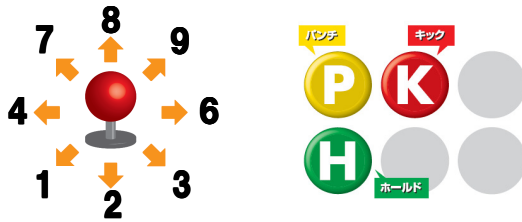


■基本操作



キャラ/項目	変更点
全体	<p>一部のキャラクターの33Tコマンドの入力感を改善。 硬直が変化する一部の技の後の先行入力感を改善。 しゃがみ状態から出せない一部の技をしゃがみ状態から出せるように変更。 背後からの打ち下しクリティカルにおいて、振り向いたときに立ち状態でもホールドがでなかったのを修正。 強制的ダウンやられを誘発する一部の背後からの叩き付け技ヒット後、相手が近くでダウンするように調整。 戦場のバックドラフトデンジャーのやられをコンボが入りやすくなるように調整。 一部の下段打撃でノーマルヒット時の硬直差が足位置で差が出る場合があったのを修正。</p>
アイン	<p>214214H+P+Kor4APL: アピール「来い!」を追加。 4P+K: 発生を38~71⇒33~48Fに変更。ダメージを40~60⇒50~70に変更。 1K: ノーマルヒット時の硬直差を-7⇒-8Fに変更。 T: ダメージを46⇒48に変更。 6T: ダメージを53⇒55に変更。 壁際で6T: ダメージを63⇒65に変更。 214T: ダメージを60⇒62に変更。 33T: ダメージを66⇒70に変更。 壁際で33T: ダメージを76⇒80に変更。 2T: ダメージを52⇒55に変更。 敵背向け時T: ダメージを57⇒58Iに変更。 敵背向け時2T: ダメージを62⇒65に変更。 上段P、上段K、中段P、中段K、下段P、下段Kに対するホールド: ダメージを55⇒58Iに変更。 ジャンプP、ジャンプKに対するホールド: ダメージを60⇒63に変更。 66T: ダメージを35⇒40Iに変更。 3T: ダメージを45⇒50Iに変更。 33T: 技のヒット音を変更。 立ち/しゃがみの切り替えフレームが他キャラよりも遅かったのを修正。</p>
レオン	<p>33P: ヒット時やられ側が離れすぎないように調整。 8PP: 壁に吹っ飛ばさないように調整。 41236T: 受身タイミングを変更 一部のガード硬直差がレオンのみおかしくなる不具合を修正。 (アーケード版は稼動時に修正済み) 立ち/しゃがみの切り替えフレームが他キャラよりも遅かったのを修正。</p>
紅葉	<p>中段Pに対して64Hで出るホールド技「御所車(ごしょぐるま)」のダメージを52⇒58Iに変更。 P: ガード硬直差を0⇒-2Fに変更。 6KK: ガードさせた後、派生の天駆Pが体の大きな一部のキャラクターでもガードできるように修正。 1PP: モーションの硬直を22⇒25Fに変更。 しゃがみ歩き、背向け歩きの速度を調整。 3K: ガード時の押し距離を調整。 2H+K: やられ判定を調整。 天駆P: 終わり際を中腰ステータスに変更。ガード硬直差を-9⇒GB(-1)に変更。 天駆K: ガード硬直差をGB(+2)⇒-2Fに変更。 天駆T: 終わり際を中腰ステータスに変更。 天駆P: サイドステップで避けた後に技を出すと、紅葉の方向に出ない場合があった不具合を修正。 天駆P、天駆K: 壁際で当たりにくかった不具合を修正。</p>
レイチェル	<p>2or8P+KP: モーションの姿勢を調整。 7P: ダメージを22⇒18に変更。 66T、PPT: ノーマルヒット時の硬直差を+9⇒+7Fに変更。 しゃがみ歩き、背向け歩きの速度を調整。 214P+K、3PPP+KT、4PPPP+KT: ダメージを30⇒32に変更。 66T、PPT: 終了時、やられ側が立ち/しゃがみを選択できなかったのを修正。 2K: ノーマルヒット時の硬直差を-5⇒0Fに変更。 2H+K、PP2K: カウンターヒット以上の硬直差を+25⇒+20Fに変更。 214P+KT、3PPP+KT、4PPPP+KT: 硬直を18⇒23Fに変更。終わり際を中腰ステータスに変更。 下段ホールド: つかみモーションのやられ判定を調整。 小ダウン攻撃: ダメージを4+2+2+7⇒4+2+2+10Iに変更。 サイドステップPから4Pをつなげるとクリティカルフィニッシュしてしまうのを修正。</p>

ジャッキー	3K:コマンド判定を調整。
	しゃがみ歩き、背向け歩きの速度を調整。
	2P:ヒットしなかったときのモーションの硬直を2F短縮。
	8P+KP:ヒットしなかったときのモーションの硬直を3F短縮。
	スライドシャッフルPの発生を2F早く変更。
	6P:ガード硬直差を-5⇒-7F、ノーマルヒット硬直差を0⇒-6Fに変更。
	4P:ガード硬直差を-1⇒-3Fに変更。
	4P2Kの発生を21Fに変更。
	1P+K:ダメージを16⇒18に変更。
	1P+KP:ダメージを13⇒16に変更。
	1P+KPP:ダメージを20⇒23に変更。
	1P+KPK:ダメージを23⇒26に変更。
	1P+KK:ダメージを22⇒24に変更。
	7K:ダメージを45⇒50に変更。
	2_3P:ダメージを20⇒19に変更。
	6K:ダメージを20⇒21に変更。
中Pホールド:ダメージを38⇒40に変更。	
ニュートラル中、OH(オフenseivブホールド)でつかまされるとハイカウンターヒットになっていたのを、 カウンターヒットになるように修正 (ジャッキーの正面時のニュートラルは「パクサオ」という技が発動するホールド属性のためこのような仕様となります) ニュートラルに戻った瞬間から1F後にパクサオの受付が始まるように変更。 サイドスライドシャッフル中に攻撃をくらうと背後ヒットしていた不具合を修正。	
かすみ	パワーランチャー技(236P+K)のコマンドを「7P+K」に変更。
	P+K、P6P、SSP:ヒット判定を調整。
	1P:終わり際を中腰ステータスに変更。また、カウンターヒット以上の硬直差を+24⇒+19Fに変更。
	6K、PP6K:ヒット判定を調整。
	4KP、3PKP、PPPKP:浮きの高さを高く調整し、ダメージを35⇒30に変更。
	背4P:浮きの高さを高く調整。
ハヤブサ	46T:ダメージを20⇒25に変更。
	33T:発生12⇒17F、ダメージ65⇒68に変更。
	立ち途中H+K:コマンド判定を調整。
	66K:ヒット判定を調整。
	33P:やられ判定と浮かせ直しの高さを調整。
	2K:ノーマルヒット時の硬直差を-6⇒-2Fに変更
	P+K:やられ判定を調整。
	2H+K:ヒット判定を調整。
	4H+K9P、サイドステップK9P、立ち途中4K9P:暴発を防ぐため、コマンド判定を調整。
	隠形印P、背P+K:ダメージを15⇒18に変更。
隠形印PP、背P+KP:ダメージを18⇒15に変更。	
ティナ	33T:発生を10⇒12Fに変更。
	8T:ダメージを40⇒45に変更。
	敵背後から8T:ダメージを50⇒55に変更。
	壁際で8T:ダメージを55⇒60に変更。
	壁際で敵背後から8T:ダメージを60⇒65に変更。
	4K、6PK:ガード硬直差を-6⇒-5Fに変更。
	2K:ノーマルヒット時の硬直差を-8⇒-5Fに変更。
236K、走り中K:ヒット判定を調整。	
ジャン・リー	4K、6PK:ヒット判定を調整。
	236P:発生を19⇒18Fに、持続を4⇒5に変更。クロスヒット属性を付加。
	4P+K、背P+K:ダメージを35⇒42に変更。
	ロープ際で4P+K:ダメージを45⇒48に変更。
	66T:ダメージを38⇒42に変更。
レイファン	敵背向け時の背T:ダメージを48⇒68に変更。
	6P:発生を12⇒11Fに変更。
	2P:ノーマルヒット硬直差を0⇒-1Fに変更。
	2K、PP2K:カウンターヒット以上の硬直差を+23F⇒+18Fに変更。
ザック	214T:ダメージを58⇒60に変更。
	壁214T:ダメージを68⇒70に変更。
	PP6PP、P2PP、3P2PP、3PP6PP、6PP、背2PPP、66P:ガード硬直差を-8⇒-7Fに変更。
パイマン	2K:立ちステータスに変更。また、ノーマルヒット時の硬直差を-6⇒-3Fに変更。
	2H+K:コマンド判定を調整。
バース	6T:壁際で壁に吹っ飛ばすように変更。
	パワーランチャー技(33P+K)のコマンドを「7P+K」に変更。
	各種フェイクロール:ディレイ可能フレームを短縮し、フェイクロールで止めてからの技を出しやすく調整。
	上段KIに対するエキスパートホールド:ダメージを75⇒80に変更。
バース	4T:カメラワークを変更。
	236P+Kのコマンドを「44P+K」に変更。
	3P+Kのコマンドを「立ち途中4P+K」に変更。
	2K:ノーマルヒット時の硬直差を-7⇒0Fに変更
	背T:ノーマルヒット時の硬直差を+21⇒+15Fに変更。
バース	立ち途中4P+K:ダメージを30⇒32に変更。ガード硬直差をGB(-5)からGB(0)に変更。
	立ち途中4P+KP:発生を33⇒44Fに変更。
	4P+K、立ち途中4P+KP、背4P+K:ダメージを28+15⇒38+15に変更。

あやね	4P、背4P、背PP6P:クリティカルレベル1での浮き方を変更。
	中Kホールド:モーションデザインをブラッシュアップ。
	6P:ダメージを22⇒18に変更。
	6PK、PP6PK:ダメージを26⇒30に変更。
	8KK:ガード硬直差を18⇒20Fに変更。
	3P:ディレイ可能フレームを調整。
	3PP:ノーマルヒット時の硬直差を-9F⇒-3Fに変更。
	4P・K、背4P・K、背PP6P・K:壁吹っ飛び距離を3⇒4mに変更。
	236K:壁吹っ飛び距離を4⇒5(4.8)mに変更。
	2H+K、6K2K、PP6K2K、3PK、33P2K:カウンターヒット以上の硬直差を+23F⇒+18Fに変更。 背PP6K:ガード硬直差を-11⇒-16Fに変更し、連続ガードにならないようにしました。 2K:ノーマルヒット時の硬直差を-6⇒-2Fに変更。
エレナ	2H+Kなど:カウンターヒット以上のクリティカルを変更。
	44PP2Pなど:ディレイ可能フレームを調整。
	P+K:やられ判定を調整。
	44P+K:やられ判定を調整。
	K:ダメージを26⇒24に変更。
	3KK:ヒット時の効果をKKKと統一。
	PK:ダメージを26⇒24に変更。
	K、KK、PK、PKK、3K、3KK:ディレイ可能フレームを調整。
	背4P+K:ガード硬直差を-10F⇒-4Fに変更。
	3PP4、6P4:振り向き時に軸がずれて正面技が出てしまうのを修正。 66H+K:ガード硬直差を-16⇒-5Fに変更。 H+K2:暴発を防ぐため、ディレイ可能時間を調整。 しゃがみ状態のやられ判定を調整。
ハヤテ	2or8P+KP:ダメージを32⇒24に変更。
	3H+K:ディレイ可能フレームを調整。
	PP6P4、6P4、66P4:コマンドをPP6P44、6P44、66P44に変更。
	H+KK、PPKK:ガード硬直差を-11⇒-4Fに変更。 2K:ノーマルヒット時の硬直差を-6⇒-3Fに変更。
ヒトミ	PP4PPP、背PP4PPP、4PPP:やられを変更。
	236K、66KKK、背8K、PP6PK、8P2K6PK、1K6PK、66PKのガード硬直差を-1⇒-5Fに変更。
	4P+K:ダメージを50～68⇒48～68、発生を37～47⇒32～47に変更。
	8PPP:ノーマルヒット時、打ち下ろしバウンド誘発に変更。
	66K:ヒット時のクリティカルを変更。
	6T:ダメージを35⇒32に変更。 33T:ダメージを68⇒66に変更。 壁33T:ダメージを78⇒76に変更。
ブラッド	236P:ダメージを38⇒40に変更。クローズヒット距離を調整。
	6H+K、6KK:ガード硬直差を-6⇒-5Fに変更
クリステイ	2H+KP、PP2KP:カウンターヒット以上の硬直差を+27⇒+22Fに変更。
	2PP:終わり際を立ちステータスに変更。
	2K:ノーマルヒット時の硬直差を-9⇒-4Fに変更 しゃがみ状態のやられ判定を調整。
	蛇形歩P:やられ判定を調整。 蛇形歩2KK:ガード硬直差をGB(+4)⇒-3Fに変更。 2H+KT、PP2KT、3P+KT:壁吹っ飛びしないように変更。
エリオット	6P+K:ヒット時のやられを尻餅バウンドに変更。ガード硬直差を-6⇒-11Fに変更。
	4K:ガード硬直差を-10⇒-6Fに変更。
	PP2Pなど:カウンターヒット以上の硬直差を+29F⇒+19Fに変更。
	2K:ノーマルヒット時の硬直差を-5⇒-2Fに変更。
こころ	6PPP:硬直を33⇒30Fに変更。
	66P+K:4発目のやられを変更し、派生技をホールドできるように調整。
	1KK2P:3K2P同様、終わり際をしゃがみステータスに変更。
	33P:ダメージを28⇒22に変更。
	214T・4T:ダメージを15⇒12に変更。
	44P:さばき成功時、ホールドされないように調整。
	1P:カウンターヒット以上の硬直差を+26⇒+21Fに変更。
	3K2P、PK2P、1KK2P、背4PK2P:カウンターヒット以上の硬直差を+26⇒+21Fに変更。 33P+K:コマンド判定を調整。 閉肘P:カウンターヒット以上のやられを変更。 閉肘2P:カウンターヒット以上のやられを変更。
マリポーサ	背6T:ダメージを65⇒60に変更。
	敵背後から背6T:ダメージを65⇒70に変更。
	6P4P、1KKP:軸ズレが起こりにくいように調整。 66PK:カウンターヒット以上の硬直差を+28⇒+23Fに変更。
ミラ	しゃがみ歩き、背向け歩きの速度を調整。
	6T:技終了後の距離を調整。 2K、PP2K:カウンターヒット以上の硬直差を+24⇒+19Fに変更。
リゲ	クブリョ・ソギ2K:ノーマルヒットの硬直差を+27⇒+22Fに変更。
	K:ガード硬直差を+5⇒+3Fに変更。ノーマルヒット硬直差を+7⇒+5Fに変更。
	2K:カウンターヒット以上の硬直差を+26⇒+16Fに変更。
	6T:ダメージを41⇒45に変更。 41236T:空中コンボ調整のため、ダメージを35⇒20に変更。

ゲン・フー	パワーランチャー技(44P+K)のコマンドを7P+Kに変更。
Alpha-152	66Tのコマンドを「6T」に変更。
	9K:出がかりの姿勢を変更。
	K、KK、PK、PKKなど:ディレイ可能フレームを短縮。
	236236T:モーションの硬直を13⇒23Fに変更。
	9H、3H:成功時の打撃に関して、発生を8F早めて、ガードブレイクは+17⇒+12Fに変更。 KK,KKKK,PKK,PKKKKなど:背向けしゃがみヒット時に異常なやられが出ていた不具合を修正
アキラ	しゃがみ歩き、背向け歩きの速度を調整。
	2P:ヒットしなかったときの硬直を2F短縮。
	33P:ヒットしなかったときの硬直を9F短縮。
	46P:ヒットしなかったときの硬直を3F短縮。
	214P:ヒットしなかったときの硬直を5F短縮。
	33P:発生を18⇒17Fに、持続を3⇒4Fに変更。
	2.46P:ダメージを52⇒58、吹き飛ばし距離を2mに変更。
	466P+K、背P+K:ダメージを55⇒60に変更。
2K:ノーマルヒット時の硬直差を-7⇒-3Fに変更 敵背後からT:カメラワークの終了タイミングを調整	
サラ	2P:ヒットしなかったときのモーションの硬直を2F短縮。
	3PK:ヒットしなかったときのモーションの硬直を3F短縮。
	フラミンゴ1KK、フラミンゴKK2KK:ヒットしなかったときのモーションの硬直を4F短縮。
	2K:カウンターヒット以上の硬直差を+25⇒+20Fに変更し、ノーマルヒット時の硬直差を-6⇒-4Fに変更。 しゃがみ歩き、背向け歩きの速度を調整。
	フラミンゴ中1P+K中K:派生のタイミングによって、モーションに異常が発生していた不具合を修正。
パイ	パワーランチャー技(236P+K)のコマンドを「7P+K」に変更。
	しゃがみ歩き、背向け歩きの速度を調整。
	66P:カウンターヒット時のクリティカルを腹よろけに変更。
	2P:ヒットしなかったときのモーションの硬直を2F短縮。
	2.3P+K:ヒットしなかったときのモーションの硬直を2F短縮。
	6P:ダメージを16⇒17に変更。
	PPPK、背K、4H+K:ダメージを30⇒35に変更。 上Kホールド:終了後のキャラ間距離を短縮。
66H+K:コマンド判定を調整	