

THE KING OF FIGHTERS XIV パッチ Ver.3.00  
キャラクター周り 不具合修正について

▶全体

- ・タメコマンドのタメ入力完了後にタメ方向とは関係のない方向へキーを入力し、一定時間内に再度タメ方向へキーを入力した場合にタメ入力完了が継続していた不具合を修正しました。
- ・ガードを開始してから相手の攻撃をガードするまでの間、投げが成立しないように変更しました。
- ・緊急回避、ガードキャンセル緊急回避の硬直時間、移動距離を全キャラクター共通にしました。
- ・一部の弾に対してガードポイントによるガードが成立した場合のヒットストップ時間を変更しました。
- ・スタン状態で吹き飛んでいる相手の押し合い係数を変更しました。

▶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	移動開始を早くしました。 移動距離を短くしました。 やられ判定を変更しました。 押し合い判定を変更しました。
近距離弱パンチ	ヒット・ガードせずに、ラッシュへ派生可能だった不具合を修正しました。
遠距離強キック	攻撃判定を縮小しました。 やられ判定を拡大しました。
外式・奈落落とし	ヒット硬直時間を短くしました。
R.E.D. Kick	全体硬直時間を短くしました。
百拾四式・荒咬み	ガードポイントを縮小しました。 ガードポイント持続時間を短くしました。
外式・砌穿ち	下段判定に変更しました。
百拾五式・毒咬み	ガードポイントを縮小しました。
裏百八式・大蛇薙	ダメージ値を減少しました。
裏百八式・大蛇薙 (MAX 版)	ダメージ値を増加しました。
百八拾式式	ダメージ値を増加しました。

## 二階堂 紅丸

変更箇所	調整内容
遠距離強キック	攻撃発生時間を遅くしました。 攻撃判定を縮小しました。 やられ判定を拡大しました。 全体硬直時間を長くしました。
ジャンプ強キック	やられ判定を拡大しました。
居合い蹴り	追撃制限を設けました。
居合い蹴り (EX 版)	追撃制限を設けました。
稻妻三段蹴り (EX 版)	ダメージ値を減少しました。 追撃可能時間を短くしました。
雷鞠拳 (弱版)	攻撃持続時間を短くしました。 スーパーキャンセル受付時間を短くしました。
雷鞠拳 (強版)	スーパーキャンセル受付時間を短くしました。
雷鞠拳 (EX 版)	ダメージ補正值を増加しました。
雷光拳 (弱版)	やられ判定を縮小しました。
雷波鞠皇拳	無敵時間を増加しました。

## 大門 五郎

変更箇所	調整内容
バックステップ	着地硬直時間を長くしました。
遠距離弱キック	攻撃発生時間を遅くしました。 攻撃持続時間を短くしました。
地雷震	前方・後方緊急回避にヒットするように変更しました。
切り株返し	やられ判定を変更しました。
雲掴み投げ	攻撃持続時間を増加しました。
雲掴み投げ (EX 版)	攻撃持続時間を増加しました。 やられ判定を縮小しました。

## リョウ・サカザキ

変更箇所	調整内容
小・中ジャンプ	押し合い判定を変更しました。
遠距離弱キック	攻撃判定を拡大しました。 やられ判定を拡大しました。
屈み強パンチ	ヒット時の相手の拳動を変更しました。
ジャンプ弱キック	攻撃後の数フレームの間、やられ判定が正常ではなった不具合を修正しました。
小・中ジャンプ強パンチ	攻撃データが通常・大ジャンプ強パンチと同様になっていた不具合を修正しました。
ジャンプふっとばし攻撃	攻撃判定を拡大しました。
小・中ジャンプ ふっとばし攻撃	攻撃データが通常・大ジャンプふっとばし攻撃と同様になっていた不具合を修正しました。
虎煌拳	ダメージ値を増加しました。
虎煌拳 (EX版)	ダメージ値を増加しました。
虎咆 (EX版)	ダメージ値を増加しました。
龍虎乱舞 (MAX版)	最終ヒット時にクライマックスキャンセルを可能にしました。 最低保障ダメージ値を減少しました。
真・天地覇煌拳	特定のタイミングで空中扱いになっていた不具合を修正しました。

## ロバート・ガルシア

変更箇所	調整内容
ふっとばし攻撃	攻撃判定を拡大しました。 やられ判定を拡大しました。
龍牙 (弱版)	攻撃判定を縮小しました。
飛燕旋風脚 (弱版)	空中扱いになるまでの時間を遅くしました。
飛燕旋風脚 (強版)	ヒット時の相手の拳動を変更しました。

## ユリ・サカザキ

変更箇所	調整内容
バックステップ	着地硬直時間を長くしました。
屈み強パンチ	攻撃発生時間を遅くしました。 全体硬直時間を長くしました。
飛燕鳳凰脚	攻撃発生時間を遅くしました。
飛燕鳳凰脚 (MAX 版)	ヒット時の全体硬直時間を短くしました。

## テリー・ボガード

変更箇所	調整内容
通常・大ジャンプ	軌道を変更しました。 押し合い判定を変更しました。
ライジングアップ	攻撃判定を拡大しました。
バーンナックル (弱版)	全体硬直時間を長くしました。
クラックシート (EX 版)	ガードクラッシュ値を増加しました。
バスター・ウルフ	無敵時間を長くしました。

## アンディ・ボガード

変更箇所	調整内容
バックステップ	着地硬直時間を短くしました。
昇龍弾 (強版)	無敵時間を長くしました。
昇龍弾 (EX 版)	ヒット後に追撃できないように変更しました。
超破裂弾	ダメージ値を減少しました。
超破裂弾 (MAX 版)	ダメージ値を増加しました。

## ジヨー・東

変更箇所	調整内容
バックステップ	移動距離を短くしました。 着地硬直時間を短くしました。
膝地獄	全体硬直時間を短くしました。
ジョースペシャル 2	全体硬直時間を短くしました。
屈み弱キック	スーパーキャンセルを可能にしました。
爆スラゴールデンタイガー	移動距離を増加しました。 攻撃判定を拡大しました。 無敵時間を増加しました。
爆スラゴールデンタイガー (MAX 版)	移動距離を増加しました。 攻撃判定を拡大しました。 無敵時間を増加しました。
スクリューアッパー (MAX 版)	無敵時間を増加しました。
爆裂スクリュープレミアム	無敵時間を増加しました。

## レオナ・ハイデルン

変更箇所	調整内容
近距離強キック	相手の攻撃を受けた場合に、地上でダメージモーションをとるように変更しました。
ストライクアーチ	攻撃発生時間を遅くしました。
グランドセイバー (EX 版)	ガード硬直時間を短くしました。

## ラルフ・ジョーンズ

変更箇所	調整内容
バックステップ	移動開始を遅くしました。 着地硬直時間を短くしました。
ジャンプ	押し合い判定を変更しました。
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拳動を変更しました。

ジャンプ強パンチ	攻撃判定を拡大しました。
ジェットッパー	攻撃発生時間を早くしました。
ラルフキック	ダメージ値を増加しました。 着地硬直時間を短くしました。 スーパーキャンセルを可能にしました。
ラルフキック (EX 版)	ダメージ値を減少しました。 1~3ヒット目が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。
ガトリングアタック (弱版)	ヒット・ガード時のヒットバック距離を短くしました。
ガトリングアタック (EX 版)	弾に対する無敵時間を追加しました。 ダメージ値を減少しました。
馬乗りバルカンパンチ	無敵時間を増加しました。
馬乗りバルカンパンチ (MAX 版)	無敵時間を増加しました。
ギャラクティカファントム (MAX 版)	溜めレベル3、4の無敵時間を増加しました。
ラルフスーパーフランクス	無敵時間を増加しました。

## クラーク・スタイル

変更箇所	調整内容
バックステップ	移動開始を遅くしました。 着地硬直時間を短くしました。
遠距離弱キック	攻撃判定を拡大しました。 やられ判定を拡大しました。
フィッシュヤーマンバスター	全体硬直時間を短くしました。

## 八神庵

変更箇所	調整内容
肩風 (EX)	動作の出始めを特定のアクションでキャンセルできていた不具合を修正しました。
遠距離弱パンチ	全体硬直時間を長くしました。
遠距離強キック	攻撃判定を縮小しました。 やられ判定を拡大しました。 全体硬直時間を長くしました。
ジャンプふっとばし	やられ判定を拡大しました。
外式・百合折り	押し合い判定を拡大しました。
百式・鬼焼き	2ヒット目のスーパーキャンセルをできないように変更しました。
禁千式拾壹式・八稚女	クライマックスキャンセルの受付開始時間を遅くしました。
禁千式拾壹式・八稚女 (MAX版)	クライマックスキャンセルの受付開始時間を遅くしました。
裏千拾八式・八醜	アテナのサイコリフレクターやヴァネッサのパリングパンチャー(強版)で反射可能だった不具合を修正しました。
裏千拾八式・八醜 (MAX版)	アテナのサイコリフレクターやヴァネッサのパリングパンチャー(強版)で反射可能だった不具合を修正しました。

## マチュア

変更箇所	
近距離強キック	1ヒット目のスタン値を減少しました。 2ヒット目のダメージ値を減少しました。 2ヒット目のスタン値を増加しました。
屈み強パンチ	攻撃判定を縮小しました。 やられ判定を縮小しました。
小・中ジャンプ ふっとばし攻撃	攻撃データが通常・大ジャンプふっとばしと同様になっていた不具合を修正しました。

<b>バックラッシュ</b>	成立後の状態を変更しました。
<b>デスロウ</b>	ダメージ値を減少しました。
<b>デスロウ (EX 版)</b>	ダメージ値を増加しました。
<b>デスペア</b>	やられ判定拡大しました。

## バイス

変更箇所	調整内容
<b>小・中ジャンプ ふっとばし攻撃</b>	攻撃データが通常・大ジャンプ強パンチと同様になっていた不具合を修正しました。
<b>バックラッシュ</b>	成立後の状態を変更しました。
<b>スプラッシュ (EX 版)</b>	弾に対する無敵時間を追加しました。 成立時の全体硬直時間を短くしました。

## キム

変更箇所	
<b>バックステップ</b>	着地硬直時間を長くしました。
<b>遠距離強キック</b>	やられ判定を拡大しました。
<b>鳳凰脚 (MAX 版)</b>	無敵時間を増加しました。
<b>零式鳳凰脚</b>	無敵時間を増加しました。

## ガンイル

変更箇所	
<b>バックステップ</b>	移動距離を短くしました。
<b>後ろ蹴り</b>	ヒット硬直時間を長くしました。
<b>ダブルティッチャギ</b>	ダメージ値を増加しました。
<b>アップチャギ</b>	ダメージ値を増加しました。
<b>鳳凰脚</b>	無敵時間を増加しました。

## ルオン

変更箇所	調整内容
釘 (MAX 版)	最低保障ダメージ値を減少しました。

## 麻宮 アテナ

変更箇所	調整内容
遠距離強キック	やられ判定を拡大しました。
フェニックスボム・地上	ヒット・ガードしなかった際の着地硬直時間を増加しました。
フェニックスアロー(強版)	追撃可能時間を増加しました。
クリスタルシュート(MAX 版)	ダメージ値を増加しました。
シャイニングクリスタルビット(MAX 版)	無敵時間を減少しました。
アテナエクスプロージョン	攻撃判定を拡大しました。

## 椎拳崇

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。
屈み強キック	全体硬直時間を長くしました。
虎撲手(キャンセル版)	攻撃判定を拡大しました。
龍連牙・地龍	移動開始を早くしました。
穿弓腿	2ヒット目の攻撃判定を拡大しました。
穿弓腿(EX 版)	2ヒット目の攻撃判定を拡大しました。
神龍超球弾	全体硬直時間を長くしました。
神龍凄煌裂脚(ラッシュ版)	着地時にやられ判定がなかった不具合を修正しました。
神龍凄煌裂脚	無敵時間を増加しました。 攻撃判定を拡大しました。

神龍凄煌裂脚 (MAX 版)	無敵時間を増加しました。
絶招 千輪掌破	無敵時間を増加しました。

## 鎮元斎

変更箇所	調整内容
バックステップ	移動距離を短くしました。
遠距離弱パンチ	攻撃判定を拡大しました。
近距離弱キック	ダメージ値を増加しました。
屈み弱パンチ	攻撃判定を拡大しました。
崩撃	成立時に受身がとれないように変更しました。
月牙跳撃	飲酒 (EX 版) へのキャンセルをできないようにしました。
月牙跳撃 (EX 版)	飲酒・飲酒 (EX 版) へのキャンセルを可能にしました。
回転的空突拳	飲酒 (EX 版) へのキャンセルをできないようにしました。
回転的空突拳 (EX 版)	飲酒・飲酒 (EX 版) へのキャンセルを可能にしました。
騰空飛天砲	無敵時間を増加しました。 ダメージ値を増加しました。 ガード時のヒットバック距離を長くしました。
騰空飛天砲 (MAX 版)	ガード時のヒットバック距離を長くしました。
轟欄炎炮	ダメージ値を増加しました。

## ザナドウ

変更箇所	調整内容
バックステップ	着地硬直時間を長くしました。
小・中ジャンプ	押し合い判定を変更しました。
中ジャンプ	軌道を変更しました。
近距離強キック	1 ヒット目のスタン値を増加しました。 1 ヒット目のヒットバック距離を短くしました。 2 ヒット目のダメージ値を減少しました。 2 ヒット目のスタン値を減少しました。

ジャンプ弱パンチ	攻撃持続時間を長くしました。 やられ判定を拡大しました。
ダストシュート	成立後の状態を変更しました。
ザ・ラプチャー	やられ判定を縮小しました。
ザ・プレジャー (EX 版)	攻撃発生時間を早くしました。 全体硬直時間を短くしました。
ザ・サロウ (EX 版)	攻撃判定を拡大しました。 やられ判定を縮小しました。 全体硬直時間を短くしました。
ザ・ディストレス	ダメージ値を増加しました。
ザ・サティスファクション	無敵時間を増加しました。
ザ・サティスファクション (MAX 版)	無敵時間を増加しました。
ザ・ウィズダム	無敵時間を増加しました。

## チャン・コーハン

変更箇所	調整内容
バックステップ	着地硬直時間を長くしました。
遠距離強パンチ	前後の方向キー入力をしながら出した場合とそうではない場合とで、全体硬直時間が相違していた不具合を修正しました。
鉄球大回転 (回転を止める)	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。
大破壊投げ (EX 版)	ダメージ値を減少しました。
鉄球粉碎撃 (EX 版)	ガードポイントを拡大しました。
鉄球大暴走	やられ判定を縮小しました。 12 ヒット目のダメージを固定値に変更しました。
鉄球大轟殺	無敵時間を増加しました。

## チョイ・ボンゲ

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。 やられ判定を拡大しました。
頭乗刺し	全体硬直時間を短くしました。
強襲刺突 (EX 版)	攻撃発生時間を早くしました。
疾走狂人斬	無敵時間を増加しました。 ダメージ値を増加しました。
疾走狂人斬 (MAX 版)	無敵時間を増加しました。 最低保障ダメージ値を増加しました。
真!超絶竜巻真空斬 (MAX 版)	無敵時間を増加しました。 攻撃発生時間を早くしました。
真!超絶旋風飛猿刺突	弾に対する無敵時間を追加しました。

## K'

変更箇所	調整内容
バックステップ	着地硬直時間を短くしました。
遠距離強キック	攻撃判定を拡大しました。
セカンドナックル	ダメージ値を増加しました。 ヒット時の相手の挙動を変更しました。
クロウバイツ (強版)	2ヒット目のスーパーキャンセルをできないように変更しました。
ヒートドライブ (MAX 版)	無敵時間を増加しました。

## クーラ・ダイアモンド

変更箇所	調整内容
バックステップ	移動開始を遅くしました。
ワンインチ (キャンセル版)	空中にいるダメージ中の相手にヒットした場合、地上ダメージになっていた不具合を修正しました。
ダイアモンドブレス	アテナのサイコリフレクターやヴァネッサのパリングパンチャー (強版) で反射可能だった不具合を修正しました。

ダイアモンドブレス (EX 版)	アーティファクトやヴァネッサのパリングパンチャー(強版)で反射可能だった不具合を修正しました。
レイ・スピル (スタンド)	弾のヒット硬直時間を短くしました。
カウンターシェル	弾を反射した際にスーパー・キャンセルをして、ダイヤモンドエッジ(MAX 版)を出すことが出来た不具合を修正しました。
フローズンアリーナ	無敵時間を増加しました。
フローズンアリーナ (MAX 版)	無敵時間を増加しました。
ダイアモンドエッジ	無敵時間を増加しました。 やられ判定を拡大しました。
ダイアモンドエッジ (MAX 版)	やられ判定を拡大しました。
グレイシアリッジ	無敵時間を増加しました。 やられ判定を縮小しました。

## マキシマ

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。 着地硬直時間を長くしました。 押し合い・やられ判定を変更しました。
ジャンプ	軌道を変更しました。 滞空時間を短くしました。
遠距離弱キック	やられ判定を縮小しました。
遠距離強キック	ガードポイントが下段攻撃と弾とでは成立しなかった不具合を修正しました。
マキシマプレス(弱版)	やられ判定を拡大しました。
マキシマプレス(追加)	全体硬直時間を短くしました。 追加攻撃をしなかった場合、一部のキャラクターがダメージ動作終了後に画面端へ到達しなかった不具合を修正しました。
マキシマプレス (追加・EX 版)	全体硬直時間を短くしました。 追加攻撃をしなかった場合、一部のキャラクターがダメージ動作終了後に画面端へ到達しなかった不具合を修正しました。

<b>ダブルベイパー・キャノン (MAX 版)</b>	無敵時間を増加しました。 ダメージ値を増加しました。
<b>M24 型アトミックレーザー</b>	全体硬直時間を短くしました。
<b>M24 型アトミックレーザー (EX 版)</b>	全体硬直時間を短くしました。
<b>MX-III型 CIWS ランチャー</b>	無敵時間を増加しました。

## ギース・ハワード

変更箇所	調整内容
<b>屈み強キック</b>	攻撃発生時間を探しました。 攻撃判定を拡大しました。 全体硬直時間を短くしました。
<b>烈風拳 (強版)</b>	1ヒット目の弾打消し持続時間を長くしました。
<b>烈風拳 (EX 版)</b>	1ヒット目の弾打消し持続時間を長くしました。
<b>上段当身投げ</b>	一部の特殊技に対して成立しなかった不具合を修正しました。 当身投げ判定を拡大しました。
<b>上段当身投げ (EX 版)</b>	一部の特殊技に対して成立しなかった不具合を修正しました。 当身投げ判定を拡大しました。
<b>中段当身投げ</b>	一部の特殊技に対して成立していた不具合を修正しました。 当身投げ判定を拡大しました。

## ビリー・カーン

変更箇所	調整内容
<b>遠距離強パンチ</b>	攻撃判定を縮小しました。
<b>屈み強キック</b>	スーパー・キャンセルを可能にしました。
<b>直下打ち</b>	ヒット硬直時間を長くしました。
<b>棒高跳び蹴り</b>	ガード時のヒットバック距離を短くしました。
<b>紅蓮殺棍 (MAX 版)</b>	ダメージ値を減少しました。 ダメージ補正值を増加しました。

## ハイン

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	移動距離を長くしました。 着地硬直時間を長くしました。
近距離強パンチ	攻撃発生時間を探しました。 全体硬直時間を短くしました。
近距離強キック	ダメージ値を増加しました。
スキュア	成立後の状態を変更しました。
ベヨネット	攻撃判定を拡大しました。 やられ判定を拡大しました。
ルーカ (弱版)	弾発生位置を変更しました。 攻撃判定を拡大しました。
ルーカ (強半)	弾発生位置を変更しました。
キャスリング (強版)	無敵時間を増加しました。
ローン (EX 版)	ヒット時の相手の挙動を変更しました。
クイーン	8 ヒット目に最低保障ダメージ値を設定しました。
ドミネーション	無敵時間を増加しました。

## キング

変更箇所	調整内容
遠距離弱キック	スーパーキャンセルを可能にしました。
トルネードキック (弱版)	攻撃判定を変更しました。
サイレントフラッシュ	2 ヒット目の攻撃持続時間を増加しました。
サイレントフラッシュ (MAX 版)	屈み状態の相手に対してヒットした場合、2 回ダメージが入っていた不具合を修正しました。
イリュージョンダンス	特定の条件でヒットした場合、正常に動作が終了しなかった不具合を修正しました。

## 不知火 舞

変更箇所	調整内容
ジャンプ弱パンチ	攻撃持続時間を短くしました。
花蝶扇	攻撃判定を縮小しました。
龍炎舞（強版）	1ヒット目の攻撃判定を拡大しました。
超必殺忍蜂	無敵時間を増加しました。
陽炎の舞（MAX版）	攻撃判定を拡大しました。 ダメージ値を増加しました。

## アリス

変更箇所	調整内容
バックステップ	移動開始を早くしました。 移動距離を長くしました。 着地硬直時間を長くしました。
通常・大ジャンプ	滞空時間を短くしました。
屈み強パンチ	やられ判定を縮小しました。
屈み強キック	攻撃判定を拡大しました。
ちゃぶ台返し	全体硬直時間を短くしました。
ガーネットスピinn (キャンセル版)	攻撃発生時間を早くしました。 全体硬直時間を短くしました。
タイガークラック（弱版）	やられ判定を変更しました。 無敵時間を増加しました。
タイガークラック（強版）	無敵時間を増加しました。
サウスタウン バリエーション（EX版）	ガードポイントが下段攻撃と弾とでは成立しなかった不具合を修正しました。
サウスタウン バリエーション スピン	ダイビングタックル（EX版）をキャンセルできないように変更しました。 追撃制限を設けました。
サウスタウンバリエーション スピnn（EX版）	追撃制限を設けました。
ダイビングタックル（EX版）	ヒット時に必殺技などでキャンセル可能にしました。

スペシャルウルフ コンビネーション (MAX 版)	全体硬直時間を短くしました。
フルセットアリス	無敵時間を増加しました。 攻撃判定を拡大しました。 移動距離を長くしました。

## 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。
アンヌ ムツベ (弱版)	全体硬直時間を長くしました。
アンヌ ムツベ (EX 版)	やられ判定を縮小しました。
レラ ムツベ (EX 版)	ダメージ値を増加しました。 全体硬直時間を長くしました。
イルスカ ヤトロ リムセ	無敵時間を減少しました。
カント カムイ ムツベ	無敵時間を増加しました。 攻撃判定を拡大しました。

## 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。
バックステップ	移動開始を遅くしました。
屈み弱パンチ	攻撃判定を拡大しました。 全体硬直時間を短くしました。
屈み強キック	攻撃判定を拡大しました。 やられ判定を拡大しました。
ジャンプふっとばし攻撃	やられ判定を縮小しました。
ライジングハート (弱版)	やられ判定を縮小しました。
ライジングハート (強版)	無敵時間を増加しました。

## ムイムイ

変更箇所	調整内容
通常ジャンプ	軌道を変更しました。
バックステップ	移動距離を長くしました。 着地時の押し合い判定を変更しました。
遠距離強パンチ	やられ判定を拡大しました。
遠距離強キック	移動距離を短くしました。
銅鑼龍突	成立時に受身がとれないように変更しました。
炎天豪龍波	ダメージ値を増加しました。
秘技・超龍波	ダメージ値を減少しました。
聖龍天命	無敵時間を増加しました。

## ラモン

変更箇所	調整内容
バックステップ	着地硬直時間を短くしました。 着地時のやられ判定を変更しました。
遠距離弱パンチ	全体硬直時間を短くしました。
屈み弱パンチ	全体硬直時間を短くしました。
ヘッドバット	攻撃発生時間を早くしました。 全体硬直時間を短くしました。
ヘッドバット (キャンセル版)	攻撃発生時間を早くしました。 全体硬直時間を短くしました。
フライングメイバー	全体硬直時間を短くしました。
フェイントステップ (弱版)	軌道を変更しました。 ヒット時の相手の拳動を変更しました。
サマーソルト	成立時に受身がとれないように変更しました。
タイガーネックチャンスリー	全体硬直時間を短くしました。
タイガーネックチャンスリー (EX 版)	全体硬直時間を短くしました。

フォースオブウィル (EX版)	投げ間合いを拡大しました。 やられ判定を縮小しました。
タイガースピン (ラッシュ・MAX版)	特定の条件で成立した場合、正常に動作しなかった不具合を修正しました。
ハイパーソニック・ラモン	無敵時間を増加しました。

## アンヘル

変更箇所	調整内容
ジャンプふっとばし攻撃	攻撃発生時間を早くしました。
マッドマーダー	追撃制限を削除しました。 成立時に受身がとれないように変更しました。
リアルレイヴ(MAX版)	無敵時間を増加しました。
アセンションタイム	無敵時間を増加しました。

## キング・オブ・ダイナソー

変更箇所	調整内容
バックステップ	移動距離を短くしました。 着地硬直時間を短くしました。 着地時のやられ判定を変更しました。
屈み強パンチ	攻撃判定を拡大しました。 やられ判定を拡大しました。
ジャンプふっとばし攻撃	攻撃持続時間を増加しました。
レックスヘッド	ガードポイントを削除しました。
アンキロハンマー(弱版)	ダメージ値を増加しました。
アンキロハンマー(強版)	ダメージ値を増加しました。
ゼツメツハリケーン(弱版)	投げ間合いを拡大しました。 やられ判定を拡大しました。
ゼツメツハリケーン(EX版)	投げ間合いを拡大しました。 やられ判定を拡大しました。

スーパーゼツメツ ハリケーン	投げ間合いを拡大しました。 やられ判定を拡大しました。
スーパーゼツメツ ハリケーン (MAX 版)	投げ間合いを拡大しました。 やられ判定を拡大しました。

## シュンエイ

変更箇所	調整内容
バックステップ	移動距離を短くしました。 着地硬直時間を短くしました。 着地時のやられ判定を変更しました。
遠距離強キック	攻撃判定を拡大しました。 スーパーキャンセルを可能にしました。
屈み弱パンチ	攻撃判定を拡大しました。
屈み弱キック	攻撃発生時間を探しました。 全体硬直時間を短くしました。
ふっとばし攻撃	やられ判定を拡大しました。 相手の攻撃を受けた場合に、地上でダメージモーションをとるように変更しました。
スカイアックス	攻撃判定を拡大しました。
アクアスピア	アテナのサイコリフレクターやヴァネッサのパリングパンチャー (強版) で反射可能だった不具合を修正しました。
アクアスピア (EX 版)	アテナのサイコリフレクターやヴァネッサのパリングパンチャー (強版) で反射可能だった不具合を修正しました。
ブラウニング	着地硬直時間を短くしました。
ライジングイフリート (EX 版)	ガード時のヒットバック距離を短くしました。
スラスター・ビジョン (EX 版)	やられ判定を縮小しました。
スペクター・エクステンション	無敵時間を増加しました。

## タン・フー・ルー

変更箇所	調整内容
近距離弱パンチ	全体硬直時間を短くしました。
遠距離弱パンチ	必殺技などでキャンセル可能にしました。 全体硬直時間を短くしました。
遠距離強パンチ	攻撃判定を拡大しました。 やられ判定を拡大しました。
屈み弱パンチ	全体硬直時間を短くしました。
屈み弱キック	全体硬直時間を短くしました。
ジャンプ弱パンチ	攻撃判定を拡大しました。
ジャンプ強キック	攻撃持続時間を長くしました。
ふっとばし攻撃	後方の腕でヒットした場合に、ダメージ補正值が正常ではなかった不具合を修正しました。
右降龍	全体硬直時間を短くしました。
撃放	スーパーキャンセルを可能にしました。
箭疾歩（弱版）	攻撃発生時間を早くしました。
烈千脚	全体硬直時間を短くしました。
烈千脚（EX版）	全体硬直時間を短くしました。
衝波	攻撃判定を拡大しました。 弾打消し判定を拡大しました。 弾打消し持続時間を長くしました。 アテナのサイコリフレクターやヴァネッサのパリングパンチャー（強版）で反射可能だった不具合を修正しました。
衝波（EX版）	攻撃判定を拡大しました。 弾打消し判定を拡大しました。 弾打消し持続時間を長くしました。 アテナのサイコリフレクターやヴァネッサのパリングパンチャー（強版）で反射可能だった不具合を修正しました。
旋風剛拳	弾打消し判定を追加しました。
旋風剛拳（MAX版）	移動速度を速くしました。 攻撃持続時間を増加しました。 弾打消し判定を追加しました。
極・鋼靈身	無敵時間を増加しました。 1ヒット目がヒットしなかった場合の3ヒット目に弾打消し判定を追加しました。

## 明天君

変更箇所	調整内容
バックステップ	移動開始を遅くしました。 着地硬直時間を短くしました。 着地時のやられ判定を変更しました。
枕投げ	やられ判定を拡大しました。
撃放 (EX 版)	ヒットしなかった場合の全体硬直時間を長くしました。 ガード時のヒットバック距離を短くしました。
大明天砲	無敵時間を増加しました。

## ネルソン

変更箇所	調整内容
近距離強キック	攻撃判定を拡大しました。 やられ判定を拡大しました。
屈み弱パンチ	攻撃判定を拡大しました。
屈み弱キック	全体硬直時間を短くしました。
小・中ジャンプ強パンチ	攻撃持続時間を増加しました。 ガードクラッシュ値を減少しました。
通常・大ジャンプ強パンチ	攻撃持続時間を増加しました。
ふっとばし攻撃	攻撃判定を拡大しました。
首だ	全体硬直時間を長くしました。
えぐりとる	攻撃判定を拡大しました。 キャンセル猶予時間を増加しました。
上だ	キャンセル猶予時間を増加しました。
下だ	キャンセル猶予時間を増加しました。
終わりだ	攻撃判定を拡大しました。
倒れるまで打つ	ダメージ値を増加しました。
渾身の拳	ダメージ値を減少しました。 攻撃判定を拡大しました。 全体硬直時間を長くしました。 ガード時のヒットバック距離を短くしました。

<b>渾身の拳 (MAX 版)</b>	全体硬直時間を長くしました。 ガード時のヒットバック距離を短くしました。
<b>勝利を掴む拳</b>	無敵時間を増加しました。

## サリナ

変更箇所	調整内容
<b>遠距離弱パンチ</b>	攻撃判定を拡大しました。 やられ判定を拡大しました。
<b>屈み弱パンチ</b>	攻撃発生時間を探しました。 全体硬直時間を短くしました。
<b>屈み弱キック</b>	やられ判定を拡大しました。
<b>ジャンプ弱パンチ</b>	攻撃判定を拡大しました。 やられ判定を拡大しました。
<b>ジャンプ強パンチ</b>	攻撃判定を拡大しました。 やられ判定を拡大しました。
<b>トリック・R</b>	全体硬直時間を長くしました。
<b>サリナトーン</b>	全体硬直時間を短くしました。
<b>ペダンクルプーニング</b>	投げ間合いを拡大しました。
<b>ペダンクルプーニング (EX 版)</b>	投げ間合いを拡大しました。
<b>スピニングペタル (弱版)</b>	無敵時間を増加しました。
<b>スピニングペタル (強版)</b>	無敵時間を増加しました。 1ヒット目の攻撃判定を拡大しました。 1ヒット目の攻撃持続時間を長くしました。
<b>ハリケンーンダンス</b>	無敵時間を増加しました。
<b>ハリケンーンダンス (MAX 版)</b>	無敵時間を増加しました。

## バンデラス

変更箇所	調整内容
屈み弱パンチ	全体硬直時間を短くしました。
屈み強パンチ	攻撃発生時間と全体硬直時間を短くしました。
ジャンプ強キック	攻撃判定を拡大しました。 やられ判定を拡大しました。
リバースイッポンンスロー	全体硬直時間を短くしました。
カブトワリ (キャンセル版)	攻撃判定を拡大しました。
シャイニング ニンジャアーツ (弱版)	押し合い判定を拡大しました。 攻撃判定を拡大しました。
シノビアシ (EX 版)	イグアスオトシ (EX 版) ヘキャンセルできなかった不具合を修正しました。
タタミガエシ	ヒットしなかった場合の全体硬直時間を長くしました。 アテナのサイコリフレクターやヴァネッサのパリングパンチャー (強版) で反射可能だった不具合を修正しました。
タタミガエシ (MAX 版)	ヒットしなかった場合の全体硬直時間を長くしました。 アテナのサイコリフレクターやヴァネッサのパリングパンチャー (強版) で反射可能だった不具合を修正しました。
カゲブンシン	無敵時間を増加しました。

## シルヴィ

変更箇所	調整内容
バックステップ	移動開始を遅くしました。 移動距離を長くしました。
遠距離強キック	攻撃発生時間を早くしました。 全体硬直時間を短くしました。
屈み弱キック	やられ判定を拡大しました。 全体硬直時間を短くしました。
屈み強パンチ	攻撃判定を拡大しました。 やられ判定を拡大しました。

屈み強キック	攻撃発生時間を早くしました。 攻撃判定を拡大しました。 全体硬直時間を短くしました。
ジャンプ強キック	攻撃判定を拡大しました。
ジャンプふっとばし攻撃	攻撃持続時間を長くしました。
ギロタン	攻撃発生時間を早くしました。 全体硬直時間を短くしました。
ギロタン (キャンセル)	攻撃判定を拡大しました。
ブーティブーティ (EX 版)	やられ判定を縮小しました。
カイテンコイル (EX 版)	無敵時間を増加しました。
ディスチャージン (EX 版)	ガードポイントが正常に機能していなかった不具合を修正しました。 攻撃判定を拡大しました。 弾打消し判定を拡大しました。
デンキカイジン	弾打消し発生時間を早くしました。 弾打消し判定を拡大しました。
デンキカイジン (EX 版)	弾打消し発生時間を早くしました。 弾打消し判定を拡大しました。
メチャハヤ リブート	無敵時間を増加しました。

## ククリ

変更箇所	調整内容
バックステップ	着地硬直を短くしました。 着地時のやられ判定を変更しました。
小・中ジャンプ	押し合い判定を変更しました。
近距離強パンチ	攻撃発生時間を早くしました。 攻撃判定を拡大しました。 全体硬直時間を短くしました。
屈み弱パンチ	全体硬直時間を短くしました。
屈み弱キック	全体硬直時間を短くしました。
ジャンプふっとばし攻撃	攻撃持続時間を長くしました。
払砂拳	移動距離を長くしました。

<b>抜根菜</b>	成立時に受身がとれないように変更しました。
<b>幻影砂塵</b>	アテナのサイコリフレクターやヴァネッサのパリングパンチャー（強版）で反射可能だった不具合を修正しました。
<b>幻影砂塵（EX 版）</b>	アテナのサイコリフレクターやヴァネッサのパリングパンチャー（強版）で反射可能だった不具合を修正しました。
<b>没砂翔撃（EX 班）</b>	無敵時間を増加しました。
<b>熱砂極風陣（MAX 版）</b>	ダメージ値を増加しました。
<b>極熱砂崩碎流</b>	無敵時間を増加しました。

## ミアン

変更箇所	調整内容
<b>バックステップ</b>	移動開始を早くしました。 移動距離を長くしました。
<b>遠距離強キック</b>	相手の攻撃を受けた場合に、地上でダメージモーションをとるように変更しました。
<b>屈み弱キック</b>	攻撃判定を変更しました。
<b>屈み強パンチ</b>	攻撃発生時間を探しました。 攻撃判定を拡大しました。 全体硬直時間を短くしました。 桜花蹴へキャンセル可能にしました。
<b>ジャンプ強パンチ</b>	攻撃判定を変更しました。
<b>美宴弓・攻撃（EX 版）</b>	やられ判定を縮小しました。
<b>絶招四川円舞</b>	無敵時間を増加しました。

## アントノフ

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。
ジャンプふっとばし攻撃	ベーリングウェーブ（EX版）へキャンセル可能にしました。
バーチカルマッシュ（EX版）	ベーリングウェーブ（EX版）へキャンセル可能にしました。
ベーリングウェーブ	アテナのサイコリフレクターやヴァネッサのパリングパンチャー（強版）で反射可能だった不具合を修正しました。
ベーリングウェーブ（EX版）	発生時に相手の方向へ向くように変更しました。 空中にいる相手にヒットするように変更しました。 追撃制限を設けました。 アテナのサイコリフレクターやヴァネッサのパリングパンチャー（強版）で反射可能だった不具合を修正しました。
ギガントバック（EX版）	やられ判定を縮小しました。
カムチャッカコラプス（MAX版）	無敵時間を増加しました。
ツングースカボンバー（MAX版）	無敵時間を増加しました。

## バース

変更箇所	調整内容
バックステップ	着地硬直時間を短くしました。
ジャンプ弱キック	攻撃判定を拡大しました。 やられ判定を拡大しました。
ふっとばし攻撃	攻撃判定を縮小しました。 やられ判定を拡大しました。
ストレイハンド	全体硬直時間を短くしました。 ヒット硬直時間を短くしました。 ガード時のヒットバック距離を短くしました。 スーパーキャンセル受付時間を短くしました。
ヘイトナックル	ヒット時の相手の拳動を変更しました。
ヘイトナックル（EX版）	ヒット時の相手の拳動を変更しました。

バースレイ	攻撃判定を拡大しました。
バースレイ (EX 版)	攻撃判定を拡大しました。

## ウィップ

変更箇所	調整内容
中ジャンプ	移動距離を長くしました。
屈み強パンチ	攻撃判定を拡大しました。 やられ判定を拡大しました。
ジャンプ強パンチ	攻撃判定を拡大しました。
垂直ジャンプ強キック	攻撃判定を拡大しました。
ジャンプ強キック	1ヒット目の攻撃判定を拡大しました。 2ヒット目の攻撃判定を拡大しました。 2ヒット目の攻撃持続時間を長くしました。
ジャンプふっとばし攻撃	やられ判定を縮小しました。
ストライクスリー	成立後の状態を変更しました。
アサシン・トラップ	全体硬直時間を短くしました。
ブーメラン・ショット・ "コード：SC" (強版)	無敵時間を増加しました。
ストリングス・ショット・ タイプA" コード：優越 "	全体硬直時間を短くしました。
クレセント・スワッター "コード：FS"	弾レベルを変更しました。 全体硬直時間を短くしました。
クレセント・スワッター "コード：FS" (EX 版)	弾レベルを変更しました。
ソニックスローター "コード：KW"	無敵時間を増加しました。

## 山崎 竜二

変更箇所	調整内容
バックステップ	着地硬直時間を長くしました。
小・中ジャンプ	押し合い判定を変更しました。
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	攻撃判定を拡大しました。 やられ判定を拡大しました。
遠距離強キック	攻撃発生時間を早くしました。 攻撃判定を拡大しました。 やられ判定を拡大しました。 全体硬直時間を短くしました。
屈み弱パンチ	全体硬直時間を短くしました。
屈み弱キック	全体硬直時間を短くしました。
ジャンプ弱キック	攻撃持続時間を長くしました。
ジャンプ強キック	攻撃判定を拡大しました。
ふっとばし攻撃	攻撃判定を拡大しました。
ジャンプふっとばし攻撃	攻撃判定を拡大しました。
砂かけ	攻撃判定を拡大しました。
ドカン	必殺技などでキャンセル可能にしました。
蛇使い（弱キック）	全体硬直時間を短くしました。
マムシ	攻撃判定を拡大しました。
マムシ（MAX版）	攻撃判定を拡大しました。

## ヴァネッサ

変更箇所	調整内容
近距離強パンチ	攻撃判定を拡大しました。
遠距離強パンチ	全体硬直時間を短くしました。
近距離強キック	全体硬直時間を短くしました。
遠距離強キック	全体硬直時間を短くしました。

<b>屈み弱パンチ</b>	攻撃発生時間を早くしました。 全体硬直時間を短くしました。
<b>屈み弱キック</b>	全体硬直時間を短くしました。
<b>屈み強パンチ</b>	攻撃判定を拡大しました。 攻撃持続時間を長くしました。
<b>屈み強キック</b>	攻撃発生時間を早くしました。 全体硬直時間を短くしました。 必殺技などでキャンセル可能にしました。
<b>ジャンプ弱パンチ</b>	やられ判定を縮小しました。
<b>ジャンプ弱キック</b>	攻撃判定を拡大しました。 やられ判定を縮小しました。
<b>ジャンプふっとばし攻撃</b>	攻撃持続時間を長くしました。
<b>クリンチパンチャー</b>	全体硬直時間を短くしました。
<b>ワンツーパンチャー</b>	攻撃発生時間を早くしました。 全体硬直時間を短くしました。
<b>ワンツーパンチャー (キャンセル版)</b>	攻撃発生時間を早くしました。 攻撃判定を拡大しました。 全体硬直時間を短くしました。
<b>パリングパンチャー (弱版)</b>	打ち消すことができる弾レベルを変更しました。
<b>パリングパンチャー (強版)</b>	追撃可能時間を短くしました。
<b>パリングパンチャー (EX 版)</b>	打ち消すことができる弾レベルを変更しました。
<b>ダッシュパンチャー (強版)</b>	やられ判定を縮小しました。
<b>パンチャーアッパー</b>	2 ヒット目の攻撃判定を拡大しました。 やられ判定を縮小しました。
<b>クレイジーパンチャー (MAX 版)</b>	クレイジーパンチャー (MAX 版) がヒット中の相手には、 弾がヒットしないように変更しました。

## ロック・ハワード

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。
虚空閃	全体硬直時間を短くしました。
ハードエッジ（弱版）	移動距離を長くしました。
ハードエッジ（EX 版）	攻撃判定を拡大しました。
真空投げ	投げ発生時間を遅くしました。
真空投げ（EX 版）	無敵時間を増加しました。 投げ発生時間を遅くしました。
シャインナックル (MAX 版)	弾に対する無敵時間を増加しました。