

■変更点

内容	プラットフォーム		
	PS4®	Xbox One	Steam
追加コスチューム「【復刻】セクシーチャイナドレス」を追加。(17着) (このコンテンツはシーズンパスに含まれません)	○	○	○
以下の配信済みのコスチュームの専用髪型を、他のコスチュームでも使用できるように変更。 ※対象のコスチュームを所持している場合のみ専用髪型が使用可能になります。 ※一部、他のコスチュームで使用できない髪型があります。 ※髪型選択不能なコスチュームなど、対象の髪型を指定できないコスチュームがあります。 【対象コスチューム】 ・【復刻】うさびよんコスチューム ・ウィッチパーティー☆コスチューム	○	○	○
クリスティの敗北時の姿勢を調整。	○	○	○
特定の投げ・ホールド中、スキルインフォ内に「ハーフヒット：○」と表示されていた不具合を修正	○	○	○
特定の投げ・ホールド中、スキルインフォ内に正しくない壁吹っ飛び距離が表示されていた不具合を修正	○	○	○
コマンドリストにおいて、記載がなかった技を追加 ※対象のキャラクターと技は、以下となります。 ・ティナ … 7K・T ・あやね … 9PP と 9PK ・エリオット … 熊出洞中に1P ・クリスティ … 6K8P+K、6K2P+K、3K8P+K、3K2P+K ・ほのか … バーニングソウル中にP、バーニングソウル中にP+K、バーニングソウル中にAPL ・雷道 … 1_PP、623P、浮いた敵に61234T	○	○	○
コマンドリストにおいて、一部表記に誤りがあったものを修正 ※対象のキャラクターと技は、以下となります。 ・あやね … 背66_P+K ・女天狗 … 敵の背後から6T ・雷道 … 214P ・紅葉 … 壁際で7PP+K	○	○	○
コンボチャレンジにおいて、一部内容を修正 ※対象キャラクターと変更内容は、以下となります。 ・ハヤブサのコンボチャレンジ14 … バランス調整にともない、お手本を一部修正 ・バイマンのコンボチャレンジ19 … 成功条件が一部正しくなかったため修正 ・雷道のコンボチャレンジ14 … バランス調整にともない、課題内容を一部修正 ・ディエゴのコンボチャレンジ14 … バランス調整にともない、課題内容を一部修正	○	○	○
レイファン、ラ・マリボーサ：プレイヤーには出すことができない技をCOMが使用する不具合を修正	○	○	○
フェーズ4の地風、天風、凧風中にSFコスチュームの発光エフェクトを表示しないよう修正	○	○	○
デンジャーの演出中にタイムが0となった場合、タイムアップとならずにデンジャーダメージが有効になるよう修正（※） ※「LOST PARADISE（上層）」の落下デンジャーなど、デンジャーへの移行中にタイムアップになった場合は、演出によるダメージは無効になります	○	○	○
一部の追撃が可能なデンジャー（※）で演出中にタイムアップした場合、その後の入力をすべて受け付けないよう修正 ※「CHINISE FESTIVAL」などのランブルデンジャーや「UNFORGETTABLE（上層）」RPGデンジャーなど	○	○	○
肉体の物理演算における重力演算を更新。 いくつかのコスチュームにおいて重力の影響を受けやすくなり、不具合が改善しております。	○	○	○

■ 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。

P:パンチ
K:キック
H:ホールド
S:スペシャル
T:投げ(H+Pと同様)
_:長押し(例:3_Pなら「3長押しP」)

キャラクター/項目	内容
全体	【全体方針】不具合修正とバランス調整を主として、アップデートを行いました。また、起き上がりの攻防や、一部ジャンプ攻撃のステータスを正しいものに修正しました。
	ハイカウンター補正:ダメージ補正の倍率を1.6倍⇒1.5倍に変更。 ※ただし、次項に説明する特定のシチュエーションでは1.6倍となります。(「限定ハイカウンター補正」)
	限定ハイカウンター補正:特定のシチュエーション(※)におけるハイカウンター補正を1.6倍に調整
	※特定のシチュエーションは、以下となります。 ・クロスヒット対象技を、初段でハイカウンターかつクロスヒットさせる(クロスヒット時のハイカウンター補正は2.0倍になります) ・ブレイクホールドに対して、上段投げを決める(クリティカルスタン時も対象となります) ・ブレイクブロー(捌き区間)に対して、上段投げを決める ・ブレイクブロー(打撃発生区間および持続区間)に対して、ディフェンシブホールド/オフェンシブホールドする(クリティカルホールドは対象外となります)
	ハイカウンター補正:壁クリティカル後にクリティカルホールドをした相手に向けてハイカウンターで打ち上げ系の投げが入った際、その後の空中追撃の補正を45%⇒60%に変更
	ブレイクブロー(捌き区間):オフェンシブホールドで掴んだ際、カウンターホールドとなるよう調整
	一部ダウンやられの調整:以下のやられで受身を取らなかった際、その次のフレームからやられ終了フレームまで、ダウン追撃のやられ判定を持つように調整。
	※対象のやられは、以下となります。 ・吹き飛ばし(正面)やられ(例)ハヤテ「6PK」地上ヒット時に出るやられ ・吹き飛ばし(背後)やられ(例)ハヤテ「6PK」背後地上ヒット時に出るやられ ・上段吹っ飛びやられ(例)あやね「6KK」地上ヒット時に出るやられ ・空中正面やられ(上)(例)ハヤブサ「PPKKK」空中ヒット時に出るやられ ・空中正面やられ(下)(例)レイファン「PP2K」空中ヒット時に出るやられ ・空中打ち上げやられ(例)ハヤブサ「6KK」空中ヒット時に出るやられ ・クリティカルフィニッシュやられ(肘/腹)(例)ハヤテ「6P」クリティカルフィニッシュ時に出るやられ
	吹き飛ばし(正面)やられ(※):技後に追撃しやすくなるように、やられの吹っ飛び距離を短く調整 ※ハヤテ「6PK」地上ヒット時に出るやられ
	空中正面やられ(下)(※):技後に追撃しやすくなるように、やられの吹っ飛び距離を短く調整 ※レイファン「PP2K」空中ヒット時に出るやられ
	空中たたきつけ着地部(※):受け身をとれるタイミングを遅く変更 ※こころ「背2P+K」を背後空中ヒット時に出るやられ
	ロースピンのやられ着地部(※):受け身をとれるタイミングが足位置によって異なっていたため、33F目で受け身がとれるように統一 ※リグ「2KK」地上カウンターヒット時に出るやられ
	きりもみ吹っ飛びやられ着地部(※):受け身をとれるタイミングが足位置によって異なっていたため、34F目で受け身がとれるように統一 ※ザック「46K」地上ヒット時に出るやられ
	「FORBIDDEN FORTUNE(上層)」:壁コンボ中に3段に積まれた木箱へ吹き飛ばした際、シェイクデンジャーが発生しない不具合を修正
	「UNFORGETTABLE(上層)」:「HOT ZONE」エリアのドラム缶に正面ヒットと斜めヒットした場合でRPGデンジャー後の補正が異なる不具合を修正
「UNFORGETTABLE(下層)」:「GAMBLER'S PARADISE」エリアの電光掲示板で掃越え攻撃を行うと、行きと帰りでの2キャラ間の距離が異なる不具合を修正	
「UNFORGETTABLE(下層)」:「GAMBLER'S PARADISE」エリアで打ち下ろしレバウンドやられから赤い車に吹き飛ばしてカーデンジャーを発動させると、2回目の打ち下ろしレバウンドやられがダウンやられに差し替わる不具合の修正	
「LOST PARADISE(上層)」:一部の多段技で落下デンジャーを発動させた際、正しく落下デンジャーが再生されない不具合を修正	
ガードブレイク:一部のガードブレイク(※)が発生した際、つま先が曲がっていた不具合の修正 ※ほのかの66KやP+KPP(最大タメ)などがガードされた際に出るガードブレイク	
ザック	【調整方針】一部技の性能を調整しました。
	空中でヒットした際のやられを、空中正面やられ(下)に変更 (対象技)PP6K2K、6K2K、2KP6K2K
	ジャンプ状態において下段無効区間が設定されていなかったため、新たに下段無効区間を設定 (対象技)9P、K4KK
下段無効のジャンプ区間で下段攻撃を避けられなかった不具合を修正 (対象技)66H+K、66H+KK	
ティナ	【調整方針】一部技の性能とダメージを調整しました。
	空中でヒットした際のやられを、空中正面やられ(下)に変更 (対象技)6PPP、9PPP、P+K、2P+KP
	下段無効のジャンプ区間で下段攻撃を避けられなかった不具合を修正 (対象技)6PP2K、44P2K、2H+K しゃがみながら64T(カウンターヒット以上):ダメージを85⇒88に変更
ジャン・リー	【調整方針】一部技の性能とダメージを調整しました。
	空中でヒットした際のやられを、空中正面やられ(下)に変更 (対象技)PPP2K、1K
	下段無効のジャンプ区間で下段攻撃を避けられなかった不具合を修正 (対象技)6P+KP 離陸で214T:ダメージを5+5+5+5+5+20+25⇒5+5+5+5+5+35+10に変更

キャラクター/項目	内容
ハヤブサ	【調整方針】一部技の性能とダメージを調整しました。
	空中でヒットした際のやられを、空中正面やられ(下)に変更 (対象技) PP2K、1K、隠形印中に2K
	ジャンプ状態において下段無効区間が設定されていなかったため、新たに下段無効区間を設定 (対象技) 214P、8KK、立ち途中に4K、立ち途中に4KP、うつぶせ敵頭側ダウン時起き上がりP+K
	下段無効のジャンプ区間で下段攻撃を避けられなかった不具合を修正 (対象技) 8KK、236P+K、3H+K、走り中にK、
	ダメージを 48⇒35 に変更 (対象技) 上段Pに対して67H・21478H、中段Pに対して64H・21478H、下段Pに対して61H・21478H
	ダメージを 58⇒50 に変更 (対象技) 上段Pに対して67H・21478H・一回転H、中段Pに対して64H・21478H・一回転H、下段Pに対して61H・21478H
	以下の投げとホールドにおいて、派生投げ部分のカウンター補正を引き継ぐよう対応 (対象技) 天井のあるところで41236T・一回転T 天井のあるところで敵の背後から41236T・一回転T 天井のあるところで33T・一回転T 天井のあるところで上段Pに対して67H・一回転T 天井のあるところで中段Pに対して64H・一回転T 天井のあるところで下段Pに対して61H・一回転T 壁際で天井のあるところで41236T・一回転T 壁際で天井のあるところで上段Pに対して67H・一回転T 壁際で天井のあるところで中段Pに対して64H・一回転T 壁際で天井のあるところで下段Pに対して61H・一回転T
かすみ	【調整方針】一部技の性能を調整しました。
	空中でヒットした際のやられを、空中正面やられ(下)に変更 (対象技) PP2K、1K
	ジャンプ状態において下段無効区間が設定されていなかったため、新たに下段無効区間を設定 (対象技) 4KP
	下段無効のジャンプ区間で下段攻撃を避けられなかった不具合を修正 (対象技) SSS、PPPKP、PKK2K、PKKP、3PKP、KKP、4KP、H+KK、背4P
	66PPヒット時P：ガード時の硬直差を -12F⇒-16F に変更
	9PP：技性能を 17(3)34⇒17(3)33 に変更
	9PP：ガード時、GB(±0)⇒GB(-4)に変更
9PKヒット時P：ガード時の硬直差を -12F⇒-16F に変更	
66Kヒット時P：ガード時の硬直差を -12F⇒-16F に変更	
封神歩中にP：P+Kから封神歩に移行した際、封神歩中にPがクローズヒットできなかった不具合を修正	
封神歩中に9PKヒット時P：ガード時の硬直差を -12F⇒-16F に変更	
エレナ	【調整方針】一部技の性能を調整しました。
	ジャンプ状態において下段無効区間が設定されていなかったため、新たに下段無効区間を設定 (対象技) 4PP8K、7K、伏歩中に6PP
	下段無効のジャンプ区間で下段攻撃を避けられなかった不具合を修正 (対象技) 背4PPP、背6P+K 伏歩中に22：ダウンヒット属性を持った中段技がヒットしやすいようにやられ判定を調整
バース	【調整方針】一部技の性能を調整しました。
	空中でヒットした際のやられを、空中正面やられ(下)に変更 (対象技) 6KK
	下段無効のジャンプ区間で下段攻撃を避けられなかった不具合を修正 (対象技) 3P+K、2H+K
	しゃがみながら64T(カウンターヒット以上)：ダメージを 90⇒93 に変更 壁際でしゃがみながら64T(カウンターヒット以上)：ダメージを 100⇒103 に変更
こころ	【調整方針】一部技の性能を調整しました。
	空中でヒットした際のやられを、空中正面やられ(下)に変更 (対象技) PP2KK、2H+KK、背2KK
	9PP：壁に対してヒットしないよう調整
	9PPT・開射中にP+K：一部モーションの不具合を修正 ※技性能に変更はありません 66P+K(3段階)：壁に対してヒットしないよう調整 66P+K(3段階)：より空中コンボが安定するよう、空中ヒット時の浮きを高く調整
ハヤテ	【調整方針】一部技の性能を調整しました。
	空中でヒットした際のやられを、空中正面やられ(下)に変更 (対象技) 1K ジャンプ状態において下段無効区間が設定されていなかったため、新たに下段無効区間を設定 (対象技) 66PK、4K6K、214K
レイファン	【調整方針】一部技の性能を調整しました。
	下段無効のジャンプ区間で下段攻撃を避けられなかった不具合を修正 (対象技) 33PK
	柵乗り越え中にK：クリティカルホールド中の相手に出した際、通り越してしまっていた不具合を修正 柵乗り越え中にK：壁吹飛び距離を 3.0m⇒0mに変更
あやね	【調整方針】一部技の性能を調整しました。
	ジャンプ状態において下段無効区間が設定されていなかったため、新たに下段無効区間を設定 (対象技) 9P、PK、PKK、K6H+K、1P+KK、1P+K1_K、背6H+K、背H+K、背H+KK、背66H+K、仰向け敵頭側ダウン時起き上がりH+K
	下段無効のジャンプ区間で下段攻撃を避けられなかった不具合を修正 (対象技) PPP・K、PP6KK、9P(霜風に移行)・H+K、6KK、66P・K、66KK・K、背向け3(霜風)中H+K 新規にジャンプステータスを設定し、技途中でジャンプ状態になるように調整 (対象技) 8K、背PPK
エリオット	【調整方針】一部技の性能とステータスを調整しました。
	下段無効のジャンプ区間で下段攻撃を避けられなかった不具合を修正 (対象技) 熊出洞中に8K、熊出洞中にH+K
マリボーサ	【調整方針】一部技の性能を調整しました。 ジャンプ状態において下段無効区間が設定されていなかったため、新たに下段無効区間を設定 (対象技) 背KKK

キャラクター/項目	内容
ブラッド	【調整方針】一部技の性能を調整しました。
	空中でヒットした際のやられを、空中正面やられ(下)に変更 (対象技) 1K2K2K、2H+K
	ジャンプ状態において下段無効区間が設定されていなかったため、新たに下段無効区間を設定 (対象技) 6PK、倒立中にP+K、敵に頭を向けて寝ながらP+K
	下段無効のジャンプ区間で下段攻撃を避けられなかった不具合を修正 (対象技) PPK、3KK、9K、7KPP、9P+KP、214P+KPK、反転倒立中にH+K
	KK4：モーションの繋がりを調整
	独立歩中にK：正面ガード時に想定と異なるやられが出ていたため修正
	独立歩中にKK：立ち前ヒット時に想定と異なるやられが出ていたため修正
	独立歩中にKK：立ちカウンターヒット時、ヤラレが吹き飛び向きが逆になっていた不具合を修正
	独立歩中にKKK：立ち前ヒット時に想定と異なるやられが出ていたため修正
	敵に足を向けて寝ながら8P+K：クロスヒット距離を 2.00m⇒1.1m に変更
	浮いた敵に対して倒立中にT：ダメージを 25⇒29 に変更
クリスティ	【調整方針】一部技の性能とダメージを調整しました。
	ジャンプ状態において下段無効区間が設定されていなかったため、新たに下段無効区間を設定 (対象技) 9KK
	下段無効のジャンプ区間で下段攻撃を避けられなかった不具合を修正 (対象技) 7K・P、H+KKK、背K
	SS(1段目)：サイドステップ中の相手にSがヒットした際、その後の派生技がヒットしないことがあったため、リーチを調整
	SSS(1段目)：サイドステップ中の相手にSがヒットした際、その後の派生技がヒットしないことがあったため、リーチを調整
	SSS(5段目)：よりコンボで使いやすくなるよう、空中ヒット時の浮きを高く調整
	SSSS(ブレイクブロー)：空中コンボ中の相手に対して、通り越すことがあった不具合を修正
	SSSS(ブレイクブロー)：よりコンボで使いやすくなるよう、攻撃判定を上にも厚く調整
	PKK：ダメージを 19⇒17 に変更
	46P：ダメージを 32⇒28 に変更
	236P：ダメージを 35⇒30 に変更
	KK：ダメージを 19⇒17 に変更
	浮いた敵に6K4K：ダメージを 25⇒32 に変更
	7K：よりコンボで使いやすくなるよう、空中ヒット時の浮きを高く調整
	7K・P：技後の状態を、立ち状態⇒立ち/しゃがみを選択できる中腰状態に変更
	浮いた敵に7KK：ダメージを 25⇒35 に変更
	H+KK：ダメージを 15⇒12 に変更
	H+KKK：ダメージを 25⇒20 に変更
	H+KKK：壁に対してヒットするよう調整
	4H+K：ダメージを 24⇒20 に変更
	背P+KP：ダメージを 10+15⇒10+10 に変更
背P+KP：1段目と2段目が連続ガードになるよう対応	
背P+KP(2段目)：立ち回りで使いやすくなるよう、攻撃判定を上方向に拡大	
蛇形歩中にP+K：よりコンボで使いやすくなるよう、空中ヒット時の浮きを高く調整	
ヒトミ	【調整方針】一部技の性能を調整しました。
	空中でヒットした際のやられを、空中正面やられ(下)に変更 (対象技) 6PK2K、7PK2K、6K2K、6H+K2K、2H+K
	ジャンプ状態において下段無効区間が設定されていなかったため、新たに下段無効区間を設定 (対象技) 背8K
バイマン	下段無効のジャンプ区間で下段攻撃を避けられなかった不具合を修正 (対象技) 66KK、66K2K、66H+K
	【調整方針】一部技の性能を調整しました。
	PP2P：空中でヒットした際のやられを、空中正面やられ(下)に変更 (対象技) PP2P、1P、背2P
	下段無効のジャンプ区間で下段攻撃を避けられなかった不具合を修正 (対象技) 214P+KP
	PKK：ガード時の硬直差を -9F⇒-5F に変更
リグ	6PPK：ガード時の硬直差を -9F⇒-5F に変更
	KK：ガード時の硬直差を -3F⇒-5F に変更
	4K：ガード時の硬直差を -9F⇒-5F に変更
	【調整方針】一部技の性能を調整しました。
	空中でヒットした際のやられを、空中正面やられ(下)に変更 (対象技) 6P2K、K2K、1K、クブリヨ・ソギ中に2K
	下段無効のジャンプ区間で下段攻撃を避けられなかった不具合を修正 (対象技) 背KK、クブリヨ・ソギ中にH+KK、クブリヨ・ソギ中に6H+K、クブリヨ・ソギ中に4H+K、ターンレグカット中に4P、ターンレグカット中に2K、ターンレグカット中に6H+K
新規にジャンプステータスを設定し、技途中でジャンプ状態になるように調整 (対象技) 背後の敵にクブリヨ・ソギ中にH+K	
SSS(1段目)：サイドステップ中の相手にSがヒットした際、その後の派生技がヒットしないことがあったため、リーチを調整	
サイドアタック：技性能を 27(2)21 ⇒ 27(2)31 に変更	
3PKK：2段目ヒット時に3段目がクリティカルホールド可能であったため、連続ヒットするよう調整	
ミラ	【調整方針】一部技の性能を調整しました。
	空中でヒットした際のやられを、空中正面やられ(下)に変更 (対象技) 1P、タックルキャンセル中に2P
マリー・ローズ	新規にジャンプステータスを設定し、技途中でジャンプ状態になるように調整 (対象技) 6H+K、タックルキャンセル中にK
	【調整方針】一部技の性能を調整しました。
	ジャンプ状態において下段無効区間が設定されていなかったため、新たに下段無効区間を設定 (対象技) 8PPP
	下段無効のジャンプ区間で下段攻撃を避けられなかった不具合を修正 (対象技) S、PPPP、236P、6H+K、背KKK、メヌエット中にP+K
	3PP4：技性能を 25(2)25⇒25(2)23 に変更
6H+K(3段目)：よりコンボで使いやすくなるよう、空中ヒット時の浮きを高く調整	
ロンド中にK：よりコンボで使いやすくなるよう、空中ヒット時の浮きを高く調整	

キャラクター/項目	内容
女天狗	【調整方針】一部技の性能を調整しました。
	空中でヒットした際のやられを、空中正面やられ（下）に変更 （対象技）2PP
	下段無効のジャンプ区間で下段攻撃を避けられなかった不具合を修正 （対象技）SS、SSS、8PPP、214P、背8K
	新規にジャンプステータスを設定し、技途中でジャンプ状態になるように調整 （対象技）8K
	飛天の舞い中に2P：SEが残り続ける不具合を修正
	ジャンプパンチに対して4H：デンジャーヒット時に正しいダメージが出るよう、ダメージが入るタイミングを調整 ジャンプキックに対して6H：デンジャーヒット時に正しいダメージが出るよう、ダメージが入るタイミングを調整
ほのか	【調整方針】一部技の性能を調整しました。
	下段無効のジャンプ区間で下段攻撃を避けられなかった不具合を修正 （対象技）SS、PPK、9PPKK、6KK、236K、走り中にK、3P+K、236P+K、走り中にP+K、4H+K、8H+K、2H+K、3H+K
	6PP：4F発生持続2Fの通常掴みを持つキャラの場合、6PPをカードしてから通常掴みが確定していなかった不具合を修正
	66P+K（3段目）：壁に対してヒットしないよう調整
	66P+K・P：よりコンボで使いやすくなるよう、空中ヒット時の浮きを高く調整
	独立歩：休歩中にKを出して独立歩に移行した際、移動ができていなかった不具合を修正
	必殺の構え中にP：ダメージを40⇒50に変更
	必殺の構え中にP（最大タメ）：ダメージを50⇒60に変更
	バーニングソウル中6P：一部のキャラクターのホールドに対して当たらないことがあったため、技性能を18(3)25⇒16(5)25に変更
	T：技性能を5(2)23⇒4(2)22に変更 ※投げ間合いに変更はありません
	6T：技性能を7(2)24⇒6(2)23に変更 ※投げ間合いに変更はありません
	4T：技性能を10(2)25⇒8(2)24に変更 ※投げ間合いに変更はありません
33T：技性能を12(2)26⇒11(2)25に変更 ※投げ間合いに変更はありません	
2T：技性能を5(2)21⇒4(2)21に変更 ※投げ間合いに変更はありません	
雷道	【調整方針】一部技の性能を調整しました。
	空中でヒットした際のやられを、空中正面やられ（下）に変更 （対象技）1K
	ジャンプ状態において下段無効区間が設定されていなかったため、新たに下段無効区間を設定 （対象技）PP4PK
	S：派生可能区間を20～33F⇒25～33Fに変更
	SS：派生可能区間を41～55F⇒39～55Fに変更
	SS：技性能を32(2)27⇒32(3)26に変更
	SSS：技性能を41(3)18⇒43(3)18に変更
浮いた敵に61234T：壁吹っ飛び距離を3.00m⇒5.00mに変更	
ディエゴ	【調整方針】一部技の性能とダメージを調整しました。
	空中でヒットした際のやられを、空中正面やられ（下）に変更 （対象技）1K
	技性能を21(3)32⇒21(3)33に変更 （対象技）PPPP、236P、背4P
	ガード時、GB（+6）⇒GB（+5）に変更 （対象技）PPPP、236P、背4P
	技性能を35(3)32⇒35(3)33に変更 （対象技）PPPP（最大タメ）、236P（最大タメ）、背4P（最大タメ）
	ガード時、GB（+19）⇒GB（+10）に変更 （対象技）PPPP（最大タメ）、236P（最大タメ）、背4P（最大タメ）
	7PPヒット時T：ダメージを25⇒30に変更
	7PPヒット時4T：ダメージを25⇒30に変更
	P+Kヒット時T：ダメージを25⇒30に変更
	P+Kヒット時4T：ダメージを25⇒30に変更
	上段パンチに対して7H：ダメージを25⇒30に変更
	中段パンチに対して4H：壁に対してヒットするように対応
NICO	【調整方針】一部技のバランス調整と新技を追加しました。
	下段無効のジャンプ区間で下段攻撃を避けられなかった不具合を修正 （対象技）6KKK
	新規にジャンプステータスを設定し、技途中でジャンプ状態になるように調整 （対象技）PPPK
	PPPK：ガード時の硬直差を-30F⇒-16Fに変更
	PPPK：ガード時、相手との距離を短く調整
	PP2K：技性能を20(2)29⇒24(2)29に変更
	PP2K：ダメージを22⇒24に変更
	PPPP+K：特定の状況でヒットしないことがあったため、攻撃判定を厚く拡大
	7P：ガード時の硬直差を-11F⇒-5Fに変更
	236P：ダメージを40⇒37に変更
	236P（最大タメ）：ダメージを50⇒47に変更
	浮いた敵に対して9PKヒット時P：新技（ボゾン・ルクシオン・ナガ）を追加
	浮いた敵に対して9PKヒット時K：新技（ボゾン・ブラン・ザビット）を追加
	66K：ダメージを15+15⇒15+7に変更
	4P+K：特定の状況でヒットしないことがあったため、攻撃判定を厚く拡大
	6P+K：ダメージを20⇒25に変更
	6P+K（最大タメ）：ダメージを15+30⇒18+35に変更
	4H+K2K：技性能を20(2)29⇒24(2)29に変更
4H+K2K：ダメージを22⇒24に変更	
壁際で2T：ボイスとSEを追加 ※技の性能に変更はありません	

キャラクター/項目	内容
フェーズ4	【調整方針】一部技の性能を調整しました。
	空中でヒットした際のやられを、空中正面やられ（下）に変更 （対象技）PP2K、1K
	下段無効のジャンプ区間で下段攻撃を避けられなかった不具合を修正 （対象技）背4P、地風中にK、天風中にP+K
	SSS（1段目）：サイドステップ中の相手にSがヒットした際、その後の派生技がヒットしないことがあったため、リーチを調整
	9K：v1.11の調整においてジャンプステータスが削除されていたため、新たにジャンプステータスを設定 地風中に2T：レバー下要素（または3入力）でも技が出るよう、コマンドの操作感を調整
不知火舞	【調整方針】一部技のバランス調整と新技を追加しました。
	空中でヒットした際のやられを、空中正面やられ（下）に変更 （対象技）236P（※） ※6PPなどからキャンセルで出す場合も対象となります。
	下段無効のジャンプ区間で下段攻撃を避けられなかった不具合を修正 （対象技）SSSS、PPPP、PPPK、6PKPP、66PK、H+K、背4K、214P（※）、236K（※） ※6PPなどからキャンセルで出す場合も対象となります。
	立ち状態：特定の状況で上段攻撃が当たらないことがあったため、やられ判定を修正
	46K：新技（百舌蹴り）を追加 46KK：新技（百舌刺し）を追加
クーラ	【調整方針】一部技の性能を調整しました。
	空中でヒットした際のやられを、空中正面やられ（下）に変更 （対象技）1K
	下段無効のジャンプ区間で下段攻撃を避けられなかった不具合を修正 （対象技）66K 236P：カウンターヒットした際、その後の攻撃にカウンター補正が適用されていなかった不具合を修正
紅葉	【調整方針】一部技の性能を調整しました。
	空中でヒットした際のやられを、空中正面やられ（下）に変更 （対象技）KK
	下段無効のジャンプ区間で下段攻撃を避けられなかった不具合を修正 （対象技）PPK、PPKP、6PK、6PKP、9PP、9PPP、9PPK、9PK、6KK、7K、236P+K、236P+KPP、壁66T・K、壁66T・P+K、壁66T・P+K（最大タメ）、 壁66T・P、天駆中にP、天駆中にK、天駆中にP+K、天駆中にP+K（最大タメ）
	立ち状態：攻撃が他キャラクターと比較して当たりやすくなっていたため、やられ判定を調整
	天駆中にP+K（最大タメ）：よりコンボで使いやすくなるよう、リーチを長く調整
	天駆中にP+K（最大タメ）：技性能を95(9)37⇒95(11)35に変更 下段キックに対して1H：成功時、スロー演出が発生するように変更
レイチェル	【調整方針】一部技の性能を調整しました。
	空中でヒットした際のやられを、空中正面やられ（下）に変更 （対象技）PP2K、2H+K
	下段無効のジャンプ区間で下段攻撃を避けられなかった不具合を修正 （対象技）4PPPP+K、4PPPP+KP、3PPP+K、3PPP+KP 6T：モーションの不具合を修正 ※技の性能に変更はありません