

ADJUSTMENTS

CE 202105 Ver.

全ファイター共通

変更箇所

調整内容

Vシフトに絡んだ攻防の見直し

1F目から無敵・アーマー状態となる技と、ローリスクまたはハイリターンな投げ無敵技の両方を持ち合わせているキャラクターに対して、投げ無敵技の性能を落とす調整を行いました。

Vシフトを念頭に置いた攻防では、通常投げの比重が高くなりますが、その中で上記の技を所持するキャラクターは、投げに対する選択肢が強く、打撃への対応策もあることから、攻撃側が有利状況を活かすことが難しくなってしまうほど防御能力が高くなってしまっていました。今回の調整はそこを是正することが目的となります。

使用頻度が低いと思われるVトリガー・Vスキルの底上げ

前回の全体調整から引き続いての調整となります。全体的にVスキル・Vトリガーに関しては調整をしたものの、依然としてもう一方が選ばれやすくなっているVスキル・Vトリガーに関して、技自体の強化やVトリガー・Vスキルを用いた動きに関わる技の強化を行っています。

一部キャラクターへのバランス調整

全体調整後の状況を鑑みて、一部キャラクターのバランス調整を行いました。前回の調整で動きの変化が少なかったり、そのキャラクターならではの強みが少ないと思われるキャラクターを上方修正しています。一部下方修正を行ったキャラクターも今までの動きを大幅に変えるようなものではなく、各行動のリスクとリターンが釣り合うようにバランスを整える調整をしています。



NASH

調整方針

ナッシュは近距離戦で強化された「立ち弱K」ヒット時のリターンの再考と、得意距離となる中～遠距離戦の見直しを行いました。

前回の調整で攻撃発生が速くなり、当てやすくなった「立ち弱K」ですが、他のキャラクターと比べてヒット時の見返りが小さくなりすぎていたと思われる為、ヒット後の有利フレームや「ラピッドキック」の性能を調整しています。

中～遠距離戦では「しゃがみ中K」や「ジャンピングソバット」の上方修正を行いました。特に「ジャンピングソバット」は遠距離のけん制技としてとても使いやすくなっており、遠距離戦で優位に立ちやすくなっています。

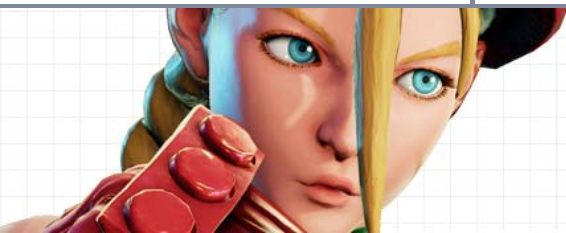
変更箇所

調整内容

変更箇所	調整内容
立ち弱K	<ul style="list-style-type: none">①ヒット時の硬直差を+2F⇒+3Fに変更しました②必殺技キャンセル可能タイミングを1F遅くしました
しゃがみ中K	<ul style="list-style-type: none">①攻撃持続を2F⇒3Fに変更しました②硬直を17F⇒16Fに変更しました③ヒット時の硬直差を±0F⇒+4Fに変更しました④各種キャンセル可能タイミングを3F増加しました
ジャンピングソバット	<ul style="list-style-type: none">①ダメージを60⇒70に変更しました②攻撃発生を13F⇒11Fに変更しました③全体動作を32F⇒30Fに変更しました④攻撃判定を前方に拡大しました⑤足部分のやられ判定を後方に縮小しました⑥動作開始～攻撃持続終了までの前方への移動距離を増加しました⑦ヒット・ガード時にVT I・VT II（専用必殺技含む）でキャンセル可能に変更しました
ラピッドキック	<ul style="list-style-type: none">①ヒット効果を地上のけぞり⇒吹き飛びダウンに変更しました②ヒット時のみVスキルでキャンセル可能に変更しました③硬直を11F⇒15Fに変更しました④全体動作を19F⇒23Fに変更しました⑤ガード時の硬直差を-2F⇒-6Fに変更しました
ソニックブーム	コンボカウント加算値を下げました
強トラジディアサルト	<ul style="list-style-type: none">①ダメージを140⇒160に変更しました②スタン値を150⇒200に変更しました③ヒット時の有利時間を13F増加しました
バレットクリア (VS I)	各種ターゲットコンボキャンセル版のみ攻撃判定を前方に拡大しました

【VT II】ステルスダッシュ（ストップ）

ステルスダッシュ発動直後から、後ろ方向にキー入力が続けていても派生できるよう変更しました



CAMMY

調整方針

「EXスパイラルアロー」はVシフトが絡んだ攻防に対する調整として、空中判定になるまで存在していた投げ技に対する無敵を削除しました。

また、高い機動力を持つキャミィと1F目から発生する飛び道具無敵の相性がとても良く、キャラクター同士の相性差を極端なものにしていたと思われる為、飛び道具無敵となる時間を4F目からに変更しています。

上空からの攻め手として強力な「EXキャノンストライク」「Vキャノンストライク」は、空振り時の硬直を増加しています。

スピードが速く対応が難しい技ではあるものの、上手く相手に避けられたり、Vシフトを合わせられた際のリスクが増加しているので、今までより慎重に使う必要があります。

EXスパイラルアロー

①3～6Fの投げ無敵を削除しました
②飛び道具無敵となるタイミングを1F⇒4Fに変更しました

EXキャノンストライク

空振り時の硬直を13F⇒17Fに変更しました

EXキャノンストライク（フーリガンコンビネーション派生版）

空振り時の硬直を9F⇒17Fに変更しました
※リフトコンビネーションキャンセル版は除く

【VT I】キャノンストライク

空振り時の硬直を9F⇒17Fに変更しました
※VT I版キャノンスパイクキャンセル版は除く

【VT I】キャノンストライク（フーリガンコンビネーション派生版）

空振り時の硬直を9F⇒17Fに変更しました
※リフトコンビネーションキャンセル版は除く



調整方針

バーディーの調整箇所は、バトル中に起こっていた不具合修正のみとなります。

BIRDIE

ハンギングチェーン（全強度）	特定のタイミングでVシフトの暗転が重なった際、鎖が不自然な挙動となっていた現象を修正しました
ブルキャプチャー（VT II）	アビゲイルに対し、特定の状況で初段ヒット後に2段目が当たらなくなってしまう現象を修正しました
バッド・スキップ・チェーン（CA）	ブルホーンからキャンセル発動した際に、アーマーブレイク属性が付与されていなかった現象を修正しました



調整方針

ケンはVスキルII「龍閃脚」選択時に影響が大きい箇所の調整に加え、既存の立ち回りの強化と今まで変化が少なかった動きの幅を広げる調整を行いました。

「龍閃脚」選択時、中間距離のけん制技として強力な「立ち強K」クラッシュカウンターから、追撃が難しくなってしまうのが最も大きいデメリットだったのではないかと考えられました。

そこで「立ち強K」からはVスキルI「奮迅脚」を使用しなくても、前方ステップから追撃ができるよう吹き飛び方を変更し、この点を解消しています。

「強昇龍拳」は横方向への攻撃判定を大きく拡大しました。

ヒットバック縮小の調整を行った「しゃがみ中K」からのコンボや反撃等に使いやすくなり、バトル中での使い所が増えています。

立ち強K	①クラッシュカウンター発生時の吹き飛び距離を減少しました ②クラッシュカウンター発生時の吹き飛び時間を増加しました
しゃがみ中P	ヒットバックを縮小しました
しゃがみ強P	①ヒット時の硬直差を-4F⇒+2Fに変更しました ②空中の相手にクラッシュカウンター発生時の吹き飛び時間を増加しました ③奮迅脚へのキャンセルタイミングを2F早くしました ④龍閃脚へのキャンセルタイミングをヒット直後に変更しました
しゃがみ中K	ヒットバックを縮小しました
【通常】弱竜巻旋風脚	初段がヒットしなかった場合、2段目のダメージが30⇒50になるよう変更しました
【通常/VT1】強昇龍拳	攻撃判定を前方に拡大しました



NECALLI

調整方針

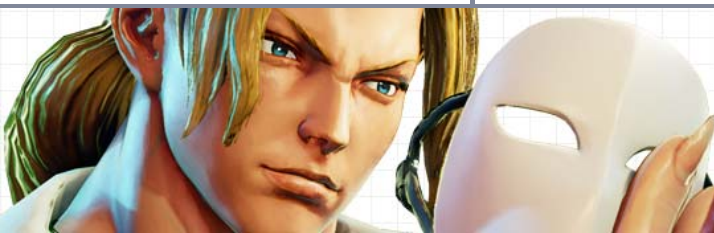
「煙纏う鏡」は「EX大地の仮面」から連続ヒットするように変更し、強化時間がVタイマー制となった「力の奔流」発動時の強さがより際立つようにしました。

「弱猛る灯火」は発生の早い攻撃のリーチが短く、+4フレーム等の状況で反撃が難しかったネカリの弱点を緩和する調整となります。

変更箇所

調整内容

【VT I】 EX大地の仮面	ヒット時、煙纏う鏡でキャンセル可能に変更しました
【通常】 弱猛る灯火	攻撃持続2F目の攻撃判定を前方に拡大しました
【VT I /VT II】 弱猛る灯火	①攻撃持続2F目の攻撃判定を前方に拡大しました ②2段目の攻撃判定を前方に拡大しました



BALROG

調整方針

前回の調整で「フラッシュアーチ・ロッサ」空中ヒット時の追撃が以前より難しくなっていた為、相手の吹き飛び時間を変更し、追撃の難易度を下げています。

また、特定の入力でKボタン同時押しをしているにも関わらず、通常版の「フライングバルセロナ」が発動してしまう現象の修正対応を行いました。

変更箇所

調整内容

EXフライングバルセロナ	特定の入力でKボタンを同時押ししているにも関わらず、通常版が出てしまう現象を修正しました
【VT II】 フラッシュアーチ・ロッサ	1・2段目空中ヒット時の吹き飛び時間を増加しました



調整方針

ミカはバトル中に使用頻度があまり高くなかった「流星コンボ」や、VトリガーII「スピニングチェアー！」「反則上等！」の使い勝手を上げる調整を行いました。

それ以外の箇所で大変な変更は無い為、全体的な使用感は変わらず、変更点をバトル中の動きに組み込みやすくなっています。

「スピニングチェアー！」「反則上等！」は必殺技版を何らかの通常技等からキャンセル発動した場合、初回発動のように画面暗転演出が入るように変更しました。

これによりナデシコを呼ぶ為に必要な時間が大幅に短縮されている為、コンボや連係の幅が増えています。

各種「シューティングピーチ」もコンボカウントの調整でコンボに使いやすくしている為、一度相手を捕まえた際の爆発力が上がっています。

変更箇所	調整内容
ジャンプ中P	①空中ヒット時の吹き飛び距離を減少しました ②空中ヒット時の吹き飛び時間を増加しました
流星コンボ	攻撃判定を横方向に拡大しました
シューティングピーチ	コンボカウント上限値を上げました
シューティングピーチ(中・強)	コンボカウント始動値を下げました
【VT II】スピニングチェアー！/ 反則上等！	ナデシコが消えるタイミングを早くし、必殺技版が使用できるようになるまでの間隔を狭めました
【必殺技版】スピニングチェアー！/ 反則上等！	通常技・特殊技からキャンセル発動時に画面が暗転するよう変更しました
【VT I】上からナデシコ/前からナデシコ/後ろからナデシコ 【VT II/必殺技版】スピニングチェアー！/ 反則上等！	ナデシコを呼ぶモーション中を動作終了まで被カウンター判定に変更しました ※不自然なタイミングで被カウンター判定が無くなっていた現象を修正しました



RASHID

調整方針

ラシードの調整は特定の状況で相手をすり抜けてしまっていた、「EXイーグル・スパイク」の修正のみとなります。

変更箇所

調整内容

【通常/VT II】EXイーグル・スパイク (通常版/慣性版)

押し合い判定が消えるタイミングを遅くしました



ZANGIEF

調整方針

ザンギエフは近距離でVシフト等を交えた攻防にて、打撃に対し発動直後からアーマー判定となる「アイアンマッスル」を持つことを加味し、「EXスクリューパーイルドライバー」から投げ無敵を削除しました。
Vシフトブレイク「マッスル・ブーツ・キック」の調整は、ガード後の展開をVリバーサルガード後と同様のものにする調整となります。

変更箇所

調整内容

【通常/VT II】EXスクリューパーイルドライバー

1F~6Fの投げ無敵を削除しました

マッスル・ブーツ・キック (Vシフトブレイク)

ガードバックをマッスルエキспанション (Vリバーサル) と同程度に変更しました



LAURA

調整方針

ララは主にVスキルII「ボルティースプリング」をコンボで使う場面を増やす調整をしています。画面中央では「各種通常技>EXサンダークラップ」といったコンボから「ボルティースプリング」を連続ヒットしやすくする事でダメージを取りやすくしました。

また、画面端では「EXサンダークラップ」や「デュアルクラッシュ」から「ボルティースプリング>サンダースパイク>強ボルトチャージ」といったコンボが可能になっています。

一度のチャンスで大ダメージを奪えるVスキルとしての価値を高め、関係が強力なVスキルI「ボルティーライン」との差別化を図りました。

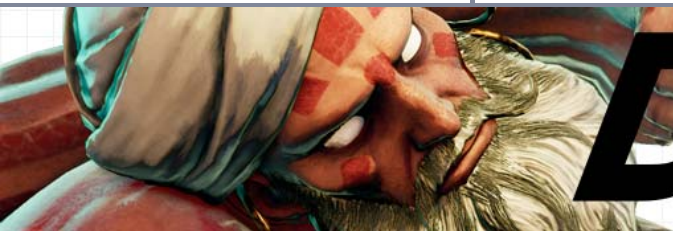
各種「ボルトチャージ」の調整は、「ボルティースプリング」「サンダースパイク」を組み込んだ空中コンボへの影響を考慮したものとします。

「強ボルトチャージ」は画面端でコンボに組み込みやすくする為に、「弱・EXボルトチャージ」は以前と同じコンボが可能かつ前後の追撃が増えすぎないようにコンボカウントを調整しています。

変更箇所

調整内容

【通常/VT1】弱ボルトチャージ	コンボカウント上限値を上げました
【通常/VT1】強ボルトチャージ	コンボカウント上限値を上げました
【通常/VT1】EXボルトチャージ	コンボカウント加算値を上げました
【通常/VTII】ボルティースプリング	①攻撃判定を前方に拡大しました ②空中ヒット時の吹き飛ぶ高さを高くしました ③コンボカウント加算値を下げました
【通常/VTI】サンダースパイク	①コンボカウント上限値を下げました ②コンボカウント加算値を上げました



DHALSIM

調整方針

ダルシムは防御にVゲージを使用する事が多く、Vトリガーの使用頻度が他のキャラクターよりも低くなっていると思われた為、

「ヨガバーナー」「ヨガセンサーラ」のどちらも性能を向上し、使い所を増やす調整を行いました。

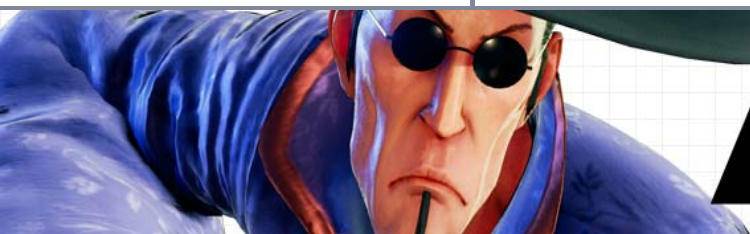
変更箇所

調整内容

ヨガゲイル（全強度）	ヨガセンサーラ（VトリガーII）でキャンセル可能に変更しました
------------	---------------------------------

【VT I】 ヨガバーナー

発動時の攻撃判定を前方に拡大しました



F.A.N.G

調整方針

ファンは反撃等のコンボに使われる「弱双頭蛇」の攻撃判定拡大、得意距離となる遠距離での立ち回りに使う「両鞭打」を、一部飛び道具を持つ相手に使いやすくするといった調整をしました。

「両鞭打」は今まで干渉しなかった高い位置の飛び道具と相殺するようになった為、このような飛び道具を持つ相手に対し「両鞭打」を盾に立ち回りやすくなり、離れた距離でどのように連係を組むかという戦略性が上がっています。

【通常/VT I】 弱双頭蛇

初段の攻撃判定を横方向に拡大しました

【通常】 両鞭打（全強度）

飛び道具を相殺する判定を上方向に拡大しました

【VT II】 両鞭打（中・強・EX）

※VT II 版の弱両鞭打は他の強度より判定が大きかった為、変更していません



ALEX

調整方針

アレックスの調整は必殺技の移動値・押し当たり判定の調整のみとなります。

EXヘッドクラッシュ

攻撃発生前の移動値を変更し、近距離で相手を飛び越えにくくしました

【VS II】 弱エアスタンピート

近距離で他の必殺技からキャンセル発動した際、相手を飛び越えにくくしました



IBUKI

調整方針

いぶきの調整点は使用頻度が低いと思われるVスキルII「撒菱」と、前回仕様が変わった「六尺焙烙玉」の2点となります。

「六尺焙烙玉」は投てき部分の硬直差を変更する事で、連続ガードになる連係やバックステップ・Vシフト等で避けづらい攻めを展開できるようにしています。

撒菱 (VS II)	Vゲージ増加量を40⇒60に変更しました
【VT I / 必殺技版】 六尺焙烙玉	投てき部分ガード時の硬直差を+2F⇒+3Fに変更しました



調整方針

バイソンの調整点は「ダーティーボマー」と「中・強ダッシュストレート」になります。
「ダーティーボマー」は技後にバイソンが前方ステップを行った際、2F不利になるよう変更しています。
「中・強ダッシュストレート」は前回の調整で硬直差が-4Fに変更となりましたが、ある程度めり込んでガードした際も反撃が難しいキャラクターが多く、遠～中距離でのリスクが低くなりすぎていると判断した為、ガードバックを縮小する事で反撃を受けずに使用する難易度を上げています。

ダーティーボマー (前投げ)	ヒット時の硬直を1F増加しました
【通常】ダッシュストレート (中・強)	ガードバックを縮小しました



調整方針

全体の調整方針により、「弱デンジャラスヘッドバット」の空中判定移行フレームを4F目からとし、不利状況で投げ技を重ねられた際に回避できないように変更しました。

「しゃがみ中K」「EXチャリオットタックル」はガード・空振り時のリスクが小さく、中～遠間距離で使用する技がこの2つに偏りがちだった為、攻撃がヒットしなかった場合のリスクを上げています。

しゃがみ中K	①空振り時の硬直を17F⇒21Fに増加しました ②硬直中のやられ判定を拡大しました
【通常/VS I】 弱デンジャラスヘッドバット	空中判定に移行するタイミングを3F⇒4Fからに変更しました
【通常/VS I】 EXチャリオットタックル	2段目のガードバックを縮小しました



GOUKI

調整方針

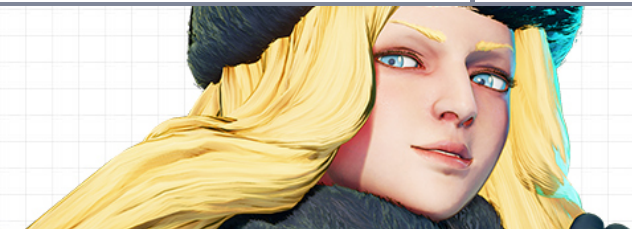
豪鬼の調整内容は、「しゃがみ中K」ヒット時に「中竜巻斬空脚」が届かない現象の緩和と、VスキルII・VトリガーIIの「気合」「皆裂髪指」の調整となります。

「気合」は「金剛拳」からキャンセル発動を可能にする、動作中に特定のタイミングで発動可能となっていた強化版の「赤鴉豪焦破」をいつでも発動可能にする等、使い勝手を上げつつVスキルI「羅漢」との差別化を図りました。「皆裂髪指」は発動中の専用必殺技のコンボカウントや吹き飛びを調整しました。これにより、一度のコンボで多くの必殺技が繋がるようになり、大きなダメージを奪えるようになっています。

変更箇所

調整内容

金剛拳	ヒット時のみ気合でキャンセル可能に変更しました
中竜巻斬空脚	しゃがみ中Kからキャンセル発動時、攻撃判定を前方に拡大しました
EX百鬼豪螺旋	ヒット後の相手の吹き飛びをEX空中竜巻斬空脚と同程度に変更しました
【VT II】 空中竜巻斬空脚	コンボカウント上限値を上げました
【VT II】 斬空波動拳	コンボカウント上限値を上げました
【VT II】 百鬼豪螺旋	ヒット後の相手の吹き飛びをVT II 版空中竜巻斬空脚と同程度に変更しました
気合 (VS II)	地上ヒット時の相手の吹き飛び距離を縮小しました
【VS II】 赤鴉豪焦破	気合から発動時、どのタイミングで発動しても強化版が発動するように変更しました



KOLIN

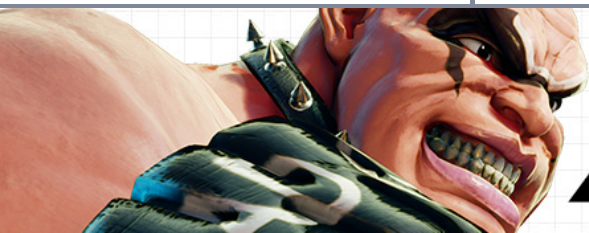
調整方針

コーリンはVトリガーI「ダイヤモンドダスト」発動直後に前ステップを行う事で、VトリガーII「アブソリュートゼロ」発動中のダッシュに近い性能のものが発動するように変更しました。

これにより、ヒット時は相手の起き上がりを攻めやすくなり、ガード時も攻勢を継続できる強力なVトリガーになっています。

また、「アブソリュートゼロ」発動中、専用の前ステップ使用直後にVタイマーが無くなった場合、ダッシュ中に上入力を行ってもジャンプができなかった現象を修正しました。

【VT I / 必殺技版】ダイヤモンドダスト	発動直後に前ステップを行った場合、特殊なダッシュに派生するよう変更しました
【VT II】アブソリュートゼロ	専用のダッシュ開始時にVタイマーがなくなった場合、一定時間経過後各種慣性ジャンプに移行できなかった現象を修正しました



ABIGAIL

調整方針

今回のアビゲイルの調整は、動作中にキャラクターの見た目と実際のやられ判定が大きく乖離していた技を、ある程度見た目に近づける調整を多数行いました。

地上でヒット時の見返りが大きい隙の少ない「立ち中P」「しゃがみ中P」と、相手側に咄嗟の対空判断を要求するジャンプ中・強攻撃のやられ判定を全体的に拡大しています。

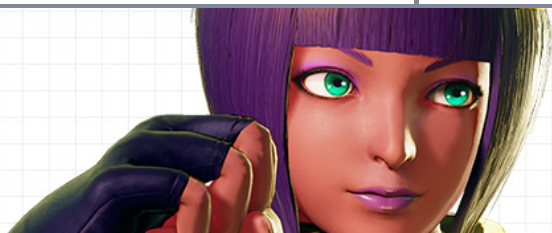
「EXダイナマイトパンチ」はヒット時のコンボダメージの高さを考慮し、ガード・空振り時の状況や、フォローとして使用できる「メトロクラッシュ」のVタイマー消費量を調整しました。

バトル中に使用頻度が少なかったと思われる「EXギガントフープ」からの追加攻撃や、VスキルII「カモンスペアタイヤ」は上方修正を行いました。

どちらも使い所が少し限定される技ですが、上手くヒットさせたり発動した場合は、有利な状況が作りやすくなるように変更しました。

体力	1100⇒1075に変更しました
立ち中P	動作中のやられ判定を拡大しました
しゃがみ中P	動作中のやられ判定を拡大しました
ジャンプ中P	攻撃発生前のやられ判定を拡大しました
ジャンプ強P	攻撃発生前のやられ判定を拡大しました
ジャンプ中K	攻撃発生前のやられ判定を拡大しました
ジャンプ強K	攻撃発生前のやられ判定を拡大しました
EXギガントフープ	①派生部分のダメージを70⇒90に変更しました ②派生部分2段目の吹き飛び距離を縮小しました

EXダイナマイトパンチ	<p>①ガード・空振り時の硬直を20F増加しました ※ヒット時の硬直は変更ありません</p> <p>②ガード・空振り時のモーションを変更し、それに合わせてやられ判定を調整しました</p>
カモンスペアタイヤ (VS II)	<p>①通常技・特殊技からヒット時のみキャンセル可能に変更しました</p> <p>②全体動作を76F⇒71Fに変更しました</p>
メトロクラッシュ (VT II)	EXダイナマイトパンチキャンセル発動時のみ、Vタイマー消費量を1500F⇒2500Fに変更しました



MENAT

調整方針

メナトは水晶を使った攻撃のやられ判定の調整のみとなります。
水晶部分にやられ判定が無くけん制技として強力なこと、Vトリガーが絡んだ場合のリターンの高さを考慮し、各技のやられ判定を拡大しています。

立ち弱P(水晶)	動作中のやられ判定を拡大しました
立ち中P(水晶)	動作中のやられ判定を拡大しました
しゃがみ弱P(水晶)	動作中のやられ判定を拡大しました



SAKURA

調整方針

さくらはVスキルI「春風」の調整のみとなります。
派生するタイミングが早くなった事により、「さくら落とし」でコンボが繋がる状況が増え、立ち回りでの「桜華脚」による奇襲性能が上がっています。

春風 (VS I)	各種派生攻撃に移行可能なタイミングを5F早くしました ※VT II 版春風脚キャンセル時は除く
-----------	--



BLANKA

調整方針

ブランカはVトリガーI「ジャングルダイナモ」発動中の「エレクトリックサンダー」と「グランドシェイブローリング」の性能向上と、これらを使いやすくする調整となります。

「ジャングルダイナモ」発動中の「エレクトリックサンダー」はヒット時に「アマゾンリバーラン」で追撃できるようになり、Vタイマーを使わずにダメージを奪いつつ攻めも継続できるようにしました。

「しゃがみ強P」クラッシュカウンター時の吹き飛び距離調整は「グランドシェイブローリング」を連続ヒットしやすくする変更となり、

併せて「グランドシェイブローリング」からのCA「ダイナミックローリング」を空振りしにくくしました。

変更箇所

調整内容

しゃがみ強P

クラッシュカウンター時の吹き飛び距離を縮小しました

【VT I】エレクトリックサンダー

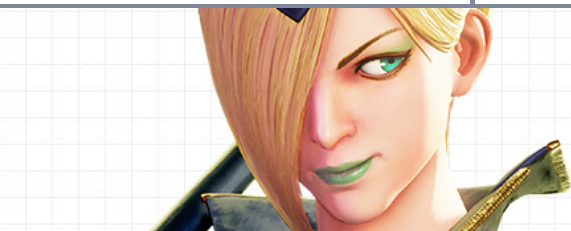
コンボカウント始動値を下げました

グランドシェイブローリング
(VT I)

①ヒット時に押し合い判定が上方向に拡大されるよう変更しました
②ヒット時に攻撃判定が上方向に拡大されるよう変更しました

ダイナミックローリング (CA)

キャンセル発動時の攻撃判定を上方向に拡大しました



FALKE

調整方針

VスキルII「サイコミーネ」はVスキルI「サイコトロンベ」と比較した際のVゲージ増加量が少なかった為、同等の増加量となるよう変更しました。

変更箇所

調整内容

サイコミーネ(VS II)

Vゲージ増加量を60⇒100に変更しました



CODY

調整方針

コーディーはVトリガー「サイドアーム」発動中の技調整を行いました。

「しゃがみ弱P」は通常時より攻撃発生が遅くなっており、反撃等に使用する場合に「立ち弱P」と使い分ける必要があった為、攻撃発生が速い通常版に合わせる形で「サイドアーム」中の攻撃発生を速くしました。

「ラピッドファイア」はVタイマー残存時のヒット後の状況を変え、攻めが継続しやすくなっています。

変更箇所

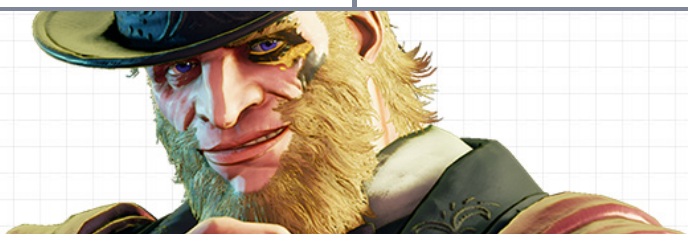
調整内容

【VT1】しゃがみ弱P

- 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

ラピッドファイア (VT1)

ヒット時 (Vタイマー残存時) の硬直を6F減少しました



G

調整方針

Gはプレジデントレベルを3に上げた際の強化が際立つよう、レベル3時に弱・中ボタンで必殺技を出した場合、レベル2の必殺技を使えるように変更しました。

既存のレベル3必殺技は強ボタンで入力した場合のみ発動となっている為、操作の変更に多少慣れる必要がありますが、今までより多彩な動きができるようになっています。

「EXG・スピンキック」「G・バースト」の調整も、レベル3状態での性能に関係するものとなります。

「EXG・スピンキック」は「LV3G・スマッシュ・アンダー」ヒット後にキャンセル発動した際、全段ヒットしにくかった現象を緩和しました。

「LV3/EX/VT版G・バースト」のエフェクト変更に関しては、プレジデントレベル3の際にレベル2とレベル3の判別が困難になっていた為、初段をガードした段階で見分けられるように変更しました。

変更箇所

調整内容

プレジデントレベル3

各種必殺技を弱・中で発動した場合はレベル2相当の性能になるよう変更しました
※G・インパクトを除く

【LV1/LV2】G・スマッシュ・アンダー

G・プロテクション、G・チャージ、地球人民に告ぐでのキャンセル猶予を増加しました

【LV3/EX/VT1版】G・バースト

発動直後のエフェクトを変更しました

EXG・スピンキック

空中ヒット時の吹き飛び時間を増加しました

【VT II】G・エクスプロージョン

Vタイマー消費量を1500F⇒1000Fに変更しました



調整方針

VスキルII「ハヌマンチャージ」使用後の「タイガーニークラッシュ」は、VスキルI「アングリーチャージ」使用後の「タイガーアッパーカット」よりもVゲージ増加量が少なかった為、同等の増加量となるよう変更しました。強化状態の「タイガーニークラッシュ」は相手にガードさせやすく、攻めを継続しやすい為、「アングリーチャージ」よりも積極的にVゲージの増加を狙う事ができます。

【VS II】タイガーニークラッシュ

Vゲージ増加量を40⇒80に変更しました



調整方針

近～中距離での固めやけん制で使用頻度が高い「しゃがみ中P」ですが、空振り時に若干硬直が増える仕様により、他キャラクターの中攻撃よりもVシフトを合わせられた際に反撃を受けやすい状態となっていた為、空振り時もヒット・ガード時と同等の硬直となるよう変更しました。

その他の調整は、立ち回りで使われる必殺技のEXゲージ増加量を上げる調整となります。影ナル者は「EX空塵刃」等、EX必殺技をコンボに組み込む頻度が高い為、バトル中に必殺技の使用頻度を上げる事で、EX必殺技を狙える回数を増やせるようにしました。

しゃがみ中P

空振り時に硬直が増えないよう変更しました

波動拳

発動時のEXゲージ増加量を5⇒10に変更しました

竜爪脚

ヒット時のEXゲージ増加量を30⇒40に変更しました



E. HONDA

調整方針

前回の調整で「スーパー頭突き>弱百裂張り手>EXスーパー百貫落とし」といったコンボが画面端で可能となり、大きくコンボダメージが上がったE・本田ですが、

「弱スーパー頭突き」に対して対抗手段が少ないキャラクターに対し、画面端でこの技を繰り返し発動するだけで、低リスクかつ大きなリターンを見込める技として機能しすぎる状態になっていました。

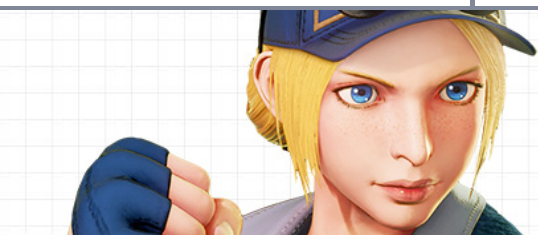
元々「弱スーパー頭突き」の対策が乏しい相手に対してE・本田は有利に立ち回りやすく、キャラクター間の相性差を大きく広げる原因となっていた為、

今回は「スーパー頭突き」と通常版「弱百裂張り手」のコンボカウントを調整し、「弱百裂張り手」のヒット数を下げ、以降の追撃に制限をかけました。

変更箇所

調整内容

【通常】弱百裂張り手	初段のコンボカウント上限値を上げました
【VS II】弱百裂張り手	①初段のコンボカウント上限値を上げました ②初段のコンボカウント加算値を下げました
スーパー頭突き(弱・中・強)	コンボカウント始動値を上げました



LUCIA

調整方針

ルシアはVスキルII「アレストヒール」「ナビングニードル」と対空技の「ハリケーンスピナー」を使いやすくする調整に加え、

各種必殺技をヒットさせた後の吹き飛びや間合いを調整し、途切れがちだった攻勢を継続させやすくする調整を行いました。

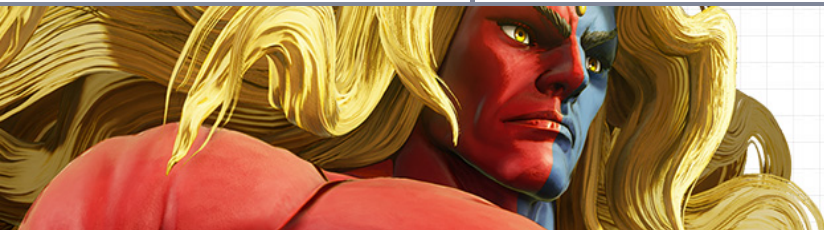
「しゃがみ強P」は発動直後を通常投げでキャンセルした際に前方に移動していた為、位置が変わらないようにする調整となります。

変更箇所

調整内容

しゃがみ強P	1F目に中心軸が動かないよう変更しました
【通常】ハリケーンスピナー (弱・中・強)	①裏側の攻撃の攻撃発生を3F早くしました ②裏側の攻撃持続を2F⇒5Fに変更しました
【通常】強ハリケーンスピナー	①立ち弱Pからキャンセル発動した際の攻撃発生を13F⇒12Fに変更しました ②ルシアの落下速度を速くしました

【通常】トルネードスピナー	①2段目ヒット時の吹き飛び距離を減少しました ②2段目ヒット時の吹き飛び高度を高くしました
【通常】EXトルネードスピナー	最終段ヒット時の吹き飛び時間を増加しました
【VT I】トルネードスピナー	最終段ヒット時の吹き飛び時間を増加しました
【VT I】EXトルネードスピナー	最終段ヒット時の吹き飛び時間を増加しました
【VT I】ナビングニードル	ガードバックを縮小しました
【通常/VT I】EXナビングニードル	ガードバックを縮小しました
【通常】タッピングキック (VS I)	①最終段のヒットバックを縮小しました ②最終段空中ヒット時の吹き飛び距離を減少しました
【通常/VT I】アレストヒール (VS II)	①攻撃持続を2F⇒4Fに変更しました ②持続部分の攻撃判定を拡大しました ③攻撃持続が増加した2F間、前に出ている足にやられ判定を付与しました



GILL

調整方針

ギルはクラッシュカウンター対応技を持たず、反属性といったシステムを持つことが特徴ですが、この個性が際立つよう反属性発生時にはEXゲージが増加するよう変更しました。

通常時に炎・氷の属性やられを付与するには基本的にEX必殺技が必要となりますが、その後反属性を発生させる事ができれば、ある程度EXゲージを回収できるようになります。

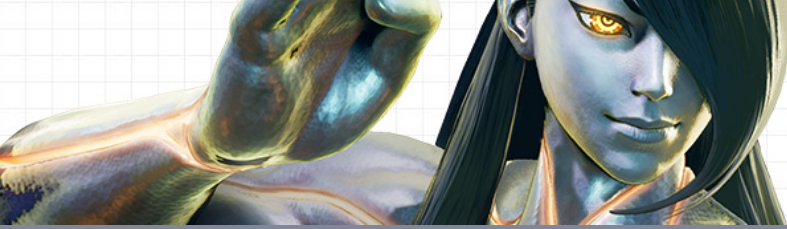
バトル中に使用できるEXゲージの総量が増加する為、反属性を狙う機会が更にも増えるでしょう。

また、Vトリガー発動中は連続して反属性を発生させる事が可能な為、今までより苛烈な攻めを仕掛けられるようになります。

「EXムーンサルトニードロップ」は動作途中から対空無敵となるよう変更し、更に動作中に位置が入れ替わった場合もコマンドが反転しないようになりました。

「パイロサイバーラリアット」「クリオサイバーラリアット」で追撃を行う際に、意図せず狙った属性と逆の技が出る現象を緩和しました。

反属性	反属性やられを発生させた際、EXゲージが増加するよう変更しました
EXムーンサルトニードロップ	①5F～12Fを空中攻撃無敵に変更しました ②ヒット時に相手との位置関係でコマンド入力が反転しないよう変更しました



SETH

調整方針

セスは全体の調整方針に則り、主な調整内容は使用頻度が低いと思われるVスキル・Vトリガーの上方修正となります。VスキルI「丹田エンジン」は大きく性能を変更しました。相手を引き寄せる距離は短くなっているものの、「丹田インストール」に派生しなくてもVゲージが増加するようになり、近距離でヒットした際は「しゃがみ弱P」が連続ヒットするようになっています。

相手キャラクターの技によっては「インストールアーツ」の狙い所が難しく、再度「丹田エンジン」を使用できるまでに手間がかかり、Vゲージを溜め辛いといった点を緩和しました。

VトリガーII「丹田マニューバ」は、相手に当たらず自動的に消失する場合、「丹田エクспロード」に移行するように変更しました。

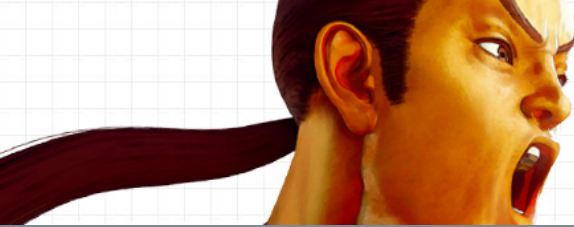
Vシフトの影響により攻めを凌がれやすくなってしまったVトリガーですが、今回の調整により、相手に的を絞らせずに新しい連係を狙えるようになっています。

「アナリアイトソード」の調整は、攻撃判定縮小の影響でコンボ中に空振りしやすくなる場面が見受けられた為、「EXクルーエルディザスター」ヒット後のジャンプから発動した場合と「ジャンプ中P」キャンセル発動版は、以前の攻撃判定と同等の大きさになるよう変更しました。

変更箇所

調整内容

アナリアイトソード（弱・中・強）	EXクルーエルディザスターからのジャンプ発動時・ジャンプ中Pキャンセル発動時の攻撃判定を上方向に拡大しました
丹田エンジン（VS I）	①Vゲージ増加量を0⇒40に変更しました ②ヒット時の硬直差を+2F⇒+3Fに変更しました ③ヒット時の引き寄せ距離を縮小しました
丹田インストール（VS I）	①攻撃判定を前方に拡大しました ②攻撃時の前進距離を増加しました ③攻撃持続を5F⇒9Fに変更しました ④硬直を25F⇒21Fに変更しました
マッドスパイラル（VS II）	Vゲージ増加量を100⇒120に変更しました
丹田マニューバ（VT II）	①消滅時に自動的に丹田エクспロードに移行するよう変更しました ※自動的に丹田エクспロードに移行した場合の性能はコマンド入力時と異なります ②特定の状況で丹田マニューバが消失してしまう現象を修正しました



DAN

調整方針

「我道拳」は一定確率で性能が向上する強化版が発動するよう変更しました。
 強化版は通常版よりも飛距離が長く、ヒット時はダウンを奪え追撃が可能、ガード時はダン側が有利になるといった特徴があります。
 通常版とはエフェクト等の見た目が大きく変わるので、上手く活用してバトルを有利に運びましょう。

また、本調整は画面端でVスキルII「サイキョー流漢吼え」を絡めたループコンボを抑制するといった意図もあります。
 このコンボは始動の状況を作るのが難しく、実戦でコンボを狙える箇所が限定的かつコンボ自体の難易度が高い為、大きな問題は起きないだろうという想定でした。
 ですが、ダンリリース後の研究により様々な状況からコンボを狙う事が可能になった現状と、コンボを受けている相手側の操作不能となる時間の長さ、それによるストレスを考慮し、ランダムで技が強化されるという過去シリーズのダンのキャラクター特性と合わせ、ループを抑制する調整を行いました。

VスキルI「サイキョー流無頼流転の構え」は、「強弾烈拳」からのキャンセルタイミングを1F早くした事により、「サイキョー流無頼流転の構え・壱式」が連続ヒットするようになっています。
 攻めの継続やVトリガーキャンセルを使ったコンボに移行できるなど、ヒットさせた際の見返りが大きくなりました。

変更箇所

調整内容

我道拳（最大溜め版は除く）

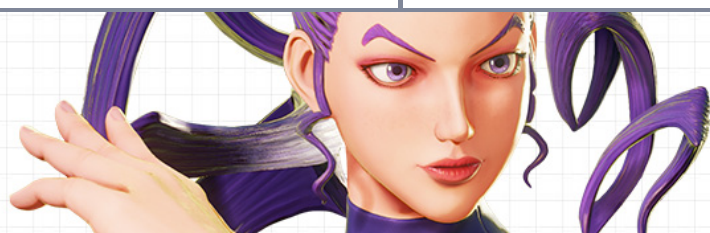
一定確率で強化版が発動するよう変更しました

強弾烈拳

サイキョー流無頼流転の構えへのキャンセル可能タイミングを1F早くしました

【VT I】 霸王我道拳

- ①ガードバックを縮小しました
- ②ガード時の硬直差を+2F⇒+3Fに変更しました
- ③特定の操作で暗転後に1F無敵となっていた現象を修正しました



ROSE

調整方針

ローズはバトル中に発生していた不具合修正のみとなります。

変更箇所

調整内容

ソウルバインド（全強度）

ジャンプ移行モーション中に発動できなかった現象を修正しました

EX中ソウルスパークエア

落下速度が弱・強と異なっていた現象を修正しました

ソウルフォーチュン（VS I）

白のカードをボタンホールドした際に、再度白のカードを引いてしまう現象を修正しました