

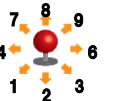


變更點	內容	平台		
		PS4®	Xbox One	Steam
新增角色「瑞秋」。 於各平台的商店頁面購買使用權即可使用。 (瑞秋的使用權與初次登場服裝皆包含於Season Pass 3之中)		○	○	○
配合新增角色瑞秋，將選擇角色畫面的角色配置變更為與壁術相同。		○	○	○
新增額外服裝「聖麗比基尼」。(共16件) (本內容包含於Season Pass 3之中)		○	○	○
新增疾風的基本服裝(疾風 服裝07、08、09)。 (不需放計圖，可用主辦人點數購買)		○	○	○
動畫「流汗吧！健身少女」合作活動已結束。 (※已獲得的合作稱號今後仍可繼續使用)		○	○	○
修正自由練習模式中，若將COM的重整姿勢設定為「設為橫向移動」時，即使遭受無法橫向重整姿勢的招式也會發動橫向重整姿勢的錯誤。		○	○	○
新增接近命中時的專用視覺特效及音效。		○	○	○

■平衡調整

平衡調整的設定在各平台皆相同。

	<p>P：拳擊 K：腳踏 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」)</p>
--	---

角色/項目	內容
整體	<p>【調整方針】以修正錯誤及調整平衡為主軸進行更新。此外並針對未持有一般命中可引發致命昏迷的部分角色新增命中時將引發致命昏迷的招式。</p> <p>「UNFORGETTABLE」：修正上層「HOT ZONE」、下層「THE DANGER ZONE」區域及道路中部分牆壁不同於其外觀。正面命中時會受到15點損傷，而斜面命中時只會受到10點損傷的錯誤</p> <p>進攻反擊： 修正針對防禦崩解結束後第1個影格同時觸發進攻反擊的判定時，防禦崩解的一方無法以投擲反擊的現象。 (※) 範例狀況：當防禦性LA MARIPOSA的背後P+K時，無法以投擲反擊LA MARIPOSA以最快的速度發動的96T</p> <p>【調整方針】調整部份招式的性能，並新增招式。</p> <p>SS(第3段)：為了讓空中連段更為穩定，擴大攻擊判定</p> <p>背後8P：新增命中時將引發致命昏迷的招式</p>
海蓮娜	<p>【調整方針】調整部份招式的性能，並新增招式。</p> <p>SS(第3段)：為了讓空中連段更為穩定，擴大攻擊判定</p> <p>背後8P：新增命中時將引發致命昏迷的招式</p>
巴斯	<p>【調整方針】調整部份招式的性能。</p> <p>1P(前端)：修正未設有追蹤屬性的錯誤</p> <p>1P(前端)：將各種受創狀態與雷道的1P前端命中時的性能統一，並把背對時一般命中以上的受創狀態變更為背對掃堂腿搖晃</p> <p>PP2P(前端)：修正未設有追蹤屬性的錯誤</p> <p>PP2P(前端)：將各種受創狀態與雷道的1P前端命中時的性能統一，並把背對時一般命中以上的受創狀態變更為背對掃堂腿搖晃</p> <p>9PK2P(前端)：修正未設有追蹤屬性的錯誤</p> <p>9PK2P(前端)：將各種受創狀態與雷道的1P前端命中時的性能統一，並把背對時一般命中以上的受創狀態變更為背對掃堂腿搖晃</p>
心	<p>【調整方針】新增招式。</p> <p>9P+K：新增命中時將引發致命昏迷的招式</p>
疾風	<p>【調整方針】新增招式。</p> <p>214P+K：新增命中時將引發致命昏迷的招式</p>

破音	【調整方針】調整部份招式的性能，並新增招式。
	1P:修正僵直結束後，頭部動作不順暢的錯誤 背後PP2P:修正僵直結束後，頭部動作不順暢的錯誤 214K:新增命中時將引發致命昏迷的招式
	【調整方針】新增招式。
艾勒特	飛出洞中64P:新增命中時將引發致命昏迷的招式
布萊德王	【調整方針】新增招式。 獨立步中8P:新增命中時將引發致命昏迷的招式
海曼	【調整方針】調整部份招式的性能，並新增招式。
	4P2K: 遭防禦時的僵直差從-16F調整為-13F
	3PP2K: 遭防禦時的僵直差從-16F調整為-13F
	214PP: 遭防禦時的僵直差從-14F調整為-11F
	9P+K: 新增命中時將引發致命昏迷的招式
	2H+K: 遭防禦時的僵直差從-15F調整為-13F 背後2K: 遭防禦時的僵直差從-12F調整為-13F 對著倒地的敵人2K: 新增倒地攻擊
瑪莉露絲	【調整方針】調整部份招式狀態。 SSS(第2段):修正空中命中時，損傷補正有額外加成的錯誤
女天狗	【調整方針】新增招式。 飛天之舞中2P: 新增命中時將引發致命昏迷的招式
雷道	【調整方針】調整部份招式的性能，並新增招式。 214P+K: 新增命中時將引發致命昏迷的招式
迪亞哥	【調整方針】調整部份招式狀態與招式性能的调整。
	靠牆時T: 調整招式，使其對牆壁可視為斜面命中
	靠牆時6T: 調整招式，使其對牆壁可視為斜面命中
	靠牆時對浮空的敵人T: 調整招式，使其對牆壁可視為斜面命中 靠牆時從蹲下的敵人背後2T: 調整招式，使其對牆壁可視為斜面命中
NICO	【調整方針】調整部份招式性能的调整。 靠牆時6T: 調整招式，使其對牆壁可視為斜面命中 靠牆時2T: 調整招式，使其對牆壁可視為斜面命中
PHASE-4	【調整方針】新增招式。 4H+K: 新增命中時將引發致命昏迷的招式
不知火舞	【調整方針】調整部份招式的性能调整。
	靠牆時T: 調整招式，使其對牆壁可視為斜面命中
	靠牆時從敵人背後T: 調整招式，使其對牆壁可視為斜面命中 靠牆時面對上段拳擊7H: 調整招式，使其對牆壁可視為斜面命中
古娜	【調整方針】調整部份招式性能的调整。
	靠牆時T: 調整招式，使其對牆壁可視為斜面命中
	靠牆時6T: 調整招式，使其對牆壁可視為斜面命中
	靠牆時4T: 調整招式，使其對牆壁可視為斜面命中
	靠牆時從敵人背後6T: 調整招式，使其對牆壁可視為斜面命中
	靠牆時面對中段拳擊4H: 調整招式，使其對牆壁可視為斜面命中
	靠牆時面對中段腳踢6H: 調整招式，使其對牆壁可視為斜面命中
	靠牆時面對下段腳踢1H: 調整招式，使其對牆壁可視為斜面命中 靠牆時面對飛拳4H: 調整招式，使其對牆壁可視為斜面命中 靠牆時面對飛踢6H: 調整招式，使其對牆壁可視為斜面命中
紅草	【調整方針】調整部份招式的性能调整。 背後4P: 修正無法命中致命昏迷狀態對手的錯誤 投擲: 新增部分摔技(※)成功抓起時的音效 ※不影響招式性能 (※)靠牆時6T、靠牆時4T等皆屬此種招式

■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。

■目前已發現的問題

內容	平台		
	PS4®	Xbox One	Steam
目前錄音的1P、背後PP2P在一般命中時的僵直差為-8F，防禦時的僵直差為-16F，此數值非製作團隊原先的設計。 ⇒目前正在修正此錯誤，將透過之後的平衡調整更新修正為正確的數值。	○	○	○
確認到與PHASE-4(原型PHASE-4)發動部分投擲招式時會播放非原設計的語音。 ⇒目前正在修正此錯誤，將透過之後的平衡調整更新進行修正。	○	○	○