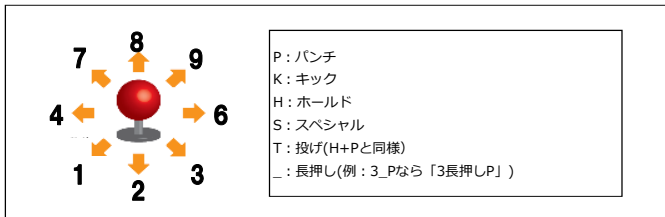


■変更点

内容	プラットフォーム		
	PS4®	Xbox One	Steam
ロビーマッチの1つのルーム内で複数の対戦を行う機能が追加されました。 ルームを作成する際に「対戦台の数」という項目で1~8台まで任意に設定することができます。	○	○	○
ロビーマッチのルーム名を入力できるようになりました。 ルームを作成する際に「ルーム名」という項目でOPTIONSボタン (PS4)、メニューボタン (Xbox)、スタートボタン (Steam) を押すと文字入力画面が表示されて文字入力が可能となります。 ※Steamは英数字のみ入力可能となります。 ※USBキーボード等が接続されている場合は文字入力画面でキーボード入力が可能となります。	○	○	○
ロビーマッチのロビー画面でテキストチャットが可能となりました。 ロビー画面でOPTIONSボタン (PS4)、メニューボタン (Xbox)、スタートボタン (Steam) テキストチャットボタンを押すと文字入力画面が表示されて文字入力が可能となります。 ※Steamは英数字のみ入力可能となります。 ※USBキーボード等が接続されている場合は文字入力画面でキーボード入力が可能となります。	○	○	○
ウォッチ、リプレイ再生時もスキルインフォを表示することができるようになりました。 ※1.05以前のリプレイを再生する際、新しいゲージが表示されていますがリプレイ挙動は1.05以前のものが再現されます。	○	○	○
追加コスチューム「七つの海のバイレッツコスチューム Vol.2」を追加。	○	○	○
エリナ、ブラッド、エリオットの登場演出を追加。ジャン・リー、こころ、レイファンの勝利演出を追加。	○	○	○
クロスヒットが発生していないにもかかわらずクロスヒットのカメラ演出が発生してしまうことがある問題を修正	○	○	○
クエスト・チュートリアル(実践演習)でクロスヒットを成立させる課題において、クロスヒットに成功しても課題をクリアできない場合がある問題を修正	○	○	○
チュートリアル レッスン13-2 サイドステップ (避け) で、サイドステップ以外の行動でもクリアできてしまう問題を修正	○	○	○
チュートリアルレッスン7-2「カウンターヒット時のクリティカルスタン」で、相打ち発生時にクリア判定が正しく機能しない問題を修正	○	○	○
スキルインフォのリーチの値が、投げを行うたびに加算されてしまう問題を修正	○	○	○
一部のデンジャーでエフェクトが二重に発生する問題を修正	○	○	○
スキルインフォで、ランブルデンジャーの有利フレームが正しく表示されていなかった問題を修正	○	○	○
フリートレーニングモードで、ポジションリセットを行った直後にCOMが反撃行動を取ることがある問題を修正	○	○	○
ブレイクゲージが100%時の色を変更しました。	○	○	○
サイドアタックをゲージ消費行動に変更し (※詳細はバランス調整の項目をご参照ください)、 ブレイクゲージのデザインを4分割のものに変更しました。ゲージ消費行動のゲージ消費量は以下のとおりです。 ・ブレイクブロー : ゲージ100% (変更なし) ・ブレイクホールド: ゲージ50% (変更なし) ・サイドアタック : ゲージ25% (本バージョンから追加)	○	○	○
2キャラクター間の距離が最大まで離れた際のカメラの引きを調整	○	○	○

■バランス調整

バランス調整項目はすべてのプラットフォームで共通となります。



キャラクター/項目	内容
全体	【全体調整方針】サイドアタックのリスク・リターン調整のため、サイドアタックをゲージ消費アクションとしました。 サイドアタック: ブレイクゲージを25%消費するアクションに修正。また、ヒット時およびガードされた時に、ブレイクゲージが増加しないように修正 サイドアタックに対して投げ及びオフエンシブホールドを行った際、カウンター扱いとなる区間を攻撃判定発生までに修正
ディナ	【調整方針】一部技のステータスを調整しました。 9P: PPPが発生したクリティカル後にヒットさせた場合、クリティカルフィニッシュしないように修正
ハヤブサ	【調整方針】一部投げのダメージを中心に調整しました。 T: ダメージを50→47 に変更 敵の背後からT: ダメージを60→57 に変更 6T: ダメージを28+28→26+26 に変更 66T: ダメージを55→52 に変更 しゃがんだ敵に1T: ダメージを65→62 に変更 しゃがんだ敵の背後から2T: ダメージを65→62 に変更 しゃがんだ敵に2T: ダメージを55→52 に変更 4T: ダメージを56→52 に変更 4P+K (溜めなし時): ガード硬直差をGB(+5)→G-6 に変更
かすみ	【調整方針】一部技の浮きの高さを調整しました。 封神歩中にK: 背後ヒット時の浮きの高さを調整
ハヤテ	【調整方針】一部技のステータスを調整しました。 3H+K: 地上ヒット時、クリティカルスタン→パウンド浮き に変更
レイファン	【調整方針】一部技のステータスを調整しました。 214P: 崩き成功時の有利フレームを+4→+19 に変更
ラ・マリポーサ	【調整方針】一部技のステータスを調整しました。 起き上がり時H+KK (1ヒット目): 地上ヒット時、クリティカルスタン状態→ダウン に変更
ヒトミ	【調整方針】より闘いやすくなるよう調整しました。 4T: 投げ掴みのリーチを広く調整
女天狗	【調整方針】一部技のステータスを調整しました。 1P: 地上ヒット時、クリティカルスタンが発生するよう調整
フェーズ4	【調整方針】より闘いやすくなるよう、一部技のダメージを調整しました。 エキスパート中段Kホールド: ダメージを5+15→25+15 に変更

■バージョン表記について

このページに記載しているバージョン番号は、タイトル画面の右下に表示されるバージョンとなります。
プラットフォームや地域により、アップデート適用時に表示されるバージョン番号とは異なる場合がございます。