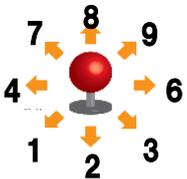


■變更點

內容	平台		
	PS4®	Xbox One	Steam
刪除指令表中重複記載的招式 ( 不知火 舞的H+K )	○	○	○

■平衡調整

平衡調整的內容全平台皆相同。



P：拳擊  
K：腳踢  
H：反擊  
S：特殊  
T：投擲 (等同於H+P)  
\_：長按 (例：3\_P代表「3長按P」)

角色/項目	內容
整體	【 <b>整體方針</b> 】以修正新增角色的錯誤與調整平衡度為主而進行更新。
瞳	【 <b>調整方針</b> 】以修正錯誤為主，並調整平衡度。
	防禦：使進行下述防禦動作演出時的舉動，與其他角色統一 (對象防禦動作演出) -不知火 舞的66P防禦時等出現的動作演出
	KP：遭防禦時的僵直差從-23F變更為-11F、縮短遭防禦時雙方間的距離
	T：投擲的攻擊範圍從1.59m變更為1.45m 4T：投擲的攻擊範圍從1.45m變更為1.60m
不知火 舞	【 <b>調整方針</b> 】以修正錯誤為主，並調整平衡度。
	9P, 靠牆7PP：修正中段攻擊不易命中的現象
	9P, 靠牆7PP：修正特定的會心連段中，有時會轉到對手背後的錯誤
	9P中KK (前方跳躍中KK)：攻擊的持續影格從3F變更為4F
古娜	【 <b>調整方針</b> 】以修正影響對戰的錯誤為主，並調整平衡度。
	防禦：修正進行下述防禦動作演出時，防禦僵直差的錯誤，並與其他角色統一 (對象防禦動作演出) -李強的236P防禦時等出現的動作演出 -李強的2_46P防禦時等出現的動作演出 -心的背2P+K防禦時等出現的動作演出 -迪亞哥的3PP防禦時等出現的動作演出 -NICO的4PP防禦時等出現的動作演出 -霞的9KK防禦時等出現的動作演出
	蹲下基本行動：修正中段攻擊不易命中的現象 (對象動作演出) -蹲下 -蹲下前進 -蹲下後退 -蹲下向前衝刺 -下段防禦 -蹲下轉向 -站立狀態至蹲下 -站立狀態至蹲下前進 -站立狀態至蹲下後退 -蹲下狀態至站立 -蹲下狀態至站立前進 -蹲下狀態至站立後退 -蹲下轉向防禦 -轉向蹲下衝刺
	轉向蹲下衝刺：修正播放動作演出時無法操作的錯誤
	9P (前方跳躍)：修正中段攻擊不易命中的現象
	7K：統一為與8K相同性能
	6T：投擲的攻擊範圍從1.93m變更為1.54m
	4T：投擲的攻擊範圍從1.56m變更為1.63m
	236T：投擲的攻擊範圍從1.51m變更為1.63m
	2T：投擲的攻擊範圍從1.9m變更為1.6m
	1T：投擲的攻擊範圍從1.93m變更為1.56m

■關於版本標示

此頁面所記載的版本編號，意指標題畫面右下角所顯示的版本。  
根據平台或地區不同，套用更新時所顯示的版本編號可能有所不同。