ADJUSTMENTS
CHAMPION EDITION Ver.

2019.12.25 更新
記載が行われていなかった項目の追加、誤った情報の修正を行いました。
[不足追加のあった項目]
■キャミィ
・アクセルスピンナックル（Vスキル）
1F～3Fのやられ判定・投げられ判定を前方に拡大しました

■アレックス
・中スラッシュエルボー
攻撃発生を19F⇒18Fに変更しました

■コーリン
・【通常/VT2】EXヘイルストーム
⑤初段で相手の飛び道具を2発まで相殺するよう変更しました

■影ナル者
・【VT2】禊
攻撃発生を33F⇒30Fに変更しました

■ルシア
・【通常版】EXサイクロンスピナー
最終 段動作中の押し合い判定を上方向に拡大しました

[修正のあった項目]
■春麗
・前ステップ
修正前:※移動距離は変更ありません
修正後:※修正に伴い、ステップ直後に行動した場合の移動距離が若干長くなっています

■ザンギエフ
・立ち中P
修正前:②ガード時のVT1のキャンセルタイミングをVT2と統一しました
修正後:②ヒット・ガード時のVトリガーキャンセルのタイミングを、VT1・2で統一しました

■アレックス
・オーバーホール（Vスキル）
修正前:②発動時のVゲージ増加量を20⇒50に変更しました
修正後:②発動時のVゲージ増加量を30⇒50に変更しました

■いぶき
・天雷（Vスキル）
修正前:2F～4F目のやられ判定を前方に拡大しました
修正後:①2F～4F目の押し合い判定を前方に移動しました
②2F～4F目のやられ判定と投げやられ判定を前方に拡大しました

■影ナル者
・しゃがみ中K
修正前:①キャンセル受付時間を3F延長しました
修正後:①キャンセル受付時間を2F延長しました
・空中空靂刃
修正前:ダメージを70⇒90に変更しました
修正後:ダメージを70⇒90に変更しました
※めくりヒット時のダメージは変更していません
・EX空中空靂刃
修正前:ダメージを90⇒100に変更しました
修正後:ダメージを90⇒100に変更しました
※めくりヒット時のダメージは変更していません
・穿波活殺（溜め版）
修正前:①ヒット・ガード時に前方ステップでキャンセル可能に変更しました
修正後:①ヒット・ガード時に専用のステップでキャンセル可能に変更しました

全ファイター共通

変更箇所	調整内容
氷やられ状態でスタンした後の挙動について	氷やられ状態でスタンした後、通常状態に戻らず氷やられ状態が継続するように変更しました
連打キャンセル対応弱攻撃の硬直終了5F以内に、 通常投げの入力を行った際の挙動について	連打キャンセル対応技となっている弱攻撃の硬直終了5F以内、先行入力のタイミングで通常投げを入力した際に、連打キャンセル対応の弱攻撃ではなく通常投げが発生するように変更しました
アーマー技で相手のガードブレイク属性の攻撃を受け止めた際の挙動について	アーマー技で相手のガードブレイク属性の攻撃を受け止め、更に攻撃を受ける事でダメージを受けた際、ダメージにガードブレイクの補正値が入っていた現象を修正しました
相手を引き寄せる攻撃を受けた直後に一部の技をヒットさせた際の挙動について	相手を引き寄せる攻撃（ザンギエフのVT1「サイクロンラリアット」など）で引き寄せられている最中に一部の攻撃を相手キャラクターにヒットさせると、攻撃ヒット直後にキャラクターの位置が不自然に移動していた現象を修正しました

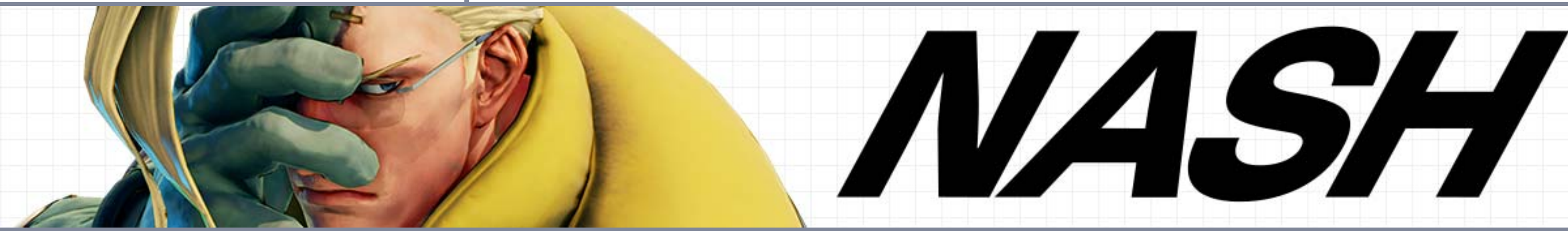
RYU

変更箇所	調整内容
体力	1000⇒1025に変更しました
スタン値	1000⇒1050に変更しました
【通常/VT1】立ち弱P	密着の相手に対して、攻撃持続を当てた際に間合いが変化しないように調整しました
【VT1/VT2】立ち強P	クラッシュカウンター発生時の追撃制限を緩和しました
【VT1】しゃがみ弱P	持続3F目の押し合い判定の大きさを通常版のしゃがみ弱Pと統一しました
【通常/VT1】しゃがみ中P	①押し合い判定を縮小しました ②空振り時、押し合い判定が拡大するタイミングを持続終了1F後に変更しました ③ヒット・ガード時、1F後に押し合い判定が拡大するよう変更しました
しゃがみ中K	①ガード時の硬直差を-3F⇒-1Fに変更しました ②攻撃判定を前方に拡大しました
【通常/VT1】上段三連撃	①2段目ヒット時の硬直差を-9F⇒-2Fに変更しました ②2段目ガード時の硬直差を-16F⇒-9Fに変更しました
【通常/VT1】鎖骨割り	ガード時の硬直差を-6F⇒-7Fに変更しました
【通常/VT1】中昇龍拳	CAキャンセルのタイミングを弱・強昇龍拳と統一しました
中竜巻旋風脚	初段の攻撃判定を前方に拡大しました
強竜巻旋風脚	①初段の攻撃判定を前方に拡大しました ②動作硬直終了時に地面から浮いていた現象を修正しました
EX上段足刀蹴り	①前進距離を増加しました ②ヒット時に硬直を竜巻旋風脚でキャンセルできるように変更しました ③電刃錬気/確固不抜発動中、立ち強Pからキャンセルで発動した際の性能を変更しました
心眼（Vスキル）	当身判定を前方に拡大しました
【VT1】電刃錬気	①Vタイマーの効果時間を1000F⇒800Fに変更しました ②V波動拳・V昇龍拳でVタイマーを消費しないように変更しました

変更箇所	調整内容
真空波動拳(CA)	①ガード時の相手のEXゲージ増加量を0⇒6×5+20(計50)に変更しました ②昇龍拳からキャンセルした際に攻撃判定が上方向に拡大するようにしました
【VT1】電刃波動拳(CA)	①昇龍拳からキャンセルした際のコンボカウントを緩和しました ②ガード時の相手のEXゲージ増加量を0⇒5×6+20(計50)に変更しました ③昇龍拳からキャンセルした際に攻撃判定が上方向に拡大するようにしました

変更箇所	調整内容
体力	950⇒975に変更しました
スタン値	950⇒1000に変更しました
前ステップ	動作終了時、相手に密着するように変更しました ※修正に伴い、ステップ直後に行動した場合の移動距離が若干長くなっています
虎襲倒(前投げ)	①ヒット時の硬直を2F増加しました ②ヒット後の間合いを近くしました
【通常/VT1】立ち中P	ガードバックを縮小しました
【通常/VT1】立ち強P	①ガード時の硬直差を-5F⇒-4Fに変更しました ②ガードバックを拡大しました ③硬直中のやられ判定を前方に拡大しました
【通常/VT1】立ち中K	攻撃判定発生前のやられ判定を縮小しました
【通常/VT1】しゃがみ弱P	①4F～5F目の押し合い判定を縮小しました ②ヒットバックを拡大しました ③ガードバックを拡大しました
【通常/VT1】しゃがみ弱K	①4F目の押し合い判定を縮小しました ②ヒットバックを拡大しました ③ガードバックを拡大しました
【通常】しゃがみ中K	①ヒット時の硬直差を±0F⇒+2Fに変更しました ②攻撃判定を前方に拡大しました
【VT1】しゃがみ中K	攻撃判定を前方に拡大しました
【通常】ジャンプ中P	コンボカウントを緩和しました

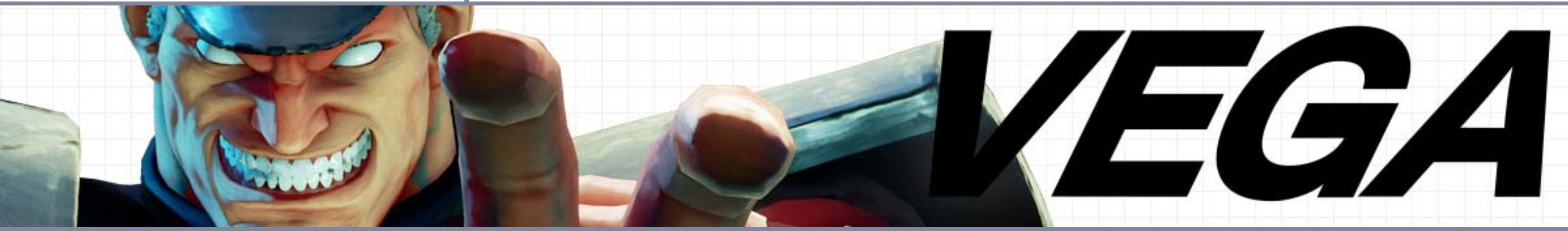
変更箇所	調整内容
【通常/VT1】鷹爪脚	必殺技キャンセルする際に先行入力が効くようにしました
【通常/VT1】百裂脚	VトリガーとCAのキャンセルタイミングを変更しました
【通常/VT1】弱百裂脚	立ち中Pからキャンセル発動した際のヒットバックを拡大しました
【通常/VT1】強百裂脚	①最終段のヒット効果を吹き飛びダウンに変更しました ②1～5段目が空中ヒットした際の吹き飛び時間を減少しました（通常時のみ） ③最終段が空中ヒットした際の吹き飛び時間と吹き飛び距離を減少しました
【通常/VT1】弱空中百裂脚	①ジャンプ中Pからキャンセルする際の高度制限を緩和しました ②ジャンプ中Pからキャンセルした際、2段目の吹き飛び時間を増加しました
【通常時/VT1】弱スピニングバードキック	コマンド成立時に弱パンチが入力されていた際、発動しないようにしました ※キャンセル発動時は影響ありません
【通常時/VT1】弱気功拳	コマンド成立時に弱キックが入力されていた際、発動しないようにしました ※キャンセル発動時は影響ありません
【通常/VT1】鸞脚（Vスキル）	①攻撃持続を4F⇒6Fに変更しました ②攻撃持続の5F～6F目に、4F目までと同様のやられ判定を付与しました
鳳翼扇(CA)	ガード時の相手のEXゲージ増加量を、0×17⇒3×16+2に変更しました



変更箇所	調整内容
体力	950⇒975に変更しました
スタン値	950⇒1000に変更しました
前ステップ	動作終了時、相手に密着するように変更しました ※移動距離は変更ありません
立ち弱P	連打キャンセル版のヒットバックを縮小しました
立ち中P	①持続部分をガードさせた際に硬直差が変化するように変更しました ②ヒット・ガードストップを増加しました ③キャンセル受付時間を3F延長しました

変更箇所	調整内容
立ち中K	①持続部分をガードさせた際に硬直差が変化するように変更しました ②空中ヒット時の相手の吹き飛び時間を増加しました ③持続の4F目をVトリガーでキャンセル出来るようにしました
立ち強P	持続部分をガードさせた際に硬直差が変化するように変更しました
立ち強K	①ヒット時の硬直を15F⇒14Fに変更しました ※ヒット・ガード時の硬直差も変更されています ②空中ヒット時の相手の吹き飛び時間を増加しました
ラピッドパンチ	①持続部分をガードさせた際に硬直差が変化するように変更しました ②ヒット・ガードストップを増加しました
チョッピングアサルト	①ヒット・ガードストップを増加しました ②ガード時の硬直差を-6F⇒-7Fに変更しました
ウインドシアー	2段目のカウンターヒット時の挙動を通常ヒットと統一しました
ダウンバースト	①ヒット・ガードストップを増加しました ②ガード時の硬直差を-6F⇒-7Fに変更しました
ソニックブーム	ダメージを50⇒60に変更しました
中トラジディアサルト	①画面端の相手に向かって発動した際に位置が入れ替わる現象を緩和しました ②追撃性能を緩和しました
中ソニックサイス	追撃性能を緩和しました
強ソニックサイス	①攻撃発生を17F⇒13Fに変更しました ②攻撃発生から攻撃持続終了まで対空無敵を付与しました
EXソニックサイス	①攻撃発生から2段目の攻撃持続終了まで対空無敵を付与しました ②１～2ヒット目がヒットした際の押し合い判定の高さを拡大しました
ムーンサルトスラッシュ	下降時の押し合い判定を下方向に拡大しました
EXムーンサルトスラッシュ	開始位置によって硬直差が変化していた現象を修正しました ※上記の調整に伴い、 やられ側の硬直時間が1F伸びておりますが硬直差に変更はありません
バレットクリア（Vスキル）	①攻撃持続を2F⇒4Fに変更しました ②硬直を23F⇒21Fに変更しました ③持続部分をヒット・ガードさせた際に硬直差が変化するように変更しました
【VT1】ソニックムーブ	キャンセル発動時のコンボ補正値を20％⇒10％に変更しました

変更箇所	調整内容
【VT1】ソニックムーブ・ハイド	完全無敵終了後、2F間を投げ無敵に変更しました
【VT2】ジャスティスシェル	2段目の追撃性能を緩和しました
ジャッジメント・セイバー(CA)	①ガード時の相手のEXゲージ増加量を0⇒50に変更しました ②2F目以降の攻撃判定を、やられ判定と同じ大きさまで前方に拡大しました ③キャンセル版の攻撃判定を上方向に拡大しました



変更箇所	調整内容
ダウン	膝崩れダウン発生時、押し合い判定を他のキャラクターと同じ高さに統一しました
立ち強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
サイコアックス	①ガード待機矩形を縮小しました ②やられ判定を拡大しました ③空振り時の硬直を5F増加しました
中/強サイコブラスト	ボイスを変更しました
【通常/VT1】ダブルニープレス	初段のヒットバックを縮小しました
【通常/VT1】EXサイコブラスト	カウンターヒット時にコンボカウントが変化していた不具合を修正しました
サイコバースト（Vリバーサル）	①ガードバックを縮小しました ②ガード・空振り時の硬直を20F⇒23Fに増加しました ※ガード時の硬直差は変更ありません
【VT2】サイコクラッシャー	攻撃発生前の動作を変更し、それに伴いやられ判定を調整しました
アルティメットサイコクラッシャー(CA)	①ガード時の相手のEXゲージ増加量を0×3⇒15×2+20（計50）に変更しました ②空中版がヒットしなかった際の着地硬直を10F増加しました

CAMMY

変更箇所	調整内容
体力	900⇒925に変更しました
スタン値	900⇒925に変更しました
ダウン	膝崩れダウン発生時、押し合い判定を他のキャラクターと同じ高さに統一しました
ネックスパイラル(空中投げ)	ヒット時の硬直を13F減少しました
しゃがみ弱K	連打キャンセル版のやられ判定を通常版と同等に変更しました
ニーバレット	①空中ヒット効果を吹き飛びダウンに変更しました ②初段の攻撃判定を下方向に縮小しました ③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
リフトコンビネーション	①コンボカウントを制限しました ②Vトリガーキャンセル対応技に変更しました
スパイラルアロー	追撃性能を緩和しました
EXスパイラルアロー	追撃性能を緩和しました
キャノンスパイク	追撃性能を緩和しました
EXキャノンストライク	リフトコンビネーション→EXフーリガンコンビネーションから発動した際の追撃性能を緩和しました
アクセルスピンナックル（Vスキル）	1F〜3Fのやられ判定・投げられ判定を前方に拡大しました
【VT2】リバースエッジ	①初段の攻撃持続を5F⇒4Fに変更しました ②2段目の攻撃発生を15F⇒14Fに変更しました ③2段目の攻撃持続を2F⇒3Fに変更しました ④ヒット時の硬直差を+5F⇒+3Fに変更しました ⑤ガード時の硬直差を-7F⇒-2Fに変更しました ⑥ヒットバックを縮小しました ⑦空中ヒット時の吹き飛び時間を増加しました ⑧初段のコンボカウントを緩和しました
クロス스ティンガーアサルト(CA)	ガード時の相手のEXゲージ増加量を0⇒50に変更しました

変更箇所	調整内容
体力	1025⇒1050に変更しました
ダウン	膝崩れダウン発生時、押し合い判定を他のキャラクターと同じ高さに統一しました
立ち中P	①硬直中にやられ判定が下がり始めるタイミングを遅くしました ②空振り時の硬直を4F増加しました ③硬直中のやられ判定を拡大しました
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	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
しゃがみ強P	スタン値を150⇒120に変更しました
ブルドロップ	ガード時の硬直差を-6F⇒-7Fに変更しました
ブルホーン	①飛び道具無敵になるタイミングを3F⇒6Fに変更しました ②やられ判定が後方に下がり始めるタイミングを3F⇒5Fに変更しました
【VT1】ブルホーン	①やられ判定が後方に下がり始めるタイミングを3F⇒5Fに変更しました ②相手のガード硬直を6F減少しました ③ガード時の硬直差を-12F⇒-18Fに変更しました ④空中判定となる時間を18F～42F⇒18F～37Fに変更しました
中ハンギングチェーン	①ヒット時の硬直を減少しました（近距離10F、遠距離7F） ②近距離・遠距離でヒット時の状況に差があったため、統一しました
強ハンギングチェーン	ヒット時の硬直を5F減少しました
【通常/VT1】ブルヘッド	スタン値を200⇒150に変更しました
【通常/VT1】弱・中ブルヘッド	押し合い判定が前進するタイミングを遅くしました
【通常/VT1】EXブルヘッド	スタン値を250⇒200に変更しました
【通常/VT1】中キリングヘッド	スタン値を220⇒200に変更しました
【通常/VT1】強キリングヘッド	スタン値を240⇒200に変更しました
【通常/VT1】EXキリングヘッド	スタン値を270⇒250に変更しました

変更箇所	調整内容
ペッパーポット（Vリバーサル）	硬直を19F⇒23Fに変更しました ※ガード時の硬直差は変更ありません
バッド・スキップ・チェーン(CA)	ガード時の相手のEXゲージ増加量を0⇒50に変更しました

変更箇所	調整内容
体力	1000⇒1025に変更しました
スタン値	1000⇒1050に変更しました
立ち強P	1F～7Fの投げやられ判定を縮小しました
しゃがみ弱P(連打キャンセル版含む)	投げやられ判定が前方に拡大しないようにしました
しゃがみ中P	ヒットバックを縮小しました
しゃがみ中K	ヒット時の硬直差を0F⇒+2Fに変更しました
しゃがみ強P	投げやられ判定が前方に拡大しないようにしました
顎撥	攻撃判定を前方に拡大しました
稲妻カカト割り	ガード時の硬直差を-6F⇒-7Fに変更しました
紫電カカト落とし	ガード時の硬直差を-6F⇒-7Fに変更しました
【通常/VT1】中昇龍拳	空中攻撃への無敵時間を1～6F⇒1～7Fに変更しました
【通常/VT1】強昇龍拳	①初段のヒットバックを縮小しました ②ヒット時に最終段の攻撃判定が拡大するように変更しました
EX昇龍拳	神龍拳キャンセル版の押し合い判定を上方向に拡大しました
【通常/VT1】強竜巻旋風脚	立ち強Pからキャンセルした場合以外の、初段の攻撃判定を拡大しました
旋風鉈落とし（Vリバーサル）	動作終了まで地上判定に変更しました

変更箇所	調整内容
【VT2】神龍拳 全Lv	①ヒット後の着地硬直をVスキルでキャンセルできるように変更しました ②着地硬直キャンセルEX必殺技をずらし押しで発動できるようにしました ③コンボカウントを緩和しました ④EX昇龍拳からキャンセル発動できるタイミングを2段目までに変更しました
【VT2】神龍拳 Lv1	①ダメージを140⇒110に変更しました ②スタン値を200⇒150に変更しました ③横方向の吹き飛び距離を減少しました ④ヒット後の着地硬直キャンセル可能時間を延長しました ⑤必殺技版の飛び道具無敵の開始時間を1F⇒4Fに変更しました ※VT発動版は変更ありません
【VT2】神龍拳 Lv2	①ダメージを170⇒140に変更しました ②スタン値を200⇒150に変更しました ③横方向の吹き飛び距離を減少しました ④吹き飛び時間を増加しました ⑤ヒット後の着地硬直キャンセル可能時間を延長しました
紅蓮炎迅脚(CA)	ガード時の相手のEXゲージ増加量を0⇒50に変更しました

変更箇所	調整内容
体力	1000⇒1025に変更しました
スタン値	1000⇒1050に変更しました
【通常/VT】しゃがみ弱P	①密着の相手に対して、攻撃持続を当てた際に間合いが変化しないように調整しました ②空振り時に押し合い判定が拡大するタイミングを3F遅くしました
【通常/VT】立ち強P	クラッシュカウンター時のヒット効果を膝崩れダウンに変更しました
【通常/VT】解放の短刀	①ガード時の硬直差を-6F→-7Fに変更しました ②12F～19Fの空中判定を地上判定の投げ無敵に変更しました
【VT】解放の短刀（最大溜め版）	23F～34Fの空中判定を地上判定の投げ無敵に変更しました
【通常】EX円盤の導き	2段目のヒットバックを縮小しました
【通常/VT】勇猛なる決起	やられ判定が後ろに下がり始めるタイミングを2F⇒5Fに変更しました

変更箇所	調整内容
【通常】EX勇猛なる決起	①ガード時の硬直差を-2F⇒+2Fに変更しました ②硬直を24F⇒21Fに変更しました ③初段のヒットバックを縮小しました
【VT】EX勇猛なる決起	①ガード時の硬直差を-2F⇒+2Fに変更しました ②硬直を23F⇒20Fに変更しました
【通常/VT】中猛る灯火	①攻撃判定を拡大しました ②通常版のみ、初段の攻撃持続を3F⇒4Fに変更しました
【通常/VT】EX大地の仮面	ヒット時の押し合い判定を上方向に拡大しました
【通常/VT】名誉の儀式/魂の献上(CA)	①ガード時の相手のEXゲージ増加量を0⇒50に変更しました ②暗転中の押し合い判定を上方向に拡大しました

変更箇所	調整内容
体力	1000⇒1025に変更しました
スタン値	950⇒975に変更しました
ダウン	膝崩れダウン発生時、押し合い判定を他のキャラクターと同じ高さに統一しました
しゃがみ状態	やられ判定を上方向に拡大しました
立ち弱P(爪版)	ヒット時の硬直差を+5F⇒+7Fに変更しました
立ち中P(爪版)	攻撃判定を前方に拡大しました
しゃがみ強K	追撃性能を緩和しました
バスタークロー	攻撃判定を前方に拡大しました
ピースオブマーキュリー	①ガード時の硬直差を-6F⇒-7Fに変更しました ②13F～19F目に投げ無敵を付与しました
【新技】スカイハイクロー	↓溜め↑+Pコマンドで発動する新規必殺技を追加しました
スイッチングクロー	しゃがみ強P（素手）からキャンセルした際の硬直を1F減少しました

変更箇所	調整内容
中オーロラスピンエッジ	コンボカウントを制限しました
強クリムゾンテラー	コンボカウントを制限しました
EXフライングバルセロナ	①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 ②コンボ使用時に攻撃判定を拡大し、自身より後方にいる相手にヒットするよう変更しました
EXフライングバルセロナアタック	①最終段の攻撃判定を上方向に拡大しました ②コンボ使用時、初段の攻撃判定を上方向に拡大しました ③初段ヒット時、相手の上方向への吹き飛びを減少しました
【VT1】ブラッディベーゼ	オーロラスピンエッジ・クリムゾンテラーからキャンセル可能に変更しました
【VT1】ブラッディベーゼ・レーブル	①ヒット・ガード時に行動可能となるタイミングを3F早くしました ②ガード時の硬直差を-2F⇒+2Fに変更しました ③飛び道具部分がヒットした後の移動中の押し合い判定を下方向に拡大しました ④ヒット時の吹き飛び時間を増加しました ⑤コンボカウントを制限しました
【VT2】フラッシュアーチ・グラナーテ	①攻撃判定を前方に拡大しました ②攻撃発生を18F⇒17Fに変更しました
ブラッディレイン(CA)	①落下攻撃によるガード時の相手のEXゲージ増加量を0⇒50に変更しました ②画面端の相手に向かって発動した際に、落下部分が空振らないように変更しました

変更箇所	調整内容
ダウン	膝崩れダウン発生時、押し合い判定を他のキャラクターと同じ高さに統一しました
立ち弱K	やられ判定が後ろに下がらないようにしました
立ち中P	攻撃持続をガードさせた際、硬直が変動するように変更しました
しゃがみ中P	①後方の攻撃判定を縮小しました ②8F～21Fまでのやられ判定を上方向と後方に拡大しました
ストンピング・チョップ	ストンピング・チョップから強シューティングピーチが連続ヒットするようにしました

変更箇所	調整内容
熱血マイクパフォーマンス(Vスキル)	前入力版を追加しました
【VT1】上からナデシコ/前からナデシコ/後ろからナデシコ/【VT2】反則上等！	ナデシコの攻撃判定とミカの投げ判定が同時に相手に重なった場合、 ナデシコの攻撃判定が優先されるよう変更しました

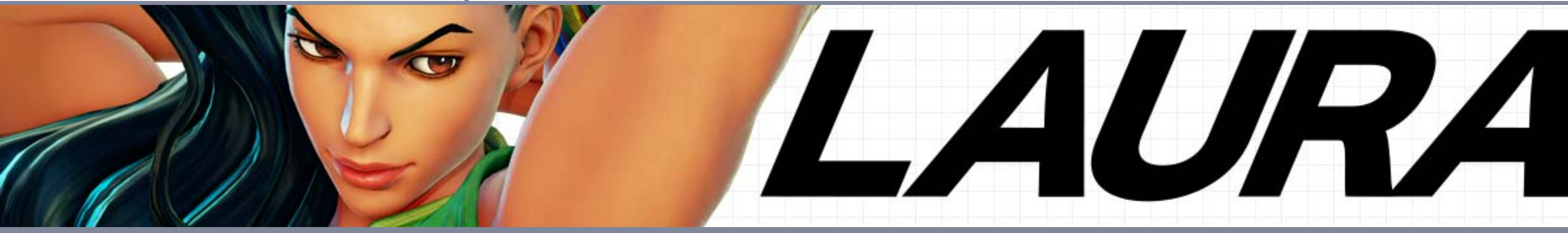
変更箇所	調整内容
立ち中P	攻撃判定発生前のやられ判定を前方に拡大しました
立ち強P	硬直中のやられ判定を前方に拡大しました
しゃがみ弱P	連打キャンセル版のやられ判定を通常版と統一しました
しゃがみ弱K	①攻撃判定を後方に縮小しました ②連打キャンセル版の発生を2F⇒4Fに変更しました ③ガードバックを拡大しました
しゃがみ中P	①攻撃発生を7F⇒6Fに変更しました ②動作中、前方へ若干移動するように変更しました ③ヒット時の硬直差を+3F⇒+2Fに変更しました ④ガード時の硬直差を+1F⇒-2Fに変更しました ⑤地上ヒット効果を強制立ちやられに変更しました ⑥空中ヒット時の吹き飛び距離を増加しました ⑦必殺技キャンセルのタイミングを遅くしました ⑧地上ヒット時のヒットバックを縮小しました
しゃがみ中K	体部分のやられ判定をしゃがみ姿勢にあわせて前方に拡大しました
しゃがみ強P	①空振り時の硬直を4F増加しました ②やられ判定を拡大しました
アサルト・ビーク	①ガード時の硬直差を-6F⇒-7Fに変更しました ②7F～20Fの空中判定を地上判定の投げ無敵に変更しました
弱ワールウインド・ショット	ヒットバックを拡大しました
弱スピニング・ミキサー	スタン値を150⇒125に変更しました

変更箇所	調整内容
中スピニング・ミキサー	①スタン値を175⇒150に変更しました ②最大連打版の吹き飛び距離を増加し、吹き飛び時間を減少しました ③最大連打版ヒット後のラシードの前進距離・落下速度を減少しました
空中版イーグルスパイク	ヒット・ガード時のカメラの挙動を修正しました
アルタイル(CA)	ガード時の相手のEXゲージ増加量を、0⇒50に変更しました

変更箇所	調整内容
ダウン	膝崩れダウン発生時、押し合い判定を他のキャラクターと同じ高さに統一しました
破城槌(前投げ)	画面端で投げた後の間合いを遠くしました
立ち弱K	やられ判定が後ろに下がらないようにしました
立ち中P	ガードバックを拡大しました
しゃがみ中K	硬直中の動作を変更し、それに伴いやられ判定を調整しました
ジャンプ強P	①攻撃判定を下方向に拡大しました ②攻撃判定発生後のやられ判定を縮小しました
ジャンプ強K	攻撃判定発生後のやられ判定を縮小しました
旋風刈り	①ガード時の硬直差を-6F⇒-7Fに変更しました ②11F～18Fの空中判定を地上判定の投げ無敵に変更しました ③動作後半の移動値を減少しました
天狐（通常版・最速版）	スタン値を100⇒80に変更しました
EX天狐	スタン値を150⇒120に変更しました
大蛇	ガードバックを縮小しました
EX大蛇	スタン値を200⇒150に変更しました
EX烈殲破	スタン値を200⇒150に変更しました

変更箇所	調整内容
烈尖頂（Vリバーサル）	①攻撃発生を16F⇒17Fに変更しました ②ヒット時の硬直を6F増加しました
神月流　覇道六式　覇者の型(CA)	①ガード時の相手のEXゲージ増加量を0×3⇒15×2+20に変更しました ②ヒット時に押し合い判定が上方向に拡大するようにしました

変更箇所	調整内容
体力	1050⇒1075に変更しました
スタン値	1050⇒1100に変更しました
立ち中P	①硬直中のやられ判定が消えるタイミングを3F遅くしました ②ヒット・ガード時のVトリガーキャンセルのタイミングを、VT1・2で統一しました
立ち中K	攻撃持続中の足先のやられ判定を後方に縮小しました
ニーバット	①攻撃持続1F～2F目の攻撃判定を後方に縮小しました ②移動量を増加しました
ダブルラリアット	やられ判定が後方に移動するタイミングを3F⇒5Fに変更しました
マッスルエキスパンション（Vリバーサル）	打撃・飛び道具無敵を1F～14F⇒1F～25Fに変更しました
アイアンマッスル（Vスキル）	後方ステップキャンセルを先行入力できるように変更しました



変更箇所	調整内容
体力	1000⇒1025に変更しました
前歩き	移動速度を増加しました
立ち弱K	やられ判定が後ろに下がらないようにしました

変更箇所	調整内容
立ち強P	攻撃発生前のやられ判定を見た目に合わせて後方に下げました
しゃがみ弱K	連打キャンセル版のやられ判定を通常版と統一しました
しゃがみ中P	キャンセル受付時間を2F延長しました
しゃがみ中K	①キャンセル受付時間を3F延長しました ②ヒット時の硬直差を±0F⇒+2Fに変更しました ③中ボルトチャージのキャンセルタイミングを2F遅くしました
ジャンプ強P	攻撃判定発生後のやられ判定を縮小しました
ジャンプ強K	攻撃判定発生後のやられ判定を縮小しました
デュアルクラッシュ	2段目ヒット時に必殺技でキャンセル可能に変更しました
【通常】弱ボルトチャージ	①ヒットバックを縮小しました ②追撃性能を緩和しました ③発生を13F⇒12Fに変更しました
【VT1】弱ボルトチャージ	①ヒットバックを縮小しました ②追撃性能を緩和しました ③発生を13F⇒12Fに変更しました ④CAキャンセル対応技に変更しました
【通常/VT1】中ボルトチャージ	特定の状況で地上ヒット時、派生技に移行出来なかった不具合を修正しました ※この修正に伴い、ヒット後の相手との距離が変更されています
【通常/VT1】EXボルトチャージ	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コンボカウントを制限しました ③特定の状況で地上ヒット時、派生技に移行出来なかった不具合を修正しました
【通常/VT1】EXサンダークラップ	コマンド入力時のボタン強度によって性能が変化するようにしました
【通常】サンセットホイール	ヒット時の硬直を1F減少しました
【通常/VT1】弱サンセットホイール	①発生を5F⇒9Fに変更しました ※全体動作も4F増加しています ②投げ間合いを拡大しました
【通常】中サンセットホイール	①ダメージを180⇒170に変更しました ②投げ間合いを拡大しました
【VT1】中サンセットホイール	①ダメージを200⇒190に変更しました ②投げ間合いを拡大しました

変更箇所	調整内容
ダブルスラップ(Vリバーサル)	カウンターヒット時にヒットエフェクトが消失していた不具合を修正しました
【通常】ボルティーライン(Vスキル)	①ヒットバックを縮小しました ②空中クラッシュカウンター時の吹き飛び距離を増加しました ③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 ④攻撃持続1F目が自身より後方にいる相手にヒットするように変更しました
【VT1】ボルティーライン(Vスキル)	①空中クラッシュカウンター時の吹き飛び距離を増加しました ②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 ③攻撃持続1F目が自身より後方にいる相手にヒットするように変更しました
【通常/VT1】リニアウィンカー・アバンテ(Vスキル 攻撃)	攻撃持続1F目が自身より後方にいる相手にヒットするように変更しました
【通常/VT1】リニアウィンカー・フィンタ(Vスキル 攻撃)	攻撃持続1F目が自身より後方にいる相手にヒットするように変更しました
【通常/VT1】リニアウィンカー・エスキーバ(Vスキル 移動)	サンセットホイール(全強度)でキャンセル可能に変更しました
【VT2】ビリビリチョーク	①リニアウィンカー・アバンテ(松田流スウェー派生版)から発動した際に自身より後方に相手がいた場合、相手の方向に振り向くように変更しました ②松田流スウェーやリニアウィンカー・アバンテ(松田流スウェー派生版)の動作中にVタイマーが0になった場合にも発動可能に変更しました

変更箇所	調整内容
体力	925⇒950に変更しました
立ち中P	ヒット時の硬直差を+2F⇒+4Fに変更しました
EXヨガファイア	①初段のヒットバックを拡大しました ②初段ののけぞり時間を増加しました ③2段目の攻撃判定を縮小しました ④全体硬直を44F⇒42Fに変更しました ⑤ヒット時の硬直差を+4F⇒+5Fに変更しました
ヨガフロート（Vスキル）	しゃがみ中P・ヨガアンビルからキャンセル発動可能に変更しました
【VT2】ヨガサンサーラ	空中の通常技からキャンセル発動可能に変更しました

変更箇所	調整内容
ヨガサンバースト(CA)（地上版・空中版）	ガード時の相手のEXゲージ増加量を以下の通りに変更しました 発射前　0⇒4 LV1　0×5⇒9×4+10 LV2　0×7⇒6×6+10 LV3　0×10⇒4×9+10 接地時の爆発　0⇒30

変更箇所	調整内容
体力	950⇒975に変更しました
スタン値	950⇒1000に変更しました
立ち弱P	持続2F〜3F目の攻撃判定が上方向に拡大しないようにしました
立ち中K	2段目を必殺技キャンセル対応技に変更しました
しゃがみ中P	攻撃判定を内側に拡大しました
ジャンプ中P	①空中ヒット時の効果を吹き飛びダウンに変更しました ②二凶襲でキャンセル可能に変更しました
二連咬	初段を必殺技キャンセル対応技に変更しました
二凶襲	二凶襲からのジャンプ攻撃の空中コンボカウントを緩和しました
中双頭蛇	硬直を23F⇒22Fに変更しました ※ガード時の硬直差は変更ありません
強双頭蛇	硬直を24F⇒23Fに変更しました ※ガード時の硬直差は変更ありません
EX双頭蛇	①硬直を19F⇒18F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
死屍累々(CA)	膝部分ガード時の相手のEXゲージ増加量を0⇒50に変更しました

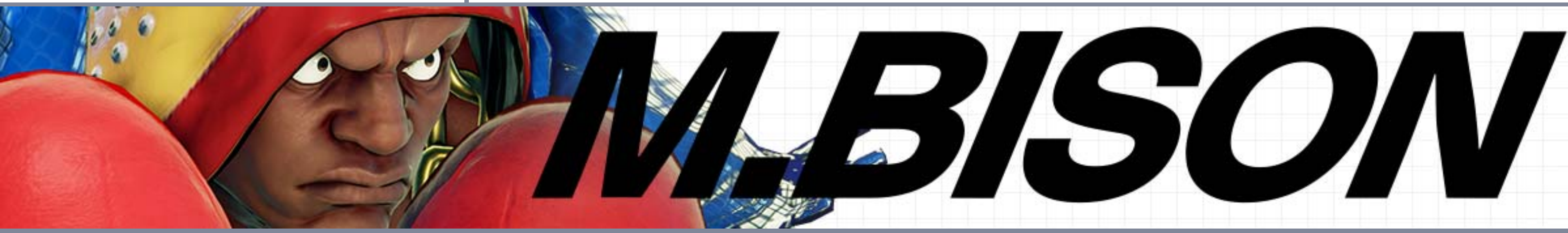
変更箇所	調整内容
体力	1025⇒1050に変更しました
スタン値	1050⇒1075に変更しました
立ち中K	攻撃発生を8F⇒7Fに変更しました
しゃがみ中P	攻撃発生を8F⇒7Fに変更しました
しゃがみ中K	攻撃発生前の動作を変更し、それに伴いやられ判定を縮小しました
ラリアット	ヒット時の硬直差を+7F⇒+8Fに変更しました
パワードロップ	①ダメージを140⇒120に変更しました ②スタン値を250⇒200に変更しました ③EX版のダメージを200⇒180に変更しました ④EX版のスタン値を300⇒250に変更しました ※スレッジハンマーから発動する場合、パラメータの変更はありません
強フラッシュチョップ	①ダメージを100⇒90に変更しました ②ガード時の硬直差を-4F⇒-6Fに変更しました
中スラッシュエルボー	攻撃発生を19F⇒18Fに変更しました
オーバーホール（Vスキル）	①全体動作を52F⇒50Fに変更しました ②発動時のVゲージ増加量を30⇒50に変更しました ③被ダメージ時に効果が解除されないように変更しました
【VT1】スレッジハンマー	ヒット時に押し合い判定が上方向に拡大するよう変更しました
ヘビーハンマー(CA)	ガード時の相手のEXゲージ増加量を、0×3⇒15×2+20(計50)に変更しました

変更箇所	調整内容
体力	950⇒975に変更しました

変更箇所	調整内容
スタン値	950⇒975に変更しました
しゃがみ中K	ヒット時の硬直差を+1F⇒+2Fに変更しました
フルブレットマグナム	ガード時の硬直差を-6F⇒-7Fに変更しました
ドレイクファング	ガード時の硬直差を-6F⇒-7Fに変更しました
【通常/VT2】弱サマーソルトキック	コマンド成立時に弱パンチが入力されていた際、発動しないようにしました ※キャンセル発動時は影響ありません
強サマーソルトキック	攻撃持続4～5F目の攻撃判定を前方に拡大しました
【通常/VT1】弱ソニックブーム	コマンド成立時に弱キックが入力されていた際、発動しないようにしました ※キャンセル発動時は影響ありません
ソニックハリケーン(CA)	①攻撃判定を上方向に拡大しました ②ガード時の相手のEXゲージ増加量を0×6⇒7×5+15に変更しました
【VT1】ソニックテンペスト(CA)	①攻撃判定を上方向に拡大しました ②ガード時の相手のEXゲージ増加量を0×15⇒3×14+8に変更しました

変更箇所	調整内容
首折り(後ろ投げ)	ヒット時の硬直を5F増加しました
ジャンプ強K	持続3F目以降のやられ判定を縮小しました
震天	①硬直を4F増加しました ②ヒット時の硬直差を±0F⇒-4Fに変更しました ③ガード時の硬直差を-5F⇒-9Fに変更しました
EX空中苦無	①苦無部分ヒット時の有利時間を4F減少しました ②苦無部分ガード時の有利時間を5F減少しました
苦無一気投げ（地上）	①近距離ヒット時の必殺技キャンセルに先行入力が効くように変更しました ②苦無一本の時に必殺技キャンセルできないようにしました
天雷（Vスキル）	①2F～4F目の押し合い判定を前方に移動しました ②2F～4F目のやられ判定と投げやられ判定を前方に拡大しました

変更箇所	調整内容
【VT1】六尺焙烙玉（全種類）	空中コンボカウントを緩和しました
【VT2】風魔手裏剣・白雨	①ヒットするタイミングによってコンボカウントが変化していたため、統一しました ②初段ガード時の硬直差を-2F⇒-4Fに変更しました
花鳥風月(CA)	①ガード時の相手のEXゲージ増加量を、0⇒50に変更しました ②暗転時のカメラの挙動を変更しました ③画面暗転中、押し当たり判定が前方に拡大しないように変更しました ④画面暗転直後から攻撃判定発生まで、押し当たり判定を上方向に拡大しました

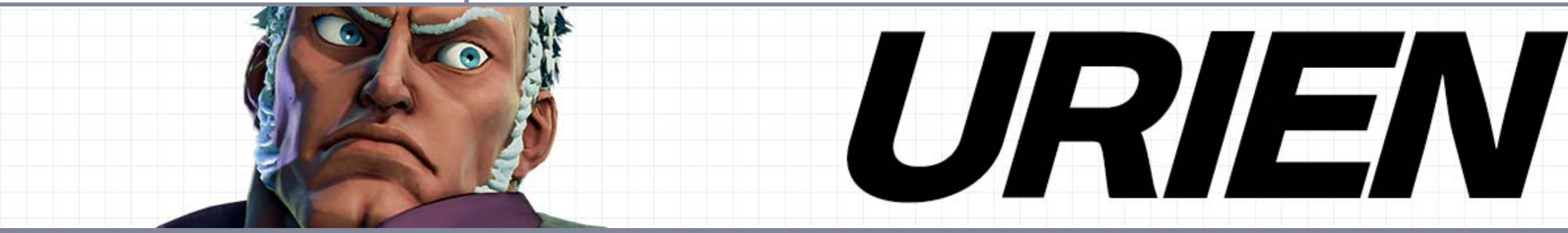


変更箇所	調整内容
体力	1000⇒1025に変更しました
スタン値	1000⇒1050に変更しました
前ステップ	動作終了時、相手に密着するように変更しました ※移動距離は変更ありません
立ち弱P	攻撃判定を前方に拡大しました
アンダーインパクト	2段目をB3でキャンセル可能に変更しました
ストンピングコンボ	B3でキャンセル可能に変更しました
ダッシュストレート(全強度)	コマンド入力の保持時間を減少しました
EXダッシュストレート	①ノーマーシーでキャンセル可能に変更しました ②ガード時にVT1専用技に派生する際、先行入力が効くように変更しました
ダッシュグランドブロー(全強度)	コマンド入力の保持時間を減少しました
EXダッシュグランドブロー	ノーマーシーでキャンセル可能に変更しました
EXスクリュースマッシュ	ノーマーシーでキャンセル可能に変更しました
バッファロープレッシャー	ガード時の硬直差を-6F⇒-7Fに変更しました

変更箇所	調整内容
【VT2】B3	①投げ間合いを拡大しました ②ヒット後の硬直を4F減少しました

変更箇所	調整内容
体力	950⇒975に変更しました
スタン値	950⇒1000に変更しました
殲廻脚	①ガード時の硬直差を-6F⇒-7Fに変更しました ②16F～21Fの空中判定を地上判定の投げ無敵に変更しました
中天穿輪	①初段の攻撃持続を2F⇒3Fに変更しました ②空中攻撃への無敵時間を1～7F⇒1～8Fに変更しました
中・強天穿輪	初段の持続2F目の攻撃判定を前方に拡大しました
風破連脚（蹴り上げ）	立ち弱P・しゃがみ弱Pからキャンセルで発動した際に、攻撃判定が前方に拡大されるように変更しました
【通常版/VT1】風破連脚(全強度)	風破連脚から他の強度の風破連脚へキャンセルする際の、先行入力タイミングとコマンド優先度を変更しました
【通常版/VT1】中風破連脚	ヒットバックを縮小しました
EX風破連脚	①1～2段目のヒット効果をのけぞりに変更しました ②2段目をVトリガーキャンセルできるように変更しました
回旋連脚（Vリバーサル）	①攻撃持続を1F⇒2Fに変更しました ②硬直を28F⇒24Fに変更しました ※ガード硬直差は変更ありません ③ガードストップを増加しました
【VT1】風水エンジン type alpha	発動中のチェーンコンボでVタイマーがなくなった際、風破のストックがあればストックを消費して通常版の風破連脚が出せるようにしました
【VT2】風水エンジン type beta	①初段の足部分の攻撃持続を2F⇒5Fに変更しました ②EXゲージを吸収する判定を拡大しました ③出始めを攻撃された際、Vタイマーが無くならないようにしました ※Vトリガー発動直後からVタイマーが減少するよう変更されていますが、相手のEXゲージを吸い取る総量・時間に変更はありません

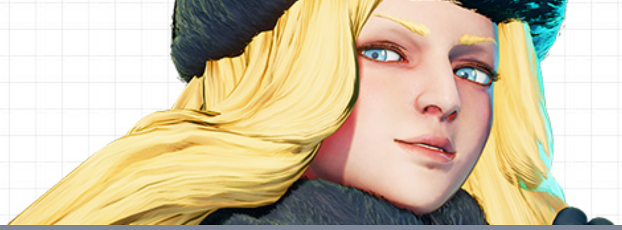
変更箇所	調整内容
殺界風破斬(CA)	ガード時の相手のEXゲージ増加量を0×5⇒9×4+14に変更しました



変更箇所	調整内容
体力	1000⇒1025に変更しました
スタン値	1000⇒1050に変更しました
ダウン	うつぶせダウン発生時、キャラクターが起きあがる際の押し合い判定を他のキャラクターと同じ高さに統一しました
立ち強P	①硬直中のやられ判定を前方に拡大しました ②追撃性能を緩和しました ③ヒット・ガードバックを縮小しました
立ち強P(溜め版)	①硬直中のやられ判定を前方に拡大しました ②追撃性能を緩和しました
クォーラルキック	①ガードバックを拡大しました ②足元のやられ判定を縮小しました
EXメタリックスフィア(弱版、中版)	ガード時の硬直差を+1F⇒+2Fに変更しました
メタリックオーラ（Vスキル）	①全体動作を52F⇒50Fに変更しました ②効果発動中の必殺技でEXゲージが増加するように変更しました
【VT1】エイジスリフレクター（上）	VT発動版にて、飛び道具を3回反射した後も消失しない現象を修正しました
【VT2】タイラントブレイズ	ダメージを100⇒120に変更しました
【VT2】タイラントブレイズ(溜め版)	①ダメージを120⇒140に変更しました ②4段目ガード時の硬直差を-2F⇒+4Fに変更しました
ドミナントクラッシュ(CA)	①攻撃判定を上方向に拡大しました ②ガード時の相手のEXゲージ増加量を0×10⇒4×9+14に変更しました

GOUKI

変更箇所	調整内容
豪衝破（前投げ）	ヒット時の硬直を3F増加しました
立ち中K	硬直中のやられ判定を前方に拡大しました
立ち強P	硬直中の足元のやられ判定を前方に拡大しました
しゃがみ中P	ガードバックを拡大しました
金剛拳	コンボカウントを緩和しました
赤星拳	①ガードバックを縮小しました ②8F～28F目のやられ判定の下に飛び道具無敵のやられ判定を付与しました
頭蓋破殺	ガード時の硬直差を-6F⇒-7Fに変更しました
弱赤鴉豪焦破	ガードバックを縮小しました
豪昇龍拳/竜巻斬空脚/空中竜巻斬空脚/百鬼豪斬/百鬼豪衝/百鬼豪刃	ヒット・ガード時に相手に与えるEXゲージの増加量を 他のキャラクターと同じ割合に変更しました
EX百鬼襲	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
強・EX百鬼豪斬	特定の状況下で相手の方向に向き直らなかった不具合を修正しました
羅漢豪掌（Vスキル）	Vトリガー2専用必殺技でキャンセルできるように変更しました
豪旋脚（Vリバーサル）	①ヒット時の硬直を8F増加しました ②ヒット時の相手の吹き飛びを変更しました
【VT1】怒髪衝天	豪波動拳・赤鴉豪焦破の空振りからキャンセルで発動できないように変更しました
【VT1】豪昇龍拳	①初段部分のEXゲージ増加量を40⇒20に変更しました ②派生部分のEXゲージ増加量を0⇒20に変更しました



KOLIN

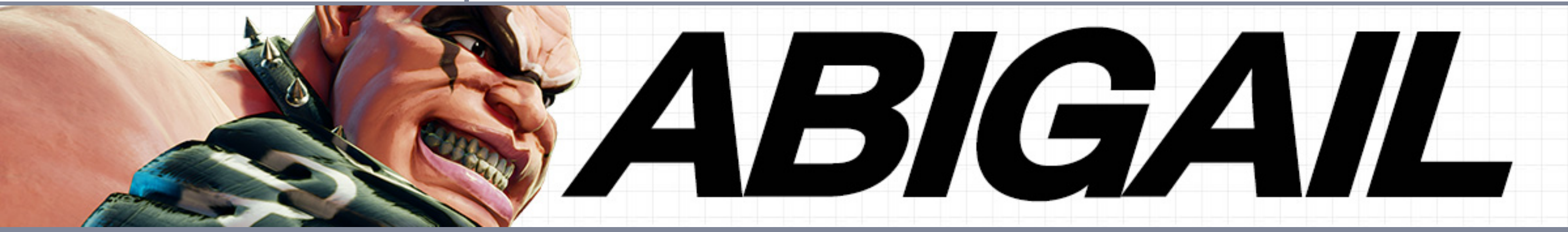
変更箇所	調整内容
ダウン	膝崩れダウン発生時、押し合い判定を他のキャラクターと同じ高さに統一しました
【VT2】前ステップ→ジャンプ	アバランシュロック（空中投げ）がずらし押しで出せるよう変更しました
【通常/VT2】立ち強P	硬直中のやられ判定を前方に拡大しました
スナイピングキック	硬直中のやられ判定を前方に拡大しました
ブリザードヒール	①ガード時の硬直差を-6F⇒-7Fに変更しました ②初段のヒット・ガードバックを縮小しました ③2段目の攻撃判定1F目を前方に拡大しました
EXシルバーエッジ	ダイヤモンドダストでキャンセル可能に変更しました
【通常/VT2】EXヘイルストーム	①初段に打撃属性の攻撃判定を付与しました ②初段の攻撃持続終了までの頭部分のやられ判定を下方向に縮小しました ③初段が空中の相手にヒットした際の吹き飛び時間を増加しました ④初段が空中の相手にヒットした際の飛び道具のスタン値を100⇒50に変更しました ⑤初段で相手の飛び道具を2発まで相殺するよう変更しました
【VT2】中バニティステップ	インサイドスラッシュ（Vスキル）・フロストエッジがずらし押しで出せるよう変更しました
【通常/VT2】強バニティステップ	アバランシュロック（空中投げ）がずらし押しで出せるよう変更しました
【VT1】ダイヤモンドダスト（必殺技版）	攻撃発生を19F⇒17Fに変更しました
フロストタワー(CA)	ガード時の相手のEXゲージ増加量を、0⇒50に変更しました

ED

変更箇所	調整内容
体力	1000⇒1025に変更しました

変更箇所	調整内容
スタン値	1000⇒1050に変更しました
後ろ歩き	移動速度を増加しました
立ち強P	①攻撃判定持続中及び、持続終了後2F間の腕部分のやられ判定を縮小しました ②攻撃判定持続終了後3～5Fの腕部分のやられ判定を拡大しました
しゃがみ弱K	①ヒットバックを縮小しました ②しゃがみ弱Kからしゃがみ弱Kに連打キャンセルした場合のヒットバックを拡大しました
しゃがみ中K	攻撃発生を8F⇒7Fに変更しました
サイコナックル	攻撃持続1F目がヒットした際のヒットストップ・カメラの揺れを増加しました
サイコフリッカー	①ガード時の硬直差を-3F⇒-2Fに変更しました ②最終段のヒットストップを増加しました ③2段目をアンカーブーストでキャンセル可能に変更しました ④初段がヒットした際、2～3段目の攻撃判定が拡大するようにしました ⑤前進距離を増加しました ⑥技の優先度を変更し、コマンド入力時にサイコアッパーが暴発してしまう現象の発生を緩和しました ⑦EXゲージ増加量を空振り時10⇒5、ヒット時28⇒25に変更しました ⑧空振り時の3段目の攻撃判定を後方に縮小しました ⑨削りダメージを20⇒12に変更しました
サイコライジング	攻撃判定を横方向に拡大しました
サイコスプラッシュ	コンボカウントを制限しました
サイコアッパー	①ヒット時の画面の揺れを増加しました ②ダメージを100⇒120に変更しました ③追撃性能を緩和しました ④キャラクターの存在判定（中心軸）・やられ判定・押し合い判定が後ろに下がるタイミングを2F⇒5Fに変更しました
EXサイコアッパー	①ヒット時の画面の揺れを増加しました ②通常技キャンセル版の移動値を増加しました ③初段がヒットした際に2段目の攻撃判定が拡大するように変更しました
サイコアンカー・エア（Vスキル）	①追撃性能を緩和しました ②ヒット時に相手のいる方向へ振り向くように変更しました ③ヒット時の押し合い判定を上方向に拡大しました
【VT1】サイコキャノン	①前入力版の発生を13F⇒12Fに変更しました ②コンボカウントを緩和しました

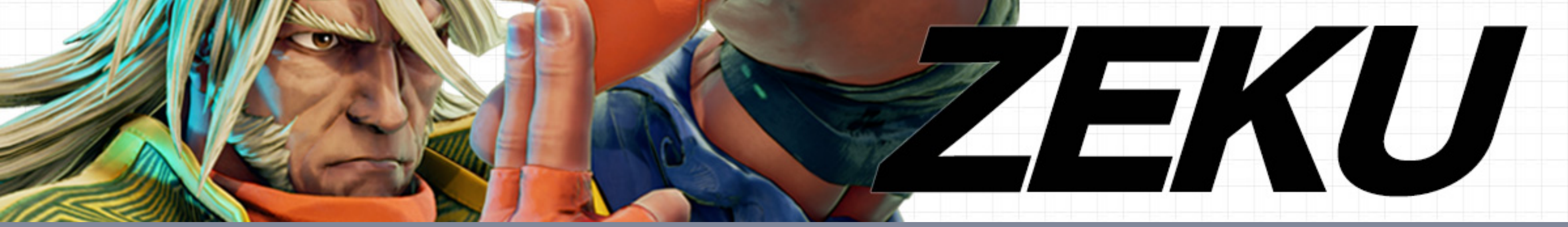
変更箇所	調整内容
【VT2】ガイストアンカー・グランド	①ガード時の硬直差を+2F⇒+3Fに変更しました ②ヒット時の硬直差を+7F⇒+6Fに変更しました
【VT2】ガイストアンカー・エア	①ヒット時に相手の方へ振り向くように変更しました ②ヒット時の押し合い判定を上方向に拡大しました
サイコバラージ(CA)	①CAキャンセルで発動した際に、最終段まで連続ヒットしやすくなるようにしました ②ガード時の相手のEXゲージ増加量を1×5+3×2⇒7×6+8に変更しました



変更箇所	調整内容
ダウン	ダウン状態の押し合い判定の高さを他のキャラクターと統一しました
体力	1075⇒1100に変更しました
スタン値	1000⇒1050に変更しました
しゃがみ強K	初段の追撃性能を緩和しました
アビゲイルパンチ	①弱版のガード時の硬直差を-16F⇒-12Fに変更しました ②ヒット時の浮き時間を増加しました（連打有り無し問わず） ③連打版のヒットバックを拡大しました
EXアビゲイルパンチ	①連打版ヒット時の浮き時間を増加しました ②初段2F目の攻撃判定を前方に拡大しました ③初段ヒット時の相手の浮きを変更しました
EXナイトロチャージ	①ダメージを20⇒10に変更しました ②スタン値を40⇒20に変更しました ③踏みつけ部分のヒット硬直を5F増加しました ④踏みつけ部分のガード硬直を3F減少しました ⑤空中の相手にヒットするように変更しました ⑥攻撃判定を上方向に拡大しました ⑦初段の1F目のみダウン中の相手にヒットするように変更しました
オンタリオドロップ（Vリバーサル）	空振り・ガード時の硬直を26F⇒24Fに変更しました ※ガード時の硬直差は変更ありません
【VT1】しゃがみ強P（溜め版）	地上ヒット時の浮きを増加しました

変更箇所	調整内容
【VT1】EXナイトロチャージ	①ダメージを34⇒11に変更しました ②スタン値を40⇒20に変更しました ③踏みつけ部分のヒット硬直を3F増加しました ④踏みつけ部分のガード硬直を3F減少しました ⑤空中の相手にヒットするように変更しました ⑥攻撃判定を上方向に拡大しました ⑦初段の1F目のみダウン中の相手にヒットするように変更しました
【VT2】メトロクラッシュ	①レベル2版のダメージを200⇒170に変更しました ②レベル2になるまでの溜め時間を1F減少しました
アビゲイラー(CA)	ガード時の相手のEXゲージ増加量を0⇒50に変更しました

変更箇所	調整内容
ダウン	ダウン状態の押し合い判定の高さを他のキャラクターと統一しました
立ち強P/しゃがみ弱P/しゃがみ中P/しゃがみ強K（水晶あり）	攻撃持続の最終フレームまで、VトリガーとVトリガー専用技でキャンセル可能に変更しました
立ち中P（水晶あり）	ヒット時の硬直差を-3F⇒-2Fに変更しました
ソウルスフィア(全強度)	ジェフティの審判・ジェフティの預言（必殺技版）でキャンセルできるように変更しました
ソウルスフィア(EX強)	地上ヒット時、ジェフティの審判・ジェフティの預言（必殺技版）でキャンセルできるように変更しました
ソウルスパーク	ジェフティの審判・ジェフティの預言（必殺技版）でキャンセルできるように変更しました
太陽の守護者	追撃性能を緩和しました
【VT1】ジェフティの知恵	Vタイマーの効果時間を1000F⇒2000Fに変更しました
ウン・ネフェル(CA)	ガード時の相手のEXゲージ増加量を、3⇒50に変更しました



変更箇所	調整内容
[老]しゃがみ中K	必殺技キャンセル対応技に変更しました
[老]脳巓割り	ガード時の硬直差を-6F⇒-7Fに変更しました
[老]通し（Vリバーサル）	打撃・飛び道具無敵を1F～16F⇒1F～25Fに変更しました
[老]【VT2】迦楼羅天斬	①ヒット後の着地硬直をEX必殺技でキャンセルできるようにしました ②必殺技版のスタン値を150⇒100に変更しました ③迦楼羅天斬から発動するEX武神倶羅無・蛮の押し合い判定を上方向に拡大しました ④ヒット時のコンボカウントを調整しました
[老]抜山蓋世(CA)	①ガード時の相手のEXゲージ増加量を0⇒50に変更しました ②初段ヒット後のコンボカウントを制限しました
[若]ダウン	①ダウン状態の押し合い判定の高さを他のキャラクターと統一しました ②特定の起き上がりモーション中、背中側に付与されていた不要な投げやられ判定を削除しました
[若]立ち弱P	連打キャンセル版のやられ判定を通常版と統一しました
[若]立ち弱K	①攻撃持続を4F⇒3Fに変更しました ②硬直を7F⇒10Fに変更しました ③ガード時の硬直差を+3⇒-2Fに変更しました ④崩山斗へのキャンセル可能タイミングを1F遅らせました ⑤ヒット・ガードバックを拡大しました
[若]立ち強P	硬直中のやられ判定を前方に拡大しました
[若]返し災破	①ガード時の硬直差を-8F⇒-12Fに変更しました ②ガードバックを縮小しました ③硬直中のやられ判定を前方に拡大しました
[若]首砕き	ガード時の硬直差を-6F⇒-7Fに変更しました
[若]武神紫電脚	攻撃判定の位置を後ろ方向・上方向に移動しました
[若]【通常/EX】早駆け	攻撃動作に派生可能なタイミング中に被カウンター判定を付与しました
[若]通し（Vリバーサル）	打撃・飛び道具無敵を1F～16F⇒1F～25Fに変更しました

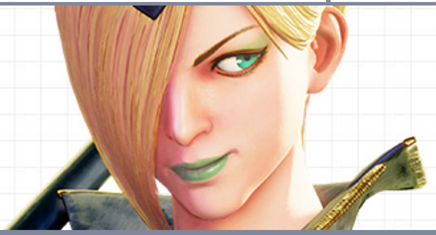
変更箇所	調整内容
[若]【VT2】迦楼羅天斬	①ヒット後の着地硬直をEX必殺技でキャンセルできるようにしました ②必殺技版のスタン値を150⇒100に変更しました ③ヒット時のコンボカウントを調整しました
[若]抜山蓋世（CA）	①ガード時の相手のEXゲージ増加量を0⇒50に変更しました ②初段ヒット後のコンボカウントを制限しました

変更箇所	調整内容
体力	950⇒975に変更しました
スタン値	950⇒1000に変更しました
立ち中K	①ヒット・ガード時の硬直を19F⇒17Fに変更しました ※ヒット・ガード時の硬直差は変更されませんが、トリガーキャンセル時の硬直差は変更されています
しゃがみ強K	発生を9F⇒8Fに変更しました
顎跳ね蹴り	①硬直を22F⇒20F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
弱咲桜拳	ヒット時の吹き飛び距離を減少しました
天仰波動拳(溜め版)	攻撃持続を10F増加しました
EX春風脚	①立ち弱P、しゃがみ中Kからキャンセルした際、発生が15F⇒12Fとなるように変更しました ②最終段の攻撃持続が1F減少していた不具合を修正しました
さくら落とし(Vスキル)	①ガード硬直を3F増加しました ②攻撃判定を下方向に拡大しました
桜華脚(Vスキル)	足部分のやられ判定を上方向に縮小しました
花信風(Vスキル)	ヒット時の硬直を2F減少しました
フラワースピン(Vリバーサル)	ガード・空振り時の硬直を27F⇒24Fに変更しました ※ガード時の硬直差に変更はありません
【VT1】波動拳	コンボカウントを緩和しました

変更箇所	調整内容
【VT1】天仰波動拳	①攻撃持続を5F増加しました ②攻撃判定をEX天仰波動拳と同等に変更しました ③コンボカウントを緩和しました ④ヒット時の吹き飛び距離を増加しました ⑤ヒット時の吹き飛び時間を増加しました
【VT1】天仰波動拳(溜め版)	攻撃持続を5F増加しました
【VT1】萌芽掌	空中ヒット時の吹き飛び距離を減少しました
【通常/VT1】桜の雨(CA)	ガード時の相手のEXゲージ増加量を0×6⇒7×5+15に変更しました

変更箇所	調整内容
ダウン	ダウン状態の押し合い判定の高さを他のキャラクターと統一しました
体力	1000⇒1025に変更しました
スタン値	1000⇒1050に変更しました
サプライズフォワード	全体動作を30F⇒28Fに変更しました
サプライズバック	全体動作を３１Ｆ⇒29Fに変更しました
ロッククラッシュ	ガード時の硬直差を-6F⇒-7Fに変更しました
中ローリングアタック	移動速度を増加しました
EXローリングアタック	ガード時の硬直差を-21F⇒-18Fに変更しました
EXバーチカルローリング	コンボに使用した際に攻撃判定が拡大し、後方の相手にヒットするように変更しました
レイドジャンプ（Vスキル）	①ジャンプの高度を減少しました ②押し合い判定を上方向に縮小しました
クイックローリング（Vリバーサル）	攻撃発生を16F⇒17Fに変更しました

変更箇所	調整内容
【VT1】ローリングアタック	①移動速度を増加しました ②ガード時の跳ね返る挙動を変更しました ③ガード時の硬直差を-36F⇒-18Fに変更しました
【VT1】バックステップローリング	追撃性能を緩和しました
【VT1】エレクトリックサンダー	攻撃発生を13F⇒12Fに変更しました



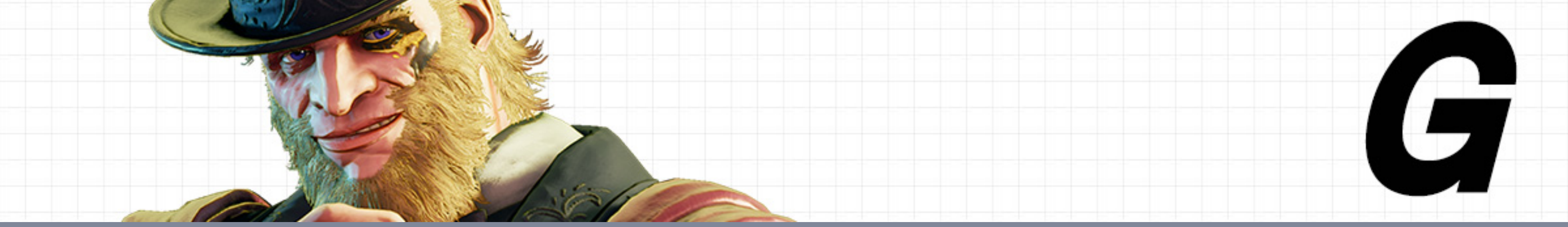
FALKE

変更箇所	調整内容
体力	950⇒975に変更しました
スタン値	950⇒1000に変更しました
ツヴァイトリット/サイコゼーレ	新規特殊技「ツヴァイトリット」（中K → 強K で発動） 新規特殊技「サイコゼーレ」（中K → 強K → Vスキル2 で発動）を追加しました
立ち弱P	ヒット時の硬直差を+4F⇒+5Fに変更しました
立ち中P	ガードバックを縮小しました
しゃがみ中K	①CAキャンセル対応技に変更しました ②ヒットバックを縮小しました
ジャンプ強K	①空中ヒット時の効果を吹き飛びダウンに変更しました ②ヒット・ガード時にサイコフェーダー、サイコイェーガーでキャンセル可能に変更しました
ルフトヤークト	ヒット・ガード時の跳ね返る挙動を変更しました
サイコシュナイデ	①初段の攻撃持続を2F⇒3Fに変更しました ②攻撃持続中のやられ判定を上方向に拡大しました ③キャンセル版の攻撃判定を前方に拡大しました
サイコカノーネ/サイコフェーダー	発動可能になるまでの溜め時間を60F⇒50Fに変更しました

変更箇所	調整内容
サイコクーゲル	①発動可能になるまでの溜め時間を60F⇒50Fに変更しました ②ロッド部分のやられ判定を飛び道具無敵に変更しました ③カウンターヒット時、2段目以降もカウンターヒット扱いになるように変更しました ④3段目が空中ヒットした際の吹き飛び時間を増加しました
サイコトロンベ(Vスキル)	CAキャンセル対応技に変更しました
【VT1】サイコシュロート	ロッド部分のやられ判定を飛び道具無敵に変更しました
【VT2】サイコアングリフ	発動時の攻撃判定を前方に拡大しました
【VT2】サイコトロンベ(Vスキル)	①Vタイマー消費量を1000F⇒0Fに変更しました ②ヒット後に必殺技でキャンセルしたタイミングでVタイマーが1000F消費されるように変更しました
【VT2】サイコクリンゲ	前方向に入力した際の移動距離を増加しました

変更箇所	調整内容
体力	1000⇒1025に変更しました
スタン値	1000⇒1050に変更しました
立ち中K	攻撃発生を8F⇒7Fに変更しました
立ち強P	攻撃発生を7F⇒6Fに変更しました
しゃがみ強P	クラッシュカウンター対応技に変更しました
しゃがみ強K	硬直を27F⇒23Fに変更しました ※ガード硬直差は変更ありません
ジャンプ中K	足元付近のやられ判定を縮小しました
アクセルナックル	ヒット時の硬直差を±0F⇒+1Fに変更しました

変更箇所	調整内容
中ラフィアンキック	①前進するタイミングを調整しました ②ガード時の硬直差を-10F⇒-8Fに変更しました ③攻撃持続を4F⇒5Fに変更しました ④硬直を28F⇒27Fに変更しました ⑤ヒットした際の吹き飛び時間を増加し、吹き飛び距離を減少しました
強ラフィアンキック	ガード時の硬直差を-12F⇒-10Fに変更しました
ゾンクナックル	Pボタンを300F以上ホールド後に離す事で、ゾンクナックル（LV2）が発動するように変更しました
プリズンブレイカー（Vリバーサル）	①ヒット時の硬直を10F増加しました ②ヒットした際の相手の吹き飛び時間を減少しました
ダブルキック（Vスキル）	硬直を36F⇒25Fに変更しました
【VT1】立ち弱P	ヒット時の硬直差を+5F⇒+6Fに変更しました
【VT1】立ち中P	攻撃発生を11F⇒8Fに変更しました
【VT1】立ち強P	ヒット時の硬直差を+8F⇒+7Fに変更しました
【VT1】しゃがみ弱P	ヒット時の硬直差を+6F⇒+5Fに変更しました
【VT1】しゃがみ中P	攻撃発生を8F⇒6Fに変更しました
【VT1】しゃがみ強P	①やられ判定を縮小しました ②攻撃持続部分ヒット時も必殺技キャンセル可能に変更しました
【VT1】ジャンプ中P	攻撃持続2F目の攻撃判定を拡大しました
【VT1】ジャンプ強P	①攻撃判定を拡大しました ②持続3F目のやられ判定を拡大しました
【VT1】ラピッドファイア	ヒット時の前進量を増加しました
【VT1】リロード	①Vタイマー消費量を600F⇒300Fに変更しました ②トルネードスイープから空振りキャンセルできるようにしました



変更箇所	調整内容
ダウン	ダウン状態の押し合い判定の高さを他のキャラクターと統一しました
スタン値	1000⇒1050に変更しました
しゃがみ中K	①ヒット時の硬直差を+3F⇒+4Fに変更しました ②ガード時の硬直差を±0⇒-2Fに変更しました ③ヒットバックを拡大しました ④ガードバックを拡大しました
しゃがみ強P	攻撃持続4F目の攻撃判定を縮小しました
【Lv3/EX/VT1】G・バースト	①G・チャージ・地球人民に告ぐへのキャンセル可能タイミングを変更しました ※G・チャージはLv3/EX版のみの対応となります ②2段目のガードバックを拡大しました
【Lv3/EX】G・スマッシュ・アンダー	G・エクスプロージョンへのキャンセル可能タイミングを変更しました
【VT2】G・エクスプロージョン	動作中の押し合い判定を上方向に拡大しました
【VT2】G・レイジ	①ダメージを250⇒200に変更しました ②ヒット後の硬直を2F増加し、相手との距離を近くしました ③Vタイマー消費量を下記の通り変更しました 発動時：1500F⇒1200F 投げ成立時：1500F⇒300F
パンゲアバースト(CA)	ガード時の相手のEXゲージ増加量を 8×5+13⇒8×5+10 に変更しました

変更箇所	調整内容
ダウン	うつぶせダウン発生時、キャラクターが起きあがる際の押し合い判定を他のキャラクターと同じ高さに統一しました
体力	1000⇒1025に変更しました
スタン値	1000⇒1050に変更しました

変更箇所	調整内容
立ち弱K	ヒットバックを縮小しました
立ち強P	空振り時の硬直を20F⇒18Fに変更しました
しゃがみ中P	攻撃判定を前方に拡大しました
しゃがみ中K	①ヒット時の硬直差を0F⇒+1Fに変更しました ②攻撃判定を前方に拡大しました
しゃがみ強P	①攻撃持続を3F⇒4Fに変更しました ②硬直を19F⇒18Fに変更しました ③Vトリガー・Vトリガー発動時専用技でのキャンセル可能時間を1F延長しました
しゃがみ強K	硬直を27F⇒23Fに変更しました ※ガード時の硬直差は変更ありません
タイガーヘビーエルボー	ガード時の硬直差を-6F⇒-7Fに変更しました
弱タイガーニークラッシュ	攻撃持続6～7F目の攻撃判定を上方向に拡大しました
アングリーチャージ（Vスキル）	①全体動作を55F⇒50Fに変更しました ②効果発動中のタイガーアッパーカットでEXゲージが増加するように変更しました
【VT1】タイガーキャノン	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 ③ガード時の硬直差を+2F⇒+10Fに変更しました ④攻撃発生を19F⇒17Fに変更しました ⑤Vタイマーの効果時間を2400F⇒3000Fに変更しました ⑥Vタイマー消費量を1200F⇒1500Fに変更しました
タイガーランペイジ（CA）	ガード時の相手のEXゲージ増加量を10⇒50に変更しました

変更箇所	調整内容
体力	900⇒925に変更しました
立ち弱P	連打キャンセル版のやられ判定を通常版と同等に変更しました
しゃがみ弱P	①ヒット時の硬直差を+2F⇒+3Fに変更しました ②ガードバックを縮小しました ③ヒットバックを縮小しました

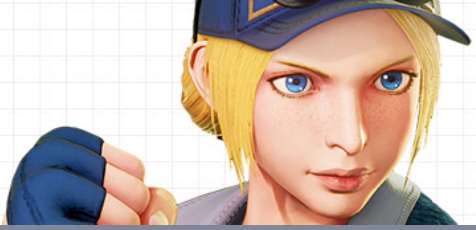
変更箇所	調整内容
しゃがみ中K	①キャンセル受付時間を2F延長しました ②やられ判定を縮小しました
鬼哭突き	地上ヒット効果を強制立ちやられに変更しました
鬼哭裂斬	地上ヒット時の吹き飛び時間を増加しました
EX波動拳	①攻撃発生を18F⇒17Fに変更しました ②ガード時の硬直差を-2F⇒+2Fに変更しました ③腕部分のやられ判定を飛び道具無敵に変更しました ④腕部分のやられ判定を縮小しました ⑤持続2F目の攻撃判定を縮小しました ⑥ガード時の硬直時間を4F減少しました
空中波動拳	①ダメージを70⇒90に変更しました ②空中ヒット時の吹き飛び時間を増加しました
弱空靂刃	ヒット時の吹き飛び距離を減少しました
中空靂刃	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減少しました ③硬直時間を1F減少しました ④ガード時の硬直差を-11F⇒-10Fに変更しました
強空靂刃	①ヒット時の吹き飛び時間を増加しました ②硬直時間を1F増加しました ③ガード時の硬直差を-9F⇒-10Fに変更しました ④ダメージを50⇒60に変更しました
空中空靂刃	ダメージを70⇒90に変更しました ※めくりヒット時のダメージは変更していません
EX空中空靂刃	ダメージを90⇒100に変更しました ※めくりヒット時のダメージは変更していません
中昇龍拳	①攻撃判定を前方に拡大しました ②コンボカウントを緩和しました ③2段目空中ヒット時の吹き飛び時間を増加し、吹き飛び距離を減少しました
強昇龍拳	3段目空中ヒット時の吹き飛び時間を増加し、吹き飛び距離を減少しました
弱～強竜爪脚	①攻撃判定発生前のやられ判定を後方に下げました ②攻撃判定発生前の足元のやられ判定を縮小しました ※上記調整は必殺技キャンセル版には影響ありません
穿波活殺（溜め版）	①ヒット・ガード時に専用のステップでキャンセル可能に変更しました ②ヒット時の吹き飛び時間を増加し、吹き飛び距離を減少しました

変更箇所	調整内容
【VT1】空中阿修羅閃空(前方)	①空中阿修羅閃空(前方)・空中阿修羅閃空(後方)でキャンセルできるように変更しました ※キャンセル可能回数は1回となります ②動作後のEX必殺技、空中阿修羅閃空(2回目)がずらし押しで出せるよう変更しました ※天魔空刃脚からのずらし押し非対応はとなります
【VT1】空中阿修羅閃空(後方)	①空中阿修羅閃空(前方)・空中阿修羅閃空(後方)でキャンセルできるように変更しました ※キャンセル可能回数は1回となります ②相手をジャンプで飛び越えた際にコマンドが反転しないよう変更しました ③動作後のEX必殺技、空中阿修羅閃空(二回目)がずらし押しで出せるよう変更しました ※天魔空刃脚からのずらし押しは非対応となります
【VT2】禊	攻撃発生を33F⇒30Fに変更しました
滅・昇龍拳(CA)	ガード時の相手のEXゲージ増加量を0+5×3⇒35+5×3に変更しました

変更箇所	調整内容
体力	950⇒975に変更しました
スタン値	950⇒975に変更しました
立ち弱P	①腕部分のやられ判定を上方向に拡大しました ②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
立ち中K	攻撃発生を8F⇒7Fに変更しました
立ち強K	攻撃発生を9F⇒8Fに変更しました
しゃがみ中P	ヒット時の硬直差を+7F⇒+6Fに変更しました
アバントライン	攻撃判定を前方に拡大しました
EXアバントライン	①最終段以外の攻撃判定を前方に拡大しました ②ガード時の動作を変更しました ③ガード硬直差を-16F⇒-2Fに変更しました
ラブミーテンダー	攻撃発生前の足元のやられ判定を縮小しました

変更箇所	調整内容
EXラブミーテンダー	①攻撃属性を中段判定に変更しました ②ガード時の硬直差を-2F⇒-4Fに変更しました
ラブハリケーン（CA）	①発生を13F⇒10Fに変更しました ②攻撃判定を前方に拡大しました

変更箇所	調整内容
ダウン	膝崩れダウン発生時、押し合い判定を他のキャラクターと同じ高さに統一しました
体力	1025⇒1050に変更しました
スタン値	1050⇒1075に変更しました
垂直ジャンプ強P	前後への移動距離を増加しました
払い蹴り	ヒットバックを拡大しました
中スーパー頭突き	①根元部分のダメージを120⇒140に変更しました ②持続部分のダメージを100⇒110に変更しました
強スーパー頭突き	①根元部分のダメージを120⇒160に変更しました ②持続部分のダメージを100⇒120に変更しました
EXスーパー頭突き	①根元部分のダメージを140⇒160に変更しました ②持続部分のダメージを120⇒130に変更しました
百裂張り手	①中版のガードバックを縮小しました ②弱版の前進距離を増加しました ③弱・中版ヒット・ガード時に攻撃判定が拡大するように変更しました
EXスーパー百貫落とし	表側のガードバックを縮小しました
【VT1】鬼大角	Vタイマー消費量を1200F⇒1000Fに変更しました



LUCIA

変更箇所	調整内容
ダウン	膝崩れダウン発生時、押し合い判定を他のキャラクターと同じ高さに統一しました
体力	950⇒975に変更しました
スタン値	950⇒975に変更しました
EXサイクロンスピナー	最終段動作中の押し合い判定を上方向に拡大しました
EXフリッパーシュート	弱版のみ、バウンド後のガード待機矩形を後方に縮小しました
ハンマーナックル（Vリバーサル）	ヒット時の吹き飛び距離を増加しました
【VT1】タッピングキック	最終段ヒット時の吹き飛びを減少しました
【VT1】サイクロンスピナー	最終段動作中の押し合い判定を上方向に拡大しました
【通常版】EXサイクロンスピナー	最終段動作中の押し合い判定を上方向に拡大しました
【VT1】EXサイクロンスピナー	Vタイマー消費量を700F⇒400Fに変更しました
【VT1】EXトルネードスピナー	Vタイマー消費量を700F⇒400Fに変更しました
【通常版/VT1版】フリッパーシュート（全強度）	攻撃判定より後方にあるガード待機矩形を縮小しました
【VT1】フリッパーシュート	①Vタイマー消費量を700F⇒400Fに変更しました ②弱版のみ、バウンド後のガード待機矩形を後方に縮小しました