

THE KING OF FIGHTERS XIV パッチ Ver.3.10
キャラクター周り 不具合修正について

▶ **全体**

- ・ガード硬直時以外からのリバーサルタイミングでの先行入力受付時間を 4F 長くしました。
- ・各キャラクターの体力値を変更しました。

名 前	体力値	名 前	体力値	名 前	体力値	名 前	体力値	名 前	体力値
京	1000	庵	1000	キム	1000	ラモン	1000	アントノフ	1100
紅丸	950	マチュア	950	ガンイル	1000	アンヘル	950	バース	1000
大門	1100	バイス	1000	ルオン	950	ダイナソー	1100	ロック	1000
リョウ	1000	K'	950	アテナ	950	シュンエイ	1000	山崎	1050
ロバート	950	クーラ	900	ケンスウ	1000	タン	1000	ヴァネッサ	950
ユリ	950	マキシマ	1100	鎮	950	明天君	950	ウィップ	1000
テリー	1000	ギース	1000	ザナドゥ	1100	サリナ	950	オズワルド	950
アンディ	950	ビリー	1000	チャン	1100	バンデラス	1000	ハイデルン	1000
ジョー	1000	ハイン	1000	チョイ	950	ネルソン	1050	B.マリー	1000
レオナ	900	キング	950	ナコルル	900	シルヴィ	1000	ナジユド	950
ラルフ	1050	舞	950	ムイムイ	1000	ククリ	1000		
クラーク	1000	アリス	1000	ラブ	1000	ミアン	950		

▶キャラクター別

草薙 京

変更箇所	調整内容
バックステップ	出始めから空中扱いになるように修正しました。
ふっとばし攻撃	全体硬直時間を 6F 短くしました。
外式・轟斧 陽	攻撃発生時間を 3F 遅くしました。 全体硬直時間を 3F 長くしました。

二階堂 紅丸

変更箇所	調整内容
スピニングニードロップ	小・中ジャンプからでも成立するように変更しました。
フライングドリル	コマンド入力受付を緩和しました。(下要素 ( or  or ) に修正)
雷靱拳 (EX 版)	攻撃持続時間を 6F 短くしました。 ガード時のヒットストップを 4F 短くしました。
紅丸ライジングショット	攻撃判定を前方に拡大しました。
紅丸ライジングショット (MAX 版)	攻撃判定を前方に拡大しました。

大門 五郎

変更箇所	調整内容
屈み弱パンチ	全体硬直時間を 1F 短くしました。
天地返し	ダメージ値の配分を「30+150」→「70+110」に変更しました。 攻撃を受けた場合、直前の座標からダメージアクションへ移行するように修正しました。
天地返し (EX 版)	ダメージ補正値を増加しました。 攻撃を受けた場合、直前の座標からダメージアクションへ移行するように修正しました。

リョウ・サカザキ

変更箇所	調整内容
近距離強キック	ダメージ値を「70」→「80」に増加しました。
氷柱割り	攻撃発生時間を 2F 遅くしました。 全体硬直時間を 1F 長くしました。
暫烈拳 (EX 版)	ヒット時の全体硬直時間を 1F 短くしました。

ロバート・ガルシア

変更箇所	調整内容
句龍降脚蹴り	攻撃発生時間を 2F 遅くしました。 ヒット時の全体硬直時間を 2F 短くしました。
句龍降脚蹴り (キャンセル版)	ヒット時の全体硬直時間を 2F 短くしました。

ユリ・サカザキ

変更箇所	調整内容
百烈びんた (EX 版)	投げ間合いを拡大しました。 ガード時のヒットストップを 6F 長くしました。 ガード後の移動距離を短くしました。

テリー・ボガード

変更箇所	調整内容
遠距離強キック	全体硬直時間を 3F 長くしました。
ジャンプ強キック	攻撃判定を後方に拡大しました。
ライジングタックル (弱版)	横方向への移動距離を短くしました。
ライジングタックル (強版)	押し合い判定を上方向に拡大しました。 1 ヒット目の攻撃判定を上方向に拡大しました。
クラックシュート (弱版)	攻撃判定を後方に拡大しました。

パワーチャージ (弱版)	全体硬直時間を 2F 長くしました。
パワーチャージ (強版)	ガード時のヒットバックを長くしました。 全体硬直時間 2F を長くしました。
パワーゲイザー	後方の攻撃判定を縮小しました。
パワーゲイザー (MAX 版)	1 ヒット目の後方の攻撃判定を縮小しました。
バスターウルフ (MAX 版)	最終ヒットの最低保障ダメージ値を「100」→「70」に減少しました。

アンディ・ボガード

変更箇所	調整内容
屈み弱キック	胴体部のやられ判定を下方方向に縮小しました。 脚部のやられ判定を横方向に縮小しました。
平手打ち	攻撃判定を前方に拡大しました。
幻影不知火	コマンド入力受付を緩和しました。(下要素 ( or  or ) に修正)
斬影拳 (強版)	移動距離を長くしました。 全体硬直時間を 4F 長くしました。
斬影拳 (EX 版)	空中でダメージ状態の相手にヒットした場合の挙動を変更しました。 追撃制限時間を 3F 長くしました。
絶・飛翔拳 (MAX 版)	最終ヒットのダメージ値を「50」→「65」に増加しました。

ジョー・東

変更箇所	調整内容
屈み弱パンチ	攻撃発生時間を 2F 早くしました。 全体硬直時間を 2F 短くしました。
屈み弱キック	攻撃判定を前方に拡大しました。
屈み強パンチ	攻撃発生時間を 1F 早くしました。 全体硬直時間を 1F 短くしました。

爆スラゴールデンタイガー	4 ヒット目の押し合い判定を上方向拡大しました。 4 ヒット目の攻撃判定を上方向と前方に拡大しました。 4 ヒット目の攻撃持続時間を 3F 長くしました。
爆スラゴールデンタイガー (MAX 版)	4 ヒット目の押し合い判定を上方向拡大しました。 4 ヒット目の攻撃判定を上方向と前方に拡大しました。 4 ヒット目の攻撃持続時間を 3F 長くしました。

レオナ・ハイデルン

変更箇所	調整内容
近距離強キック	1 ヒット目のヒット・ガード硬直時間を時間を 6F 短くしました。
ストライクアーチ	攻撃発生時間を 2F 遅くしました。 下方向の攻撃判定を縮小しました。 胴体部のやられ判定を下方向に拡大しました。 全体硬直時間を 3F 長くしました。
グランドセイバー (弱版)	攻撃時の全体硬直時間を 3F 短くしました。
グランドセイバー (強版)	ガード時のヒットバックを長くしました。 攻撃時の全体硬直時間を 1F 長くしました。
ボルテックランチャー (弱版)	ダメージ値を「20×9」→「16×9」に減少しました。
ボルテックランチャー (強版)	ダメージ値を「20×12」→「16×12」に減少しました。
ボルテックランチャー (EX 版)	ダメージ値を「25×12」→「20×12」に減少しました。
ムーンスラッシャー	攻撃持続終了後の頭部にやられ判定を追加しました。
ムーンスラッシャー (EX 版)	攻撃持続終了後の頭部にやられ判定を追加しました。

ラルフ

変更箇所	調整内容
遠距離強パンチ	攻撃判定を上方向に拡大しました。
ジャンプ強パンチ	攻撃判定を後方に拡大しました。
ラルフインパクト (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「110」→「100」に減少しました。 ダメージ補正値を増加しました。

クラーク

変更箇所	調整内容
デスレイクドライブ	小・中ジャンプからでも成立するように変更しました。
ストンピング (キャンセル版)	上段判定に変更しました。

八神 庵

変更箇所	調整内容
ジャンプ強キック	下方向の攻撃判定を縮小しました。
外式・百合折り	下方向の攻撃判定を縮小しました。
屑風	ダメージ補正値を増加しました。
屑風 (EX 版)	無敵時間を 7F 減少しました。 ダメージ補正値を増加しました。
参百拾壹式・爪櫛 (強版)	胴体部のやられ判定を下方向に拡大しました。
参百拾壹式・爪櫛 (EX 版)	胴体部のやられ判定を下方向に拡大しました。
裏参百拾六式・豺華	アドバンスドキャンセルを可能にしました。 クライマックスキャンセルを可能にしました。
禁千式百拾壹式・八稚女 (MAX 版)	ダメージ配分を「20+20+40+50+50+50+20+15+15+15+15+70」→「25+25+30+40+40+40+24+10+10+10+10+140」に変更しました。 ダメージ補正値を増加しました。

マチュア

変更箇所	調整内容
近距離強パンチ	全体硬直時間を 4F 短くしました。
小・中ジャンプふっとばし攻撃	攻撃発生時間を 2F 遅くしました。
デスロウ (EX 版)	2～5 ヒット目のコマンド入力受付を緩和しました。 (弱パンチ or 強パンチに修正)
エボニーティアーズ (EX 版)	1・2 ヒット目のガード時のヒットバックを短くしました。 1・2 ヒット目のガード時の相手のヒットストップを 4F 短くしました。
デスペア (EX 版)	ガード時の全体硬直時間を 4F 長くしました。

バイス

変更箇所	調整内容
ダッシュ	移動速度を遅くしました。
近距離強キック	ダメージ値を「70」→「80」に増加しました。
遠距離強キック	攻撃発生時間を 2F 遅くしました。 全体硬直時間を 7F 長くしました。
小・中ジャンプ強パンチ	攻撃持続時間を 2F 短くしました。
モンストロシティー	攻撃発生時間を 3F 遅くしました。 全体硬直時間を 3F 長くしました。
ゴアフェスト (EX 版)	ダメージ補正値を増加しました。
ディーサイド (EX 版)	ダメージ補正値を増加しました。

キム

変更箇所	調整内容
ジャンプ強パンチ	下方向の攻撃判定を縮小しました。
ネリチャギ	攻撃発生時間を 3F 遅くしました。 全体硬直時間を 3F 長くしました。

ガンイル

変更箇所	調整内容
近距離強パンチ	攻撃発生時間を 3F 早くしました。 全体硬直時間を 3F 短くしました。
半月斬	ガード時の全体硬直時間を 3F 長くしました。
半月斬 (EX 版)	無敵時間を 5F 短くしました。
烈旋脚 (強版)	移動距離を長くしました。 攻撃判定を前方に拡大しました。
飛燕斬	9F 目に攻撃判定を追加しました。

ルオン

変更箇所	調整内容
遠距離強キック	攻撃発生時間を 2F 早くしました。 全体硬直時間を 2F 短くしました。
屈み弱キック	胴体部のやられ判定を下方向に縮小しました。
屈み強パンチ	攻撃発生時間を 2F 早くしました。 全体硬直時間を 2F 短くしました。
屈み強キック	攻撃発生時間を 2F 早くしました。 全体硬直時間を 2F 短くしました。
槌	攻撃発生時間を 2F 遅くしました。 全体硬直時間を 2F 長くしました。
刀	無敵時間を 9F 追加しました。
刀 (MAX 版)	無敵時間を 3F 追加しました。

麻宮 アテナ

変更箇所	調整内容
近距離弱パンチ	攻撃判定を前方に拡大しました。
サイキックシュート	小・中ジャンプからでも成立するように変更しました。
サイコボールアタック (EX 版)	1・2 ヒット目のヒット・ガード時のヒットバックを短くしました。 1・2 ヒット目のガード時のヒットストップを短くしました。
サイコソード (強版)	胴体部のやられ判定を下方向に縮小しました。
フェニックスアロー (EX 版)	ガード硬直時間を 3F 短くしました。
スーパーサイキックスルー	ダメージ補正値を増加しました。
スーパーサイキックスルー (EX 版)	ダメージ補正値を増加しました。

椎拳崇

変更箇所	調整内容
遠距離弱パンチ	攻撃判定を前方に拡大しました。

遠距離弱キック	攻撃持続時間を 1F 長くしました。
屈み弱パンチ	攻撃判定を前方に拡大しました。
屈み弱キック	攻撃判定を前方に拡大しました。 胴体部のやられ判定を下方向に縮小しました。 虎撲手、後旋腿へのキャンセルをできないように変更しました。
虎撲手	攻撃発生時間を 2F 遅くしました。 全体硬直時間を 2F 長くしました。
後旋腿	ヒット・ガード時のヒットバックを短くしました。
龍連牙・天龍 (EX 版)	3 ヒット目の攻撃判定を上方向に拡大しました。

鎮元齋

変更箇所	調整内容
ラッシュ	ヒット・ガード時のヒットバックを短くしました。
屈み弱キック	胴体部のやられ判定を下方向に縮小しました。
烏龍絞柱	全体硬直時間を 18F 短くしました。 ガード時のヒットバックを長くしました。 ダウン追い討ちを可能にしました。
月牙跳撃 (強版)	ダメージ値を「70」→「90」に増加しました。
回転的空突拳 (強版)	全体硬直時間を 3F 短くしました。
飲酒 (EX 版)	成立時に増加する酒カウンター値を「2+1」→「2+2」に増加しました。

ザナドゥ

変更箇所	調整内容
ザ・プレジャー	成立時の全体硬直時間を 22F 短くしました。
ザ・プレジャー (EX 版)	成立時の全体硬直時間を 11F 短くしました。
ザ・サロウ (EX 版)	ヒット時の全体硬直時間を 10F 短くしました。 ダメージ値を「20+20+20+20+20+60」 →「15+15+15+15+15+50」に減少しました。 ヒット時の相手の挙動を変更しました。
ザ・レイジ	ガード硬直時間を 6F 短くしました。

ザ・ディストレス	ヒット時の相手の挙動を変更しました。
ザ・ディストレス (MAX 版)	ヒット時の相手の挙動を変更しました。

チャン・コーハン

変更箇所	調整内容
小・中ジャンプ弱パンチ	攻撃持続時間を 7F 短くしました。
通常・大ジャンプ弱パンチ	攻撃持続時間を 5F 短くしました。
ひき逃げ	全体硬直時間を 4F 短くしました。
鉄球大回転 (EX 版)	相手を引き寄せた際に、攻撃発生が遅くなっていた不具合を修正しました。 ヒット時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
近距離弱パンチ	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。
屈み弱パンチ	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。
屈み弱キック	胴体部のやられ判定を下方向に縮小しました。
ジャンプ強パンチ	攻撃発生時間を 1F 遅くしました。 下方向の攻撃判定を縮小しました。
竜巻疾風斬 (ラッシュ版)	5・7 ヒット目の攻撃判定を拡大しました。
竜巻疾風斬 (EX 版)	垂直方向に飛び上がるように変更しました。 ダメージ値を「175」→「168」に減少しました。

K'

変更箇所	調整内容
ダッシュ	移動速度を速くしました。
ジャンプふっとばし	攻撃発生時間を 4F 遅くしました。

ニーアサルト	攻撃発生時間を 2F 遅くしました。 全体硬直時間を 2F 長くしました。
アイントリガー	ダメージ値を「50」→「40」に減少しました。
アイントリガー (EX 版)	全体硬直時間を 4F 長くしました。 ダメージ値を「60」→「50」に減少しました。
セカンドシェル	ダメージ補正値を増加しました。
セカンドシェル (EX 派生版)	ガード硬直時間を 6F 短くしました。 ダメージ補正値を増加しました。
ミニッツスパイク (EX 版)	ダメージ値を「90」→「80」に減少しました。
空中ミニッツスパイク (EX 版)	ダメージ値を「150」→「120」に減少しました。

クーラ・ダイヤモンド

変更箇所	調整内容
遠距離強パンチ	攻撃発生時間を 2F 遅くしました。 上方向の攻撃判定を縮小しました。 全体硬直時間を 2F 長くしました。
ダイヤモンドブレス (弱版)	全体硬直時間を 5F 短くしました。 追撃制限時間を 6F 短くしました。
レイ・スピン (スタンド)	全体硬直時間を 6F 長くしました。
クロウバイツ (ラッシュ版)	着地アクション中に無敵時間が存在していた不具合を修正しました。
クロウバイツ (弱版)	着地硬直を 3F 長くしました。

マキシマ

変更箇所	調整内容
近距離強パンチ	ガードポイントを追加しました。
近距離強キック	攻撃発生時間を 2F 早くしました。 全体硬直時間を 2F 短くしました。

屈み弱パンチ	立ち弱キック、屈み弱キックへキャンセル可能にしました。
ダイナマイトドロップ	成立時の相手の挙動を変更しました。
ドロップボム	全体硬直時間を 16F 短くしました。
M4 型 ベイパーキャノン	ガード硬直時間を 4F 長くしました。
ダブルベイパーキャノン	弾消し判定を追加しました。
ダブルベイパーキャノン (MAX 版)	弾消し判定を追加しました。
M24 型アトミックレーザー (MAX 版)	攻撃発生時間を 2F 早くしました。 全体硬直時間を 2F 短くしました。

ギース・ハワード

変更箇所	調整内容
下段当身投げ	成立後ダウン中の相手に対して追撃できるように変更しました。
下段当身投げ (EX 版)	成立後ダウン中の相手に対して追撃できるように変更しました。
雷轟烈風拳	攻撃判定を上方向に拡大しました。
雷轟烈風拳 (MAX 版)	攻撃判定を上方向に拡大しました。

ビリー・カーン

変更箇所	調整内容
小・中ジャンプ強パンチ	攻撃発生時間を 2F 遅くしました。 3 ~ 8F 目の腕部にやられ判定を追加しました。
通常・大ジャンプ強パンチ	攻撃発生時間を遅くしました。 4 ~ 8F 目の腕部にやられ判定を追加しました。
強襲飛翔棍 (EX 版)	着地時の頭部にやられ判定を追加しました。

ハイン

変更箇所	調整内容
遠距離弱パンチ	攻撃判定を前方に拡大しました。 腕部のやられ判定を下方向に縮小し、上方向に拡大しました。 全体硬直時間を 3F 短くしました。
遠距離弱キック	上方向の攻撃判定を縮小し、前方に拡大しました。 脚部のやられ判定を前方に拡大しました。
遠距離強キック	攻撃判定を前方に拡大しました。
屈み弱パンチ	全体硬直時間を 3F 短くしました。
屈み弱キック	胴体部のやられ判定を下方向に縮小しました。
ジャンプ強パンチ	上方向の攻撃判定を縮小し、下方向に拡大しました。 腕部のやられ判定を横方向に縮小し、下方向に拡大しました。
ジャンプふっとばし攻撃	上方向の攻撃判定を縮小し、下方向に拡大しました。 やられ判定を上方向に拡大しました。
ポーン（弱版）	攻撃発生時間を 2F 早くしました。

キング

変更箇所	調整内容
ダッシュ	移動速度を速くしました。
遠距離弱パンチ	スーパーキャンセルを可能にしました。
遠距離強パンチ	スーパーキャンセルを可能にしました。
遠距離強キック	攻撃判定を前方と上方向に拡大しました。 スーパーキャンセルを可能にしました。
屈み弱パンチ	攻撃判定を前方に拡大しました。
屈み弱キック	スーパーキャンセルを可能にしました。
ホールドラッシュ	全体硬直時間を 7F 短くしました。
フックバスター	全体硬直時間を 13F 短くしました。
ベノムストライク（強版）	弾速を速くしました。
トルネードキック（強版）	ガード時のヒットバックを短くしました。

不知火 舞

変更箇所	調整内容
近距離弱キック	攻撃発生時間を 1F 早くしました。 攻撃判定を前方に拡大しました。 全体硬直時間を 1F 短くしました。
屈み弱キック	胴体部のやられ判定を下方向に縮小しました。
夢桜	小・中ジャンプからでも成立するように変更しました。
超必殺忍蜂	ダメージ値を「40+ (25×6)」→「40+ (27×6)」に増加しました。 アドバンスドキャンセル、クライマックスキャンセルの先行入力受付時間を 8F 増加しました。
空中超必殺忍蜂	ダメージ値を「25×8」→「27×8」に増加しました。 アドバンスドキャンセル、クライマックスキャンセルを可能にしました。
超必殺忍蜂 (MAX 版)	ダメージ値を「40+40+40+ (25×10)」 →「40+40+40+ (28×10)」に増加しました。
空中超必殺忍蜂 (MAX 版)	ダメージ値を「25×13」→「30×13」に増加しました。 アドバンスドキャンセル、クライマックスキャンセルを可能にしました。

アリス

変更箇所	調整内容
ダッシュ	移動速度を速くしました。
ふっとばし攻撃	全体硬直時間を 5F 長くしました。
ガーネットスピン	攻撃発生時間を 3F 遅くしました。 全体硬直時間を 3F 長くしました。
タイガークラック	ヒットしなかった場合、着地アクションの途中が空中扱いになっていた不具合を修正しました。
タイガークラック (EX 版)	ヒットしなかった場合、着地アクションの途中が空中扱いになっていた不具合を修正しました。

ナコルル

変更箇所	調整内容
ダッシュ	移動速度を速くしました。
近距離強パンチ	攻撃判定を前方と上方向に拡大しました。 やられ判定を上方向に拡大しました。
レラ ムツベ (弱版)	攻撃発生時間を 2F 早くしました。 攻撃判定を下方向に拡大しました。 着地硬直を 4F 長くしました。
レラ ムツベ (強版)	攻撃判定を下方向に拡大しました。 着地硬直を 7F 長くしました。 無敵時間を 2F 増加しました。
レラ ムツベ (EX 版)	攻撃判定を下方向に拡大しました。
アンヌ ムツベ (ラッシュ版)	下段判定に変更しました。
アンヌ ムツベ (弱版)	ヒット時の全体硬直時間を 2F 短くしました。
アンヌ ムツベ派生	ヒット時の相手の挙動を変更しました。
ママハハにつかまる	無敵時間を削除しました。 鷹につかまるまでにダメージを受けた場合、カウンターヒット扱いになるように変更しました。
カント・カムイ・ムツベ	攻撃発生までの移動距離を短くしました。

ラブ・ハート

変更箇所	調整内容
ダッシュ	移動速度を速くしました。
遠距離強キック	全体硬直時間を 4F 短くしました。
ジャンプ強パンチ	攻撃発生時間を 1F 早くしました。 攻撃持続時間を 1F 長くしました。
ジャンプ強キック	攻撃判定を下方向に拡大しました。 脚部のやられ判定を下方向に縮小し、上方向に拡大しました。

ムイムイ

変更箇所	調整内容
ダッシュ	移動速度を速くしました。
屈み弱キック	胴体部のやられ判定を下方向に縮小しました。
脳天砕	攻撃発生時間を 2F 遅くしました。
飛炎投げ	成立後の相手との距離を短くしました。
銅鑼龍突 (EX 版)	ダメージ補正值を増加しました。

ラモン

変更箇所	調整内容
遠距離弱パンチ	攻撃発生時間を 1F 早くしました。 攻撃持続時間を 1F 長くしました。 全体硬直時間を 2F 長くしました。
近距離弱キック	全体硬直時間を 4F 短くしました。
近距離強パンチ	攻撃発生時間を 1F 早くしました。 攻撃時に前進するように変更しました。
遠距離強キック	根元の攻撃判定を下方向に拡大しました。
ヘッドバット	攻撃発生時間を 2F 遅くしました。 全体硬直時間を 3F 長くしました。
ローリングソバット (強版)	攻撃発生時間を 3F 遅くしました。 全体硬直時間を 3F 長くしました。
エル・ディアブロ・アマリロ・ラモン・ポランド	ヒット・ガードしなかった場合の着地アクションの途中が空中扱いになっていた不具合を修正しました。

アンヘル

変更箇所	調整内容
小・中ジャンプ	押し合い判定を下方向に拡大しました。
屈み弱キック	やられ判定を下方向に縮小しました。
ヘビーニーアタック	コマンド入力受付を緩和しました。(下要素 ( or  or ) に修正)

マッドマーダー	ダメージ補正値を増加しました。
マッドマーダー (EX 版)	ダメージ補正値を増加しました。
アンチェイン・ヒール	攻撃発生時間を 3F 遅くしました。 全体硬直時間を 3F 長くしました。
フィニッシュ・ラリアット	ヒット・ガード時のヒットバックを短くしました。

キング・オブ・ダイナソー

変更箇所	調整内容
レックスヘッド	攻撃発生時間を 2F 遅くしました。 全体硬直時間を 2F 長くしました。
アンキロハンマー・ブレーキ	入力受付時間を 4F 長くしました。 コマンド入力受付優先度を一番高くなるように変更しました。
ティラモサドレッド カルノガオー	攻撃発生時間を 4F 早くしました。 全体硬直時間を 21F 短くしました。

シュンエイ

変更箇所	調整内容
遠距離強キック	全体硬直時間を 6F 長くしました。
屈み弱キック	スカイアックスへのキャンセルをできないように変更しました。
ジャンプ強キック	後方の攻撃判定を縮小しました。
スカイアックス	キャンセル受付猶予時間を 3F 短くしました。
スカイアックス (キャンセル版)	ダメージ値を「45」→「35」に減少しました。 キャンセル受付猶予時間を 3F 短くしました。
ライジングイフリート (EX 版)	2 ヒット目のダメージ値を「70」→「60」に減少しました。
ブラウウィング (弱版)	ガード硬直時間を 2F 短くしました。
スカーレットファントム (弱版)	ヒット時の相手の挙動を変更しました。
スカーレットファントム (強版)	攻撃時の移動距離を長くしました。
スペクターエクステンション	全体硬直時間を 6F 長くしました。 ガード時のヒットバックを長くしました。

ガイアニックバースト	攻撃判定を上方向に拡大しました。
------------	------------------

タン・フー・ルー

変更箇所	調整内容
屈み強キック	全体硬直時間を 14F 短くしました。
ジャンプ弱パンチ	ヒット・ガードせずに旋風拳へキャンセル可能だった不具合を修正しました。
ジャンプ強キック	1 ヒット目の攻撃判定を前方に拡大しました。 2 ヒット目の攻撃発生時間を 2F 早くしました。
大撃放	無敵時間を 2F 増加しました。 攻撃持続終了まで投げ無敵に変更しました。
大撃放 (MAX 版)	攻撃発生時間を 2F 早くしました。 全体硬直時間を 2F 短くしました。

明天君

変更箇所	調整内容
烈千脚 (強版)	移動距離を長くしました。

ネルソン

変更箇所	調整内容
屈み弱キック	上方向の攻撃判定を縮小しました。 腕部のやられ判定を横方向に縮小しました。
首だ	攻撃発生時間を 1F 遅くしました。 全体硬直時間を 1F 長くしました。
倒れるまで打つ (EX 版)	ダメージ補正値を増加しました。

サリナ

変更箇所	調整内容
ダッシュ	移動速度を速くしました。
遠距離弱キック	攻撃判定を前方に拡大しました。 やられ判定を下方向に拡大しました。
ジャンプ弱キック	上方向の攻撃判定を縮小し、下方向に拡大しました。
ジャンプ強キック	攻撃持続時間を 1F 長くしました
ペダングルプーニング (EX 版)	ダメージ補正値を増加しました。
グローイングフラワー (弱版)	全体硬直時間を 7F 短くしました。

バンデラス・ハットリ

変更箇所	調整内容
屈み弱パンチ	攻撃判定を前方に拡大しました。
遠距離強キック	攻撃持続時間を 1F 長くしました。
ジャンプふっとばし	攻撃判定を下方向に拡大しました。 やられ判定を下方向に拡大しました。
カブトワリ	攻撃発生時間を 2F 遅くしました。 全体硬直時間を 2F 長くしました。
カワリミ	ヒット時の相手の挙動を変更しました。 成立時の着地硬直を 11F 短くしました。
シノビアシ	動作後半をキャンセルしてカワリミ、シャイニングニンジャアーツ、 テングノトビキリを出せるようにしました。 動作後半をキャンセルして出したイグアスオトシは、ダッシュ中に 成立したものと同じになるようにしました。 動作後半をキャンセルしてイグアスオトシ (EX 版) を出せないよ うにしました。

シルヴィ・ポーラ・ポーラ

変更箇所	調整内容
ダッシュ	移動速度を速くしました。
遠距離強キック	攻撃時に前進するように変更しました。
屈み弱キック	胴体部のやられ判定を後方に縮小しました。
ギロタン	攻撃発生時間を 2F 遅くしました。 全体硬直時間を 2F 長くしました。

ククリ

変更箇所	調整内容
近距離強パンチ	1 ヒット目の攻撃判定を上方向に、2 ヒット目の攻撃判定を前方に拡大しました。 全体硬直時間を 9F 短くしました。
遠距離強キック	攻撃発生時間を 3F 早くしました。 全体硬直時間を 8F 短くしました。
屈み弱キック	攻撃判定を前方に拡大しました。
幻影砂塵	上方向のやられ判定を縮小しました。

ミアン

変更箇所	調整内容
ダッシュ	移動速度を速くしました。
バックステップ	出始めから空中扱いになるように修正しました。
遠距離弱パンチ	全体硬直時間を 1F 短くしました。
桜花蹴 (キャンセル版)	全体硬直時間を 13F 短くしました。
飛踊掌 (弱版)	ガード硬直時間を 2F 長くしました。

アントノフ

変更箇所	調整内容
プレジデントビンタ	攻撃発生時間を 2F 早くしました。 全体硬直時間を 2F 短くしました。 攻撃発生前に必殺技などをキャンセルして出せないようにしました。
ベ어링ウェーブ (弱版)	攻撃持続終了までにダメージを受けた場合、カウンターヒット扱いになるように変更しました。
ベ어링ウェーブ (EX 版)	攻撃持続終了までにダメージを受けた場合、カウンターヒット扱いになるように変更しました。
ツングースカボンバー	空中ヒット時の相手の挙動を変更しました。
ツングースカボンバー (MAX 版)	空中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
近距離強パンチ	攻撃発生時間を 2F 遅くしました。 全体硬直時間を 1F 短くしました。
遠距離強パンチ	キャンセル受付猶予時間を 4F 長くしました。
ストレイスカフォールド	ダメージ補正値を増加しました。
ストレイスカフォールド (EX 版)	ダメージ補正値を増加しました。

ウィップ

変更箇所	調整内容
遠距離強パンチ	全体硬直時間を 5F 短くしました。
遠距離強キック	攻撃発生時間を 2F 早くしました。 全体硬直時間を 2F 短くしました。 攻撃判定を上方向に縮小し、下方向に拡大しました。
屈み強パンチ	攻撃発生時間を 2F 早くしました。 全体硬直時間を 2F 短くしました。
ストリングス・ショット・タイプ D"コード:アメ"	全体硬直時間を 7F 短くしました。

フック・ショット "コード:旋"	着地までにダメージを受けた場合、カウンターヒット扱いになるように変更しました。
フック・ショット "コード:旋" (EX 版)	着地までにダメージを受けた場合、カウンターヒット扱いになるように変更しました。
クレセント・スワッター "コード:FS"	全体硬直時間を 4F 短くしました。

山崎 竜二

変更箇所	調整内容
ブツ刺し	攻撃発生時間を 2F 遅くしました。 全体硬直時間を 2F 長くしました。
蛇使い (弱パンチ)	攻撃持続時間を 1F 長くしました。 攻撃判定を前方に拡大しました。 やられ判定を前方に拡大しました。
蛇使い (弱キック)	全体硬直時間を 3F 長くしました。
倍返し (弱パンチ)	成立時の全体硬直時間を 11F 短くしました。
爆弾パチキ (EX 版)	成立時の全体硬直時間を 55F 短くしました。
ギロチン	打撃に対する無敵時間を 2F 増加しました。 1 ~ 9F 目を投げ無敵に変更しました。
ギロチン (MAX 版)	打撃に対する無敵時間を 1F 増加しました。

ヴァネッサ

変更箇所	調整内容
屈み弱キック	上方向の攻撃判定を縮小しました。
小・中ジャンプ弱パンチ	攻撃発生時間を 1F 早くしました。
遠距離強キック	1 ヒット目の攻撃判定を前方に拡大しました。 1 ヒット目の横方向のやられ判定を縮小しました。 2 ヒット目の攻撃判定を前方に拡大しました。
屈み強キック	攻撃発生時間を 1F 早くしました。 全体硬直時間を 1F 短くしました。

ジャンプ強キック	攻撃判定を前方に拡大しました。
ふっとばし攻撃	全体硬直時間を 7F 短くしました。
ジャンプふっとばし攻撃	攻撃発生時間を 1F 早くしました。
ワンツーパンチャー	1 ヒット目の攻撃発生時間を 2F 遅くしました。
スライディングパンチャー	全体硬直時間を 7F 短くしました。
ダッシュパンチャー (弱版)	攻撃持続時間を 3F 長くしました。 全体硬直時間を 3F 短くしました。
ダッシュパンチャー (強版)	攻撃持続時間を 3F 長くしました。 追撃制限を設けました。
パンチャーアッパー (パンチャービジョン・前方派生)	攻撃発生時間を 1F 早くしました。 全体硬直時間を 1F 短くしました。
チャンピオンパンチャー	成立制限距離を緩和しました。
チャンピオンパンチャー (MAX 版)	成立制限距離を緩和しました。 攻撃判定を前方に拡大しました。
クレイジーパンチャー (MAX 版)	1 ～ 5F 目までを打撃無敵、1 ～ 3F 目を投げ無敵に変更しました。

ロック・ワード

変更箇所	調整内容
	空中ダメージからの復帰時の押し合い判定を変更しました。
エルボースパイク	ヒット・ガード時のヒットバックを短くしました。
アークキック	攻撃発生時間を 2F 遅くしました。 全体硬直時間を 2F 長くしました。
ハードエッジ (強版)	1 ヒット目のガード硬直時間を 6F 長くしました。
ハードエッジ (EX 版)	攻撃判定を前方に拡大しました。 1 ヒット目のガード硬直時間を 6F 長くしました。
烈風拳 (EX 版)	攻撃判定を前方に拡大しました。 弾打消し判定を前方に拡大しました。
クラックカウンター	成立時の攻撃をガード不能判定に変更しました。

真空投げ	ダメージ補正値を増加しました。
真空投げ (EX 版)	ダメージ補正値を増加しました。
シャインナックル (MAX 版)	2 ヒット目攻撃アクション時に、相手の位置を追跡して移動するように変更しました。

オズワルド

変更箇所	調整内容
バックステップ	移動距離を長くしました。
遠距離弱パンチ	全体硬直時間を 4F 短くしました。
遠距離強パンチ	攻撃発生時間を 2F 早くしました。 攻撃判定を下方向に縮小し、上方向に拡大しました。
屈み弱キック	やられ判定を下方向に縮小しました。
ジャンプ強パンチ	攻撃判定を前方に拡大しました。
K	K 成立時のヒットストップ中にコマンド入力 completed 相手の行動は、暗転明けに成立時の位置関係を参照して行われるように変更しました。
K (EX 版)	K (EX 版) 成立時のヒットストップ中にコマンド入力 completed 相手の行動は、暗転明けに成立時の位置関係を参照して行われるように変更しました。
♥	弾反射可能に変更しました。
♣ (EX 版)	無敵時間を削除しました。

ハイデルン

変更箇所	調整内容
屈み強キック	全体硬直時間を 5F 長くしました。 脚部のやられ判定持続時間を 2F 長くしました。 キャンセル受付猶予時間を 5F 短くしました。
小・中ジャンプ強キック	横方向の攻撃判定を縮小しました。 やられ判定を前方と下方向に拡大しました。
通常・大ジャンプ強キック	横方向の攻撃判定を縮小しました。 やられ判定を前方と下方向に拡大しました。

ジャンプふっとばし攻撃	攻撃発生時間を 2F 遅くしました。 やられ判定を前方と下方向に拡大しました。
リードベルチャー	成立後に相手が起き上がるまでの時間を 12F 早くしました。
シューターナルナゲール	攻撃発生時間を 2F 遅くしました。 全体硬直時間を 2F 長くしました。
クロスカッター (弱版)	全体硬直時間を 3F 長くしました。 1～4F 目の上方向の攻撃判定を縮小しました。
クロスカッター (強版)	全体硬直時間を 3F 長くしました。 1～4F 目の上方向の攻撃判定を縮小しました。 弾速を遅くしました。
クロスカッター (EX 版)	ガード時の相手のヒットストップを 2F 短くしました。
ムーンスラッシャー	ガード時のヒットバックを短くしました。
ムーンスラッシャー (EX 版)	攻撃持続終了後の頭部にやられ判定を追加しました。 ヒットしなかった場合の全体硬直時間を 8F 長くしました。
アサルトセイバー (EX 版)	ガード時の全体硬直時間を 5F 長くしました。
スティンガー (EX 版)	ダメージ補正値を増加しました。
ハイデルンエンド (MAX 版)	ダメージ値を「100」→「90」に減少しました。
ハイデルンスラッシュ	ガード時の相手のヒットストップを 2F 短くしました。
ハイデルンスラッシュ (MAX 版)	ガード時の相手のヒットストップを 2F 短くしました。
ゲイボルグ	屈み状態の相手にヒットしないように変更しました。

ナジユド

変更箇所	調整内容
小・中ジャンプ	押し合い判定を下方向に拡大しました。
遠距離強キック	全体硬直時間を 4F 短くしました。
穢れなきセイフ①(弱版)	横方向の攻撃判定を縮小しました。
穢れなきセイフ①(強版)	横方向の攻撃判定を縮小しました。
穢れなきセイフ③	ダメージ補正値を増加しました。

果て知れぬアイカーブ	Lv2 のガード硬直差を「-5F」→「-10F」に変更しました。 Lv3 のガード硬直差を「-3F」→「-6F」に変更しました。 Lv4 のガード硬直差を「-3F」→「-6F」に変更しました。 追撃制限を設けました。 ダメージ補正値を増加しました。
------------	--

ブルー・マリー

変更箇所	調整内容
ダッシュ	移動速度を速くしました。
小ジャンプ	下方向の押し合い判定を縮小しました。
屈み弱キック	胴体部のやられ判定を下方向に縮小しました。
通常・大ジャンプ強キック	攻撃持続時間を 1F 長くしました。 攻撃判定を上方向に縮小し、下方向に拡大しました。
小・中ジャンプ強キック	攻撃判定を上方向に縮小し、下方向に拡大しました。
ストレートスライサー (弱版)	全体硬直時間を 2F 短くしました。
バーチカルアロー (弱版)	攻撃発生時間を 1F 早くしました。 全体硬直時間を 1F 短くしました。
バーチカルアロー (強版)	攻撃発生時間を 3F 早くしました。 全体硬直時間を 3F 短くしました。
リアルカウンター	無敵時間を 5F 増加しました。