



2012年6月28日

GUILTY GEAR プレイヤー様各位

アークシステムワークス株式会社

GUILTY GEAR XX Λ CORE PLUS R (RINGEDGE2 版) 第二回ロケーションテスト調整内容のお知らせ

平素より、弊社製品をご愛顧頂き、誠にありがとうございます。
弊社アーケード向けソフトウェア「GUILTY GEAR XX Λ CORE PLUS R」(以下、本作)におきまして、下記の通り第二回目となるロケーションテストを実施させていただきます。

日時	2012年6月30日(土) および7月1日(日)
場所	クラブセガ 新宿西口店
設置台数	対戦台 2 セットを予定
備考	<ul style="list-style-type: none">・最大連勝数は5勝制限にて実施致します。混雑状況により、変更する場合があります。・開催店舗への直接のお問い合わせはお控え頂きます様、お願い致します。・後日、WEB アンケートを実施させていただきます。TOP ページにリンクをご用意致します。

また、今回のロケーションテストにて実装されます変更点詳細を下記にご紹介させていただきます。
なお、本件につきましてご不明な点等ございましたら、大変お手数ではございますが、下記お客様相談室までお問い合わせ下さい。

ユーザーの皆様からのご意見やご要望には可能な限り対応させていただきますので、メールやお電話にてお気軽にお寄せください。皆様
安心して末永く本作をお楽しみ頂けるよう努めて参りますので、今後とも弊社ソフトウェアへの変わらぬご愛顧をお願い申し上げます。

【お問い合わせ先】	
アークシステムワークス株式会社 お客様相談室	
お電話の場合	TEL 045-470-1552 (受付時間 10:00~12:30 / 14:00~17:00 土曜・日曜・祭日、弊社指定日を除く平日)
ファックスの場合	FAX 045-470-1551
E-mail の場合	support@arcsy.co.jp
GUILTY GEAR 公式サイト	http://www.guiltygearx.com/
アークシステムワークス 公式サイト	http://www.arcsystemworks.jp/

目次

P2	目次 / 共通項目の変更点	P25	御津 闇慈
P3	ソル=バッドガイ	P27	ヴェノム
p4	カイ=キスク	P29	テストメント
P6	メイ	P31	ディズイー
P8	ミリア=レイジ	P33	スレイヤー
P10	エディ	P35	イノ
P12	ポチョムキン	p36	ザッパ
p14	チップ=ザナフ	P39	ブリジット
p15	ファウスト	P41	ロボカイ
p17	梅喧	P43	A.B.A
p19	蔵土縁紗夢	P45	聖騎士団ソル
P21	ジョニー	P47	クリフ=アンダーソン
P23	アクセル=ロウ	P49	ジャスティス

クリックするとページヘジャンプします。

表記はキャラクターが右向き時のものです。

共通項目の変更点

▼ゲーム全体の遅延問題の改善

- ・ゲーム全体のフレーム遅延（ラグ）問題に対し、改善を行いました。

▼システム「スラッシュバック」の調整

- ・空振り時の全体硬直時間が 2F になりました。
 - ・一度スラッシュバック成功後の 45F 間は、受付猶予 6F のスラッシュバックを出せるようになりました。
- ※これまでは 30F の間、受付猶予 4F のスラッシュバックが出るようになっていました。

▼「メイシップステージ」の変更

- ・背景の MOB キャラクターが変更されました。

▼↓↓コマンドの必殺技の入力調整

- ・しゃがみ状態からは **一度レバーをニュートラルに入力した後に** ↓ ↓ と入力しなければ出せなくなりました。

▼サイクバースト（黄色）の調整

- ・地上でヒットした場合に **ダウン復帰** が可能になりました。

▼ユーザーインターフェイスの最適化

- 体カゲージ：体カゲージの配色を変更しました。
- コンボ表示：コンボが途切れた際に、BEAT の表示が暗くなります。また、何ヒット目で途切れたかが表示されます。
- よろけ表示：よろけ状態になった際に、復帰までに掛かる時間が視覚的に確認出来るようになりました。
- ネガティブペナルティ表示：ネガティブペナルティ発生直前にテンションゲージ上の「DANGER」が点滅するようになりました。
- 気絶表示：気絶寸前にキャラクターアイコンが赤く点滅するようになりました。

▼挑発時のテンションゲージ上昇値の調整

- ・ロケーションテスト時限定で、挑発を行った際の相手のテンションゲージ上昇値を増やしました。

SOL BADGUY

●コマンドリスト

種別	技名	コマンド
必殺技	ガンフレイム	↓ ↘ → + P
	ガンフレイム (フェイント)	↓ ↙ ← + P
	①ヴォルカニックヴァイパー	→ ↓ ↘ + S or HS (空中可)
	叩き落とし	①中に ↓ ↙ ← + K
	グランドヴァイパー	↓ ↙ ← + S
	バンディットリヴォルヴァー	↓ ↘ → + K
	バンディットプリンガー	↓ ↘ → + K (押しっぱなし)
	ライオットスタンプ	↓ ↙ ← + K
	ぶっきらぼうに投げる	密着して → ↓ ↘ + K
	サイドワインダー	空中で ↓ ↘ → + HS
	NEW ②ファフニール	← ↙ ↓ ↘ → + HS
	NEW 叩き落とし	③中に空中で ↓ ↙ ← + K
フォースブレイク	②ファフニール	← ↙ ↓ ↘ → + D
	タイランレイブ	②中に → ← + D
	NEW サイドワインダー	空中で ↓ ↘ → + D
覚醒必殺技	タイランレイブ Ver.β	→ ↘ ↓ ↙ ← → + HS
	③ドラゴンインストール	↓ ↙ ← ↓ ↙ ← + S
	③ドラゴンインストールセカンド※	↓ ↙ ← ↓ ↙ ← ↓ ↙ ← ↓ ↙ ← + P + HS
一撃必殺技	ナパームデス	↓ ↘ → ↓ ↘ → + HS

※テンションゲージを 100%消費します。

●変更点詳細

技名	変更内容
近距離立ち S	ガードされた際の硬直差が ±0F になりました。
しゃがみ HS	カウンターヒット時のダウン復帰不能時間が延長されました。
ジャンプ D	ダウン復帰不能時間が 17F → 26F になりました。
→ + HS	遠距離立ち S からのガトリングコンビネーションルートが追加されました。
	攻撃 Lv が 5 → 4 になりました。
	地上ヒット時の挙動が よろけ → 通常喰らい になりました。
バンディットプリンガー	攻撃力が 40 → 32 になりました。
	ヒット時の挙動が 地面バウンド になりました。 クリーンヒット判定が付与されました。

	規定のタイミングで K が入力されていれば、一度ボタンを離れた後でも派生するようになりました。
HS ファフニール	新規の追加技です。
FB サイドワインダー	新規の追加技です。
FB ファフニール	通常技をキャンセルして出せるようになりました。
	通常ヒット時の挙動が 壁バウンド → 通常ダウン になりました。
	クリーンヒット時の挙動が 壁バウンド → スライドダウン になりました。
	攻撃判定の発生まで 投げ無敵 が付与されました。
FB タイランレイブ	コマンドが → ← + D になりました。
	派生の受付 F が遅くなりました。
	HS ファフニールから派生可能になりました。
	コンボ中のクリーンヒット回数が多いほど攻撃力がアップするようになりました。
	※サイドワインダーと同様の仕様です。
	攻撃力が 40 x 3 + 84 → 25 x 3 + 84 になりました。
	ヒット時の 壁バウンド効果 が削除されました。
攻撃判定の発生が 2F 早くなりました。	
タイランレイブ ver.β	1 段目ヒット時の 浮き が高くなりました。
	2 段目ヒット時の挙動が 壁張り付けやられ になりました。
ドラゴンインストール	発動時の硬直時間が 8F 短くなりました。
ドラゴンインストールセカンド	発動時の硬直時間が 8F 短くなりました。
叩き落とし (ドラゴンインストール専用技)	新規の追加技です。

[目次へ戻る](#)

KY KISKE

●コマンドリスト

種別	技名	コマンド
必殺技	スタンエッジ	↓ ↘ → + S or HS (空中可)
	①スタンエッジ・チャージアタック	↓ ↘ → + D (空中可)
	②ヴェイパースラスト	→ ↓ ↘ + S or HS (空中可)
	ライジングジャベリン	②中に S or HS
	スタンディッパー	↓ ↘ → + K
	グリードセバー	↓ ✓ ← + K
	ライトニングストライク	相手ダウン中に ↓ ↓ ↓ + HS

フォースブレイク	③ライトニングスフィア	地上版①中に ← + D
	チャージドライブ	③中に ← → + D
	スタンレイズ	空中で ↓ ✓ ← + D
	NEW グリッドセバー	↓ ✓ ← + D
覚醒必殺技	ライド・ザ・ライトニング	→ ↘ ↓ ✓ ← → + HS (空中可)
	セイクリッドエッジ	↓ ↘ → ↓ ↘ → + P
一撃必殺技	ライジング・フォース	↓ ↘ → ↓ ↘ → + HS

●変更点詳細

技名	変更内容
→ + K	空中ヒット時の挙動が 横方向に吹き飛ばし になりました。
	受身不能時間が 25F → 18F になりました。
↘ + HS	新規の追加技です。
→ + HS	ガードバランス減少値が 17 → 12 になりました。
ジャンプ D	硬直時間が 4F 短くなりました。
	ジャンプ D が出ている間は、再度ジャンプ D を出せないようになりました。
スタンエッジ・チャージアタック	飛距離が延長されました。
ライトニングストライク	フォースロマンキャンセル に対応しました。受付 F は攻撃判定の発生と同時にです。
	ヒット時の挙動が ダウン引き剥がし になりました。
S ライジングジャベリン	新規の追加技です。
FB グリッドセバー	新規の追加技です。
ライトニングスフィア	攻撃判定を大きくしました。
	地上でのヒット時に 引き寄せ効果 が付与されました。
	コマンドが ← + D になりました。
チャージドライブ	ヒット時の挙動が 通常ダウン → 壁張り付け になりました。
	強制基底ダメージ補正が 70% になりました。
ライド・ザ・ライトニング	フォースロマンキャンセル に対応しました。受付 F は突進が終わった瞬間です。
ライド・ザ・ライトニング (空中)	攻撃判定の発生が 10F + 1F → 7F + 1F になりました。
	フォースロマンキャンセル に対応しました。受付 F は突進が終わった瞬間です。
セイクリッドエッジ	弾速を高速化しました。

[目次へ戻る](#)

MAY

●コマンドリスト

	技名	コマンド
必殺技	①イルカさん・横	← タメ → + S or HS
	②イルカさん・縦	↓ タメ ↑ + S or HS
	③レスティブローリング	→ ↓ ↘ + S or HS (空中可)
	方向転換	③中に レバー + S or HS (3回まで)
	拍手で迎えてください	← ✓ ↓ ↘ → + P or K or S or HS or D (タメ可)
	オーバーヘッド・キス	→ ↘ ↓ ✓ ← + K
フォースブレイク	イルカさん頑張っで・横	①中に レバーニュートラル後 → + D
	イルカさん頑張っで・縦	②中に レバーニュートラル後 ↑ + D
	じゃっくはうんど	↓ ✓ ← + D
覚醒必殺技	究極のだだっこ	→ ↘ ↓ ✓ ← + HS
	グレート山田アタック	↓ ↘ → ↓ ↘ → + S
	④超絶悶絶きりもみ大旋風	→ ↘ ↓ ✓ ← + S
	デラックス五所川原ボンバー	④中に P
一撃必殺技	メイと愉快的仲間達	← ✓ ↓ ↘ → ← ✓ ↓ ↘ → + HS または → ↘ ↓ ✓ ← → ↘ ↓ ✓ ← + HS

●変更点詳細

技名	変更内容
しゃがみ HS	地上ヒット時の挙動が よろけ になりました。
	ダストアタック へのガトリングコンビネーションルートを削除しました。
	よろけ時間が 30F → 26F になりました。
ジャンプ K	攻撃判定の発生が 7F → 6F になりました。
	硬直時間が 10F → 8F になりました。
ジャンプ D	上半身無敵 が付与されました。
	空振りキャンセルの受付 F が 5F 早くなりました。
↘ + K	遠距離立ち S または立ち K からのガトリングコンビネーションルートが追加されました。
→ + HS	一定時間タメ後に 空振りキャンセル が可能となりました。
	立ち K ・ 遠距離立ち S ・ しゃがみ S からのガトリングコンビネーションルートが追加されました。
→ + P	最大タメ時にヒットした際の挙動が 壁張り付き になりました。
	一定時間タメ後に 空振りキャンセル が可能となりました。

立ち HS	ノックバック距離 が小さくなりました。
遠距離立ち S	攻撃 Lv が 3 → 4 になりました。
な～んてね	ジャンプキャンセルが不能になりました。
	ダウン復帰不能時間が 30F → 40F になりました。
	ヒット時の拳動に 引き寄せ効果 が付与されました。
拍手で迎えてください	最大タメ (Lv4) 完了後、 2秒経過後に自動で発動されるようになりました。
	テンションゲージの上に性能の段階を示すインターフェースが追加されました。
	フォースロマンキャンセルの受付 F が 20～21F → 23～24F になりました。
	ヒット時に 相手が イルカの進行方向にノックバックするようになりました。
D 拍手で迎えてください	新規の追加技です。
オーバーヘッドキック	移動投げになりました。
	通常技をキャンセルして出せるようになりました。
	攻撃判定の発生が 25F になりました
	19～25F の間に 全身無敵 が付与されました。
イルカさん・横	空中ヒット時の拳動が スライドダウン になりました。
イルカさん・縦	ガードバランス減少値が 10 → 14 になりました。
	着地硬直が 5F → 7F になりました。
各種レスティブローリング	着地硬直が 15F → 17F になりました。
地上 HS レスティブローリング	地上 HS 版の軌道がほぼ真上に飛ぶようになりました。
空中 S レスティブローリング	フォースロマンキャンセル に対応しました。受付 F は攻撃判定の発生と同時です。
	空中ガードが可能になりました。
	中段技になりました。
方向転換	攻撃ヒット時の拳動が 移動方向に相手が吹き飛ばす ようになりました。
	攻撃力が 14 → 18 になりました。
	ダウン復帰不能時間が 28F → 32F になりました。
	攻撃判定の発生が 11F → 5F になりました。
	派生タイミングが 4F 早くなりました。
	空中ガードが可能になりました。
攻撃 Lv が 3 → 2 になりました。	
じゃっくはうんど	攻撃判定が少し下に広がり、当たりやすくなりました。
究極のだだっこ	最後の 1 ヒット以外に 若干の引き寄せ効果 が付与されました。
	ダウン引き剥がし が可能になりました。
	3～8 段目のダウン復帰不能時間が 20F → 50F になりました。
デラックス五所川原ボンバー	ヒット時の拳動が 通常ダウン → 壁張り付き になりました。
	ガードされたときの硬直差が +20F になりました。

超絶閃絶きりもみ大旋風	攻撃判定の発生が 1F + 8F → 1F + 14F になりました。
	ガードされたときの硬直差が +2F になりました。
	移動中は 相手の攻撃に耐えられる ようになりました。
	移動速度が速くなりました。
	ヒット時の挙動が 壁バウンド になりました。
	攻撃力が 1 ヒットあたり 18 → 24 になりました。
1 ヒットあたりのガードバランス上昇値が減少しました。	

[目次へ戻る](#)

MILLIA RAGE

●コマンドリスト

	技名	コマンド
必殺技	①ラストシェイカー	↓ ✓ ← + S
	前転	↓ ✓ ← + K or ①中に ↓ ✓ ← + K
	アイアンセイバー	↓ ✓ ← + P or ①中に ↓ ✓ ← + P
	タンデムトップ	↓ ↘ → + S or HS
	バッドムーン	空中で ↓ ↘ → + P
	高速落下	空中で ↓ ↘ → + K
	サイレントフォース	空中で ↓ ✓ ← + K or S or HS
	②シークレットガーデン	↓ ✓ ← + HS の後 レバー + HS (4回まで)
	シークレットガーデン停止	②中に D
フォースブレイク	プリティ・メイズ	↓ ↘ → + D (空中可)
	ロンギヌス	①中に ↓ ✓ ← + D
	NEW シークレットガーデン	↓ ✓ ← + D の後 レバー + HS or D (4回まで)
覚醒必殺技	ウイングー	↓ ✓ ← ✓ ↓ ↘ → + HS (空中可)
	エメラルドレイン	↓ ↘ → ↓ ↘ → + S
一撃必殺技	アイアンメイデン	↓ ↘ → ↓ ↘ → + HS

●変更点詳細

技名	変更内容
バックステップ	対打撃無敵の時間が 7F → 5F になりました。
ジャンプ S	攻撃判定の発生が 10F → 9F になりました。
	ガードバランス減少値が 10 → 7 になりました。
ジャンプ HS	ジャンプ K からのガトリングコンビネーションルートが追加されました。

	<p>攻撃判定 が小さくなりました。</p> <p>攻撃判定の発生が 11F → 12F になりました。</p>
ジャンプ D	<p>攻撃判定の発生が 11F → 17F になりました。</p> <p>攻撃力が 30 → 48 になりました。</p> <p>攻撃 Lv が 3 → 4 になりました。</p> <p>ガードバランス減少値が 9 → 6 になりました。</p> <p>基底ダメージ補正が 80% になりました。</p> <p>ヒット時の拳動が 壁バウンド になりました。</p> <p>ダウン復帰不能時間が 23F → 38F になりました。</p>
ジャンプ ↓ + HS	新規の追加技です。
近距離立ち S	攻撃判定が前方に広くなりました。
しゃがみ S	持続時間が 2F → 4F になりました。
しゃがみ HS	<p>ダウン復帰不能時間が 25F → 20F になりました。</p> <p>基底ダメージ補正 90% を追加しました。</p> <p>攻撃力が 40 → 36 になりました。</p>
遠距離立ち S	ジャンプキャンセルが可能になりました。
前転	<p>1～15F の間は 被カウンター状態 になりました。</p> <p>動作中に サイレントフォース を回収可能になりました。</p> <p>ミリアの姿勢が低くなる F が 1F → 2F になりました。</p>
各種サイレントフォース	<p>使用後はしばらく回収できないようになりました。</p> <p>回収不能の間はナイフの光エフェクトが消えるようになりました。※可能状態になる光ります。</p> <p>ダウン復帰不能時間が 28F → 33F になりました。</p> <p>硬直時間がそれぞれ 3F 短くなりました。</p>
K サイレントフォース	新規の追加技です。
シークレットガーデン	ミリアが攻撃を受けた際に、弾が消えるようになりました。
ラストシェイカー	ボタン連打によるコマンド入力が削除されました。
プリティメイズ	<p>ガードバランス上昇値が 0 になりました。</p> <p>地上版と空中版のモーションが共通になりました。</p> <p>地上版の攻撃判定の発生保障が 22F から開始となりました。</p> <p>フォースロマンキャンセル に対応しました。受付 F は 6～8F です。</p>
空中プリティメイズ	<p>攻撃判定の発生が 15F → 13F になりました。</p> <p>ダウン復帰不能時間が 40F → 50F になりました。</p> <p>攻撃判定の発生保障が 12F から開始となりました。</p> <p>硬直時間が 23F になりました。</p>
ロンギヌス	<p>攻撃判定の発生が 12F → 5F になりました。</p> <p>ヒット時の拳動が 壁張り付き になりました。</p>

FB シークレットガーデン	新規の追加技です。
ウインガー	最後の 1 撃をヒットさせた時の挙動が スライドダウン になりました。
空中ウインガー	新規の追加技です。

[目次へ戻る](#)

EDDIE

●コマンドリスト

	技名	コマンド
	インヴァイトヘル	↓ ↓ + S or HS
	①ブレイク・ザ・ロウ	↓ ↙ ← + K (押しっぱなし)
	追加シャドウギャラリー	①中に ← ↙ ↓ ↘ → + S または ①中に → ↘ ↓ ↙ ← → + S
	②エディ召還 (戻し)	↓ ↘ → + P or K or S or HS
	小攻撃	②中に P
	移動攻撃	②中に K
	対空攻撃	②中に S
	シャドウホール	②中に HS
必殺技	中段攻撃	②中に D
	NEW ③エディ召還ヴァイス	↓ ↙ ← + HS
	NEW 小攻撃	③中に P
	NEW 移動攻撃	③中に K
	NEW 対空攻撃	③中に S
	NEW ドリルスPECIAL	③中に HS
	NEW 中段攻撃	③中に D
	ドランカーシェイド	↓ ↙ ← + S
	ダムドファンク	密着して → ↓ ↘ + S
	シャドウギャラリー	空中で ← ↙ ↓ ↘ → + S
フォースブレイク	ドリルスPECIAL	↓ ↓ + D
	イグゾーション	↓ ↘ → + D
覚醒必殺技	アモルフアス	→ ↘ ↓ ↙ ← → + HS
	イグゼキューターX	空中で ↓ ↘ → ↓ ↘ → + S (押しっぱなしで性能変化)
一撃必殺技	ブラック・イン・マインド	↓ ↘ → ↓ ↘ → + HS

●変更点詳細

技名	変更内容
エディゲージ	エディゲージの最大値が 750 → 1000 になりました。 配置がテンションゲージの上部に変わりました。また、配色が変更されました。
収納時のエディゲージの回復速度	壊された時の回復量の 2 倍 の速度になりました ※Λ CORE PLUS では 3 倍 の速度でした。
各種分身攻撃	分身の各種攻撃に必要なゲージ消費量が 4/3 倍になりました。
空中バックダッシュ	空中バックステップ時に テンションバランス が減少するようになりました。
浮遊	相手から離れるように移動した際に テンションバランス が減少するようになりました。
→ + P	気絶値の倍率が 3 倍 → 2 倍 になりました。
各種ジャンプ攻撃	基底ダメージ補正がそれぞれ P…90% K…90% S…80% になりました。
立ち K	持続時間が 4F → 3F になりました。 硬直時間が 8F → 9F になりました。
→ + K	硬直時間が 12F → 15F になりました。 ヒット時は 強制しゃがみ喰らい になりました。
しゃがみ K	硬直時間が 7F → 10F になりました。
ジャンプ P	攻撃判定の発生が 8F → 5F になりました。
→ + HS	ヒット時の 浮き が高くなりました。 持続時間が終了するタイミングでキャンセル可能になりました。 遠距離立ち S および → + K からのガトリングコンビネーションルートが追加されました。
対空攻撃(AC)	攻撃判定の発生が 2F 遅くなりました。
移動攻撃(AC)	喰らい判定が大きくなりました。※本体と鎌部分の間です。 一段目の持続時間が 1F になりました。
シャドウホール	下段判定を削除され、立ち・しゃがみ・空中全てでガード可能になりました。 使用直後からエディゲージが回復するようになりました。 強制基底ダメージ補正 50% が 基底ダメージ補正 80% になりました。 ダウン引き剥がし が可能になりました。 攻撃判定の発生が 57F → 30F になりました。
転移	新規の追加技です。
エディ召喚ヴァイス	新規の追加技です。
ドリルスペシャル	全体硬直が 47F → 62F になりました。 1 段目のみが 下段判定 になりました。 2 段目以降は 立ち・しゃがみ・空中全てでガード可能になりました。 ダウン復帰不能時間が 14F → 29F になりました。 ヒット時の 浮き が高くなりました。
イグソーシオン	エディゲージが一律で 1000 回復するようになりました。

	<p>※上限を超えて回復します。</p> <p>ただし、エディを使い切った または エディを破壊された 時の赤ゲージ状態では回復しません。</p>
デッドアングル	<p>ダウン復帰不能時間が 30F → 20F になりました。</p> <p>ヒット時の 浮き が高くなりました。</p>
イグゼキューター-X	<p>攻撃判定の発生が 4+10F → 4+7F になりました。</p> <p>中断した際の硬直時間が 6F 短くなりました。</p> <p>中断した際に通常投げの間合いの外に出現するようになりました。</p> <p>1段目の浮きが高くなり、中断した際の実利Fが増加しました。</p> <p>1段目の攻撃力が 70 → 50、2段目攻撃力が 70 → 100 になりました。</p>
アモルファス	<p>密着状態でも当たるようになりました。</p>

[目次へ戻る](#)

POTEMKIN

●コマンドリスト

	技名	コマンド
必殺技	メガフィスト (前方)	↓ ↘ → + P
	メガフィスト (後方)	↓ ↙ ← + P
	スライドヘッド	↓ ↘ → + S
	①ハンマフォール	← タメ → + HS
	ハンマフォールブレーキ	①中に P
	F.D.B	→ ↘ ↓ ↙ ← + S
	ポチョムキンバスター	密着して → ↘ ↓ ↙ ← → + P
	②ヒートナックル	→ ↓ ↘ + HS
フォースブレイク	ヒートエクステンド	②中に → ↘ ↓ ↙ ← + HS
	③ジャッジガントレット	→ ↘ ↓ ↙ ← + D
	NEW ジャッジガントレット停止	③中に P
覚醒必殺技	空中ポチョムキンバスター	空中で → ↘ ↓ ↙ ← → + D
	④ガイガンター	→ ↘ ↓ ↙ ← → + HS
	ガイガンティックブリッド	④中に ← ↙ ↓ ↘ → ← ↙ ↓ ↘ → + P
	ヘブンリーポチョムキンバスター	↓ ↘ → ↓ ↘ → + S
一撃必殺技	マグナムオペラ	↓ ↘ → ↓ ↘ → + HS

●変更点詳細

技名	変更内容
→ + HS	ヒット時の拳動が 壁バウンド になりました。
	ダウン復帰不能時間が 25F → 28F になりました。
	基底ダメージ補正 50% を追加しました。
	気絶値が 1.5 → 1 になりました。
ジャンプ S	空中ヒット時に 相手を 叩きつける ようになりました。
	ジャンプ D へのガトリングコンビネーションルートが追加されました。
ジャンプ D	ダウン復帰不能時間が 16F → 40F になりました。
→ + K	攻撃力が 23 → 40 になりました。
	しゃがみ HS へのガトリングコンビネーションルートが削除されました。
	足払いへのガトリングコンビネーションルートが追加されました。
スライドヘッド	ダウン後の追撃が ダウン追い討ち扱い になりました。
	ヒット時の浮きが高くなり、有利時間が延長されました。
	フォースロマンキャンセル に対応しました。受付 F は地震部分の攻撃判定の発生と同時にです。
メガフィスト(前方)	ヒット時に相手を地面に叩きつけ、ダウンを奪えるようになりました。
メガフィスト(後方)	ヒット時に相手を地面に叩きつけ、ダウンを奪えるようになりました。
ハンマフォール	ガードバランス減少値が 6 → 12 になりました。
	フォースロマンキャンセル の受付 F が攻撃判定の発生した 1F 後になりました。
	ダウン復帰不能時間が 18F → 20F になりました。
	攻撃レベルが 5 → 4 になりました。
ハンマフォールブレーキ	フォースロマンキャンセル に対応しました。受付 F は 5~10F です。
ヒートナックル	テンションゲージ増加量が $0 + 6.0 \times 2 + 24 \rightarrow 0 + 6.0 \times 2 + 6$ になりました。
	空振り時のみフォースロマンキャンセル に対応しました。受付 F は 24~25F です。
ヒートエクステンド	テンションゲージ増加量が 19.20 → 37.20 になりました。
	ダウン復帰不能時間が 60F → 80F になりました。
ポチョムキンバスター	画面端でのヒット時に追撃可能になりました。
	フォースロマンキャンセル 非対応になりました。
	遠くに投げ飛ばし間合いが離れるようになりました。
	ガードバランス減少値が $6 + 15$ になりました。
	攻撃力が 140 → 180 になりました。
ジャッジガントレッド	上方向への攻撃判定がやや小さくなりました。
ジャッジガントレッド停止	新規の追加技です。
空中ポチョムキンバスター	フォースロマンキャンセル に対応しました。受付 F は相手を放り投げてから 7~9F です。
	攻撃判定が横方向に大きくなりました。
デッドアングルアタック	ヒット時の拳動が 壁バウンド → 通常ダウン になりました。

CHIPP ZANUFF

●コマンドリスト

	技名	コマンド
必殺技	三角跳び	画面端の空中でニュートラル後 ← → ※レバー操作で方向を調整可能
	① αブレード	↓ ↘ → + P (空中可)
	αプラス	地上の①中に HS
	βブレード	→ ↓ ↘ + S (空中可)
	γブレード	← ↙ ↓ ↘ → + HS
	毅式転移	↓ ↓ + P or K or S or HS or D
	毅式迷彩	↓ ↙ ← + K (重ね掛けで性能変化。2回まで)
	② 幻朧斬	← ↙ ↓ ↘ → + K
	③ 冽掌	↓ ↘ → + S
	④ 麓砕	③中に ↓ ↘ → + S
	穿踵	③ or ④中に ↓ ↘ → + K
	空中挑発	空中で ↓ ↙ ← + P
	フォースブレイク	幻朧斬・陽
NEW αブレード		地上版の①中に D
NEW βブレード		→ ↓ ↘ + D (空中可)
NEW γブレード		← ↙ ↓ ↘ → + D
覚醒必殺技	斬星狼牙	→ ↘ ↓ ↙ ← → + HS
	万鬼滅砕	↓ ↘ → ↓ ↘ → + K
一撃必殺技	ディエルタ・エンド	↓ ↘ → ↓ ↘ → + HS

●変更点詳細

技名	変更内容
遠距離立ち S	攻撃判定の発生が 7F → 6F になりました。
立ち HS	攻撃判定の発生が 7F → 8F になりました。 基底ダメージ補正が削除されました。
→ + K	フォースロマンキャンセル に対応しました。受付 F は攻撃判定が発生する直前です。
ジャンプ D	基底ダメージ補正 80% が追加されました。
三角跳び	動作中に攻撃を喰らった際に カウンターヒットにならなくなりました。

	レバーが前方以外に入力されていた場合に、急角度で落下するようになりました。
穿踵	フォースロマンキャンセル後、2段ジャンプや空中ダッシュが可能になりました。
空中挑発	ガードバランス減少値が 0 になりました。
	動作中に攻撃を喰らった際、カウンターヒット になるようになりました。
幻隴斬	消えている時に 対打撃無敵 が付与されました。
殺式迷彩	迷彩中、同コマンドでさらに見えにくくなりました。
	攻撃をガードした際に、出現するようになりました。
S 殺式転移	フォースロマンキャンセル に対応しました。受付 F は 出現タイミングと同時です。
	出現する位置がやや高くなりました。
空中βブレード	着地硬直時間が 3F 増加しました。
	ヒット時の 浮き が高くなりました。
HS 転移&D 転移	出現する 2F 前の相手の位置をサーチするようになりました。
FB αブレード	新規の追加技です。
FB βブレード	新規の追加技です。
FB γブレード	新規の追加技です。
幻隴斬・陽	落下が速くなりました。
	着地硬直が 5F → 0F になりました。
斬星狼牙	1~30F の間に 全身無敵時間 が付与されました。
万鬼滅砕	攻撃判定の発生が 7F + 0F → 1F + 2F になりました。
	1 撃目の攻撃判定が下に広がり、姿勢の低い相手に当たりやすくなりました。

[目次へ戻る](#)

FAUST

●コマンドリスト

	技名	コマンド
必殺技	①レレレの突き	← ↓ ↘ → + K
	②引き戻し	①中に ←
	③オイッス!	②中に ↓ ↘ → + P
	④声が小さい	③中に ↓ ↘ → + P
	もう一丁オイッス!	④中に ↓ ↘ → + P
	愛	空中で ↓ ↘ → + P
	⑤槍点遠心乱舞	↓ ↘ → + S
	前方移動	⑤中に → →
	後方移動	⑤中に ←←

	⑥極小ジャンプ	⑤中に /
	くびびよーん	⑤中に P
	ぐろーいんぐふらわー	⑤中に K
	華だろ？俺、華だろ？	⑤中に S
	ごーいんぐまいうえい	⑤中に HS
	何が出るかな？	⑤中に D
	メッタ斬り	密着して ↓ ✓ ← + HS
	前からいきますよ	↓ ✓ ← + P
	⑦後ろからいきますよ	↓ ✓ ← + K
	上からいきますよ	↓ ✓ ← + S
	何が出るかな？	↓ ↘ → + P
	ごーいんぐまいうえい	空中で ↓ ↘ → + HS
	⑧ここからが見所ですよ	②中に ↓ ↘ → + D
フォースブレイク	いきなりオイツ！	↓ ✓ ← + D
	レレレの超突き	空中で ↓ ↘ → + D or ⑥中に D
	視聴者全員サービスう	⑧中に ↓ ↘ → + D
	NEW 後ろからいきますよ	⑦中に D
覚醒必殺技	な・な・な・なにながでるかな！	↓ ↘ → ↓ ↘ → + P
	刺激的絶命拳	↓ ↘ → ↓ ↘ → + S 後に P or K or S or HS
一撃必殺技	今週のY A M A B A	↓ ↘ → ↓ ↘ → + HS

●変更点詳細

技名	変更内容
立ち K	攻撃判定が広くなりました。
	喰らい判定が大きくなりました。
	カウンターヒット時の拳動が 壁バウンド → 浮かせダウン になりました。
遠距離立ち S	攻撃判定が広くなりました。
	喰らい判定が大きくなりました。
立ち P	攻撃判定の発生が 6F → 5F になりました。
しゃがみ K	2～3 段目が下段判定 になりました。※従来は 3 段目のみ下段判定でした。
ジャンプ D	ダウン復帰不能時間が 20F → 24F になりました。
コイン	ヒット後、そのラウンド中ずっと「もう一丁オイツ」または「いきなりオイツ」がヒットした際に「炎のオイツ」に変化するようになりました。
	地面に接地した際に 2 回バウンド する ようになりました。
トライ	相手の真上から落ちてくるようになりました。
	気絶値が 1.5 倍になりました。

チクワ	新アイテムとして追加されました。
鉄アレイ	新アイテムとして追加されました。
ちびロボカイ	落下速度が速くなりました。
ドーナツ	体力の回復量が増加しました。
チョコ	テンションゲージの増加量が多くなりました。
引き戻し	ヒット後の硬直差が +5F → +6F になりました。
槍点中後ろ移動	ダウン復帰不能時間が 20F → 40F になりました。
ここからが見所ですよ	テンションゲージ消費量が 0 になりました。
	ヒット時の挙動が 壁バウンド → 壁張り付き になりました。
FB 後ろからいきますよ	新規の追加技です。
いきなりオイツ	基底ダメージ補正が 50% → 70% になりました。
レレレの超突き	槍乗り状態中 に出せるようになりました。※コマンドは 極小ジャンプ 中に D です。
	ダウン引き剥がし が可能になりました。
	基底ダメージ補正 80% を追加しました。

[目次へ戻る](#)

梅 喧

●コマンドリスト

	技名	コマンド
必殺技	畳替し	↓ ↘ → + K (空中可)
	妖刺陣	→ ↓ ↘ + P
	①爵走	→ ↘ ↓ ↙ ← + K
	NEW 斬凶略	ガード中 or ①中に ← ↙ ↓ + P
	回り込み	ガード中 or ①中に ← ↙ ↓ + K
	裂羅	ガード中 or ①中に ← ↙ ↓ + S
	邑煉	ガード中 or ①中に ← ↙ ↓ + HS
	妖斬扇	空中で → ↓ ↘ + S
	②蚊鉤	← ↙ ↓ ↘ → + HS
	鉄斬扇	②中に S
フォースブレイク	③縛	ガード中 or ①中に ← ↙ ↓ + D
	④縛・桜 or 縛・月 or 縛・鶴	③中に P or K or S
	縛・追加攻撃	④中に P or K or S or HS or D
	NEW 三枚畳替し	↓ ↘ → + D
覚醒必殺技	連ね三途渡し	↓ ↘ → ↓ ↘ → + S

●変更点詳細

技名	変更内容
しゃがみ HS	空中ヒット時に 相手を引き寄せる ようになりました。 ダウン復帰不能時間が 14F → 26F になりました。
近距離立ち S	攻撃判定の発生が 9F → 8F になりました。
立ち HS	攻撃判定の発生が 10F → 9F になりました。
ジャンプ K	ダウン復帰不能時間が 地上ヒット時と空中ヒット時ともに 25F になりました。
ジャンプ HS	空中ヒット時の 浮き が低くなりました。 ダウン復帰不能時間が 18F → 20F になりました。
ジャンプ D	攻撃力が 50 → 42 になりました。 ダウン復帰不能時間が 45F → 35F になりました。
→ + P	喰らい判定がやや大きくなりました。 → + K へのガトリングコンビネーションルートが追加されました。 ガードバランス減少値が 8 + 7 → 4 + 4 になりました。 2 段目ヒット時のダウン復帰不能時間が 20F になりました。
→ + HS	ガードバランス減少値が -15 → -6 になりました。
妖刺陣	コマンドが → ↓ ↘ + P になりました。 ガードキャンセル専用必殺技 から 通常の必殺技 になりました。 硬直時間が 22F → 25F になりました。 無敵時間が削除されました。 攻撃判定が前方に若干大きくなりました。 ヒット時の 横方向への吹き飛び が小さくなりました。 ガードバランス減少値が -7 → -12 になりました。 ヒット時とガード時ともに、攻撃 Lv が 3 になりました。
畳返し	ヒット時の拳動が 通常ダウン → 壁バウンド になりました。
空中畳替し	出始めの攻撃判定が前方に大きくなりました。
裂羅	無敵時間が削除されました。 攻撃判定の発生が 17F → 10F になりました。 動作後半の 上半身無敵 が削除されました。 攻撃判定の持続時間が 2F → 1F になりました。 空中ヒット時に 横に吹き飛ばす ようになりました。 空中ヒット時の拳動が 通常ダウン → 壁張り付け になりました。
邑煉	移動速度がやや遅くなりました。 無敵時間が 1~7F → 14~26F になりました。

	フォースロマンキャンセル に対応しました。受付 F は 4~6F です。 ヒット または ガード時に 相手を引き寄せる効果 が付与されました。
斬凶絡	新規の追加技です。
爵走	9~24F の間は攻撃を受け止めなくても、ガードキャンセル専用必殺技が出せるようになりました。
蚊鉤	空中ヒット時の拳動が 相手を引き戻しつつスライドダウン になりました。
	攻撃判定の発生が 21F → 20F になりました。
	ヒット または ガード時の硬直時間が 1F 延長されました。
	ダウン復帰不能時間が 24F → 36F になりました。
	基底ダメージ補正 80% を追加しました。
	ガードバランス減少値が 6 → 3 になりました。
三枚畳返し	新規の追加技です。
縛	硬直差が +1F → -3F になりました。
縛・月	強制基底ダメージ補正が 10% → 30% になりました。

[目次へ戻る](#)

蔵土縁 紗夢

●コマンドリスト

	技名	コマンド
必殺技	①朝凧の呼吸	↓ ↓ + K or S or HS
	龍刃	↓ ↘ → + K (空中可)
	龍刃 (強化版)	K 版の①の後に ↓ ↘ → + D (空中可)
	逆鱗	↓ ↙ ← + K (空中可)
	逆鱗 (強化版)	S 版の①の後に ↓ ↙ ← + D (空中可)
	劔楼閣	→ ↓ ↘ + K (空中可)
	劔楼閣 (強化版)	HS 版の①の後に → ↓ ↘ + D (空中可)
	②爆蹴	↓ ↘ → + S
	回り込み	②中に P
	足払い	②中に K
	百歩沁鐘	②中に S
	千里沁鐘	②中に HS
	跳迅	↓ ↘ → + P (空中可)
	祓斧	相手の攻撃に合わせてニュートラル後 ← →
	鷹嬰脚	空中で ↓ + K
	フォースブレイク	朝凧の呼吸・極

	百歩沁鐘	②中に D
覚醒必殺技	戀崩嬢	→ ↓ ↓ ↘ ← → + HS
	兆脚鳳凰昇	→ ↓ ↓ ↘ ← → + S
	激・碎神掌	↓ ↘ → ↓ ↘ → + HS
	闘碎珀裂拳※	→ ← → ← ↘ ↓ ↘ → + P + K
一撃必殺技	我羨惚	↓ ↘ → ↓ ↘ → + HS

※テンションゲージ 100%消費

●変更点詳細

技名	変更内容
各種強化必殺技	<p>単発でも各種強化必殺技を出せるようになりました。</p> <p>コマンドはそれぞれ</p> <p>龍刃… ↓ ↘ → + D</p> <p>劔楼閣… → ↓ ↘ + D</p> <p>逆鱗 ↓ ↘ ← + D</p> <p>※派生時の強化必殺技も同じコマンドとなります。</p>
→ + HS	<p>対投げ無敵 が削除されました。</p> <p>空中ヒット時の拳動が 地面バウンド になりました。</p> <p>ヒット または ガード時にキャンセルが可能になりました。</p> <p>ガードバランス上昇値が 10 になりました。</p>
追加 HS	<p>朝風の呼吸・FB朝風の呼吸・龍刃（強化版）・劔楼閣（強化版）・逆鱗（強化版）でキャンセルが可能になりました。</p> <p>ガード時のノックバック距離 が大きくなりました。</p>
立ち K	<p>基底ダメージ補正が 90% → 80% になりました。</p>
↘ + HS	<p>新規の追加技です。</p> <p>着地硬直が 6F → 8F になりました。</p>
しゃがみ HS	<p>ダウン復帰不能時間が 25F → 22F になりました。</p> <p>ヒット時の 浮き が低くなりました。</p>
龍刃	<p>空中ガードが可能になりました。</p>
爆蹴	<p>爆蹴中に龍刃（強化版）・逆鱗（強化版）・劔楼閣（強化版）が出せるようになりました。</p>
爆蹴 → 回り込み	<p>↓ ↘ → + S 入力後に レバーニュートラル + P を入力することで、跳迅の誤入力が発生しないようになりました。</p>
爆蹴 → FB百歩	<p>↓ ↘ → + S 入力後に レバーニュートラル + D を入力することで、龍刃（強化版）の誤入力が発生しないようになりました。</p>
爆蹴 → 足払い	<p>ヒット時の拳動が よろけ → ダウン になりました。</p>
爆蹴 → 足払い	<p>朝風の呼吸・FB朝風の呼吸 でキャンセルできるようになりました。</p>
回り込み	<p>1～4F の間に、対打撃無敵 が付与されました。</p>
逆鱗	<p>足先の攻撃判定がやや小さくなりました。</p>

朝風の呼吸	全体硬直が 57F → 53F になりました。
龍刃 (強化版)	ヒット時に 相手を前方斜め上へ吹き飛ばす ようになりました。
	基底ダメージ補正が 80% になりました。
	カウンターヒット時の 壁張り付き時間 が、通常ヒット時と同じになりました。
劔楼閣 (強化版)	攻撃判定の発生が 5F → 3F になりました。
	最後の 1 撃をヒットさせた際に 真上に吹き飛ばす ようになりました。
	ガードバランス減少値が 5 x 7 になりました。
FB 百歩沁鐘	基底ダメージ補正 80% を追加しました。
	ヒット時の拳動が 壁張り付き → 通常ダウン になりました。
	ヒット または ガード時に 朝風の呼吸・FB 朝風の呼吸 でキャンセルが可能 になりました。
朝風の呼吸 ・ 極	ダウン復帰不能時間が 28F になりました。
	龍刃、劔楼閣、逆鱗を各 1 回強化する ようになりました。
	硬直時間が 64F → 50F になりました。
戀崩嬢	硬直時間が 17F → 9F になりました。
	ヒット時に 相手を横方向に大きく吹き飛ばす ようになりました。
デットアングル	硬直時間が 12F → 16F になりました。
闘碎珀裂拳	攻撃判定の発生が 7F + 29F → 7F + 1F になりました。

[目次へ戻る](#)

JOHNNY

●コマンドリスト

	技名	コマンド
必殺技	①ミストファイナー	↓ ↘ → + P or K or S(溜め可)
	前進	①タメ中に → or → →
	後退	①タメ中に ← or ← ←
	構えキャンセル	①タメ中に HS
	グリター イズ ゴールド	↓ ↘ → + HS
	NEW グリター イズ ゴールド(上方向)	↓ ↙ ← + HS
	燕穿牙	空中で ← ↙ ↓ ↘ → + HS
	バックスサイ	↓ ↙ ← + P
	ディバインブレイド	→ ↓ ↘ + S 後に S
	ディバインブレイド (空中)	空中で ↓ ↘ → + S
	キラージューカー	← ↓ ↙ + S 後に S
	キラージューカー (空中)	空中で ↓ ↙ ← + S

フォースブレイク	②ジャックハウンド	↓ ↙ ← + D (①タメ中可)
	追加入力	②中に ↓ ↘ → + D
覚醒必殺技	「それが俺の名だ」	→ ↘ ↓ ↙ ← → + HS
	NEW 雲長の居合	空中で ↓ ↘ → ↓ ↘ → + HS
一撃必殺技	ジョーカートリック	↓ ↘ → ↓ ↘ → + HS

●変更点詳細

技名	変更内容
ステップ	移動速度が速くなりました。
構えキャンセル	Lv1～3 すべての硬直時間が 1F 減少しました。
↘ + HS	ガードバランス上昇値が 20 + 20 → 10 + 10 になりました。
	しゃがみ K・遠距離立ち S からのガトリングコンビネーションルートが追加されました。
	立ち HS および → + HS へのガトリングコンビネーションルートが追加されました。
ジャンプ K	後方の攻撃判定が大きくなりました。
遠距離立ち S	硬直時間が 25F → 21F になりました。
→ + K	カウンターヒット時のダウン復帰不能時間が 72F → 90F になりました。
通常投げ	ダウン復帰不能時間が 40F → 43F になりました。
	フォースロマンキャンセル に対応しました。受付 F は投げた瞬間です。
ジャンプ P	攻撃判定の発生が 7F → 6F になりました。
地上ディバインブレイド	移動時 (6～13F) の間に 対打撃無敵 が付与されました。
	攻撃後の着地硬直時間が 14F → 7F になりました。
空中ディバインブレイド	カウンターヒット時の拳動が 叩きつけ → バウンド になりました。
グリター イズ ゴールド(上方向)	新規の追加技です。
Lv1 上段ミストファイナー	カウンターヒット時の 浮き が高くなりました。
	通常ヒット時のダウン復帰不能時間が 3F 延長されました。
	基底ダメージ補正 70% が追加されました。
Lv1 中段ミストファイナー	ダウン復帰不能時間が 25F → 39F になりました。
Lv1 下段ミストファイナー	ヒット時に 相手を引き寄せつつ浮かせる ようになりました。
	基底ダメージ補正 70% が追加されました。
Lv2 上段ミストファイナー	壁バウンド時の 跳ね返り が小さくなりました。
	ダウン復帰不能時間が 54F → 70F になりました。
Lv2 下段ミストファイナー	ヒット時の 浮き が高くなりました。
	ダウン復帰不能時間が 42F → 50F になりました。
各種 Lv3 ミストファイナー	攻撃中に 前進・後退 が可能になりました。
Lv3 中段ミストファイナー	先端にヒットした場合でも 最後の 1 撃まで当たる ようになりました。
	ヒット時の拳動が よろけ になりました。
	攻撃判定の発生後、いつでもフォースロマンキャンセルが可能になりました。

空中キラージョーカー	下方向の喰らい判定が小さくなりました。
各種ジャックハウンド	ガード硬直時間が 10F 増加されました。
構えジャックハウンド	よろけ時間が 47F → 51F になりました。
前進中ジャックハウンド	よろけ時間が 60F → 70F になりました。
ジャックハウンド追加	攻撃判定の発生が 1F+12F → 12F+1F になりました。
	ジャックハウンドヒット後の暗転中は相手のサイクバーストが使用不可になりました。
	対打撃無敵時間が 13~15F → 7~15F になりました。
バックスサイ	フォースロマンキャンセルの受付Fが 5F 早くなりました。
雲長の居合	新規の追加技です。

[目次へ戻る](#)

AXL LOW

●コマンドリスト

	技名	コマンド
必殺技	①弁天刈り	→ ↓ ↘ + S or HS
	②追加アクセルボンバー	HS 版①中に → ↓ ↘ + HS
	③鎌閃撃	← タメ → + S
	曲鎖撃	③中に ↑
	旋鎖撃	③中に ↓
	④羅鐘旋	← タメ → + HS
	羅鐘旋フェイント	④中に P
	天放石 上段	↓ ✓ ← + P
	天放石 下段	↓ ✓ ← + K
	⑤蜂巢箱	→ ↓ ↘ + P
	雷影鎖撃	→ ↘ ↓ ✓ ← + S or HS (HS 版は溜め可)
	アクセルボンバー	空中で → ↓ ↘ + HS
	虚空撃	空中で → ↘ ↓ ✓ ← + S ②中に → ↘ ↓ ✓ ← + S
フォースブレイク	白波の焰	⑤中に ← ↓ ✓ + D
	アクセルボンバー	空中で → ↓ ↘ + D
	NEW 曲鎖撃	← タメ → + D
覚醒必殺技	百重鎌焼	↓ ↘ → ↘ ↓ ✓ ← + HS
一撃必殺技	鎌閃奥義・亂髪	↓ ↘ → ↓ ↘ → + HS

●変更点詳細

技名	変更内容
立ち P	→ + K へのガトリングコンビネーションルートが追加されました。
	攻撃力が 15 + 15 → 24 + 16 になりました。
	ボタン押しっぱなしで、攻撃を 1 段目で停止出来るようになりました。
	引き戻し部分がヒットした場合のガードバランス減少値が 2 倍 になりました。
遠距離立ち S	硬直時間が 17F → 19F になりました。
	持続時間が 4F → 5F になりました。
しゃがみ P	→ + HS および遠距離立ち S へのガトリングコンビネーションルートが追加されました。
	攻撃力が 12 + 18 → 22 + 18 になりました。
	ボタン押しっぱなしで、攻撃を 1 段目で停止出来るようになりました。
	引き戻し部分がヒットした場合のガードバランス減少値が 2 倍 になりました。
しゃがみ HS	足払いへのガトリングコンビネーションルートが追加されました。
	攻撃力が 20 + 20 → 30 + 20 になりました。
	ボタン押しっぱなしで、攻撃を 1 段目で停止出来るようになりました。
	引き戻し部分がヒットした場合のガードバランス減少値が 2 倍 になりました。
しゃがみ S	攻撃判定の発生が 9F → 8F になりました。
	攻撃力が 18 + 22 → 28 + 22 になりました。
	ボタン押しっぱなしで、攻撃を 1 段目で停止出来るようになりました。
	引き戻し部分がヒットした場合のガードバランス減少値が 2 倍 になりました。
ジャンプ S	ジャンプ後に → + P へのガトリングコンビネーションルートが追加されました。
	攻撃力が 12 + 16 → 23 + 16 になりました。
	ボタン押しっぱなしで、攻撃を 1 段目で停止出来るようになりました。
	引き戻し部分がヒットした場合のガードバランス減少値が 2 倍 になりました。
↘ + P	全体硬直時間が 3F 増加しました。
	一段技が二段技になり、攻撃力が 24 → 24 + 11 になりました。
	ボタン押しっぱなしで、攻撃を 1 段目で停止出来るようになりました。
	引き戻し部分がヒットした場合のガードバランス減少値が 2 倍 になりました。
ジャンプ後 → + P	攻撃力が 8 + 10 → 17 + 11 になりました。
	ボタン押しっぱなしで、攻撃を 1 段目で停止出来るようになりました。
	引き戻し部分がヒットした場合のガードバランス減少値が 2 倍 になりました。
→ + K	攻撃力が 18 + 22 → 28 + 22 になりました。
	ボタン押しっぱなしで、攻撃を 1 段目で停止出来るようになりました。
	引き戻し部分がヒットした場合のガードバランス減少値が 2 倍 になりました。
→ + HS	攻撃判定発生直後に攻撃をしゃがみ喰らいした際の硬直差が +4F になりました。
	空中ヒット時の 浮きがやや低くなり、追撃しやすくなりました。
	基底ダメージ補正 90% が追加されました。
→ + P	動作後半の上半身無敵が削除されました。

立ち HS	カウンターヒット時の拳動が 地面バウンド になりました。
	ダウン復帰不能時間が 24F になりました。
FB 曲鎖撃	新規の追加技です。
ノーマルアクセルボンバー	ガード硬直時間が 7F 短くなりました。
	ガードバランス減少値が 10 → 20 になりました。
	中段判定を削除し、立ち・しゃがみ・空中すべてでガード可能になりました。
	フォースロマンキャンセル に対応しました。受付 F は着地後 5~8F です。
虚空撃	ヒット時に相手を横方向に大きく吹き飛ばす ようになりました。
HS 雷影鎖撃	フォースロマンキャンセルに非対応となりました。
鎌閃撃	鎌の伸びる速度が速くなりました。
S 弁天	攻撃判定の発生が 5F → 4F になりました。
曲鎖撃	硬直時間が 35F → 40F になりました。
羅鐘旋	相手のスライドダウン中に技を出せなくなりました。
	画面端から反対側の画面端まで届くようになりました。
	弾速が高速になりました。
	硬直時間が 50F → 30F になりました。
蜂巢箱	被カウンターヒット時間が延長されました。
	ガードポイント技になりました。※相手の攻撃を受け止めなくても発動します。
	無敵時間が削除されました。
	打撃部分がガード可能になりました。
	打撃部分の攻撃判定発生が 16F → 8F になりました。
	硬直時間が 27F → 17F になりました。
	アクセル後方部分の攻撃判定が削除されました。
カウンターヒット時の相手の吹き飛びが大きくなりました。	
ガードポイント部分の喰らい判定が大きくなりました。	
百重鎌燃	全段ヒットしやすくなりました。

[目次へ戻る](#)

御津 闇慈

●コマンドリスト

		技名	コマンド
必殺技	疾		↓ ↘ → + P
	①風神		↓ ↘ → + S or HS
	針・壺式	①中に	P
	一足飛び	①中に	K

	凧刃	①中に S
	臨	①中に HS
	紅	ガードポイント中に P
	蒼	ガードポイント中に K
	陰	→ ↓ ↘ + HS
	戒	↓ ↙ ← + P or K
	針・式	空中で ↓ ↙ ← + P
フォースブレイク	疾	↓ ↘ → + D
	臨	①中に D
	紅	ガードポイント中に D
	NEW 陰	→ ↓ ↘ + D
覚醒必殺技	一誠奥義「彩」	→ ↘ ↓ ↙ ← → + HS
	天神脚	↓ タメ ↑ + K
	花鳥風月	ガードポイント中に → ↘ ↓ ↙ ← + S
一撃必殺技	絶	↓ ↘ → ↓ ↘ → + HS

●変更点詳細

技名	変更内容
全ての通常技	ヒット時やガード時に限り、全ての通常技は動作終了までの間、いつでもガトリングコンビネーションやキャンセル行動が可能になりました。
↘ + S	1~27F の間が 下段ガードポイント の受付 F となりました。
	ガード時の硬直差が +1F になりました。
	前進する移動技になりました。
	↘ + S から ↘ + S へのガトリングコンビネーションルートを削除しました。 闇慈の後方にある攻撃判定が削除されました。
↓ + HS	攻撃 Lv が 4 → 5 になりました。
	立ち HS へのガトリングコンビネーションルートが追加されました。
↘ + K	攻撃判定が強化され、近距離にいる相手に当たりやすくなりました。
	カウンターヒットした場合のみ、壁バウンドするようになりました。
	攻撃 Lv が 3 → 4 になりました。
→ + HS	ヒット時にキャンセルが可能になりました。
	フォースロマンキャンセル に対応しました。受付 F は攻撃する直前です。
	基底ダメージ補正 80% が追加されました。
	硬直時間が 18F → 25F になりました。
	12~19F の間に 投げ無敵 が付与されました。 しゃがみ P・しゃがみ K・立ち S・しゃがみ S・立ち HS からのガトリングコンビネーションルートが追加されました。

	攻撃判定の発生が 20F → 21F になりました。
	ダウン復帰不能時間が 28F → 19F になりました。
近距離立ち S	ガードバランス上昇値が 0 → 14 になりました。
足払い	攻撃判定が少し前方に広くなりました。
立ち HS	→ + P へのガトリングルートコンビネーションルートが追加されました。
6+P	地上ヒット時の のけぞり時間が 2F 延長されました。
ダストアタック	4~18F の間が 上段ガードポイント の受付 F となりました。
紅	ヒット時の 相手を引き寄せせる効果 が強くなりました。
	ダウン復帰不能時間が 38F → 60F になりました。
針・壱式	上段技 になりました。
	弾速が遅くなりました。
	フォースロマンキャンセル に対応しました。受付 F は上昇直後です。
臨	ガード硬直時間が 3F 増加しました。
	中段技になりました。
K 戒	フォースロマンキャンセル後に 2 段ジャンプや空中ダッシュが可能になりました。
	セルフディレクション (自動振り向き) が追加されました。
FB 陰	新規の追加技です。
FB 紅	落下中に動けるようになりました。
	ヒット時の引き寄せ効果が強くなりました。
FB 疾	飛距離が延長されました。
	弾速が高速になりました。
FB 臨	ガードポイントの受付 F が 2~10F → 2~20F になりました。
天神脚	攻撃力が 30 + 14 x 13 になりました。
彩	フォースロマンキャンセルの受付 F が 2F 延長されました。

[目次へ戻る](#)

VENOM

●コマンドリスト

	技名	コマンド
必殺技	スティンガーエイム①	← タメ → + S or HS (タメ可)
	スティンガーエイム (停止)	①中に P
	カーカスライド②	↓ タメ ↑ + S or HS (タメ可)
	カーカスライド (停止)	②中に P
	③ボール生成	↓ ✓ ← + P or K or S or HS or D (空中可) ④後に ↓ ✓ ← + P or K or S or HS or D

	④デュービスカーブ	← ↓ ✓ + P or K or S or HS or D
	NEW 配置変更	③ or ④ or ⑤中に D
	ダブルヘッドモービット	→ ↓ ↘ + S or HS
	マッドストラグル	空中で ↓ ↘ → + S or HS
	瞬間移動	→ ↓ ↘ + K ④後に → ↓ ↘ + K
フォースブレイク	スティンガーエイム	← タメ → + D (タメ可)
	カーカスライド	↓ タメ ↑ + D (タメ可)
	ダブルヘッドモービット	→ ↓ ↘ + D
	マッドストラグル	空中で ↓ ↘ → + D
覚醒必殺技	ダークエンジェル	↓ ✓ ← ✓ ↓ ↘ → + S
	レッドヘイル	空中で ↓ ↘ → ↓ ↘ → + HS
	NEW ⑤タクティックアーチ	→ ↘ ↓ ✓ ← → + P or K or S or HS or D ④後に → ↘ ↓ ✓ ← → + P or K or S or HS or D
一撃必殺技	ディムボウガー	↓ ↘ → ↓ ↘ → + HS

●変更点詳細

技名	変更内容
バックスピンの弾	FB カーカスライド や FB スティンガーエイム で射出された玉やそれに弾かれた玉が、天井・壁で数回はね返るようになりました。
配置変更	ボール生成・デュービスカーブ・タクティックアーチ の硬直中に D を追加入力することでボールの配置変更が出来るようになりました。
ボール全般	通常ボールのガードバランス上昇値が 6 になりました。(攻撃 Lv2 相当) 雷ボールは 6 x 3、タメボールは従来通り 20 x n となります。
→ + HS	→ + P からのガトリングコンビネーションルートが削除されました。 近距離立ち S からのガトリングコンビネーションルートが追加されました。 ヒット時の拳動が 地面バウンド → 叩き落とし になりました。 攻撃判定の持続時間が 8F → 6F になりました。 ダウン復帰不能時間が 44F → 20F になりました。
近距離立ち S	ガードバランス上昇値が 20 → 14 になりました。
→ + P	新規の追加技です。
→ + K (※旧 AC の → + P)	ヒット時の拳動が 地面バウンド になりました。 攻撃判定の発生が 10F → 15F になりました。 ダウン復帰不能時間が 15F → 30F になりました。 上半身無敵が削除されました。 必殺技によるキャンセル受付 F が延長されました。
空中投げ	フォースロマンキャンセル に対応しました。受付 F は落下を始めた瞬間です。

デュービスカーブ	スライドダウン時間が 2F 増加しました。
	ダウン復帰不能時間が 2F 増加しました。
	スライドダウン による滑走距離が短くなりました。
	ボール生成・瞬間移動・タクティックアーチのいずれかでキャンセル可能になりました。
	ガード硬直時間が 24F → 18F になりました。
スティンガーエイム	コマンド完成時にレバーが → 以外に入力されていても出せるようになりました。
ダブルヘッドモービット	HS 版・FB 版のみ、移動中に追加入力(HS 版は HS、FB 版は D)を行うことで、追加攻撃が発生するようになりました。
瞬間移動	被カウンターヒット となる時間が追加されました。
	移動前の硬直時間が 14F → 20F になりました。
	移動後の硬直時間が 7F → 1F になりました。
Sダブルヘッドモービット	ヒット時の 相手の吹き飛び が大きくなりました。
	最大ヒット数が 1 ヒット になりました。
	攻撃力が 17 x 4 → 44 になりました。
	攻撃 Lv が 3 → 4 になりました。
FB スティンガーエイム	一度だけ壁から跳ね返るようになりました。
	相手にボールをヒットさせた際に、そのボールが跳ね返るようになりました。
FB カーカスライド	ボールのはね返る回数が増えました。
	弾速が遅くなりました。
タクティックアーチ	新規の追加技です。

[目次へ戻る](#)

TESTAMENT

●コマンドリスト

	技名	コマンド
必殺技	ファントムソウル	↓ ↘ → + P or K
	バッドランズ	↓ ✓ ← + P (空中可)
	①エグゼビースト	← ✓ ↓ ↘ → + S or HS
	NEW エグゼビースト開放	①入力時に使用したボタンを離す
	ウォレント	↓ ✓ ← + K
	H I T O M I	↓ ✓ ← + S
	ゼイネスト	↓ ✓ ← + HS (空中可)
	NEW ルフトウォレント	↓ ↓ + P or K
	フォースブレイク	グレイヴディガー
NEW ファントムソウル		↓ ↘ → + D

覚醒必殺技	ナイトメアサーキュラー	→ ↘ ↓ ↙ ← → + S or HS
	マスターオブバベット	↓ ↘ → ↓ ↘ → + HS
一撃必殺技	セヴンス・サイン	↓ ↘ → ↓ ↘ → + HS

●変更点詳細

技名	変更内容
立ち P	上方向への攻撃判定がやや狭くなりました。
しゃがみ S	上方向への攻撃判定が強化されました。
立ち HS	空中ヒット時の拳動が 横方向に吹き飛ばし になりました。
→ + P	上方向への攻撃判定が狭くなりました。
	ヒット時に、強制的に相手をしゃがませるようになりました。
	ガードバランス減少値が 10 → 7 になりました。
→ + K	前進したあとに攻撃する技になりました。
	攻撃判定の発生が 8F → 15F になりました。
	立ち P・立ち K・遠距離立ち S・しゃがみ S からのガトリングコンビネーションルートを追加しました。
	ダウン復帰不能時間が 16F → 17F になりました。
ヒット または ガード時のノックバック が若干短くなりました。	
↘ + HS	新規の追加技です。
しゃがみ HS	フォースロマンキャンセル に対応しました。受付 F は 14~15F です。
→ + HS	前方の攻撃判定が広くなりました。
	フォースロマンキャンセルの受付 F が変更されました。受付 F は 17~21F です。
遠距離立ち S	ダウン復帰不能時間が 14F → 15F になりました。
空中投げ	必殺技を強化する罫人形が 1 体 増えるようになりました。
ルフトウォレント	新規の追加技です。
バッドランズ	ガードバランス減少値が 5 x 2 → 10 x 2 になりました。
	2 段目の上方向への攻撃判定が少し広くなりました。
	1 段目のヒットストップが 13F → 6F になりました。
地上バッドランズ	攻撃判定の発生が 16F→17F になりました。
	2 段目の 浮きと吹き飛ばし がやや少なくなりました。
空中バッドランズ	1 段目の 浮き がやや低くなりました。
	また、2 段目の 浮き が低くなり、吹き飛ばし距離が延長されました。
各種エグゼビースト	一定時間待機もしくは追加入力を行うことで攻撃判定が発生するようになりました。
	ヒット または ガード時の 吹き飛び が大きくなりました。
	溜めている時に攻撃を喰らった場合、消滅します。※追加入力後は消滅しません。
	フォースロマンキャンセル受付 F が変更になりました。 受付 F は S 版 : 13~15F → 11~13F HS 版 : 13~14F → 11~13F です。

HS エグゼビースト	攻撃判定の発生が 16F → 35F になりました。※最速で追加入力した場合です。 ダウン引き剥がし が出来なくなりました。
S エグゼビースト	移動距離 が長くなりました。 攻撃判定の持続が 19F → 23F になりました。
ルフトウォレント	新規の追加技です。
P ファントムソウル	以前よりも離れた場所まで飛ばすことが出来るようになりました。 攻撃判定の発生が 37F → 30F になりました。
HITOMI	フォースロマンキャンセル に対応しました。受付 F は 16~18F です。 ダウン引き剥がし が可能になりました。 相手の目の前で設置した際に、認識しないようになりました。※相手が真上にいる場合のみ発動します。
各種ゼイネスト	攻撃判定の発生が、地上版：13F → 11F 空中版：10F → 8F になりました。 ヒット時の捕縛時間が 2F 長くなりました。 網の出現位置が やや前方斜め上 になりました。。
FB ファントムソウル	新規の追加技です。
グレイブディガー	空中ガード が可能になりました。 着地後に 3F の硬直が追加されました。 ヒット時に 相手の浮き が高くなりました。 攻撃判定の発生が 17F → 14F になりました。
S ナイトメアサーキュラー	新規の追加技です。

[目次へ戻る](#)

DIZZY

●コマンドリスト

	技名	コマンド
必殺技	はじめはただの明かりだったんです	↓ ↘ → + K or S
	魚を捕る時に使ってたんです	↓ ↘ → + HS or D
	木の実をとる時に使ってたんです	← ↓ ✓ + S (溜め可)
	よく話し相手になってくれます	↓ ✓ ← + P or K or S or HS or D
	独りにしてください	空中で ↓ ✓ ← + P or K or S
フォースブレイク	独りにしてください	空中で ↓ ✓ ← + D
	NEW 木の実をとる時に使ってたんです	← ↓ ✓ + D
覚醒必殺技	インペリアルレイ	→ ↘ ↓ ✓ ← → + S
	ネクロ怒った場合	→ ↘ ↓ ✓ ← → + P
	ガンマレイ※1	→ ← → ← ✓ ↓ ↘ → + HS

一撃必殺技

力が…抑えきれない…※2

↓ タメ ↑ ← → ↓ + P + HS

※テンションゲージを 100%消費します。

※2 一撃必殺準備必要なし。テンションゲージ 100%使用。発動後にテンションゲージが消失します。

●変更点詳細

技名	変更内容
立ちガードモーション	前方の喰らい判定がやや大きくなりました。
しゃがみガードモーション	前方の喰らい判定がやや大きくなりました。
ジャンプガードモーション	前方の喰らい判定がやや大きくなりました。
足払い	キャンセルが可能になりました。 立ち HS からガトリングコンビネーションルートを追加しました。
→ + HS	硬直時間が 29F → 21F になりました。
→ + HS	フォースロマンキャンセル に対応しました。受付 F は 2 段目が発生した瞬間です。
↓ + K	基底ダメージ補正が 70% → 80% になりました。
ジャンプ後、↓ + S	基底ダメージ補正が 90% になりました。
よく話し相手になってくれます (全般)	使用不能の間はテンションゲージ上部に「BIT NG」と表示されるようになりました。
よく話し相手になってくれます (P)	相手の位置をサーチし、間合いが離れている時は大きく前進するようになりました。 2 段目に移行する際の前進距離が大きくなりました。
よく話し相手になってくれます (K)	前進距離が短くなりました。 3 回連続で噛み付くようになりました。 攻撃力が 25 × 2 → 20 × 3 になりました。
よく話し相手になってくれます (S) or (HS)	空中ヒット時の挙動が 壁貼り付け になりました。 派生から出した場合の前進距離が短くなりました。
よく話し相手になってくれます (D)	新規の追加技です。
D 魚をとるときに使ってたんです	新規の追加技です。
独りにしてください	泡が時間経過で消滅する場合、自動的に破裂し攻撃判定が発生するようになりました。 泡を攻撃された場合、泡が消滅するようになりました。 ディズイーが攻撃を食らった際、出現している泡が消滅するようになりました。
FB 独りにしてください	全体の硬直時間が 30F → 25F になりました。 泡状態の持続時間が 159F → 199F になりました。 通常版と異なり、泡を攻撃されても消滅しません。 ディズイーが攻撃を食らった際、出現している泡が消滅するようになりました。
FB 木の実をとる時に使ってたんです	新規の追加技です。
ネック怒った場合	攻撃力が 34 × 6 → 40 × 6 になりました。
ガンマレイ	フォースロマンキャンセル に対応しました。受付 F は 2 段目のビームが発射された瞬間です。

SLAYER

●コマンドリスト

	技名	コマンド
必殺技	マツバハンチ	↓ ↘ → + P or K
	マツバフェイント	↓ ↘ → + P or K 押しっぱなし
	①D (ダンディー) ステップ	↓ ✓ ← + P or K or S or HS
	パイルバンカー	①中に P
	クロスワイズヒール	①中に K
	②アンダープレッシャー	①中に S
	イツツレイト	① or ②中に HS
	血を吸う宇宙	密着して ↓ ↘ → + HS
	アンダートウ	→ ↘ ↓ ✓ ← → + P
	フットルースジャーニー	空中で ↓ ✓ ← + K
フォースブレイク	ビックバンアッパー	↓ ↘ → + D
	パイルバンカー	①中に D
	NEW ①D (ダンディー) ステップ	↓ ✓ ← + D
覚醒必殺技	デッドオンタイム	→ ↘ ↓ ✓ ← → + S
	永遠の翼	↓ ↘ → ↓ ↘ → + HS
	直下型ダンディー	空中で ↓ ✓ ← ↓ ✓ ← + S
一撃必殺技	オールデッド	↓ ↘ → ↓ ↘ → + HS

●変更点詳細

技名	変更内容
ジャンプ HS	喰らい判定が大きくなりました。 硬直時間が 7 → 10 になりました。。
ジャンプ後、↓ + K	ガードバランス減少値が 10 → 13 になりました。
立ち K	キャンセル が可能になりました。
しゃがみ S	攻撃判定の持続が 9F → 6F になりました。 硬直時間が 12F → 15F になりました。
立ち HS	地上ヒット時の拳動が 地上くらい になりました。
	空中ヒット時の拳動が スライドダウン になりました。
	しゃがみ HS への ガトリングコンビネーションルート を追加しました。
	攻撃力が 50 → 45 になりました。

しゃがみ HS	地上ヒット時の拳動が よろけ になりました。
	空中ヒット時の相手の浮きがやや低くなりました。
	ダウン復帰不能時間が 34F → 42F になりました。
	ガードバランス減少値が 6 → 12 になりました。
	空中ヒット時の拳動が 引き寄せる ようになりました。
→ + P	下方部分の攻撃判定が狭くなりました。
→ + K	空中ヒット時の拳動が 地面バウンド になりました。
	基底ダメージ補正が 100% → 90% になりました。
→ + HS	ヒット時の拳動が 地面バウンド になりました。
	ダウン復帰不能時間が 32F → 26F になりました。
	攻撃力が 50 → 40 になりました。
ジャンプ D	空中ヒット時の 下方向への吹き飛び がやや強くなりました。
ジャンプ K	ガードバランス減少値が 7 → 10 になりました。
ジャンプ S	ガードバランス減少値が 6 x 4 → 9 x 4 になりました。
アンダートゥ	フォースロマンキャンセル に対応しました。受付 F は 攻撃判定発生直前です。
	ヒット時の拳動が 地面バウンドに なりました。
	攻撃判定の発生が 31F → 28F になりました。
	ヒット時の相手の 浮き が高くなりました。
	下方部分の攻撃判定が広くなりました。
	ダウン復帰不能時間 が 24F になりました。
	基底ダメージ補正が 70% → 50% になりました。
	攻撃 Lv が 5 → 3 になりました。
	ヒットおよびガード時の ヒットバック が小さくなりました。
ヒット時の受身不能時間が 24F → 26F になりました。	
マッパハンチ	ヒット時の 前方への吹き飛び が小さくなりました。
P マッパハンチ	ヒット時の受身不能時間が 26F → 25F になりました
K マッパハンチ	ヒット時の受身不能時間が 28F → 27F になりました。
血を吸う宇宙	フォースロマンキャンセル に対応しました。受付 F は ダメージが発生した 2F 後です。
	ガードバランス減少値が 6 → 10 になりました。
	コマンドが ↓ ↘ → + HS になりました。
	硬直時間が 3F 増加しました。
	よろけ時間が 最大 19F → 最大 13F になりました。
	ヒット時の ノックバック が小さくなりました。
	動作中に攻撃を喰らうと カウンターヒット するようになりました。
ダメージに対する回復量が 1/4 → 3/4 になりました。	
基底ダメージ補正が 70% → 60% になりました。	
SD ステップ	足元以外の無敵時間が 10~17F → 6~13F になりました。

I—NO

●コマンドリスト

	技名	コマンド
必殺技	大木をさする手	← ✓ ↓ ↘ → + S or HS
	①抗鬱音階	↓ ✓ ← + P or HS (空中可)
	追加入力	①中に ↓ or ↑
	狂言実行	空中で ↓ ↘ → + P or K or S or HS (溜め可)
	ケミカル愛情 (横)	→ ↘ ↓ ✓ ← → + K (空中可)
	ケミカル愛情 (縦)	→ ↘ ↓ ✓ ← → + S (空中可)
フォースブレイク	②狂言実行	空中で ↓ ↘ → + D
	狂言実行停止	②中に P or K or S or HS
	NEW ①抗鬱音階	↓ ✓ ← + D (空中可)
覚醒必殺技	窓際 desperate	→ ↘ ↓ ✓ ← → + HS
	限界フォルテッシモ	空中で ↓ ↘ → ↘ ↓ ✓ ← + S
一撃必殺技	臨書遺言	↓ ↘ → ↓ ↘ → + HS

●変更点詳細

技名	変更内容
ダッシュ、空中ダッシュ	テンションゲージの増加量が 30 → 35 になりました。
空中ダッシュ	持続時間が 18F → 21F になりました。 ジャンプ中、空中ダッシュを 2 回出せるようになりました。
立ち HS	攻撃判定が 上方向 に大きくなりました。
近距離立ち S	攻撃判定が 前方 に大きくなりました。
しゃがみ S	攻撃時に 前進 するようになりました。 硬直時間が 23F → 17F になりました。
→ + HS	2 段技になりました。1 段目の攻撃判定の発生は 7F からです。
遠距離立ち S	硬直時間が 6F → 1F になりました。 強制基底ダメージ補正が 50% → 60% になりました。
→ + P	強制基底ダメージ補正 90% が追加されました。
K 狂言実行	ダウン復帰不能時間が 17F → 30F になりました。 基底ダメージ補正 が削除されました。
S 狂言実行	基底ダメージ補正 80% が追加されました。

	移動スピード が速くなりました。
HS 狂言実行	攻撃後、相手をすり抜けるようになりました。 攻撃力が 20 x 3 → 25 x 3 になりました。
ケミカル愛情	イノ周辺の攻撃判定がやや大きくなりました。
大木をさする手	攻撃判定が出現する瞬間の喰らい判定が小さくなりました。
S 大木をさする手	地上ヒット時の挙動が よろけ になりました。
	地上ヒット時の挙動が 浮かせ になりました。
HS 大木を擦る手	2回目のフォースロマンキャンセル の受付 F が変更されました。受付 F は攻撃判定が発生した直後です。 ジャンプキャンセルが可能になりました。 基底ダメージ補正 90% が追加されました。
空中ケミカル愛情	K 版 の全体 F が 42F になりました。S 版 の全体 F が 40F になりました。
FB 抗鬱音階	新規の追加技です。
	停止をしなかった場合、6~9F に 対打撃無敵時間 が付与されました。
FB 狂言実行	攻撃力が 14 x 5 → 20 x 5 になりました。 強制基底ダメージ補正 80% が追加されました。
FB 狂言 → 停止	移動中にヒットやガードをしなかった場合でも、動作を途中で停止できるようになりました。

[目次へ戻る](#)

ZAPPA

●コマンドリスト

	技名	コマンド
	こんにちは三匹のムカデ	無憑依状態で ↓ ↘ → + P
	そのまま帰ってこないでください	幽霊憑依状態で ↓ ↘ → + P or K or S or HS or D (空中可)
	NEW やっぱり寂しくなりました	幽霊憑依状態で ↓ ↙ ← + P
	①痛そう、っていうか痛い	剣憑依状態で ↓ ↘ → + S
	追加攻撃	①中に HS
	落ちといてください	剣憑依状態で → ↓ ↘ + HS
必殺技	近づくと逝きます	剣憑依状態で → ↘ ↓ ↙ ← + HS
	はい、通ります	剣憑依状態かつ空中で ↓ ↘ → + HS
	犬攻撃	犬憑依状態で ニュートラル or ← or ↓ or → or ↑ + D
	犬攻撃	犬憑依状態で ← + D 後に D
	②ダークネスアンセム	ラオウ憑依状態で ↓ ↘ → + S (空中可)
	追加攻撃	②中に P or K or S or HS (空中可)
	ラストエドガイ	ラオウ憑依状態で ↓ ↙ ← + S (空中可)

フォースブレイク	礼儀作法はここから	↓ ↙ ← + D
覚醒必殺技	産まれる！！	→ ↘ ↓ ↙ ← → + HS
	ベロウズマリス	ラオウ憑依状態で→ ↘ ↓ ↙ ← → + S
一撃必殺技	こわいよー	↓ ↘ → ↓ ↘ → + HS

●変更点詳細

技名	変更内容
憑依状態アイコン	憑依状態がテンションゲージ上部に表示されるようになりました。
無憑依状態	
遠距離立ち S	硬直時間が 3F 増加しました。
しゃがみ S	遠距離立ち S へのガトリングコンビネーションルートが追加されました。
	カウンターヒット時のよろけ時間が 5F 延長されました。 ヒット時の ノックバック が大きくなりました。
空中投げ	全てのキャラクターに ダウン追い打ち が可能になりました。
こんにちは 3 匹のムカデ	1~13F の間が 全身無敵 になりました。
	ダウン引き剥がし効果 が付与されました。 ヒット時の霊魂増加数が 3 個 → 1 個 になりました。
礼儀作法はここから	硬直時間が 2F 短くなりました。攻撃判定が大きくなりました。
産まれる！！	霊魂が 1 ヒット あたり 1 個 増えるようになりました。(最大数は 4 個 です)
犬憑依状態	
犬攻撃全般	犬が向いている方向に 相手がノックバック するようになりました。
	派生版の性能 が 通常版 と同様の性能になりました。
出現時	犬出現時に 30F の硬直時間が追加されました。 ただし、この間は 犬には喰らい判定 がありません。
犬攻撃 (噛み付き)	ガードが可能になりました。
	ガードされた時でも 霊魂が 1 つ増えるようになりました。
	基底ダメージ補正 が削除されました。
	攻撃 Lv が 5 → 3 になりました。 ヒット時に その場にダウン するようになりました。
犬攻撃 (ジャンプ)	ジャンプ中に → + D および ↑ + D が出せるようになりました。
追加攻撃 (← + D → D)	→ + D や ↑ + D や ← + D や → + D の跳ね返り等から出した場合は ← + D を経由しないで出せるようになりました。
	空中の相手にヒットした際に 相手を地面に叩きつける ようになりました。
犬攻撃 (サマーソルト)	攻撃判定が 真上 → 少し斜め上 になりました。
	ヒット時の吹き飛び方向が 真上 → 少し斜め上 になりました。
犬攻撃 (突進)	空中ヒット時に 相手を前方に吹き飛ばす ようになりました。
	ダウン復帰不能時間が 12F → 20F になりました。

幽霊憑依状態

ラオウ憑依ゲージ	ラオウ憑依中に残り憑依時間を示すゲージが表示されるようになりました。
ガトリングコンビネーションルート	<p>▼一部の通常技を自由に組み合わせさせて出せる、特殊なガトリングルートが追加されました。</p> <p>これに該当する通常技、制限は以下の通りです。</p> <p>【地上技】 遠距離 S、しゃがみ S、→ + S、立ち HS、しゃがみ HS</p> <p>【空中技】 ジャンプ S、ジャンプ ↓ + S、ジャンプ HS</p> <p>【制限】</p> <p>①最初に出した攻撃を含め、計 3 回まで連続して技を出すことができます。</p> <p>②しゃがみ HS とジャンプ HS からは、同じ技以外の通常技に派生する事は出来ません。</p>
ジャンプ S	攻撃判定の発生が 4F 早くなりました。また、攻撃力が 25 になりました。
ジャンプ S (2 段目、3 段目)	<p>攻撃判定の発生が 4F 早くなりました。</p> <p>ヒット または ガード で攻撃 Lv が変化していた仕様を攻撃レベル 3 に統一しました。</p>
ジャンプ ↓ + S	新規の追加技です。
遠距離 S	<p>攻撃判定が少し小さくなりました。</p> <p>攻撃距離が短くなりました。</p> <p>攻撃力が 15 → 20 になりました。</p>
遠距離 S (2 段目、3 段目)	攻撃力が 20 になりました。攻撃 Lv が 3 になりました。硬直時間が 4F 増加しました。
しゃがみ S	攻撃力が 18 になりました。
しゃがみ S (2 段目)	攻撃力が 18 になりました。攻撃 Lv が 2 になりました。硬直時間が 2F 増加しました。
しゃがみ S (3 段目)	攻撃力が 18 になりました。攻撃 Lv が 2 になりました。硬直時間が 4F 増加しました。
→ + S	新規の追加技です。
立ち HS (2 段目)	<p>攻撃力が 25 になりました。</p> <p>ヒット または ガード で攻撃 Lv が変化していた仕様を攻撃レベル 3 に統一しました。</p> <p>硬直時間が 4F 増加しました。</p>
立ち HS (3 段目)	<p>攻撃力が 25 になりました。</p> <p>ヒット または ガード で攻撃 Lv が変化していた仕様を攻撃レベル 3 に統一しました。</p> <p>硬直時間が 8F 増加しました。</p>
しゃがみ HS (2 段目)	硬直時間が 4F 増加しました。
しゃがみ HS (3 段目)	硬直時間が 8F 増加しました。
→ + HS	攻撃力が 36 → 30 になりました。
不幸モード	不幸モード中に再度「そのまま帰って来ないで下さい」をヒットさせた際に、最初に憑依していた幽霊を帰還させ、二匹目が取り憑くようになりました。
やっぱり帰ってきて下さい	新規の追加技です。
不幸モード中のバナナ	ダウン引き剥がし効果 を付与しました。
	ガードバランス減少値が -7 → -5 になりました。
	ダウン復帰不能時間が 14F → 20F になりました。

剣憑依状態

剣攻撃全般	攻撃後に 剣がその場に一定時間停滞 するようになりました。 「近づくと逝きます」とその他の剣を使った通常技が、空中 ガードが可能になりました。
しゃがみ S	地上から出す しゃがみ S よりも剣が高い位置だった場合、立ちガードが可能になりました。
遠距離 S	ジャンプキャンセルが出来なくなりました。
しゃがみ S	基底ダメージ補正 85% が追加されました。
ジャンプ S	基底ダメージ補正 85% が追加されました。
ジャンプ HS	基底ダメージ補正 90% が追加されました。
はい、通ります	フォースロマンキャンセル に対応しました。受付 F は着地後の 1~2F です。
痛そう、っていうか痛い	突進中にレバーを前後に入力することでスピードの調整が可能になりました。
落ちといて下さい	対打撃無敵 → 上半身無敵 になりました。 ヒット時の霊魂の増加数が 1 → 2 になりました。
近づくと逝きます	ヒット時の霊魂の増加数が 1 → 2 になりました。
ラオウ憑依状態	
ダークネスアンセム	追加入力に HS 版が追加されました。
空中ダークネスアンセム	新規の追加技です。
空中ラストエドガイ	新規の追加技です。
ラストエドガイ	ダメージが 100 → 80 になりました。

[目次へ戻る](#)

BRIDGET

●コマンドリスト

	技名	コマンド
必殺技	① Y O Y O 配置	レバー + HS (空中可) ③ ヒット or ガード時に レバー + HS
	Y O Y O 配置起き上がり	ダウン中に HS (押しっぱなし)
	Y O Y O 引き戻し	① 後に HS (タメ可) (空中可)
	ロジャーラッシュ	① 後に ↓ ↘ → + HS (空中可)
	ジャック ド ロジャー	① 後に ↓ ↙ ← + HS (空中可)
	ロジャーハグ	① 後に → ↓ ↘ + HS
	ローリング移動	① 後に ↓ ↙ ← + K (空中可)
	ロジャーゲット	① 後に ← ↓ ↙ + HS (空中可)
	② キックスタート マイハート	↓ ↘ → + K
	停止	② 中に P
	③ 発射	② 中に K

	スターシップ	→ ↓ ↘ + P (空中可)
フォースブレイク	ロジャーラッシュ	①後に ↓ ↘ → + D(空中可)
	ジャック ド ロジャー	①後に ↓ ✓ ← + D (空中可)
覚醒必殺技	ループ ザ ループ	→ ↘ ↓ ✓ ← → + S
	メンテナンス中の悲劇	← ✓ ↓ ↘ → ← ✓ ↓ ↘ → + S
	俺とキルマシーン	①後に → ↘ ↓ ✓ ← → + HS or ← ✓ ↓ ↘ → ← + HS
一撃必殺技	シュートザムーン	↓ ↘ → ↓ ↘ → + HS

●変更点詳細

技名	変更内容
近距離立ち S	ダメージが 22 x 2 → 27 x 2 になりました。
足払い	FB ロジャーラッシュ と FB ジャック ド ロジャーでキャンセル出来なくなりました。
ジャンプ P	攻撃判定の発生が 6F → 5F になりました。
ジャンプ K	ダメージが 20 → 24 になりました。
ジャンプ S	ダメージが 26 → 30 になりました。
ジャンプ D	ダメージが 16 x 3 → 24 x 3 になりました。
しゃがみ S	カウンターヒット時の ダウン復帰不能時間が 2F 増加しました。
→ + S	前方への攻撃判定が大きくなりました。
	攻撃判定の発生直後でも YOYO 技 でキャンセルが可能になりました。
→ + K	必殺技のみ、キャンセルが可能になりました。
	空中ヒット時に 叩き付け効果 が付与されました。
デットアングルアタック	全身無敵時間が 1~12F → 1~16F になりました。
YOYO 配置 (↖ + HS)	YOYO の移動速度が速くなりました。
YOYO 引き戻し	タメ動作中に FB ロジャーラッシュ と FB ジャックドロジャー が出せなくなりました。
	引き戻し中に YOYO 配置 で、その場に配置出来るようになりました。
	引き戻しを行った瞬間の YOYO 技 によるキャンセルが出来なくなりました。
ローリング移動	重力 による影響が強くなりました。
	初速 が速くなりました。
スターシップ	全身無敵 → 対打撃無敵 になりました。対打撃無敵 F が 1~16F になりました。
空中スターシップ	ヒット時に 相手を 引き寄せる ようになりました
	フォースロマンキャンセル に対応しました。受付 F は 19~20F です。
	ダウン復帰不能時間が 24F になりました。
キックスタート マイハート →発射	ダメージが 50 → 65 になりました。
	相手を飛び越さないようになりました。
	動作後半 に YOYO 技 でのキャンセルが可能になりました。

ジャックドロジャー	硬直時間が 39F → 32F になりました
ロジャーラッシュ	空中でも出せるようになりました。
ロジャーゲット	強制基底ダメージ補正が 85% → 75% になりました。
FB ロジャーラッシュ	ヒット数が 5 → 3 になりました。
	3 段目ヒット時に 相手を大きく吹き飛ばす ようになりました。 空中でも出せるようになりました。
FB ジャックドロジャー	相手キャラクターをホーミングするようになりました。
ループ ザ ループ	前方への攻撃判定が大きくなりました。
	最終段の ロジャーに 引きはがし効果 を付与しました。
	最終段ヒット時に バウンド効果 を付与しました。
俺とキルマシーン (停滞)	新規の追加技です。コマンドは YOYO 配置中 に ← ↙ ↓ ↘ → ← + HS です。 (テンションゲージを 50%消費します)

[目次へ戻る](#)

ROBO KY

●コマンドリスト

	技名	コマンド
必殺技	喰らっとくカイ?	↓ ↘ → + S
	カイ現象	↓ ↙ ← + S
	①カイ幕ホームラン	→ ↓ ↘ + HS (空中可)
	町内カイばーげん	空中で ↓ ↘ → + S
	痛カイ撃	一定距離走って P or K or S or HS
	カイ電波	密着で → ↘ ↓ ↙ ← + K
	時間差起き上がり	ダウン中に P K 押しっぱなし
	座談カイ	↓ + D
フォースブレイク	今日はカイ散	空中で ↓ ↙ ← + D
覚醒必殺技	②駄目な奴は何をやっても駄目	↓ ↘ → ↓ ↘ → + S (連打可)
	追加頭突き	②中に ↓ ↘ → + S
	限カイらばーず	↓ ↘ → ↓ ↘ → + P
	カイ心の一撃	電力 50%以上で地上版①ヒット後、自動派生
一撃必殺技	1 3 カイ弾	↓ ↘ → ↓ ↘ → + HS

●変更点詳細

技名	変更内容
温度計	速度変化が遅くなりました。

近距離立ち S	攻撃判定が上方向に大きくなりました。
ダストアタック	攻撃判定の発生が 20F → 22F になりました。
しゃがみ K	温度上昇量が少なくなりました。
しゃがみ S (温度計 80℃以上)	2 ヒット技となりました。 温度が上昇するようになりました。 ビーム自体に加え、ビームの着弾地点の爆発にも攻撃判定が追加されました。
しゃがみ HS (温度計 80℃以上)	上昇するミサイルが相手に当たらなかった場合、一定時間後に落ちてくるようになりました。 温度が上昇するようになりました。
ジャンプ HS	カウンターヒット時の 相手の浮き が高くなりました。
→ + P	攻撃力が 25 → 30 になりました。 ダウン復帰不能時間が 18F → 80F になりました。
追加 P 2 段目、3 発目	攻撃力が 25 → 20 になりました。 攻撃判定発生までの間に 上半身無敵 を付与しました。
通常投げ	相手の浮きが高くなりました。
カイ現象 (Lv1)	温度上昇量が多くなりました。
カイ現象 (Lv2)	カウンターヒット時の拳動が スライドダウン になりました。 ヒット時とガード時の ノックバック が小さくなりました。
カイ現象 (Lv3)	カウンターヒット時の拳動が 壁バウンド になりました。
カイ幕ホームラン (Lv1)	温度上昇量 が多くなりました。
カイ幕ホームラン (空中)	新規の追加技です。
喰らっとくカイ ?	温度上昇量 が少なくなりました。
町内カイバーゲン (Lv1)	温度上昇量 が多くなりました。
町内カイバーゲン (Lv2)	温度上昇量 が少なくなりました。
町内カイバーゲン (Lv3)	温度上昇量 が少なくなりました。
カイ電波	攻撃力が $8 \times n + 35 \rightarrow 2 \times n + 38$ に変更しました。 電力ゲージが最大 50% まで回復するようになりました。 また、相手のテンションゲージが最大 25% 減るようになりました。 相手が高く浮くようになり、横方向への吹き飛びが小さくなりました。 攻撃発生までの間に 投げ無敵 が付与されました。
今日はカイ散	コマンドが 空中で ↓ ↙ ← + D になりました。 1F 目 から移動可能になりました。 他の行動でキャンセルできるタイミングが 7F → 2F になりました。 空中ダッシュ または 空中バックダッシュ でキャンセルが可能になりました。 温度減少量 が半分になりました。
駄目な奴は何をやっても駄目 → 追加頭突き	追加頭突き (強化版) の発生条件が 95℃~99℃ → 93℃→99℃ になりました。
限カイらばーず → 自爆	空中ガードが出来なくなりました。

A.B.A

●コマンドリスト

	技名	コマンド
必殺技	①抹消	↓ ↘ → + S
	②覆滅	①HIT後 ← → + S
	断獄	②中に → ↘ ↓ ↙ ← + S
	結合	→ ↘ ↓ ↙ ← + HS (空中可)
	牽引(通常モードのみ)	↓ ↘ → + P
	消却(通常モードのみ)	↓ ↘ → + K or ②中に ↓ ↘ → + K
	忌避(通常モードのみ)	↓ ↘ → + HS
	焼成(通常モードのみ)	→ ↘ ↓ ↙ ← + P
	過失(諸刃モードのみ)	← ↙ ↓ ↘ → + K or ②中に ↓ ↘ → + K
	飽食(諸刃モードのみ)	← ↓ ↙ + HS
	断罪(諸刃モードのみ)	→ ↓ ↘ + HS
	分離(諸刃モードのみ)	→ ↘ ↓ ↙ ← + P
	根絶(諸刃モードのみ)	空中で ← ↙ ↓ ↘ → + S
フォースブレイク	牽引(通常モードのみ)	↓ ↘ → + D
	断罪(諸刃モードのみ)	→ ↓ ↘ + D
	忌避(諸刃モードのみ)	↓ ↘ → + D
覚醒必殺技	証拠・隠匿(通常モードのみ)	→ ↘ ↓ ↙ ← → + HS 後 ↓ ↘ → + HS 後に ↓ ↘ → + HS
	③証拠・隠匿(往路)	空中で → ↘ ↓ ↙ ← → + P
	証拠・隠滅(復路)(諸刃モードのみ)	③中に ↓ ↙ ← + K
	変質(諸刃モードのみ)	→ ↘ ↓ ↙ ← → ↘ ↓ ↙ ← + S
一撃必殺技	無知の間	↓ ↘ → ↓ ↘ → + HS

●変更点詳細

技名	変更内容
諸刃ゲージ	配置がテンションゲージの上部に変わりました。
通常モード	
近距離立ち S	攻撃判定が前方に広くなりました。
遠距離立ち S	前進距離が大きくなりました。
しゃがみ K	攻撃判定が前方に大きくなりました。
ジャンプ HS	攻撃判定が後方に大きくなりました。

ジャンプ D	カウンターヒット時のダウン復帰不能時間が 44F → 50F になりました。
→ + HS	ヒット時の相手の浮きを高くしました。
	ダウン復帰不能時間が 30F → 35F になりました。
通常投げ	相手の 吹き飛び が小さくなりました。
結合(打撃)	ヒット後の硬直時間が 8F 増えました。
結合(投げ)	投げ後のダウン時間が 8F 延長されました。
断獄	スライドダウンの時間が 32F → 43F になりました。
FB 牽引	フォースロマンキャンセル に対応しました。受付 F は移動している最中です。
証拠・隠滅(往路)	フォースロマンキャンセル に対応しました。受付 F は突進が終わった瞬間です。
証拠・隠匿	3 段目のガード不能が削除されました。
	2 段目・3 段目の コマンド受付 F と 攻撃判定の発生 が早くなりました。
	カウンターヒット時に、相手がダウンするようになりました。
諸刃モード	
立ち HS	2 段技になりました。
	2 段目ヒット時に、相手を引き寄せる ようになりました。
	攻撃判定の発生が 4F 遅くなりました。
	ガードバランスの減少値が 11 → 6 になりました。
ジャンプ HS	基底ダメージ補正が 80% になりました。
→ + HS	ダウン復帰不能時間が 18F → 23F になりました。
結合(打撃)	ヒット後の硬直時間が 8F 増えました。
結合(投げ)	投げ後のダウン時間が 8F 延長されました。
分離	硬直時間が 6F 短くなりました。
	フォースロマンキャンセル に対応しました。受付 F は 18~21F です。
覆滅	ダウン復帰不能時間が 14F → 35F になりました。
	空中ヒット時に 相手の浮き が高くなりました。
	攻撃判定が大きくなりました。
過失	攻撃力が 50 → 60 になりました。
FB 忌避	ヒット数が 2 → 6 になりました。
	弾速が速くなりました。
FB 断罪	2 段目に 強制基底ダメージ補正 80% が追加されました。
証拠・隠滅(復路)	ダウン復帰不能時間が 24F → 44F になりました。
変質	空中ヒット時の 前方への吹き飛び を大きくしました。
	空中ヒット時の拳動が 通常ダウン → 壁バウンド になりました。
	諸刃ゲージの回復量が 100% になりました。
極・諸刃モード	
攻撃力	極・諸刃モード中にかかる攻撃力の補正が 80% → 100% になりました。
反動ダメージ	反動ダメージが 100% → 85% になりました。

諸刃ゲージ消費	諸刃ゲージが自然減少する速度が遅くなりました。 極・諸刃モード中に攻撃を当てた際に 諸刃ゲージの減少量 が少なくなりました。
近距離立ち S	硬直時間が 1F 短くなりました。
立ち HS	攻撃判定の発生が 4F 遅くなりました。 ガードバランスの減少値が 11 → 6 になりました。
ジャンプ P	硬直時間が 10F 短くなりました。
ジャンプ S	硬直時間が 4F 短くなりました。
ジャンプ D	攻撃判定の発生が 2F 早くなりました。 硬直時間が 3F 短くなりました。
覆滅	攻撃判定が大きくなりました。

[目次へ戻る](#)

ORDER SOL

●コマンドリスト

	技名	コマンド
必殺技	ブロックヘッドバスター	↓ ↘ → + P
	ガンブレイズ	↓ ✓ ← + S
	シュトルムヴァイパー	→ ↓ ↘ + HS (空中可)
	バンディットリヴォルヴァープロトタイプ	↓ ↘ → + K (空中可)
	ロックイット	↓ ↘ → + S
	①チャージ	↓ ✓ ← + D (タメ可)
	チャージバースト	①中に HS
	アクションチャージ	特定の必殺技中に D (空中可)
フォースブレイク	ファフニール	← ✓ ↓ ↘ → + D
覚醒必殺技	タイランレイブ Ver.Ω	→ ↘ ↓ ✓ ← → + HS
	サーベイジファング	→ ↘ ↓ ✓ ← → + P
	ドラゴンインストール:殺界※	→ ↘ ↓ ✓ ← → + S 後に P → K → S → HS → D → K → S → → ↘ ↓ ✓ ← → + HS

※テンションゲージを 100%消費します

●変更点詳細

技名	変更内容
チャージゲージ	Lv2 以上で必殺技を使用した際のチャージゲージ減少速度が半分になりました。
立ち HS	ダウン復帰不能時間が 18F → 20F になりました。
しゃがみ HS	1~26F までの間に 対投げ無敵 が付与されました。 下半身の無敵時間が 14~22F → 11~22F になりました。

ジャンプ S	攻撃判定が後ろ方向に大きくなりました。
→ + P	ヒット時の拳動が ダウン → よろけ になりました。
通常投げ	基底ダメージ補正が 50% → 40% になりました。
空中投げ	相手の 浮き が高くなりました。
デットアングルアタック	硬直時間が 5F 増加されました。
チャージバースト	ダウン復帰不能時間が 20F → 43F になりました。 ガードされた場合、相手のガード硬直時間が 5F 増加されました。
ガンブレイズ(Lv1)	基底ダメージ補正 85% が追加されました。
ガンブレイズ(Lv2)	基底ダメージ補正 85% が追加されました。 1 段目の炎の柱に 発生保障 が付与されました。
ガンブレイズ(Lv3)	硬直時間が 3F 短くなりました。 2 段目までの炎の柱に 発生保障 が付与されました。
ブロックヘッドバスター (Lv2)	ガードバランス減少値が 4 + 4 + 4 → 8 + 6 + 6 になりました。 ヒット時の拳動が よろけ → 壁張り付け になりました。
ブロックヘッドバスター (Lv3)	二段目以降のガードバランス減少値が 4 → 2 になりました。
ロックイット(Lv2)	移動速度が速くなりました。 攻撃判定の発生が 1F 早くなりました。 2 段目ヒット時の拳動が 地面バウンド → ダウン になりました。 硬直時間が 17F → 14F になりました。
ロックイット(Lv3)	移動速度が速くなりました。 ダウン引き剥がし効果 が付与されました。 攻撃判定の発生が 12F → 8F になりました。
シュトルムヴァイパー(Lv3)	4 段目に ダウン引き剥がし が付与されました。 基底ダメージ補正が 80% → 90% になりました。
地上版 バンディットリヴォルヴァー プロトタイプ(Lv2)	2 段目ヒット時の拳動が ダウン → スライドダウン になりました。 基底ダメージ補正 80% が追加されました。 1 段目ヒット時の 相手の浮き が小さくなりました。
空中版 バンディットリヴォルヴァー プロトタイプ(Lv2)	ダウン復帰不能時間が 18F → 37F になりました。
サーベジファング(Lv3)	ヒット数が 3 → 5 になりました。 ダウン引き剥がし が付与されました。
タイランレイヴ Ver.Ω(Lv2)	2 段目の前進距離が大きくなりました。
タイランレイヴ Ver.Ω(Lv3)	2 段目の前進距離が大きくなりました。
ドラゴンインストール：殺界	初段が空中ヒットした場合でも、2 段目以降が相手にヒットするようになりました。

[目次へ戻る](#)

KLIFF ANDERSN

●コマンドリスト

	技名	コマンド
必殺技	咆哮返し	↓ ↘ → + P or S
	頭蓋砕	↓ ✓ ← + S (空中可)
	首跨ぎ	↓ ✓ ← + K
	鱗剥がし	→ ↓ ↘ + HS (連打可)
	①先の先	↓ ✓ ← + P
	地獄突っ込み	①中に P
	四肢落とし	空中で ← ✓ ↓ ↘ → + S
フォースブレイク	空中咆哮返し	空中で ↓ ↘ → + D
	NEW 地獄突っ込み	①中に D
覚醒必殺技	リフレクスロア	↓ ↘ → ↓ ↘ → + HS
	ソウルサヴァイヴァー	← → ← ✓ ↓ ↘ → + HS
一撃必殺技	破龍爆砕	↓ ↘ → ↓ ↘ → + HS

●変更点詳細

技名	変更内容
ダッシュ	ダッシュタイプ → ステップタイプ になりました。
ジャンプ	重力 による影響が少し強くなりました。
ハイジャンプ	重力 による影響が少し強くなりました。
防御力	防御力 が高くなりました。
一撃必殺準備	一撃必殺準備の全体 F が 100F になりました。
立ち K	ヒット時に 浮かせ効果 が付与されました
近距離立ち S	空中ヒット時に 叩き付け効果 が付与されました。
	ガトリングコンビネーション の入力受付猶予が延長されました。 上方向への攻撃判定が小さくなりました。
遠距離立ち S	攻撃判定の発生が 2F 早くなりました。
	ジャンプキャンセルが出来なくなりました。
しゃがみ S	旧しゃがみ HS のモーションになりました。
	ダウン引き剥がし効果 が付与されました。
	強制基底ダメージ補正 70% が追加されました。 攻撃判定の発生が 12F になりました。
立ち HS	空中ヒット時に 引き寄せ効果 が付与されました。
しゃがみ HS	旧しゃがみ S のモーションになりました。

	空中ヒット時に 吹き飛ばし効果 が付与されました。
	地上ヒット時に よろけ効果 が付与されました。
	下段判定 になりました。
	ボタンを押しっぱなしにすることで、タメ が可能になりました。
足払い	硬直時間が 10F 増加されました。
ダストアタック	攻撃判定の発生が 25F になりました。
	攻撃判定の発生が 13F になりました。
→ + P	ボタンを押しっぱなしにすることで、タメ が可能になりました。
	上方向に喰らい判定が大きくなりました。
→ + HS	ボタンを押しっぱなしにすることで、タメ が可能になりました。
	空中ヒット時に 叩き付け効果 が付与されました。
ジャンプ S	キャンセルの受付猶予が延長されました。
	後方への攻撃判定 が小さくなりました。
ジャンプ HS	持続の後半部分がヒットした時の拳動が 浮かせ になりました。
	前方と後方への攻撃判定が少し小さくなりました。
ジャンプ D	着地硬直時間が 15F 増加しました。
	下方向の攻撃判定 が小さくなりました。
通常投げ	投げ間合い が少し狭くなりました。
空中投げ	横方向に吹き飛ばす距離 が大きくなりました。
	投げ間合い が少し狭くなりました。
デットアングルアタック	前方に吹き飛ばす ようになりました。
P 咆哮返し	フォースロマンキャンセル の受付 F が 17~19F になりました。
	硬直時間が 4F 短くなりました。
S 咆哮返し	フォースロマンキャンセル の受付 F が 25~28F になりました。
頭蓋砕	攻撃判定の発生が 16F になりました。
	攻撃判定の発生が 9F になりました。
	着地硬直が 6F になりました。
空中頭蓋砕	空中ヒット時に全段ヒットしやすくなりました。
	フォースロマンキャンセル の受付 F が 29~31F になりました。
	ヒット時の受身不能時間 50F が追加されました。
	落下速度 が早くなりました。
首跨ぎ	フォースロマンキャンセル に対応しました。受付 F は 24~28F です。
	ヒット時の拳動が 叩きつけ になりました。
鱗剥がし	攻撃動作中、移動可能 になりました。
	ヒット時に 引き寄せる ようになりました。
	テンションゲージ の増加量が増えました。
先の先	ギックリ腰 が起こる確率が高くなりました。

	<p>気絶値が 10 加算されるようになりました。</p> <p>キャンセルで出せないようになりました。</p>
地獄突っ込み	<p>最大ヒット数が 1 ヒット になりました。</p> <p>ヒット時 によろけ効果 が付与されました。</p> <p>攻撃判定の発生まで 対打撃無敵 が付与されました。</p>
四肢落とし	<p>前方への攻撃判定が大きくなりました。</p> <p>1 段目ヒット時に 相手が 真下に落ちる ようになりました。</p> <p>2 段目ヒット時に 引き剥がし効果 が付与されました。</p> <p>着地硬直が 8F 増加しました。</p>
FB 咆哮返し	<p>ヒット時に 壁バウンド するようになりました。</p> <p>反動によってクリフが大きく浮くようになりました。</p> <p>全体が 25F となりました。</p> <p>攻撃判定の発生が 8F になりました。</p>
FB 地獄突っ込み	<p>新規の追加技です。</p>
リフレクスロア	<p>攻撃判定の発生が 9F になりました。</p> <p>無敵 を削除しました。</p> <p>コマンドが ↓ ↘ → ↓ ↘ → + HS になりました。(テンションゲージを 50% 消費します)</p> <p>ヒット時に 壁張り付き効果 が付与されました。</p>
ソウルサヴァイヴァー	<p>ボタンを押しっぱなしにすることで、タメ が可能になりました。</p> <p>攻撃判定の発生が 15F になりました。</p>

[目次へ戻る](#)

JUSTICE

●コマンドリスト

	技名	コマンド
必殺技	ヴァルキリーアーク	↓ ↘ → + P
	ミカエルソード	← ✓ ↓ ↘ → + S or HS (空中可)
	S.B.T	→ ↓ ↘ + K
	①N.B	↓ ↓ + P or K or S or HS or D
	起爆	①入力時に使用したボタンを離す
フォースブレイク	サペリアートランス	↓ ↘ → + D (空中可)
覚醒必殺技	インペリアルレイ	→ ↘ ↓ ✓ ← → + S
	ミカエルブレード	→ ↘ ↓ ✓ ← → + HS
	ガンマレイ※	← → ← → ↘ ↓ ✓ ← + HS
	NEW オメガシフト※	← → ← → ↘ ↓ ✓ ← + S

一撃必殺技

イグゼレイザー

↓ ↘ → ↓ ↘ → + HS

※テンションゲージを 100%消費します。

●変更点詳細

技名	変更内容
防御力	防御力 が高くなりました。
気絶上限値	気絶までの耐久値 が高くなりました。
前進	通常移動速度 が速くなりました。 テンションゲージ の増加量が増えました。
喰らい判定	全体的に喰らい判定 が小さくなりました。
空中ジャンプ	空中ジャンプ の回数が 2回 → 1回 までになりました。
空中ダッシュ	空中ダッシュが 出来なくなりました。
地上ダッシュ	地上ダッシュが 出来なくなりました。
バックステップ	全体が 25F となり、移動距離が延長されました。 1～19F の間に 対打撃無敵時間 が追加されました。
一撃必殺準備	一撃必殺準備 の時間が 74F になりました。
立ち P	攻撃判定の発生が 6F になりました。
しゃがみ P	攻撃判定の発生が 5F になりました。 硬直時間が 2F 短くなりました。
立ち K	攻撃判定の発生が 8F になりました。
しゃがみ K	攻撃判定の発生が 7F になりました。 下段判定になりました。
近距離立ち S	攻撃判定の発生が 6F になりました。 攻撃判定の持続が 5F 短くなりました。
遠距離立ち S	攻撃判定の発生が 10F になりました。 前方への攻撃判定が大きくなりました。 喰らい判定が少し小さくなりました。
しゃがみ S	前方への攻撃判定が大きくなりました。 喰らい判定が少し小さくなりました。 カウンターヒット時 によるけ効果 が付与されました。
立ち HS	攻撃判定の持続が 6F になりました。 硬直時間が 4F 短くなりました。 喰らい判定が少し小さくなりました。
しゃがみ HS	ヒット時に 高く浮く ようになりました。 ヒット時に 引き寄せる ようになりました。 キャンセルが出来なくなりました。 前方への攻撃判定が少し大きくなりました。

ジャンプ P	攻撃判定が少し小さくなりました。
ジャンプ K	攻撃判定が少し小さくなりました。 足元に喰らい判定が追加されました。
ジャンプ S	1 段目ヒット時の ダウン復帰不能時間が 24F になりました。
ジャンプ HS	攻撃判定の発生が 13F になりました。 硬直時間が 5F 増加されました。
ジャンプ D	硬直時間が 2F 増加されました。
	ジャンプ HS からのガトリングコンビネーションルートが削除されました。
	ジャンプ P・ジャンプ K・ジャンプ S からの ガトリングコンビネーションルートが追加されました。 攻撃力が 50 になりました。
→ + P	1 段目の攻撃判定の発生が 10F、2 段目の攻撃判定の発生が 18F になりました。
	ジャンプキャンセルが可能になりました。
	足元の喰らい判定が大きくなりました。
→ + HS	2 段目ヒット時に 引き寄せ効果 が付与されました。
	カウンターヒット時に よろけ効果 が付与されました。
	立ち K・しゃがみ S・近距離立ち S からのガトリングコンビネーションルートが追加されました。
	前方への攻撃判定が大きくなりました。
ダストアタック	攻撃判定の発生が 27F になりました。
足払い	攻撃判定の持続が 5F になりました。
デットアングルアタック	最大ヒット数 が 1 になりました。
通常投げ	投げ間合い が広くなりました。
ヴァルキリーアーク	全体が 38F となり、当て身受付時間が 9F~28F になりました。 強制基底ダメージ補正 50% が追加されました。
S ミカエルソード	新規の追加技です。
HS ミカエルソード	最大ヒット数が 1 になりました。
	攻撃力が 50 になりました。
	通常ヒット時に 壁バウンド するようになりました。
	攻撃判定の発生が 20F になりました。
空中 S ミカエルソード	新規の追加技です。
空中 HS ミカエルソード	新規の追加技です。
S. B. T	コマンドが → ↓ ↘ + K になりました。
	下半身無敵 が付与されました。。
	フォースロマンキャンセル に対応しました。受付 F は 12~15F です。
	ヒット時に 相手を引き寄せる ようになりました。
	基底ダメージ補正 80% が追加されました。
N. B.	P および K および D 版 が追加されました。
	コマンドが ↓ ↓ + P or K or S or HS or D になりました。

	<p>ボタンを押しっぱなしにすることで、起爆のタイミングを調節できます。</p> <p>フォースロマンキャンセルの受付Fが7~10Fになりました。</p> <p>N. B. 起爆後から攻撃判定発生までの時間が6F早くなりました。</p> <p>画面上に1個以上出せるようにしました。</p> <p>軌道が変更されました。</p>
サベリアードランス	<p>最大ヒット数が1ヒットになりました。</p> <p>下方向への攻撃判定が大きくなりました。</p> <p>移動速度が遅くなりました。また、移動距離が短くなりました。</p> <p>移動中に 全身無敵 が付与されました。</p>
空中サベリアードランス	<p>動作後に行動可能となる時間が早くなりました。</p> <p>動作後に セルフディレクション（自動振り向き）が追加されました。</p> <p>移動中に 全身無敵 が付与されました。</p>
インペリアルレイ	<p>フォースロマンキャンセルに対応しました。受付Fは26~29Fです。</p> <p>コマンドが → ↘ ↓ ↙ ← → + S になりました。</p> <p>1ヒットあたりのダメージが28になりました。</p> <p>ガードバランス上昇値が減少しました。</p> <p>相手がフォルトレスディフェンス時のテンションゲージ減少量が少なくなりました。</p> <p>ガード時の体力の減少値（削り）が少なくなりました。</p>
ミカエルブレード	<p>フォースロマンキャンセルの受付Fが4~7Fになりました。</p> <p>基底ダメージ補正80%が追加されました。</p>
ガンマレイ	<p>フォースロマンキャンセルに対応しました。受付Fは攻撃判定発生と同時に発生します。</p> <p>攻撃判定の発生が早くなりました。</p>
オメガシフト	<p>新規の追加技です。</p> <p>コマンドは ← → ← → ↘ ↓ ↙ ← + S です。（テンションゲージを100%消費します）</p>

[目次へ戻る](#)