



■Ver.L キャラクター技調整内容一覧

* 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変更されたもの。

*Ver.J からの変更点

キャラクター	コマンド	内容
ロウ	「ドラゴンスピンドロー」 ⇒	・横移動や横歩きからコマンド入力しても技を出せなかった為、修正しました。
	「ドラゴンタイプ」 相手に接近して ⇒	・横移動や横歩きからコマンド入力しても技を出せなかった為、修正しました。
	「ドラゴンニー」 相手に接近して ⇒	・投げられた相手側が左右どちらの方向にも横転受身をとれるようにしました。
キング	「ショルダータックル」 ⇒	・相手の攻撃を受け止めた際の性能が通常と異なっていた為、修正しました。
	「エルボーフック」 ⇄	・ガード時の相手の移動量を減少させ、相手との距離を近くしました。
	「レッグブレーカー」 しゃがんだ状態で ⇄	・自分の硬直時間を3F増やしました。
	「ジャイアントスイング」 相手に接近して ⇒⇄	・投げられた相手側が左右どちらの方向にも横転受身をとれるようにしました。
ファラン	「レイジドライブ(1)」 レイジ中に ⇄	・ジャンプステータスの発生時間を11F遅くしました。 ・ジャンプステータスの持続時間を8F増やしました。
	「ライジングブレード」 ⇒☆⇄	・自分の硬直時間を1F増やしました。 ・ガード時の相手の硬直時間を2F減らしました。 ・ガード時の相手の移動量を減少させ、相手との距離を近くしました。
	「カクタスショット」 右足上げ中に ⇄	・1発目の相手に与えるダメージを4減らしました。
シャオコウ	「掃腿背身撃」 しゃがんだ状態で	・1発目ヒット時の相手との軸ずれを修正し、2発目が空振りしないようにしました。 ・2発目の攻撃ヒット範囲を大きくしました。
ブライアン	「スネークフアングハチエット」 ⇄	・カウンターヒット時の相手の拳動を変更しました。
	「ハチエットキック」 ⇄⇄	・カウンターヒット時の相手の拳動を変更しました。
	「ノーザンクロス」 しゃがんだ状態で ⇄	・ガード時の相手の移動量を減少させ、相手との距離を近くしました。
平八	「超ぼちき」 相手に接近して ⇒⇄	・投げられた相手側が左右どちらの方向にも横転受身をとれるようにしました。
一八	「最速風神拳」 デビル化中に ⇒☆⇄ (同時押し)	・ガード時と空振り時の自分の硬直時間を4F減らしました。
	「超ぼちき」 相手に接近して ⇒⇄	・投げられた相手側が左右どちらの方向にも横転受身をとれるようにしました。
スティーブ	「アッパー」 ⇄	・ヒット時の相手の移動量を減少させ、相手との距離を近くしました。
	「ガゼルパンチ」 ダッキング中に	・ヒット時の相手の移動量を増加させ、相手との距離を遠くしました。
	「ガゼルパンチ・レイジ」 ロングダッキング中に	・ヒット時の相手の拳動を変更しました。
ジャック7	「オーバードライブ」 ⇄	・3発目の自分の硬直時間を1F減らしました。
	「アンカーショベル」 ⇄	・カウンターヒット時の相手の拳動を変更しました。
飛鳥	「鬼殺し」 ⇒	・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。
	「燕尾〜刈脚」 ⇄	・カウンターヒット時の相手の硬直時間を3F増やしました。
	「電車蹴り鬼殺し」 ⇄	・攻撃ヒット範囲を大きくし、ダウン状態の相手にヒットするように変更しました。 ・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。
デビルに	「紫勁腿」 立ち速中に	・ヒット時の相手の移動量を減少させ、相手との距離を近くしました。
	「罪斬」 相手に接近して 相手に接近して ⇒	・で投げ上げができなかった為、修正しました。
ドラクノフ	「スレイバード」 ⇄⇄	・ヒット時の相手の硬直時間を4F減らしました。

■Ver.L キャラクター技調整内容一覧

* 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変更されたもの。

*Ver.J からの変更点

キャラクター	コマンド	内容
レオ	「頂射金鶏独立」 ←○○○	・ホーミング性能を下げました。
	「穿冲拳」 ↘○○○	・ガード時の相手の移動量を増加させ、相手との距離を遠くしました。
アリサ	「コンビネーションアクセレート」 ○○○	・1発目ヒット時の相手の移動量を減少させ、相手との距離を近くしました。
	「アクセレートキック」 ○○	・攻撃ヒット範囲を大きくしました。
	「シュレッドアップパーロケットパンチ」 デストロイフォーム中に ○○ ヒット時 ○○	・空中ヒット時の相手の拳動を変更しました。
クラウド	「アクションバースト」 スターバースト中に ↘○○○	・1発目ヒット時に2発目が連続ヒットするようにしました。
	「ノヴァエクスプロージョン」 スターバースト中に ↘○○	・1発目ヒット時に2発目が連続ヒットするようにしました。
カタリーナ	「アールスライズ」 ハリアー中に ○○	・攻撃判定の持続時間を1F増やしました。
	「トゥカーノテイル」 ↘○○	・カウンターヒット時の相手の拳動を変更しました。
ラッキーロエ	「ポイントL〜C・アップロックスイング」 ○○○○	・3発目ヒット時の相手の移動量を減少させ、相手との距離を近くしました。 ・3発目の攻撃ヒット範囲を大きくしました。
	「ダブルスイング」 ○○	・1発目ヒット時の相手の移動量を減少させ、相手との距離を近くしました。 ・1発目の攻撃ヒット範囲を大きくしました。
	「パンキング・トゥエル」 ↘○○○	・カウンターヒット時の相手の拳動を変更しました。
	「ワッキング」 ↘○○	・相手に与えるダメージを4増やしました。 ・カウンターヒット時の相手の拳動を変更しました。
	「エアドロップヒール」 ⇒⇒⇒○○	・ガード時の相手の硬直時間を3F増やしました。
	「スナップハンド」 しゃがんだ状態で ○○○	・相手に与えるダメージを3増やしました。
	「スピローラ」 しゃがんだ状態で ○○○	・空中ヒット時にスクリーを誘発するようにしました。 ・ヒット時の相手の拳動を変更しました。
	「キャットドロップ」 相手に背を向けて ↘○○	・ヒット時の相手の硬直時間を5F増やしました。
ギガース	「アイアンブレイク」 ○○○	・1発目の攻撃ヒット範囲を大きくしました。
	「エンドミル」 ↘○○	・自分の硬直時間を1F減らしました。
	「ヘビストンプ」 ←○○	・カウンターヒット時の相手の拳動を変更しました。
	「ジャンプインエルポー」 ↘○○	・ヒット時の相手の拳動を変更しました。
	「ダッシュユニーバイル」 ⇒⇒○○	・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4減らしました。 ・自分の硬直時間を3F減らしました。
一美	「嗚神」 ○○	・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。
	「虎咬み」 ○○	・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。
	「黒縄燐光」 如意翔・魁中に ○○○○	・1発目ヒット時の相手の拳動を変更しました。 ・自分の硬直時間を2F増やしました。 ・ガード時の相手の硬直時間を7F減らしました。 ・攻撃ヒット範囲を大きくしました。
	「猛虎風伯拳」 ↘○○	・相手に与えるダメージを3増やしました。
	「黒縄輪廻」 ↘○○○○	・1発目の相手に与えるダメージを2増やしました。
	「経絡捨断」 ↘○○	・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。
	「金剛虎殺し」 ⇒⇒○○	・正面ヒット時、相手に与えるダメージを5増やしました。
「絶虎剛掌破」 ⇒⇒○○○○	・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。	

■Ver.L キャラクター技調整内容一覧

*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変更されたもの。

*Ver.J からの変更点

キャラクター	コマンド	内容
ニーナ	「連撃双掌破(1)」 「連撃双掌破(2)」 「クイック連撃双掌破」 「双掌破」 「アサルトコンボ」 「双掌烈破」	・ガード時の相手の移動量を減少させ、相手との距離を近くしました。
	「アイボリーカッター」	・1発目カウンターヒット時に2発目の相手に与えるダメージが通常と異なっていた為、修正しました。 ・相手が「クマ(パンダ)」の際にうつ伏せダウン状態に1発目がヒットしないように修正しました。
	「レブラホーンキック」	・1発目カウンターヒット時に2発目の相手に与えるダメージが通常と異なっていた為、修正しました。
マスターレイヴン	「PKコンボ」	・相手の側面からヒットした際に連続ヒットするようにしました。
	「アロンドイト」	・ガード時の相手の移動量を減少させ、相手との距離を近くしました。
	「ハーケンキック」	・攻撃判定の発生時間を1F遅くしました。 ・自分の硬直時間を1F増やしました。
	「デーモンニー」 相手に背を向けて	・カウンターヒット時の相手の拳動を変更しました。
	「トリックキック」 相手に背を向けて	・自分の硬直時間を2F減らしました。 ・ガード時の相手の移動量を減少させ、相手との距離を近くしました。
	「アビススピア」 相手に背を向けて	・1発目のガード時とヒット時の相手の移動量を減少させ、相手との距離を近くしました。
	「キャノンテイル」 相手に背を向けて	・ヒット時の硬直時間を4F減らしました。
	「ハーサーカースピン」	・空中ヒット時の相手の拳動を変更しました。
	「フライングコープス」	・空振り時の自分の硬直時間を8F増やしました。
	「ボディスラッシュ」 立ち途中に	・ガード時の相手の移動量を減少させ、相手との距離を近くしました。
	「トルネードカストロフィ」 しゃがんだ状態でヒット時 「インソムニア」 相手の攻撃に合わせて	・1発目ヒット時の相手の拳動を変更しました。 ・2発目の入力受付時間を24F減らしました。 ・相手の攻撃を受けた際に返し技に移行できる時間を3F増やしました。
ポップ	「スピニングリングイネ」	・カウンターヒット時に相手に与えるダメージを6増やしました。
	「コンピネーションバルド」	・相手に与えるダメージを7増やしました。
	「リエゾンスパイク」	・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2増やしました。
	「アバスタイフ」	・自分の硬直時間を2F減らしました。 ・ガード時の相手の硬直時間を2F減らしました。
	「クラッカータリアート」 「ライジングマツオ」 立ち途中に	・自分の硬直時間を3F減らしました。 ・ガード時の相手の硬直時間を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。
豪鬼	「伏兎拳底」	・2発目を入力した際に1発目のしゃがみステータスがなくなっていた為、修正しました。
	「断裂刀」	・カウンターヒット時の相手の拳動を変更しました。
	「岩裂斬」	・カウンターヒット時の相手の拳動を変更しました。

■Ver.L キャラクター技調整内容一覧

*家庭用『鉄拳7』Ver.1.03までの以下の変更点が含まれています。

キャラクター	コマンド	内容
リー	「レイジドライブ」 レイジ中に  → ☆	・ ←or横移動でミストステップをキャンセルできるようにしました。
	「シルバースイクロン」 ↓ 	・相手に与えるダメージを20減らしました。
	「スティンダラッシュ〜ミストステップ」 ←  → ☆	・ ←or横移動でミストステップをキャンセルできるようにしました。
	「ミストイリュージョン」成功後に 	・自分の硬直時間を10F増やしました。
ミゲル	「インレイキックスラッシュ」 ↓ 	・1発目の攻撃ヒット範囲を大きくしました。
クマ パンダ	「ストレート〜エルボー〜ローキック」 ↓ 	・3発目を入力した際に2発目の攻撃ヒット範囲が小さくなっていた為、修正しました。
	「バイオレンスクラッチ」 ハンティングスタイル中に 	・2発目の入力受付時間を5F減らしました。
	「ハンティングスタイル〜立ち構え」 ハンティングスタイル中に ↑	・下段捌き効果を削除しました。
	「ラビットベア」 ⇒ ⇒ 	・自分の硬直時間を2F減らしました。 ・ホーミング性能を下げました。 ・ガード時の相手側の硬直時間を3F減らしました。
エディ	「レイジアーツ」 レイジ中に ← 	・ヒット時にバルコニーブレイク、ウォールブレイクが発生しないように変更しました。 ・ヒット時の自分の硬直時間を9F増やしました。
	「ヘヴェルサオン」 ⇒ 	・1発目ヒット時の相手の移動量を減少させ、相手との距離を近くしました。
	「マウン・エスケルダ」 ↓ 	・ヒット時の相手の移動量を減少させ、相手との距離を近くしました。
	「メイア・ルーア・ジ・コンパソ」 ↓ 	・1発目ヒット時の相手の移動量を減少させ、相手との距離を近くしました。 ・2発目の攻撃ヒット範囲を大きくしました。
エリザ	「ハラフーソ」 逆立ち中に 	・1発目ヒット時の相手の移動量を減少させ、相手との距離を近くしました。
	「エアダークキャノン」 ジャンプ中に ↓ 	・空中の相手（うつ伏せ状態）にヒットさせた際の拳動を変更しました。
	「ダークウェイブ〜ムーングライド」 ↓  (or ) ⇒ ↓ 	・特定のタイミングで入力した際にブラッディゲージが通常より多く消費されてしまう現象を修正しました。
	「スプレnderウェイブ・カオス」 ⇒  ↓ 	・ブラッディゲージの有無に関わらず技が出せていた不具合を修正。
	「⇒  ↓ 	・ブラッディゲージの有無に関わらず技が出せていた不具合を修正。
	「ハインリースター」 	・1発目ガード時の相手の移動量を減少させ、相手との距離を近くしました。 ・2発目の攻撃ヒット範囲を大きくしました。
	「アークキック」 	・相手に背を向けて技を出した際の性能が通常と異なっていた為、修正しました。
「シットジャブ」 ↓ 	・  ⇒ で立ち状態に移行した際の自分の硬直時間を3F減らしました。	

【システム部分についての調整】

- ・一部のキャラクターの投げ技にレイジ効果が適用されていなかった為、修正しました。
 - ・「豪鬼」の「豪波動拳」などの一部の必殺技を特定の技で跳ね返した際に攻撃判定が消滅するように変更しました。
 - ・「エリザ」の一部の必殺技をガードした際にダメージを受けていなかったのを修正しました。
 - ・「エリザ」の一部のEX必殺技がヒット、ガードした際にブラッディゲージが増加しないように修正しました。
- その他、システム部分の不具合を修正しました。