみ強K	①攻撃判定を前方に拡大しました ②ガードバックを縮小しました ③攻撃発生を9F⇒8Fに変更しました ④全体動作を32F⇒31Fに変更しました

EXガンスモーク	ブレーキングを除いた各種派生技へ派生可能となるタイミングを2F早くしました
EXラフチェイス	空中ヒット時の吹き飛び距離を減少しました
【通常/VT I】EX/Vファイアクラッカー	①ダメージを30⇒50に変更しました ②スタン値を30⇒50に変更しました
EXフリッパーシュート	ファイアクラッカーから、KK同時押しで発動可能に変更しました
【通常/VT I】タッピングキック(VS I)	①攻撃発生を9F⇒8Fに変更しました ②ガード・空振り時の全体動作を46F⇒45Fに変更しました ※硬直差の変更はありません
【通常/VT I】EX/V/VEXナビングニードル	①2～3段目の攻撃判定を上方に拡大しました ②2段目派生時の押し合い判定を上方に拡大しました ③2段目の発生を1F早くしました
【通常】EXナビングニードル	攻撃持続5F目の攻撃判定を前方に拡大しました
ハンマーナックル(Vリバーサル)	ガードバックを縮小しました
【VT I】ハードヒットニー(CA)	ダメージを340⇒360に変更しました



GILL

調整方針

ギルは反属性という特徴に引っ張られる形で、他のキャラクターに比べてシステムに偏った性能になっていました。今回の調整では、クラッシュカウンター技が無い分中間距離でのけん制技のリターンが低くなっていた事、攻めの継続性が低かったという点を見直し、これらをカバーする調整を行いました。

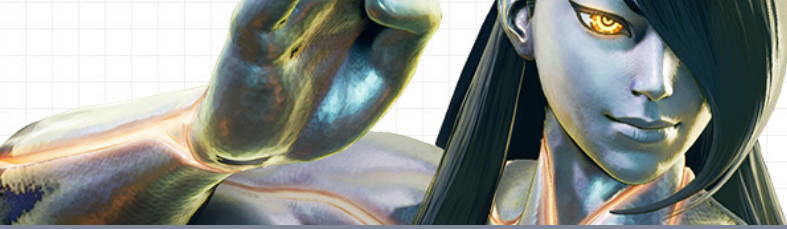
【強パイロ/クリオサイバーリアット】は地上ヒット時の吹き飛びを変更し、前方ステップで攻めを継続しやすくしています。コンボパーツとして使用頻度が高く、ヒット時の有利時間が増加した【しゃがみ中P】から連続ヒットするようになった為、属性を付与していない場面でも一度のチャンスで相手からダメージを奪う機会が多くなっています。

VトリガーII【アイスオブドゥーム】はV-シフトによって【ディレイフリーズランス】を使った連携が捌かれやすくなる事を考慮し、

【ツリーオブフロスト】が使いやすくなるようキャンセル可能箇所の増加やVタイマー消費量を抑える調整を行っています。

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

スタン値	1000⇒1050に変更しました
しゃがみ中P	ヒット時の硬直差を+2F⇒+4Fに変更しました
クリオライズキック	①攻撃判定を前方に拡大しました ②ヒット時の硬直差を+3F⇒+5Fに変更しました
パイロクォーラルキック	①ガード待機矩形を前方に拡大しました ②ガードバックを拡大しました
【通常/VTⅠ】弱パイロサイバーラリアット	①2段目の攻撃判定を前方に拡大しました ②ダメージ配分を(40+40)⇒(30+50)に変更しました
【通常/VTⅡ】弱クリオサイバーラリアット	①2段目の攻撃判定を前方に拡大しました ②スタン値配分を(60+60)⇒(40+80)に変更しました
【通常/VTⅠ】強パイロサイバーラリアット	①通常版の移動距離を強クリオサイバーラリアットと同じにしました ②地上ヒット時の吹き飛び時間を増加しました
【通常/VTⅡ】強クリオサイバーラリアット	地上ヒット時の吹き飛び時間を増加しました
【通常/VT】メテオストライク/ヘイルスティング(VSⅠ)	全体動作を53F⇒50Fに変更しました
【VTⅡ】ツリーオブフロスト	①EXパイロキネシス/Vクリオキネシスからキャンセル発動可能に変更しました ②Vタイマー消費量を1000F⇒700Fに変更しました



SETH

調整方針

セスの攻撃性能に対応することが多くのキャラクターにとって難しくなっており、相手が理不尽さを感じやすくなってしまっていたためお互いのやり取り次第で納得できる範囲の駆け引きに収まるように、各技に調整を加えました。また、セス自身の体力を低くすることで強引な攻めを展開しづらくし、今までより慎重な立ち回りが求められるようにしました。

その他の攻撃面の長所となるコンボダメージの高さや通常技・必殺技の性能はほぼ現状維持となっている事に加え、【ステップシュート】【ハザードブロー】といった中～遠距離で使われる技を使いやすく調整しています。技性能の調整によりバトル中で使用する技の割合を変更する必要がありますが、オフェンス面に特化したキャラクターの強みは未だに健在となっています。

変更箇所	調整内容
体力	925⇒900に変更しました
スタン値	925⇒900に変更しました
デススルー(前投げ)	①投げ間合いを縮小しました ②ヒット時の硬直を3F増加しました
デススルー(後ろ投げ)	投げ間合いを縮小しました
しゃがみ中P	攻撃持続発生1F前～攻撃持続終了までの間、本体上部に飛び道具無敵のやられ判定を付与しました
ステップシュート	ターゲットコンボでのキャンセル受付時間を3F延長しました
シュートスライサー	①ガード時の硬直を21F⇒24Fに変更しました ②ガード時の硬直差を-5F⇒-8Fに変更しました
ハザードブロー	ガード待機矩形を前方に拡大しました
アナイアレイトソード	①攻撃判定を下方向に縮小しました ②空振り時の着地硬直を4F増加し、やられ判定と投げられ判定を拡大しました
弱アナイアレイトソード	ヒット・ガード時の硬直を2F増加し、やられ判定と投げられ判定を拡大しました
中アナイアレイトソード	被カウンター判定が攻撃発生1F前に消えていた現象を修正しました
EXアナイアレイトソード	2段目の攻撃判定を下方向に拡大しました

スーパー頭突き(VS I)	①持続部分をCAキャンセル可能に変更しました ②持続部分のダメージを90⇒100に変更しました ③ヒット・ガード時の硬直を8F減少しました ④ガード時の硬直差を-12F⇒-4Fに変更しました
【VT I】 丹田イグニッション	①Vタイマーを4000F⇒3000Fに変更しました ②VT専用必殺技のVタイマー消費量を1000F⇒700Fに変更しました
【VT II】 丹田マニューバ	特定の状況で飛び道具が消失する不具合を修正しました
【通常/VT I】 丹田ディストーション/丹田エクストリーム(CA)	①無敵時間を1F～15F⇒1F～10Fに変更しました ②攻撃持続を10F⇒5Fに変更しました ③硬直を42F⇒47Fに変更しました ※硬直差の変更はありません