



■ver.D キャラクター技調整内容一覧(1/5)

\*1F=1フレーム(1/60秒)。ゲーム内の時間経過を表す単位のこと。  
\*「緑色」は性能や発生の変更に伴い技名が変更されたもの、「青色」は今回追加された技。

キャラクター	技名	調整内容		
ボール	「上」 「新編」 「新編」	「上」の性能が異なっていた為、同じ性能に修正しました。 1発目の攻撃発生を2F早くしました。		
	「新編」ホールド 「新編」ホールド	1発目のダウン状態の相手にヒットした際の相手の拳動を変更しました。 ガード時の相手側の硬直を3F増やしました。		
	「弦月」 「弦月」	硬直時間を2F減らしました。 ヒット時の相手側の硬直時間を2F減らしました。 ガード時の相手との距離を近くしました。		
	「旋桜雷撃」 「旋桜雷撃」	カウンターヒット時の相手の拳動を新規のモーションに変更しました。		
	「岩石割り」 「相手ダウン中」	空中ヒット時の相手の拳動を変更しました。		
	「レイシアーツ」 レイシ中 「レイシドライブ」 レイシ中 「フレッズングキックコンボ」 「チャージナックルコンボ」 「チャージドラゴン中」 「チャージドラゴンライトロー」 「チャージドラゴン中」 「チャージブロー」 「チャージドラゴン中」 「フラッシュナックル」 「立ち戻り」	ホーミング性能を下げました。 硬直時間を3F減らしました。 硬直時間を2F減らしました。 ガード時の相手側の硬直時間を4F増やしました。 ガード時の相手との距離を遠くしました。 カウンターヒット時の相手の拳動を新規のモーションに変更しました。 ガード時の相手との距離を遠くしました。 ガード時の相手側の硬直時間を4F増やしました。		
キング	「レイシアーツ」 レイシ中 「レイシドライブ」 レイシ中 「フルンタルサイクロン」 「エルボーフック」 「シューティングキックロードロップ」 「レフトストレート～ライトアッパー」 「ロードロップキック」 「ジャガーフック」	ホーミング性能を下げました。 ホーミング性能を下げました。 相手に与えるダメージを6減らしました。 2発目を出せるタイミングを早くしました。 ガード時の相手との距離を近くしました。 硬直時間を1F増やしました。 相手に与えるダメージを3増やしました。 カウンターヒット時の相手の拳動を新規のモーションに変更しました。 硬直時間を2F増やしました。 カウンターヒット時の相手の拳動を新規のモーションに変更しました。		
	吉光	「紅葉蹴り」 「紅葉蹴り」	ヒット時の相手との距離を近くしました。 新規の技を追加しました。	
		ファラン	「レイシアーツ」 レイシ中に フラミンゴ中に 「レイシドライブ(1)」 レイシ中に 「レイシドライブ(2)」 レイシ中に 「レイシドライブ(3)」 レイシ中に 左足上げ中に 「フッシュング」 「ステルスニードル」 「レフトプラスブレード」 「ピースキーパー」 「ライジングブレード」 「シャークレイモア」 「ローリングライトキック」 右横足中に	ホーミング性能を下げました。 硬直時間を5F増やしました。 硬直時間を3F減らしました。 硬直時間を3F減らしました。 硬直時間を4F増やしました。 ガード時の相手側の硬直時間を3F減らしました。 ガード時の相手との距離を近くしました。 ダウン状態の相手にヒットした際の相手の拳動を変更しました。 ガード時の硬直時間を2F増やしました。 相手に与えるダメージを3減らしました。 ヒット時の硬直時間を2F増やしました。 ガード時の硬直時間を1F増やしました。 ガード時の相手側の硬直時間を2F減らしました。 ダウン状態の相手にヒットした際の相手の拳動を変更しました。
	シャオウウ		「掃脚身撃」 しゃがんだ状態で 「背身撃」 相手に背を向けて 「虎尾脚」 相手に背を向けて	ダウン状態の相手にヒットした際の相手の拳動を変更しました。 攻撃ヒット範囲を大きくしました。 ダウン状態の相手にヒットした際の相手の拳動を変更しました。 ダウン状態の相手にヒットした際の相手の拳動を変更しました。
			仁	「右中段前蹴り」 「右中段前蹴り」 「右中段後回し蹴り・武」 「残心・武中に」
	ブライアン			「レイシドライブ」 レイシ中に 「ミドルサイドキック」 「ブラックアウト・トラップ」 「スネークファンガハチエット」 「クラビトンハンマー」 「ウェッジドライブ」 「キックオフ」 「フーズンクローズ」 しゃがんだ状態で

【システム部分についての調整】

レイジの発動体力を33%→25%で発動するように変更しました。  
一部の「レイシドライブ」のヒット時の拳動を統一しました。  
一部のキャラクターの後ろ歩きの性能が通常と異なっていた為、修正しました。  
一部のキャラクターの後ろダッシュの性能が通常と異なっていた為、修正しました。  
一部のキャラクターの攻撃発生時間を2F減らし、ガード時の硬直時間を2F増やしました。  
「スプリングキック」の攻撃発生時間を出ることができた為、出せないように修正しました。  
「閃鬼」で指定されていない技を出すことができた為、出せないように修正しました。  
「閃鬼」の一部の技から「バードステップ」に移行した際にジャンプを出せないように変更しました。  
カウンターヒット時に演出が発生する技を見直しました。  
その他、システム部分の不具合を修正しました。



■ver.D キャラクター技調整内容一覧(2/5)

\*1F=1フレーム(1/60秒)。ゲーム内の時間経過を表す単位のこと。  
\*「緑色」は性能や表記の変更に伴い技表が必要されたもの。「青色」は今回追加された技。

キャラクター	技名	調整内容
平八	「レイシアーツ」 レイシ中に 緑	ホーミング性能を下げました。
	「瓦割り機打ち」 緑	カウンターヒット時の相手の拳動を変更しました。
	「雷砕碎」 緑	ヒット時の相手側の硬直時間を3F増やしました。
	「豪波動拳」 緑	「豪波動拳」避け可能時間を6F増やしました。
	「⇒☆☆」 緑	ホーミング性能を下げました。 ジャンプステータスを追加しました。
	「激斬脚」 ⇒☆☆	相手に与えるダメージを5減らしました。
一八	「レイシドライブ」 レイシ中に ⇒☆☆ (ヒット時のみ)	ヒット時の相手との距離を遠くしました。 差激でガードした際に相手との位置の入れ替わりが起きにくくなるように調整しました。
	「八崩内烈脚」 ☆☆	硬直時間を2F増やしました。
	「蹴蹴切」 ☆☆	硬直時間を1F減らしました。 カウンターヒット時の相手の拳動を変更しました。
スティーブ	「レイシドライブ」 レイシ中に ☆☆☆	5発目の攻撃ヒット範囲を大きくしました。
	「ダブルジャブ」 ☆☆	硬直時間を2F増やしました。
	「フレンジングスクリュウ」 ウィーピング・ライト中に ☆	ガード時の相手との距離を近くしました。
	「ターンカッティングフック」 クックターン中に ☆☆☆	相手に与えるダメージを2減らしました。
	「シーイングルフック」 ダッキング中に ☆☆☆	ノーマルヒット時の相手の拳動を変更しました。
	「スリムボム」 ☆☆	ガード時の相手との距離を近くしました。
	「バーストハンマー」 ☆☆	硬直時間を1F増やしました。
	「イーグルスピア」 立ち途中に ☆☆☆	硬直時間を2F増やしました。
	「1の連コンボ」 ☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆	2発目と3発目にしゃがみステータスを追加しました。
	「パンパストッパー」 立ち途中に ☆☆☆	ガード時の相手側の硬直時間を1F減らしました。 カウンターヒット時の相手の拳動を変更しました。 相手に与えるダメージを3減らしました。
飛竜	「アドミックショルダータックル」 しゃがんだ状態で ☆☆☆	ヒット時の相手の拳動を変更しました。
	「レイシドライブ」 レイシ中に ⇒☆☆	攻撃発生を2F早くしました。 ガード時の相手との距離を近くしました。
	「無返し」 ☆☆	ホーミング性能を上げました。
	「鬼灯」 ⇒☆☆	ヒット時とガード時の硬直時間を3F減らしました。 ガード時の相手側の硬直時間を2F減らしました。 ヒット時の相手との距離を近くしました。
	「紫動脚」 立ち途中に ☆☆☆	技後の先行入力の受付時間が通常と異なっていた為、修正しました。
	「芳野」 立ち途中に ☆☆☆	攻撃発生を1F早くしました。
	「水無月」 しゃがんだ状態で ☆☆☆	硬直時間を2F減らしました。
	「レイシドライブ」 レイシ中に ⇒☆☆☆☆☆☆	1発目ガード時の相手との距離を遠くしました。 2発目の攻撃ヒット範囲を大きくしました。 3発目ガード時と空振り時の硬直時間を2F減らしました。
	「肋骨抜き」 ☆☆	ヒット時の相手側の硬直時間を1F増やしました。
	「双角」 立ち途中に ☆☆☆	硬直時間を2F増やしました。
フェン	「龍歩昇雲」 ⇒☆☆	1発目の背後ヒット時の相手の拳動を変更しました。
	「虎咆新爪」 ⇒☆☆	攻撃ヒット範囲を大きくしました。
	「禁歩籠」 ⇒☆☆	カウンターヒット時の相手の拳動を新規のモーションに変更しました。
	「天部廻」 ⇒☆☆	カウンターヒット時の相手の拳動を新規のモーションに変更しました。
	「七寸舞」 ☆☆☆☆	相手に与えるダメージを2増やしました。
	「青紅伝破」 しゃがんだ状態で ☆☆☆	硬直時間を3F減らしました。 ガード時の相手側の硬直時間を1F増やしました。 ガード時の相手との距離を近くしました。
リリ	「レイシアーツ」 レイシ中に 緑	ホーミング性能を下げました。
	「レイシドライブ」 レイシ中に ☆☆☆	硬直時間を3F減らしました。
	「サークルニー」 ⇒☆☆	攻撃ヒット範囲を大きくしました。
	「エーデルワイス」 ☆☆	ホーミングアタックに変更しました。
	「フリージア・スラスト」 ☆☆	カウンターヒット時の相手の拳動を新規のモーションに変更しました。
ドラゴノフ	「アルトロデオ」 ⇒☆☆	硬直時間を1F減らしました。
	「レイシドライブ」 レイシ中に ⇒☆☆☆☆	硬直時間を4F減らしました。
	「シャープナー」 ☆☆	カウンターヒット時の相手の拳動を変更しました。 相手を押す力を弱くし、ヒットしやすくしました。 相手に与えるダメージを1増やしました。
	「セレーションカッター」 ☆☆	ノーマルヒット時の相手の拳動を変更しました。 空中ヒット時にスクリュウを誘発するようにしました。
	「フレッシュャーリッジ」 ☆☆	ガード時の相手側の硬直時間を4F増やしました。
	「スレイライド」 ☆☆☆☆	硬直時間を10F減らしました。 ノーマルヒット時の相手側の硬直時間を2F減らしました。 相手に与えるダメージを2増やしました。
	「ライナーロック」 走り中に ☆☆☆ 「ローリングエスケープ」 横移動中に ☆☆☆	硬直時間を10F減らしました。 相手に与えるダメージを9増やしました。 硬直時間を2F減らしました。 しゃがみステータスを追加しました。

【システム部分についての調整】

レイジの発動体力を33%→25%で発動するように変更しました。  
一部の「レイシドライブ」のヒット時の拳動を統一しました。  
一部のキャラクターの後ろ歩き性能が通常と異なっていた為、修正しました。  
一部のキャラクターの後方ダッシュの性能が通常と異なっていた為、修正しました。  
「スプリングキック」の攻撃発生時間を2F減らし、ガード時の硬直時間を2F増やしました。  
「豪鬼」で想定されていない技を出すことができた為、出せないように修正しました。  
「リリ」の一部の技から「バードステップ」に移行した際にジャンプを出せないように変更しました。  
カウンターヒット時に演出が発生する技を見直しました。  
その他、システム部分の不具合を修正しました。



■ver.D キャラクター技調整内容一覧(3/5)

\*1F=1フレーム(1/60秒)。ゲーム内の時間経過を表す単位のこと。  
\*「緑色」は性能や表記の変更に伴い技名が変更されたもの、「青色」は今回追加された技。

キャラクター	技名	調整内容
レオ	「横拳」 金雞独立中に	攻撃発生を2F早くしました。
	「二起脚」 金雞独立中に	攻撃ヒット範囲を大きくしました。
	「握握拳列」 金雞独立中に	1発目の攻撃ヒット範囲を大きくしました。 2発目の硬直時間を1F減らしました。
	「握握拳列」 金雞独立中に	2発目空中ヒット時の相手の拳動を変更しました。 硬直時間を7F減らしました。
	「通臂式」 伏歩中に	技を追加しました。
	「穿袖」 S	ヒット時と空振り時の硬直時間を6F減らしました。 空中ヒット時にスクリュウを誘発するようにしました。
	「龍膝」 S	カウンターヒット時の相手の拳動を新規のモーションに変更しました。
	「冲天掌〜伏虎」 D	連続ヒットするようにしました。
	「空襲脚」 D	のり入力時でも出せるようにしました。
	「勳拳」 S	硬直時間を1F増やしました。
	「登脚折衝」 立ち途中に	カウンターヒット時の相手との距離を近くしました。
	「打開」 機移動中に	相手に与えるダメージを4減らしました。
ラース	「スラッシュテッキ・ミドル」 D	入力受付時間を7F減らしました。
	「スラッシュテッキ・ハイ」 D	相手に与えるダメージを2増やしました。
	「アレスターシャット」 SE中に	入力受付時間を7F減らしました。
	「アレスターシャット」 SE中に	硬直時間を1F減らしました。
	「ハーフスラッグ」 D	攻撃ヒット範囲を大きくしました。 壁やられ中にヒットした際に、相手との位置の入れ替わりが起きにくくなるように調整しました。
	「フライングドライブ」 S	相手に与えるダメージを3増やしました。
	「エクスレイ」 S	ヒット時の相手の拳動を変更しました。
	「タクティクソード」 D	カウンターヒット時と空中ヒット時の相手の拳動を変更しました。 相手に与えるダメージを1増やしました。
	「アパランシスマック」 D	ノーマルヒット時の相手の拳動を変更しました。 カウンターヒット時の相手の拳動を新規のモーションに変更しました。
	「マルチフライカッター」 立ち途中に	硬直時間を1F減らしました。
	「ショウグウエイブ」 機移動中に	ヒット時の相手の拳動を変更しました。
	アリサ	「レイジアーツ」 レイジ中に
「レイジドライブ」 レイジ中に		「ブート」と「デュアルブート」に移行するタイミングを早くしました。
「レイジドライブ」 レイジ中に		「ブート」と「デュアルブート」に移行するタイミングを早くしました。
「フックアップキック」 D		相手に与えるダメージを3減らしました。
「コンピネーションアクセル」 D		相手に与えるダメージを3減らしました。
「ギガトンハンマー」 D		ガード時の相手側の硬直時間を5F減らしました。
「オフェンシブ」 D		攻撃発生時間を1F減らしました。 攻撃ヒット範囲を小さくしました。
「オフティマイザー」 D		1発目の攻撃ヒット範囲を大きくしました。
「ハーフンスイープ」 D		ガード時の拳動を変更しました。
「インバウンドキック」 D		ガード時の相手側の硬直時間を1F減らしました。
「シュレッドアッパー」 D		硬直時間を4F増やしました。
「デストロイフォーム中に」 D		相手に与えるダメージを9減らしました。
「シュレッドアッパーロケットパンチ」 デストロイフォーム中に	新規の技を追加しました。	
「グラントロケットパンチ」 (相手ダウン中)	新規の技を追加しました。	
クラウド	「レイジドライブ」 レイジ中に	入力受付時間を3F減らしました。
	「クリムゾンデルタエッジ〜スターバースト」 D	2発目の相手に与えるダメージを10増やしました。
	「ホーリーエッジ」 D	ガード時の相手との距離を近くしました。
	「ツイシクロ」 D	1発目のヒット時の相手との距離を近くしました。
	「スカイリヴォルブ」 D	ガード時の相手側の硬直時間を3F増やしました。
	「シャイニングレイ」 D	「スターバースト」へ派生するタイミングを早くしました。 攻撃ヒット範囲を大きくしました。
	「ジャッジメントクロ」 D	空中ヒット時の相手の拳動を変更しました。
	「グラビティゾーン」 スターバースト中に	ガード時の相手との距離を近くしました。
	「レイジドライブ」 レイジ中に	ガード時の相手側の硬直時間を2F増やしました。
	「ヒールホック」 D	硬直時間を2F減らしました。
	「ハリヤー」 D	「↓」でしゃがみへ移行できるようにしました。
	「ハルメイトスピ」 ハリヤー中に	カウンターヒット時の相手の拳動を新規のモーションに変更しました。
「ネストブレイク」 S	ガード時の相手との距離を近くしました。	
「スリッピングテイル」 D	ホーミングアタックに変更しました。	
「ヘックイン」 D	リーチを長くしました。	
「カイトアッパー」 立ち途中に	ガード時の相手との距離を近くしました。	

【システム部分についての調整】

レイジの発動体力を33%→25%で発動するように変更しました。  
一部の「レイジドライブ」のヒット時の拳動を統一しました。  
一部のキャラクターの後ろ歩きのパフォーマンスが通常と異なっていたため、修正しました。  
一部のキャラクターの後ろダッシュのパフォーマンスが通常と異なっていたため、修正しました。  
「スプリングキック」の攻撃発生時間を2F減らし、ガード時の硬直時間を2F増やしました。  
「暴鬼」で固定されていない技を出すことができたため、出せないように修正しました。  
「リリ」の一部の技から「バードステップ」に移行した際にジャンプを出せないように変更しました。  
カウンターヒット時に演出が発生する技を見直ししました。  
その他、システム部分の不具合を修正しました。



■ver.D キャラクター技調整内容一覧(4/5)

\*1F=1フレーム(1/60秒)。ゲーム内の時間経過を表す単位のこと。  
 \*「緑色」は性能や表記の変更に伴い技名が変更されたもの。「青色」は今回追加された技。

キャラクター	技名	調整内容
ラッキーロエ	「レイジアーツ」	追加入力成功時の相手に与えるダメージを5減らしました。
	レイジ中に	
	「レイジドライブ(1)」	2発目ガード時の相手側の硬直時間を4F増やしました。
	レイジ中に   ヒット時	
	「レイジドライブ(2)」	2発目ガード時の相手側の硬直時間を4F増やしました。
	レイジ中にしゃがんだ状態で  ヒット時	
	「ポイントレ〜C・アップロックスイング」	背後ヒット時の相手の拳動を変更しました。
	「ミドルシフトR」	1発目カウンターヒット時に連続ヒットするようにしました。
	「ダブルスイング」	背後ヒット時の相手の拳動を変更しました。
	「ホッピング」	硬直時間を2F減らしました。
	「アックスエアリアル」	背後ヒット時の相手との距離を近くしました。 相手に与えるダメージを4増やしました。
	「アックスエアリアル・ダブル」	攻撃発生時間を1F減らしました。 攻撃ヒット範囲を大きくしました。
	「4連撃」	攻撃ヒット範囲を大きくしました。
	シャビーン	「ハームアップ」
「C・バックフリップコンビネーション」		相手に与えるダメージを10減らしました。
ガード中に		
「クロスシフトR」		ガード時の相手側の硬直時間を2F増やしました。
立ち途中に		
「スピニングロー」		ガード時の相手側の硬直時間を2F増やしました。
しゃがんだ状態で		
「C・バックフリップ」		硬直時間を2F減らしました。
相手に背を向けて		
「キャットドロップ」		ガード時の相手側の硬直時間を2F増やしました。
相手に背を向けて		
ジョーシー	「サイレントリゲル」	硬直時間を2F増やしました。 ヒット時とガード時の相手側の硬直時間を2F増やしました。
	「アケルナル」	硬直時間を1F減らしました。 ガード時の相手側の硬直時間を3F減らしました。 カウンターヒット時の相手の拳動を変更しました。
	「グラインドロー」	硬直時間を4F減らしました。
	スネークイン中に	
	「サンドストーム」	カウンターヒット時の相手の拳動を新規のモーションに変更しました。 相手との距離を近くしました。
	しゃがんだ状態で	
ジョーシー	「ホローポイントショット」	相手に与えるダメージを2増やしました。
	「トルネードサイズ」	硬直時間を1F増やしました。 ガード時とノーマルヒット時の相手側の硬直時間を1F増やしました。
	「リングパンキル」	硬直時間を4F減らしました。 ガード時の相手側の硬直時間を4F減らしました。
	「サイクロンスイーフコンボ」	相手に与えるダメージを1増やしました。
	「ローアングルストレート」	1発目の硬直時間を4F増やしました。 1発目ヒット時の相手側の硬直時間を3F増やしました。 1発目カウンターヒット時に連続ヒットするようにしました。 1発目の相手に与えるダメージを3増やしました。 2発目の硬直時間を1F増やしました。 2発目のガード時とノーマルヒット時の相手側の硬直時間を1F増やしました。 2発目の相手に与えるダメージを6増やしました。
	「トレーサーキック」	カウンターヒット時の相手の拳動を変更しました。
	「ストリームラインコンボ」	2発目ガード時の相手側の硬直時間を4F増やしました。
「ステップイントレーサー」	カウンターヒット時の相手の拳動を変更しました。 空中ヒット時にスクリーを誘発するようにしました。	
「スライダイトルネードコンボ」	硬直時間を4F減らしました。	
「スライダイトルネード」	ガード時の相手側の硬直時間を4F減らしました。	
「スライダイトルネード」	ヒット時とガード時の相手との距離を遠くしました。	
「バーチカルニー」	カウンターヒット時の相手の拳動を新規のモーションに変更しました。	
「立ち途中に	空中ヒット時の相手の拳動を変更しました。	
ギガース	「レイジドライブ」	ホーミング性能を上げました。
	レイジ中に   ホールド	
	「ヘルクラッシュャー」	派生技の入力受付時間を10F増やしました。
	ゴリアテ中に	
	「アーリープレス」	ホーミング性能を上げました。 相手に与えるダメージを3増やしました。
	ゴリアテ中に	
	「ヴァイスグリップハンマーラッシュ」	技後のステータスをうつ伏せ空中状態に変更しました。
	「エンドミル」	リーチを長くしました。
	「プラストチャージ」	カウンターヒット時の相手の拳動を変更しました。 カウンターヒット時の相手の拳動を新規のモーションに変更しました。
	セットアップゴレム中に	
「ジャンプインエルボー」	空中ヒット時の相手の拳動を変更しました。	
「ジャイアントプレス」	ジャンプステータスの持続時間を3F増やしました。	
「ゴアットインパクト」	ガード時の相手との距離を近くしました。	
「ヴァイスグリップハンマー」	ヒット時の相手との距離を遠くしました。 リーチを長くしました。	
「フルート・ニーフッシュ」	リーチを長くしました。	
立ち途中に		
「グラウンドリムバー」	相手に与えるダメージを4増やしました。	
うつ伏せダウン中に		
「カウンターヒット時に演出が発生する技を見直しました。」	カウンターヒット時に演出が発生する技を見直しました。	

【システム部分についての調整】

レイジの発動体力を33%→25%で発動するように変更しました。  
 一部の「レイジドライブ」のヒット時の拳動を統一しました。  
 一部のキャラクターの後ろ歩き性能が通常と異なっていたため、修正しました。  
 一部のキャラクターの後ろダッシュの性能が通常と異なっていたため、修正しました。  
 「スプリングキック」の攻撃発生時間を2F減らし、ガード時の硬直時間を2F増やしました。  
 「豪鬼」で想定されていない技を出すことができたため、出せないように修正しました。  
 「リリ」の一部の技から「バードステップ」に移行した際にジャンプを出せないように変更しました。  
 カウンターヒット時に演出が発生する技を見直しました。  
 その他、システム部分の不具合を修正しました。



■ver.D キャラクター技調整内容一覧(5/5)

\*1F=1フレーム(1/60秒)。ゲーム内の時間経過を表す単位のこと。  
\*「緑色」は性能や表紙の変更に伴い技表が必要されたもの、「青色」は今回追加された技。

キャラクター	技名	調整内容
一美	「レイジアーツ」 レイジ中に	ホーミング性能を下げました。
	「雷」 雷鳴	リーチを短くしました。 硬直時間を7F増やしました。 ガード時の相手側の硬直時間を3F増やしました。 ヒット時に派生技を新規で追加しました。 相手に与えるダメージを1.6倍やしました。
	「雷切金剛」 雷切	1発目のリーチを長くしました。
	「雷轟」 雷轟	リーチを短くしました。 ガード時の相手との距離を近くしました。 1発目の攻撃発生を3F早くしました。
	「黒縄絡廻」 黒縄	空振り時とガード時の硬直時間を1F増やしました。 ノーマルヒット時の相手側の硬直時間を1F減らしました。 ノーマルヒット時の相手の拳動を変更しました。 カウンターヒット時の相手の拳動を新規のモーションに変更しました。 相手に与えるダメージを2増やしました。
	「終結捨断」 捨断	硬直時間を2F減らしました。 しゃがみステータスを追加しました。 ヒット時に派生技を新規で追加しました。 相手に与えるダメージを1.5倍やしました。
	「金剛虎殺し」 虎殺し	パワーラッシュ性能の発生を2F早くしました。
	「千鳥金剛」 立ち途中に	硬直時間を3F増やしました。 ガード時の相手側の硬直時間を3F増やしました。 ヒット時の相手の拳動を変更しました。 相手に与えるダメージを3増やしました。
	「立ち途中に」 天鉄	しゃがみカウンターヒット時の相手の拳動を変更しました。 空中ヒット時の相手の拳動を変更しました。
	「相手ダウン中」 相手ダウン	でも出せるようにしました。
	「カットスロート」 カット	硬直時間を2F減らしました。
	「ライトローキック&バックスピッチョップ」 ライト	ヒット時の相手との距離を近くしました。
	ニーナ	「震盪掌破」 掌破
「スカルスプリッター」 スカル		攻撃ヒット範囲を大きくしました。
「ファールキック」 ファール		硬直時間を1F減らしました。
「ニールキック」 ニール		受身をとった際に特定の状況で通常の受身とは異なる拳動になっていた為、修正しました。
「フラッピングバタフライ」 立ち途中に		硬直時間を2F減らしました。
「首刈り投げ」 首刈り		壁ヒット時の相手に与えるダメージを5増やしました。 相手に接近して
「レイジアーツ」 レイジ中に		攻撃ヒット範囲を大きくしました。
「レイジドライブ」 レイジ中に		ガード時の相手側の硬直時間を2F増やしました。 相手に与えるダメージを8減らしました。
「スピニングリンドサイン」 スピニング		攻撃ヒット範囲を大きくしました。
「キガジャッカー」 キガ		攻撃ヒット範囲を小さくしました。
ポプ	「ゴフレットカッター」 ゴフ	2発目の相手に与えるダメージを1減らしました。
	「クーベチョップ」 クーベ	硬直時間を2F増やしました。
	「フライングジャンボン」 ジャンボン	攻撃ヒット範囲を小さくしました。
	「クラッカータリアータ」 クラッカー	攻撃ヒット範囲を小さくしました。
	「クラッカージャック」 クラッカー	攻撃ヒット範囲を小さくしました。
	「パーフェクトスラッシュ」 スラッシュ	ジャンプの高さを低くしました。
	「豪昇龍拳」 豪昇	技中、相手の攻撃を受けない時間帯において、レイジアーツでの攻撃は受けるように変更しました。
	「百鬼豪破殺」 百鬼	相手に与えるダメージを4増やしました。
	「百鬼襲中に」 百鬼襲	ガード時の相手側の硬直時間を9F減らしました。
	「百鬼豪対」 百鬼豪	攻撃判定を「特殊中段」に変更しました。
豪鬼	「電巻新空脚」 電巻	1発目の相手に与えるダメージを3増やしました。
	「EX豪昇龍拳」 豪昇	技中、相手の攻撃を受けない時間帯において、レイジアーツでの攻撃は受けるように変更しました。
	「滅殺豪波動」 豪波動	パワーラッシュで受け止めた際のダメージをヒット時と同じになるように修正しました。
	「尖撃」 尖撃	攻撃ヒット範囲を小さくしました。
	「セービングアタック」 セービング	ヒット時の相手の拳動を変更しました。
	「電刃脚」 電刃	硬直時間を1F増やしました。
	「電首狩り」 電首	攻撃ヒット範囲を大きくしました。
	「電」 電	攻撃ヒット範囲を小さくしました。
	「電」 電	1発目の攻撃ヒット範囲を小さくしました。
	「横蹴り」 横蹴	攻撃ヒット範囲を小さくしました。
	「伏尖撃底」 伏尖	硬直時間を3F増やしました。
	「くるぶしキック」 くるぶし	攻撃ヒット範囲を小さくしました。 ホーミング性能を下げました。
	「足払い」 足払い	ホーミング性能を上げました。
	「雷環拳」 雷環	攻撃発生時間を1F増やしました。
	「灼熱滅拳」 灼熱	硬直時間を1F減らしました。
「天魔空烈脚」 天魔	硬直時間を6F増やしました。 ガード時の相手側の硬直時間を6F増やしました。	

【システム部分についての調整】

レイジの発動体力を33%→25%で発動するように変更しました。  
一部の「レイジドライブ」のヒット時の拳動を新しました。  
一部のキャラクターの後ろ歩きの性能が通常と異なっていた為、修正しました。  
一部のキャラクターの後ろダッシュの性能が通常と異なっていた為、修正しました。  
「スプリングキック」の攻撃発生時間を2F減らし、ガード時の硬直時間を2F増やしました。  
「豪鬼」で想定されていない技を出すことができた為、出せないように修正しました。  
「バリ」の一部の技から「バードステップ」に移行した際にジャンプを出せないように変更しました。  
カウンターヒット時に演出が発生する技を見直しました。  
その他、システム部分の不具合を修正しました。