

## 機能改善周り 変更点、不具合修正について

- ・ランクマッチのマッチング仕様を変更。「相手の強さ」（同ランク周辺のみとマッチングする、の ON/OFF）の項目を追加しました。
- ・ランクマッチおよびフリーマッチでのエントリー側（ホスト側）に「エリア設定」（同じ地域のみか全世界かマッチング範囲を設定）の項目を追加しました。
- ・切断率の高いプレイヤーを識別できる表示（アイコン）を追加しました。
- ・切断率の高い悪質なプレイヤーへのペナルティをさらに強化しました。（優良なプレイヤーとは接続しづらくなる措置をさらに強化）
- ・ランクマッチの「トレーニング待ち受け」での対戦終了後は、引き続き「トレーニング待ち受け」（トレーニングモード状態）に戻るように変更しました。
- ・ルーム内の「ボイスチャットの ON/OFF」の設定が保持されるように変更しました。
- ・パーティーバトル時のメンバーセレクトの並び順が逆になっていたのを修正しました。
- ・その他、オンライン周りの不具合などを修正しました。
  
- ・トレーニングモードのポーズメニューの設定を保存するように変更しました。
- ・ミッションのトライアルにて、課題に成功したタイミングで進捗を保存するように変更しました。
- ・オプションのシステムオプションに「タッチパッド機能の ON/OFF」の項目を追加しました。
  
- ・ストーリーモードにて、京またはギースで DL コスチュームを使ってクリアした場合、また、同じチームで偶数回クリアした場合、全キャラクリアトロフィーが解除されないことがある不具合を修正しました。（こちらの問題が発生している方で、すでにすべてのチームでクリアしている場合は、パッチ適応後、再度どれかのチームでクリアすればトロフィーが解放されます）
- ・ギャラリーにて、全項目を 100% 開放した後では、FIGHT BONUS を受け取るトロフィーが解除できないことがある不具合を修正しました。
- ・メンバーセレクト画面でキーコンフィグを行った場合の不具合を修正しました。
- ・その他、一部不具合を修正しました。

# ゲームバランス周り 主な変更・調整点、不具合修正について

## ▶全体

- ・立ちガードをした後すぐに屈んでも立ちやられ状態になることがある（いわゆる「F式」）という状況を修正しました。
- ・起き上がり直後に出した前方・後方緊急回避の投げ無敵時間を削除しました。
- ・受身後、特定のキャラクターに投げ無敵時間があつた不具合を修正しました。
- ・特定の攻撃に対してガードモーションをとり始める距離の不具合を修正しました。
- ・特定のキャラクターでの前方・後方緊急回避のコマンド入力受付の不具合を修正しました。
- ・↓↘→↓↘→、↓↙←↓↙← コマンドの入力受付時間を短縮しました。
- ・←↙↓↘→←↙↓↘→、→↘↓↙←→↘↓↙← の入力受付を緩和しました。
- ・方向キーと左スティックの入力が重複した場合、方向キーの入力を優先するようにしました。

## ▶キャラクター別

### 草薙 京

変更箇所	調整内容
起き上がり	行動可能になるまでの時間が1フレーム遅かった不具合を修正しました。
ジャンプふっとばし攻撃	攻撃持続時間を延長しました。
通常・大ジャンプ弱キック	弱パンチのヒット音になっていた不具合を修正しました。
百式拾七式・八錆	ヒット・ガード時のヒットバック距離を短縮しました。

### 二階堂 紅丸

変更箇所	調整内容
近距離弱キック	攻撃判定を拡大しました。

### 大門 五郎

変更箇所	調整内容
頭上払い(キャンセル版)	ダメージ値・スタン値・ガードクラッシュ値を減少しました。
天地返し	コマンド入力受付の不具合を修正しました。
大外刈り(EX版)	投げ動作に対して、ガードモーションを行える不具合を修正しました。
雲つかみ(EX版)	ダメージ値を減少しました。
地雷震(EX版)	ヒット時の相手の挙動を変更しました。 ダメージ値を減少しました。

## リョウ・サカザキ

変更箇所	調整内容
遠距離強キック	攻撃判定を下方向に拡大しました。
虎咆(弱版)	追い討ち可能時間を延長しました。
虎咆(強版)	1ヒット目ヒット時の相手の挙動を変更しました。
虎煌拳(弱版)	攻撃判定を前方へ拡大しました。
飛燕疾風脚(強版)	屈み状態の相手へヒットした際の相手の挙動を変更しました。

## ロバート・ガルシア

変更箇所	調整内容
近距離強キック	ダメージ値・スタン値・ガードクラッシュ値を減少しました。
遠距離強キック	先端の攻撃判定を縮小しました。
龍牙(強版)	打撃無敵時間を短縮しました。
龍撃拳	攻撃判定を縮小しました。
龍撃拳(EX版)	攻撃判定を縮小しました。
飛燕旋風脚(EX版)	ダメージ値を減少しました。
龍虎乱舞(MAX版)	ダメージ値を減少しました。

## ユリ・サカザキ

変更箇所	調整内容
遠距離弱パンチ	攻撃判定を縮小しました。
遠距離弱キック	攻撃判定を縮小しました。
屈み強パンチ	攻撃判定を縮小しました。
燕翼(キャンセル版)	遠距離弱キックをキャンセルした際の中段攻撃判定を上段攻撃判定に変更しました。
ユリ雷神脚	攻撃判定を縮小しました。 着地硬直を増加しました。
鳳翼	ユリ雷神脚へ派生可能になるまでの時間を遅くしました。
鳳翼派生ユリ雷神脚	攻撃判定を縮小し、着地硬直を増加しました。
碎破	ヒット時に受身が可能に変更しました。
百烈びんた	成立後、受身が不可能に変更しました。
ちょう碎破(MAX版)	ヒット時の全体硬直時間を短縮しました。

## テリー・ボガード

変更箇所	調整内容
遠距離強キック	横方向の攻撃判定を短縮しました。 根元の攻撃判定を拡大しました。
バーンナックル(弱版)	全体硬直時間を増加しました。
パワーウェイブとバスターウルフ(MAX版含む)が同時にヒットした場合の不具合を修正しました。	
ライジングタックルより、パワーウェイブのコマンド入力受付優先度が高くなるように変更しました。	

## アンディ・ボガード

変更箇所	調整内容
平手打ち	攻撃発生時間を遅くしました。 上半身無敵時間を短縮しました。
昇龍弾(弱版)	やられ判定を拡大しました。
飛翔拳	攻撃判定を縮小しました。

## ジョー・東

変更箇所	調整内容
近距離強キック	屈み状態の相手へヒットした際の相手の挙動を変更しました。
ハイキック	攻撃判定を拡大しました。
爆裂拳	攻撃判定を拡大しました。
タイガーキック(弱版)	ダメージ値を増加しました。
タイガーキック(強版)	無敵時間を増加しました。 攻撃判定を拡大しました。
ハリケーンアッパー(EX版)	ダメージ値・スタン値を減少しました。
一部のダメージ挙動が正常ではなかった不具合を修正しました。	

## レオナ・ハイデルン

変更箇所	調整内容
近距離強キック	ステージ端でヒット・ガード時にヒットバックが発生するように変更しました。
遠距離強キック	攻撃判定を縮小しました。
小・中ジャンプ強パンチ	攻撃発生時間を遅くしました。 攻撃判定を縮小しました。

ストライクアーチ (キャンセル版)	空中にいる相手へヒットした際の相手の挙動を変更しました。
イヤリング爆弾	攻撃判定を縮小しました。
イヤリング爆弾 (EX 版)	攻撃判定を縮小しました。
グランドセイバー (強版)	全体硬直時間を増加しました。
X キャリバー (弱版)	ヒット・ガード時のヒットバック距離を短縮しました。
V スラッシャー	ダメージ値を減少しました。
V スラッシャー (MAX 版)	無敵時間を追加しました。 ダメージ値を減少しました。 バックステップ中に発生させることが出来なかった不具合を修正しました。

## ラルフ・ジョーンズ

変更箇所	調整内容
ジャンプふっとばし攻撃	攻撃持続時間を延長しました。
遠距離強パンチ	全体硬直時間を増加しました。 やられ判定を拡大しました。
ラルフインパクト	打撃判定になっていなかった不具合を修正しました。
ラルフインパクト (EX 版)	攻撃発生時間を速くし、ヒット時の跳ね返り距離を延長しました。
ギャラクティカファントム	溜め行動中にダメージを受けた場合に、一定時間画面が揺れ続ける不具合を修正しました。
馬乗りバルカンパンチ (MAX 版)	ダメージ値を減少しました。

## クラーク・スティル

変更箇所	調整内容
近距離弱キック	必殺技などでキャンセル可能にしました。
デスレイクドライブ	投げ成立 1 フレーム後に強キックが入力された場合に、空中投げ動作が正常に行われなかった不具合を修正しました。
ガトリングアタック (強版)	全体硬直時間を減少しました。
マウントタックル (EX 版)	攻撃判定を拡大しました。 特殊追撃判定を追加しました。
ガトリングアタックより、マウントタックルのコマンド入力受付優先度が高くなるように変更しました。	

## 八神 庵

変更箇所	調整内容
ジャンプふっとばし攻撃	攻撃持続時間を延長しました。
百式・鬼焼き(弱版)	追撃可能時間を減少しました。
百式拾七式・葵花(EX版)	1ヒット目の追撃可能時間を延長しました。 3ヒット目に追撃制限を設けました。

## マチュア

変更箇所	調整内容
デスブロウ	成立後、ダメージ側にやられ判定が存在していた不具合を修正しました。
エボニーティアーズ	ダメージ値を増加しました。
エボニーティアーズ(EX版)	弾速を速くしました。 ダメージ値・ガードクラッシュ値を減少しました。
デスペア(EX版)	無敵時間を減少しました。 ダメージ値を減少しました。
デスロウ	コマンド入力受付の不具合を修正しました。
デスロウ(EX版)	ダメージ値を減少しました。
メタルマサカー(EX版)	屈み状態の相手へヒットした際の相手の挙動を変更しました。 発生直後にMAXモードゲージが消費されない不具合を修正しました。
ノクターナルライツ(MAX版)	4ヒット目以降のカメラズーム演出が起きないように変更しました。

## バイス

変更箇所	調整内容
屈み強パンチ	攻撃判定を拡大しました。
屈み強キック	攻撃判定を拡大しました。
ディーサイド(EX版)	追撃制限を設けました。
オーバーキル	ダメージ値を増加しました。
ネガティブゲイン(MAX版)	ダメージ値を増加しました。
オブスキュラ	ダメージ値を増加しました。

## キム

変更箇所	調整内容
飛燕斬 (EX 版)	無敵時間を延長しました。
半月斬 (EX 版)	ダメージ・ガードクラッシュ値を減少しました。
空中鳳凰脚	ダメージ値を減少しました。
鳳凰脚 (MAX 版)	ダメージ値を減少しました。
空中鳳凰脚 (MAX 版)	ダメージ値を減少しました。

## ガンイル

変更箇所	調整内容
遠距離弱パンチ	攻撃判定を拡大しました。
遠距離弱キック	必殺技などでキャンセル可能にしました。
遠距離強キック	攻撃判定を拡大しました。
屈み弱キック	攻撃発生時間を速くしました。
ジャンプ強キック	攻撃持続時間を延長しました。 攻撃判定を拡大しました。
ハイアングルネリチャギ	屈んだ状態の相手を飛び越さないようにしました。
飛燕斬	ダメージ値を増加しました。
飛燕斬 (MAX 版)	ダメージ値を増加しました。

## ルオン

変更箇所	調整内容
戟 (弱キック)	全体硬直時間を増加しました。 根元の攻撃判定を拡大しました。

## 麻宮 アテナ

変更箇所	調整内容
遠距離強キック	攻撃判定を拡大しました。
フェニックスボム・空中	攻撃持続後半にヒット・ガードした場合、ヒットバックしなかった不具合を修正しました。
サイコボールアタック	攻撃判定を縮小しました。
スーパーサイキックスルー	無敵時間を減少しました。

サイコリフレクター	屈み状態の相手へヒットした際の相手の挙動を変更しました。
サイコリフレクター (EX 版)	屈み状態の相手へヒットした際の相手の挙動を変更しました。
サイコソード (EX 版)	ダメージ値を減少しました。
空中クリスタルシュート (強版)	発射をキャンセルして、シャイニングクリスタルビットを発生させることが出来た不具合を修正しました。
シャイニングクリスタルビット (MAX 版)	ダメージ値を減少しました。

### 椎拳崇

変更箇所	調整内容
近距離強パンチ	ヒット時にダメージ補正が掛からなかった不具合を修正しました。
屈み弱キック	キャンセル入力受付時間を変更しました。
屈み強パンチ	屈み状態の相手へヒットした際の相手の挙動を変更しました。
虎撲手	攻撃判定を拡大しました。
超球弾	攻撃判定を縮小しました。
超球弾 (EX 版)	攻撃判定を縮小しました。
穿弓腿 (EX 版)	2 ヒット目の攻撃判定を拡大しました。

### 鎮元齋

変更箇所	調整内容
近距離弱パンチ	必殺技などでキャンセル可能にしました。
鉄山靠 (強版)	ダメージ値を減少しました。

### ザナドゥ

変更箇所	調整内容
遠距離強パンチ	攻撃判定を拡大しました。
屈み弱キック	やられ判定を縮小しました。
屈み強キック	必殺技などでキャンセル可能にしました。
ふっとばし攻撃	攻撃判定を拡大しました。

ファインディング	弾打消し判定を拡大しました。
ザ・ラプチャー	攻撃判定を拡大しました。
ザ・ラプチャー (EX 版)	攻撃判定を拡大しました。

## チャン・コーハン

変更箇所	調整内容
遠距離弱パンチ	攻撃判定を拡大しました。
遠距離強パンチ	空中にいる相手へヒットした際の相手の挙動を変更しました。 超必殺技などでキャンセル可能にしました。
屈み弱パンチ	攻撃発生時間を速くしました。 攻撃判定を拡大しました。 キャンセル入力受付時間を変更しました。
屈み強パンチ	攻撃判定を拡大しました。 ヒット時の相手の挙動を変更しました。
ひき逃げ	ダメージ値を増加しました。
鉄球大回転	ダメージ値を増加しました。 コマンド入力受付の不具合を修正しました。
鉄球大回転 (EX 版)	ダメージ値を増加しました。 ダウン中の相手にヒットするように変更しました。
大破壊投げ	投げ間合いを拡大しました。
大破壊投げ (EX 版)	投げ間合いを拡大しました。
鉄球大圧殺 (弱版)	ダメージ値を減少しました。 全体硬直時間を短縮しました。 ヒット時の受身は不可能に変更しました。
鉄球大圧殺 (強版)	無敵時間を削除しました。 ダメージ値を減少しました。 ヒット時の受身は不可能に変更しました。
鉄球大圧殺 (MAX 版)	ダメージ値を減少しました。 ヒット時の受身は不可能に変更しました。
鉄球大鏖殺	空中にいる相手へヒットした際の相手の挙動を変更しました。

## チョイ・ボンゲ

変更箇所	調整内容
三角とび	飛距離・滞空時間を変更しました。
遠距離弱パンチ	攻撃判定を拡大しました。 超必殺技などでキャンセル可能にしました。
近距離強パンチ	攻撃判定を拡大しました。
近距離強キック	必殺技などでキャンセル可能にしました。
屈み弱パンチ	攻撃判定を拡大しました。
屈み強パンチ	攻撃判定を拡大しました。
骸突き	攻撃判定を拡大しました。
禿鷲蹴り	着地硬直時間を減少しました。 攻撃判定を拡大しました。
竜巻疾風斬(強版)	無敵時間を追加しました。
竜巻疾風斬(EX版)	無敵時間を増加しました。
飛翔空裂斬	方向転換時の全体硬直時間を減少しました。 刺突分岐後の攻撃判定を拡大しました。 刺突分岐後の攻撃持続時間を延長しました。 刺突分岐後の移動速度を速くしました。 真下方向への刺突分岐攻撃時に、投げられ判定が無くなる不具合を修正しました。 下方向派生への刺突分岐攻撃1フレーム目に着地した際に、着地硬直時間が無くなる不具合の修正をしました。
飛翔空裂斬(EX版)	移動速度を速くしました。 攻撃判定を拡大しました。 やられ判定を縮小しました。
旋風飛猿刺突(EX版)	全体硬直時間を短縮しました。 ヒット時のダメージ補正を変更しました。
真!超絶竜巻真空斬	無敵時間を増加しました。 ヒット時の相手の拳動を変更しました。
真!超絶竜巻真空斬(MAX版)	無敵時間を増加しました。 やられ判定を縮小しました。

## K'

変更箇所	調整内容
ジャンプ強パンチ	攻撃判定を縮小し、空中攻撃に対して無敵だった不具合を修正しました。
ミニッツスパイク (EX 版)	ダメージ値・ガードクラッシュ値を減少しました。
ナロウスパイク	全体硬直時間を増加しました。 追撃可能時間を短縮しました。
ナロウスパイク (EX 版)	ダメージ値・ガードクラッシュ値を減少しました。
アイトリガー	発生時にパワーゲージが増加しないように変更しました。 分岐アクションに派生した際に、しばらく攻撃判定が存在していた不具合を修正しました。
セカンドシュート	動作中にダメージを受けた際に、セカンドシュートのエフェクトが消滅する不具合の修正をしました。
セカンドシェル	攻撃判定を縮小しました。 発生時にパワーゲージが増加するように変更しました。
セカンドナックル	発生時にパワーゲージが増加するように変更しました。
アイトリガー (EX 版)	攻撃発生時間を速くしました。 分岐アクションに派生した際に、しばらく攻撃判定が存在していた不具合を修正しました。
セカンドシュート (EX 版)	動作中にダメージを受けた際に、セカンドシュートのエフェクトが消滅する不具合の修正をしました。
セカンドシェル (EX 版)	攻撃判定を縮小しました。

## クーラ・ダイヤモンド

変更箇所	調整内容
MAX モード発動	動作に投げられ判定が無くなる不具合を修正しました。
遠距離弱キック	攻撃判定を拡大しました。
レイ・スピン (強版)	ダメージ値を増加しました。
レイ・スピン (スタンド EX 版)	通常・大ジャンプの着地動作をキャンセルして発生させることが出来る不具合を修正しました。
カウンターシェル	攻撃判定を拡大しました。
ダイヤモンドエッジ	ダメージ値を減少しました。

## マキシマ

変更箇所	調整内容
ガードキャンセルふっとばし攻撃	動作中に投げられ無敵がなかった不具合を修正しました。
小・中ジャンプ強パンチ	攻撃持続時間を短縮しました。
M9 型 マキシマ・ミサイル	攻撃判定を縮小しました。
M4 型 ベイパーキャノン	カウンターヒット時の相手の挙動を変更しました。
空中 M4 型 ベイパーキャノン (EX 版)	中段攻撃判定に変更しました。

## ギース・ハワード

変更箇所	調整内容
遠距離強キック	攻撃判定を拡大しました。
小・中ジャンプ強パンチ	3・4 ヒット目の攻撃判定を縮小しました。 3・4 ヒット目の攻撃持続時間を短縮しました。
不動拳 (弱版)	攻撃判定を拡大しました。

## ビリー・カーン

変更箇所	調整内容
棒高跳び蹴り	上段攻撃判定に変更しました。
強襲飛翔棍 (弱版)	追撃可能時間を延長しました。
強襲飛翔棍 (EX 版)	1 ヒット目がヒットなかった際に、着地動作が別の動作のものになっていた不具合を修正しました。

## ハイン

変更箇所	調整内容
ナイト	屈み状態の相手に対して成立するようにしました。
ナイト (EX 版)	屈み状態の相手に対して成立するようにしました。
クイーン	8 ヒット目にクライマックスキャンセルを可能にしました。
クイーン (MAX 版)	13 ヒット目にクライマックスキャンセルを可能にしました。

## キング

変更箇所	調整内容
遠距離強キック	攻撃判定を縮小しました。
ジャンプ強キック	攻撃判定を縮小しました。
スライディング	やられ判定を拡大しました。
ベノムストライク	攻撃判定を縮小しました。
ベノムストライク (EX 版)	攻撃判定を縮小しました。
サプライズローズ (MAX 版)	18 ヒット目にクライマックスキャンセルを可能にしました。

## 不知火 舞

変更箇所	調整内容
三角とび	飛距離・滞空時間を変更しました。
遠距離弱キック	攻撃判定を縮小しました。 全体硬直時間を増加しました。
ジャンプ強パンチ	攻撃持続時間を短縮しました。
陽炎の舞 (MAX 版)	スーパーキャンセル時に陽炎の舞 (MAX 版) の攻撃ヒット数が増加する不具合を修正しました。

## アリス

変更箇所	調整内容
屈み弱キック	必殺技などでキャンセル可能にしました。
ガーネットスピン	空中にいる相手へヒットした際の相手の挙動を変更しました。
ウルフコンビネーション	コマンド入力受付の不具合を修正しました。

## ナコルル

変更箇所	調整内容
三角とび	飛距離・滞空時間を変更しました。
屈み強パンチ	攻撃判定を縮小しました。 攻撃持続時間を短縮しました。
ジャンプ強キック	攻撃判定を縮小しました。
アムベ ヲトロ	弾レベルを変更しました。

アムベ ヤトロ (EX 版)	弾レベルを変更しました。
ママハハにつかまる	無敵時間を短縮しました。 ママハハにつかまっている間のやられ判定を拡大しました。 ママハハにつかまっていることが出来る時間を短縮しました。
カムイ ムツベ	着地硬直時間を増加しました。
イルスカ ヤトロ リムセ	弾レベルを変更しました。
イルスカ ヤトロ リムセ (MAX 版)	弾レベルを変更しました。

## ラブ・ハート

変更箇所	調整内容
屈み強パンチ	攻撃判定を縮小しました。 やられ判定を拡大しました。 全体硬直時間を増加しました。
ジャンプふっとばし攻撃	攻撃判定を縮小しました。 攻撃持続時間を延長しました。
ピーススラッシュ (強版)	ダメージ値を減少しました。 2 ヒット目を上段判定に変更しました。
エリシオンウェーブ	ダメージ値を減少しました。
エリシオンウェーブ (MAX 版)	ダメージ値を減少しました。

## ムイムイ

変更箇所	調整内容
後方緊急回避	空中にいる判定になっていた不具合を修正しました。
遠距離強キック	攻撃判定を拡大しました。 全体硬直時間を増加しました。
屈み強パンチ	押し合い判定がなかった不具合を修正しました。
脳天砕	攻撃発生時間を遅くしました。 中段攻撃判定に変更しました。
龍旋蹴	ダメージ値を増加しました。 攻撃判定を拡大しました。
炎天豪龍波 (MAX 版含む)	着地硬直中が空中にいる判定になっていた不具合を修正しました。

## ラモン

変更箇所	調整内容
三角とび	飛距離・滞空時間を変更しました。
屈み弱キック	立ち弱パンチ、屈み弱パンチへキャンセル可能にしました。
屈み強パンチ	攻撃発生時間を速くしました。 全体硬直時間を短縮しました。
ヘッドバッド	ヒットさせて、相手をスタン状態にすることができなかった不具合を修正しました。
タイガーネックチャンスリー (EX 版)	全体硬直時間を増加しました。
バードオブパラダイス	ヒットさせて、相手をスタン状態にすることができなかった不具合を修正しました。

## アンヘル

変更箇所	調整内容
遠距離弱キック	攻撃判定を拡大しました。
遠距離強キック	攻撃判定を拡大しました。
アンチェイン・ブロウ(強版)	全体硬直時間を短縮しました。 ヒット・ガード時にヒットバックしないように変更しました。
アンチェイン・フィニッシュ ・ネックカッター	屈み状態の相手に対して成立するようにしました。
アンチェイン・サークル・ハイ	攻撃ヒット時の、のけぞり時間を短縮しました。
アンチェイン・サークル ・フェイント	スーパーキャンセル時に MAX 超必殺技を発生させることができなかった不具合を修正しました。

## キング・オブ・ダイナソー

変更箇所	調整内容
アンキロハンマー(強版)	ダウン中の相手に対しての追撃に制限を設けました。
ギガコンピー	ダメージ値を減少しました。
ディナーオブダイナー	攻撃判定を拡大しました。
ディナーオブダイナー(MAX 版)	攻撃判定を拡大しました。 攻撃持続時間を延長しました。

## シュンエイ

変更箇所	調整内容
ダッシュ	移動し始めるまでの時間を短縮しました。
スペクターエクステンション (MAX 版)	ダメージ値を減少しました。
ガイアニックバースト (MAX 版)	ダメージ値を増加しました。

## タン・フー・ルー

変更箇所	調整内容
遠距離強パンチ	攻撃判定を拡大しました。
屈み強パンチ	攻撃判定を拡大しました。 屈み状態の相手へヒットした際の相手の挙動を変更しました。
ジャンプ強パンチ	攻撃判定を拡大しました。 攻撃持続時間を延長しました。
右降龍	攻撃判定を拡大しました。 ガード時のヒットバック距離を短縮しました。
烈千脚	投げ間合いを拡大しました。
旋風拳	着地硬直時間を増加しました。
箭疾歩	全体硬直時間を短縮しました。
衝波	攻撃判定を拡大しました。
衝波 (EX 版)	攻撃判定を拡大しました。
大撃放	追撃可能時間を短縮しました。 アドバンスドキャンセル、クライマックスキャンセルの入力受付時間を短縮しました。
旋風剛拳	攻撃判定を拡大しました。
旋風剛拳 (MAX 版)	ダメージ値を増加しました。

## 明天君

変更箇所	調整内容
遠距離強キック	攻撃判定を拡大しました。
寝相乱撃	ダメージ値・スタン値・ガードクラッシュ値を減少しました。 ヒット時の相手の挙動を変更しました。
撃放	発生時のパワーゲージ増加量を減少しました。

## サリナ

変更箇所	調整内容
ペダングルプーニング (EX 版)	ダメージ状態ではない空中にいる相手に対して成立しないように変更しました。
グローイングフラワー (EX 版)	押し合い判定を縮小しました。

## バンデラス・ハットリ

変更箇所	調整内容
三角とび	飛距離・滞空時間を変更しました。
屈み弱パンチ	キャンセル入力受付時間を変更しました。
ジャンプ弱パンチ	攻撃判定を拡大しました。
ジャンプ弱キック	攻撃判定を拡大しました。
ジャンプ強パンチ	攻撃発生時間を速くしました。
ジャンプ強キック	攻撃判定を拡大しました。
カブトワリ (キャンセル版)	攻撃判定を拡大しました。

## ネルソン

変更箇所	調整内容
遠距離弱キック	攻撃判定を上方向に拡大しました。
遠距離強キック	攻撃判定を下方向に拡大しました。
屈み弱キック	必殺技などでキャンセル可能にしました。
脇をもらう	ダメージ値を増加しました。
刈りとる	ダメージ値・ガードクラッシュ値を増加しました。
寝てる	ダメージ値・ガードクラッシュ値を増加しました。
終わりだ	ダメージ値・スタン値・ガードクラッシュ値を増加しました。
挟み開ける	攻撃発生時間を速くしました。 全体硬直時間を短縮しました。
勝つ為の踏み込み (強版)	打撃無敵時間を追加しました。 特殊技へキャンセル可能な入力受付開始時間を速くしました。
勝つ為の踏み込み (EX 版)	無敵時間を増加しました。

## シルヴィ・ポーラ・ポーラ

変更箇所	調整内容
遠距離弱パンチ	攻撃判定を拡大しました。
遠距離強パンチ	攻撃判定を拡大しました。
ストレッチョン	攻撃判定を拡大しました。 ヒット時の相手の挙動を変更しました。
ギロタン(キャンセル版)	必殺技などでキャンセル可能にしました。
ディスチャーじん	ダメージ値を増加しました。
ポーラじっけん	着地硬直時間を増加しました。
ポーラじっけん(MAX版)	着地硬直時間を増加しました。
マグネルトラクポ(MAX版)	特殊追撃判定を追加しました。

## ククリ

変更箇所	調整内容
遠距離強キック	ヒット・ガード問わずにクイックMAXモード発動が可能だった不具合を修正しました。
払砂拳	攻撃判定を拡大しました。
幻影砂塵	発生時のパワーゲージ増加量を減少しました。 弾レベルを変更しました。
幻影砂塵(EX版)	弾打消し判定がなかった不具合を修正しました。

## ミアン

変更箇所	調整内容
美宴弓(空中版)	無敵時間を削除しました。
美宴弓・攻撃1,2,3,4	攻撃判定を縮小しました。 発生時のパワーゲージ増加量を減少しました。
飛隣円舞	無敵時間を増加しました。
飛隣円舞(MAX版)	無敵時間を増加しました。 攻撃判定を拡大しました。

## アントノフ

変更箇所	調整内容
近距離強パンチ	攻撃発生時間を速くしました。
バーチカルマッチョ (EX 版)	4 ヒット目ヒット時の相手の挙動を変更しました。
ギガントバック (EX 版)	ヒット時の相手の挙動を変更しました。

## バース

変更箇所	調整内容
遠距離弱パンチ	攻撃判定を縮小しました。
遠距離強キック	ガードポイントが発生している時間を短縮しました。
屈み強パンチ	ダメージ値・スタン値を減少しました。
ギガパワーボム	成立後、投げ行動中の特定タイミングで投げぬけ可能だった不具合を修正しました。
ストレイハンド	攻撃判定を縮小しました。
ダークネスコリジョン (弱版)	やられ判定を拡大しました。
ストレスカフールド	全体硬直時間を増加しました。
ストレスカフールド (EX 版)	全体硬直時間を増加しました。
グラッジディメンション	投げ無敵時間を増加しました。