

■變更點

| 內容                                                                                                                                                                                            | 平台   |          |       |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|----------|-------|
|                                                                                                                                                                                               | PS4® | Xbox One | Steam |
| 新增額外服裝「【復刻】千嬌百媚旗袍」(共17件)。<br>(Season Pass不包含此內容)                                                                                                                                              | ○    | ○        | ○     |
| 以下已發布的服裝專用髮型變更為也可在其他服裝使用。<br>※僅限持有該服裝才可使用專用髮型。<br>※部分髮型無法在其他服裝使用。<br>※有部分服裝(如無法選擇髮型的服裝等)無法變更為指定的髮型。                                                                                           | ○    | ○        | ○     |
| 【符合條件的服裝】<br>・【復刻】兔兔裝<br>・魔女派對☆服裝                                                                                                                                                             |      |          |       |
| 調整克麗絲蒂敗北時的姿勢。                                                                                                                                                                                 | ○    | ○        | ○     |
| 修正發動特定投擲、反擊時，在招式資訊內顯示「半命中:○」的錯誤                                                                                                                                                               | ○    | ○        | ○     |
| 修正發動特定投擲、反擊時，在招式資訊內顯示不正確撞牆彈飛距離的錯誤                                                                                                                                                             | ○    | ○        | ○     |
| 於指令表中新增未記載的招式<br><br>※未記載的角色與招式如下。<br>・蒂娜 … 7K+T<br>・綾音 … 9PP 與 9PK<br>・艾勒特 … 熊出洞中1P<br>・克麗絲蒂 … 6K8P+K、6K2P+K、3K8P+K、3K2P+K<br>・穗香 … 燃燒之魂中P、燃燒之魂中P+K、燃燒之魂中APL<br>・雷道 … 1_PP、623P、對浮空的敵人61234T | ○    | ○        | ○     |
| 修正指令表中的部分錯誤內容<br><br>※內容有誤的角色與招式如下。<br>・綾音 … 背66_P+K<br>・女天狗 … 從敵人背後6T<br>・雷道 … 214P<br>・紅葉 … 靠牆時7PP+K                                                                                        | ○    | ○        | ○     |
| 修正在連段挑戰模式中的部分內容<br><br>※修正的角色和變更內容如下。<br>・龍隼的連段挑戰模式14 … 配合本次平衡調整，修正部分示範<br>・海曼的連段挑戰模式19 … 部分成功條件不正確，因此修正<br>・雷道的連段挑戰模式14 … 配合本次平衡調整，修正部分項目內容<br>・迪亞哥的連段挑戰模式14 … 配合本次平衡調整，修正部分項目內容             | ○    | ○        | ○     |
| 麗鳳、LA MARIPOSA:修正COM會使用玩家無法使用之招式的錯誤                                                                                                                                                           | ○    | ○        | ○     |
| 修正錯誤，讓SF服裝在PHASE-4的地風、天風、風中不會顯示發光特效                                                                                                                                                           | ○    | ○        | ○     |
| 在危險要素演出中時間為0時，修正為當下不算時間到而是視為有造成危險損傷(※)<br>※像是「LOST PARADISE(上層)」的掉落危險等，若在進入危險要素的時候時間到，演出所造成的損傷視為無效                                                                                            | ○    | ○        | ○     |
| 在部分可追擊的危險(※)演出中時間到時，修正為不接受之後輸入的所有指令<br>※「CHINISE FESTIVAL」等的大亂鬥危機和「UNFORGETTABLE(上層)」RPG危險等                                                                                                   | ○    | ○        | ○     |
| 更新人體物理演算中的重力演算。<br>改善部分服裝容易受到重力影響的錯誤。                                                                                                                                                         | ○    | ○        | ○     |

■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】以修正錯誤及調整平衡為主軸進行更新。此外，已將起身攻防和部分跳躍攻擊修正為正確狀態。</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
|       | 高確返補正：損傷補正的倍率從1.6倍變更為1.5倍。<br>※但於以下說明的特定情況中為1.6倍。（「限定高確返補正」）                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|       | 限定高確返補正：在特定情況（※）中，將高確返補正調整為1.6倍<br><br>※特定情況如下。<br>・讓符合接近命中的招式在第1段為高確返且接近命中（ <b>接近命中時的高確返補正為2.0倍</b> ）<br>・對崩解反擊成功使出上段投擲（會心昏迷時也為符合對象）<br>・對崩解爆擊（轉移區間）成功使出上段投擲<br>・對崩解爆擊（打擊發生區間及持續區間）進行防禦反擊/進攻反擊（不包含會心反擊）                                                                                                                                                           |
|       | 高確返補正：施展牆壁會心一擊後，將發動會心反擊的對手投擲出去並在高確返下施展擊飛類投擲時，之後的空中追擊補正會從45%變更為60%                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
|       | 崩解爆擊（轉移區間）：發動進攻反擊抓住對手時，調整為會變成確返反擊                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
|       | 調整部分倒地受創狀態：因以下受創狀態而無法重整態勢時，從下一個影格至受創狀態結束影格前，調整判定為帶有倒地追擊的受創狀態。<br><br>※符合條件的受創狀態如下。<br>・打飛（正面）受創狀態（例）疾風「6PK」於地上命中時出現的受創狀態<br>・打飛（背後）受創狀態（例）疾風「6PK」於背對地上命中時出現的受創狀態<br>・上段擊飛受創狀態（例）綾音「6KK」於地上命中時出現的受創狀態<br>・空中正面受創狀態（上）（例）龍集「PPKKK」於空中命中時出現的受創狀態<br>・空中正面受創狀態（下）（例）麗風「PP2K」於空中命中時出現的受創狀態<br>・空中擊飛受創狀態（例）龍集「6KK」於空中命中時出現的受創狀態<br>・會心終止受創狀態（手肘/腹部）（例）龍集「6P」會心終止時出現的受創狀態 |
|       | 打飛（正面）受創狀態（※）：縮短受創狀態的擊飛距離，使發動招式後變得容易追擊<br>※疾風「6PK」於地上命中時出現的受創狀態                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|       | 空中正面受創狀態（下）（※）：縮短受創狀態的擊飛距離，使發動招式後變得容易追擊<br>※麗風「PP2K」於空中命中時出現的受創狀態                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
|       | 空中擊落著地部分（※）：延後可進行重整態勢的時機<br>※心「背2P+K」從背後空中命中時出現的受創狀態                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
|       | 低迴旋受創狀態著地部分（※）：由於可進行重整態勢的時機會因站立的位置而不同，所以統一為可在第33F進行重整態勢<br>※里格「2KK」於地上確返命中時出現的受創狀態                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
|       | 迴旋彈飛受創狀態著地部分（※）：由於可進行重整態勢的時機會因站立的位置而不同，所以統一為可在第34F進行重整態勢<br>※札克「46K」於地上命中時出現的受創狀態                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
|       | 「FORBIDDEN FORTUNE（上層）」：修正於牆壁連段中打飛至堆疊3層の木箱時，不會產生晃動危險的錯誤                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
|       | 「UNFORGETTABLE（上層）」：修正正面命中和斜面命中「HOT ZONE」區域的鐵桶時，RPG危險要素發生後補正不同的錯誤                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
|       | 「UNFORGETTABLE（下層）」：修正在「GAMBLER'S PARADISE」區域的電子看板進行跨越柵欄攻擊後，兩名角色往返距離不同的錯誤                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
|       | 「UNFORGETTABLE（下層）」：修正在「GAMBLER'S PARADISE」區域打飛壁擊彈地受創狀態下的對手至紅車並發動車輛危險要素後，第2次的壁擊彈地受創狀態會替換為倒地受創狀態的錯誤                                                                                                                                                                                                                                                                 |
|       | 「LOST PARADISE（上層）」：修正使用部分多段招式發動掉落危機時，掉落危機不會正確播放的錯誤                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
|       | 防禦崩解：修正部分防禦崩解（※）發動時，腳尖會扭曲的錯誤<br>※穗香的66K和P+KPP（最大蓄力）等遭防禦時出現的防禦崩解                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| 札克    | <b>【調整方針】調整部份招式性能的變更。</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
|       | 將空中命中時的受創狀態變更為空中正面受創狀態（下）<br>（符合的招式）PP6K2K、6K2K、2KP6K2K<br><br>由於未設定在跳躍狀態下的下段無效區間，因此設定新的下段無效區間<br>（符合的招式）9P、KKKK<br><br>修正於下段無效的跳躍區間中無法閃避下段攻擊的錯誤<br>（符合的招式）66H+K、66H+KK                                                                                                                                                                                            |
|       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| 蒂娜    | <b>【調整方針】調整部份招式的性能和損傷。</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
|       | 將空中命中時的受創狀態變更為空中正面受創狀態（下）<br>（符合的招式）6PPP、9PPP、P+K、2P+KP<br><br>將空中命中時的受創狀態變更為空中正面受創狀態（下）<br>（符合的招式）6PPP、9PPP、P+K、2P+KP<br><br>蹲下使出64T（確返命中以上）：損傷從85變更為88                                                                                                                                                                                                           |
|       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| 李強    | <b>【調整方針】調整部份招式的性能和損傷。</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
|       | 將空中命中時的受創狀態變更為空中正面受創狀態（下）<br>（符合的招式）PPP2K、1K<br><br>修正於下段無效的跳躍區間中無法閃避下段攻擊的錯誤<br>（符合的招式）6P+KP<br><br>靠牆時214T：損傷從5+5+5+5+20+25變更為5+5+5+5+5+35+10                                                                                                                                                                                                                     |
|       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |

|     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
|-----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 龍隼  | 【調整方針】調整部份招式的性能和損傷。                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
|     | 將空中命中時的受創狀態變更為空中正面受創狀態(下)<br>(符合的招式)PP2K、1K、隱形印中2K                                                                                                                                                                                                                                                           |
|     | 由於未設定在跳躍狀態下的下段無效區間, 因此設定新的下段無效區間<br>(符合的招式)214P、8KK、起身中4K、起身中4KP、在臥倒的敵人頭側倒地時起身P+K、在臥倒的敵人腳側倒地時起身P+K                                                                                                                                                                                                           |
|     | 修正於下段無效的跳躍區間中無法閃避下段攻擊的錯誤<br>(符合的招式)8KK、236P+K、3H+K、奔跑中K                                                                                                                                                                                                                                                      |
|     | 損傷從48變更為35<br>(符合的招式)對上段P使出67H·21478H、對中段P使出64H·21478H、對下段P使出61H·21478H                                                                                                                                                                                                                                      |
|     | 損傷從58變更為50<br>(符合的招式)對上段P使出67H·21478H·轉一圈H、對中段P使出64H·21478H·轉一圈H、對下段P使出61H·21478H                                                                                                                                                                                                                            |
|     | 在以下投擲與反擊中, 會繼承衍生投擲部分的確率補正<br><br>(符合的招式)<br>在有天花板的地方41236T·轉一圈T<br>在有天花板的地方於敵人的背後41236T·轉一圈T<br>在有天花板的地方33T·轉一圈T<br>在有天花板的地方對上段P使出67H·轉一圈T<br>在有天花板的地方對中段P使出64H·轉一圈T<br>在有天花板的地方對下段P使出 61H·轉一圈T<br>在牆邊有天花板的地方41236T·轉一圈T<br>在牆邊有天花板的地方對上段P使出67H·轉一圈T<br>在牆邊有天花板的地方對中段P使出64H·轉一圈T<br>在牆邊有天花板的地方對下段P使出61H·轉一圈T |
|     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
|     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
|     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| 霞   | 【調整方針】調整部份招式性能的變更。                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
|     | 將空中命中時的受創狀態變更為空中正面受創狀態(下)<br>(符合的招式)PP2K、1K                                                                                                                                                                                                                                                                  |
|     | 由於未設定在跳躍狀態下的下段無效區間, 因此設定新的下段無效區間<br>(符合的招式)4KP                                                                                                                                                                                                                                                               |
|     | 修正於下段無效的跳躍區間中無法閃避下段攻擊的錯誤<br>(符合的招式)SSS、PPPKP、PPK2K、PKKP、3PKP、KKP、4KP、H+KK、背4P                                                                                                                                                                                                                                |
|     | 66PP命中時P: 遭防禦時的僵直差從-12F變更為-16F                                                                                                                                                                                                                                                                               |
|     | 9PP: 招式性能從17(3)34變更為17(3)33                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
|     | 9PP: 防禦時從GB(±0)變更為GB(-4)                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
|     | 9PK命中時P: 遭防禦時的僵直差從-12F變更為-16F                                                                                                                                                                                                                                                                                |
|     | 66K命中時P: 遭防禦時的僵直差從-12F變更為-16F                                                                                                                                                                                                                                                                                |
|     | 封神步中P: 修正從P+K移至封神步時, 封神步中P無法發動接近命中的錯誤<br>封神步中9PK命中時P: 遭防禦時的僵直差從-12F變更為-16F                                                                                                                                                                                                                                   |
| 海蓮娜 | 【調整方針】調整部份招式性能的變更。                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
|     | 由於未設定在跳躍狀態下的下段無效區間, 因此設定新的下段無效區間<br>(符合的招式)4PP8K、7K、仆步中6PP                                                                                                                                                                                                                                                   |
|     | 修正於下段無效的跳躍區間中無法閃避下段攻擊的錯誤<br>(符合的招式)背4PPP、背6P+K                                                                                                                                                                                                                                                               |
|     | 仆步中22: 調整受創狀態判定, 讓具有倒地命中屬性的中段招式容易命中                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| 巴斯  | 【調整方針】調整部份招式性能的變更。                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
|     | 將空中命中時的受創狀態變更為空中正面受創狀態(下)<br>(符合的招式)6KK                                                                                                                                                                                                                                                                      |
|     | 9PP: 修正招式, 使其不會命中牆壁                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
|     | 9PPT: 閉肘中P+K: 修正部分動作的異常狀況 ※招式性能沒有變更                                                                                                                                                                                                                                                                          |
|     | 66P+K(第3段): 修正招式, 使其不會命中牆壁<br>66P+K(第3段): 為了讓空中連段更為穩定, 調高空中命中時的浮空高度                                                                                                                                                                                                                                          |
| 心   | 【調整方針】調整部份招式性能的變更。                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
|     | 將空中命中時的受創狀態變更為空中正面受創狀態(下)<br>(符合的招式)PP2KK、2H+KK、背2KK                                                                                                                                                                                                                                                         |
|     | 9PP: 修正招式, 使其不會命中牆壁                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
|     | 9PPT: 閉肘中P+K: 修正部分動作的異常狀況 ※招式性能沒有變更                                                                                                                                                                                                                                                                          |
|     | 66P+K(第3段): 修正招式, 使其不會命中牆壁<br>66P+K(第3段): 為了讓空中連段更為穩定, 調高空中命中時的浮空高度                                                                                                                                                                                                                                          |
| 疾風  | 【調整方針】調整部份招式性能的變更。                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
|     | 將空中命中時的受創狀態變更為空中正面受創狀態(下)<br>(符合的招式)1K<br><br>由於未設定在跳躍狀態下的下段無效區間, 因此設定新的下段無效區間<br>(符合的招式)66PK、4K6K、214K                                                                                                                                                                                                      |
| 龍鳳  | 【調整方針】調整部份招式性能的變更。                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
|     | 修正於下段無效的跳躍區間中無法閃避下段攻擊的錯誤<br>(符合的招式)33PK                                                                                                                                                                                                                                                                      |
|     | 跨越柵欄中K: 修正對發動會心反擊的對手攻擊時會越過對方的錯誤<br>跨越柵欄中K: 撞牆彈飛距離從3.0m變更為0m                                                                                                                                                                                                                                                  |
| 綾音  | 【調整方針】調整部份招式性能的變更。                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
|     | 由於未設定在跳躍狀態下的下段無效區間, 因此設定新的下段無效區間<br>(符合的招式)9P、PK、PKK、K6H+K、1P+KK、1P+K1_K、背6H+K、背H+K、背H+KK、背66H+K、在仰倒的敵人頭側倒地時起身H+K                                                                                                                                                                                            |
|     | 修正於下段無效的跳躍區間中無法閃避下段攻擊的錯誤<br>(符合的招式)PPP-K、PP6KK、9P(移至霜風)·H+K、6KK、66P-K、66KK-K、背對3(霜風)中H+K                                                                                                                                                                                                                     |
|     | 設定新的跳躍狀態, 調整為在發動招式的途中會進入跳躍狀態<br>(符合的招式)8K、背PPK                                                                                                                                                                                                                                                               |

|             |                                                                            |
|-------------|----------------------------------------------------------------------------|
| 艾勒特         | <b>【調整方針】調整部份招式狀態與招式性能的變更。</b>                                             |
|             | 修正於下段無效的跳躍區間中無法閃避下段攻擊的錯誤<br>(符合的招式)熊出洞中8K、熊出洞中H+K                          |
| LA MARIPOSA | <b>【調整方針】調整部份招式性能的變更。</b>                                                  |
|             | 由於未設定在跳躍狀態下的下段無效區間，因此設定新的下段無效區間<br>(符合的招式)背KKK                             |
| 布萊德王        | <b>【調整方針】調整部份招式性能的變更。</b>                                                  |
|             | 將空中命中時的受創狀態變更為空中正面受創狀態(下)<br>(符合的招式)1K2K2K、2H+K                            |
|             | 由於未設定在跳躍狀態下的下段無效區間，因此設定新的下段無效區間<br>(符合的招式)6PK、倒立中P+K、橫躺時頭對著敵人P+K           |
|             | 修正於下段無效的跳躍區間中無法閃避下段攻擊的錯誤<br>(符合的招式)PPK、3KK、9K、7KPP、9P+KP、214P+KPK、反轉倒立中H+K |
|             | KK4:調整動作之間的連接                                                              |
|             | 獨立步中K:由於正面防禦時會發生預期外的受創狀態，因此修正                                              |
|             | 獨立步中KK:由於站立命中時會發生預期外的受創狀態，因此修正                                             |
|             | 獨立步中KK:修正站立確返命中時，受創狀態的擊飛方向相反的錯誤                                            |
|             | 獨立步中KKK:由於站立命中時會發生預期外的受創狀態，因此修正                                            |
|             | 橫躺時腳對著敵人8P+K:接近命中距離從2.00m變更為1.1m                                           |
| 克麗絲蒂        | 倒立中面對著浮空的敵人T:損傷從25變更為29                                                    |
|             | <b>【調整方針】調整部份招式的性能和損傷。</b>                                                 |
|             | 由於未設定在跳躍狀態下的下段無效區間，因此設定新的下段無效區間<br>(符合的招式)9KK                              |
|             | 修正於下段無效的跳躍區間中無法閃避下段攻擊的錯誤<br>(符合的招式)7K+P、H+KKK、背K                           |
|             | SS(第1段):當S命中側移中的對手時，後續的衍生招式可能無法命中，因此調整招式的範圍                                |
|             | SSS(第1段):當S命中側移中的對手時，後續的衍生招式可能無法命中，因此調整招式的範圍                               |
|             | SSS(第5段):為了能在連段中更容易使用，調高空中命中時的浮空高度                                         |
|             | SSSS(崩解爆擊):修正面對空中連段的對手會越過對方的錯誤                                             |
|             | SSSS(崩解爆擊):為了能在連段中更容易使用，提升加強攻擊判定                                           |
|             | PKK:損傷從19變更為17                                                             |
|             | 46P:損傷從32變更為28                                                             |
|             | 236P:損傷從35變更為30                                                            |
|             | KK:損傷從19變更為17                                                              |
|             | 對浮空的敵人6K4K:損傷從25變更為32                                                      |
|             | 7K:為了能在連段中更容易使用，調高空中命中時的浮空高度                                               |
|             | 7K+P:使出招式後的狀態，從能選擇站立狀態變更為能選擇站立或蹲下的半蹲狀態                                     |
|             | 對浮空的敵人7KK:損傷從25變更為35                                                       |
|             | H+KK:損傷從15變更為12                                                            |
|             | H+KKK:損傷從25變更為20                                                           |
|             | H+KKK:修正招式，使其可以命中牆壁                                                        |
|             | 4H+K:損傷從24變更為20                                                            |
|             | 背P+KP:損傷從10+15變更為10+10                                                     |
|             | 背P+KP:調整招式，使其第1段和第2段能連續防禦                                                  |
|             | 背P+KP(第2段):往上擴大攻擊判定使其容易用於立回                                                |
|             | 蛇形步中P+K:為了能在連段中更容易使用，調高空中命中時的浮空高度                                          |
| 瞳           | <b>【調整方針】調整部份招式性能的變更。</b>                                                  |
|             | 將空中命中時的受創狀態變更為空中正面受創狀態(下)<br>(符合的招式)6PK2K、7PK2K、6K2K、6H+K2K、2H+K           |
|             | 由於未設定在跳躍狀態下的下段無效區間，因此設定新的下段無效區間<br>(符合的招式)背8K                              |
|             | 修正於下段無效的跳躍區間中無法閃避下段攻擊的錯誤<br>(符合的招式)66KK、66K2K、66H+K                        |
| 海曼          | <b>【調整方針】調整部份招式性能的變更。</b>                                                  |
|             | 將空中命中時的受創狀態變更為空中正面受創狀態(下)<br>(符合的招式)PP2P、1P、背2P                            |
|             | 修正於下段無效的跳躍區間中無法閃避下段攻擊的錯誤<br>(符合的招式)214P+KP                                 |
|             | PKK:遭防禦時的僵直差從-9F調整為-5F                                                     |
|             | 6PPK:遭防禦時的僵直差從-9F調整為-5F                                                    |
|             | KK:遭防禦時的僵直差從-3F調整為-5F                                                      |
|             | 4K:遭防禦時的僵直差從-9F調整為-5F                                                      |

|      |                                                                                                      |
|------|------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 里格   | <b>【調整方針】調整部份招式性能的變更。</b>                                                                            |
|      | 將空中命中時的受創狀態變更為空中正面受創狀態(下)<br>(符合的招式) 6P2K、K2K、1K、屈腿式中2K                                              |
|      | 修正於下段無效的跳躍區間中無法閃避下段攻擊的錯誤<br>(符合的招式) 背KK、屈腿式中H+KK、屈腿式中6H+K、屈腿式中4H+K、旋轉腿刀中4P、旋轉腿刀中2K、旋轉腿刀中6H+K         |
|      | 設定新的跳躍狀態，調整為在發動招式的途中會進入跳躍狀態<br>(符合的招式) 對背後的敵人屈腿式中H+K                                                 |
|      | SSS(第1段): 當S命中側移中的對手時，後續的衍生招式可能無法命中，因此調整攻擊範圍                                                         |
|      | 側面攻擊: 招式性能從27(2)21變更為27(2)31                                                                         |
|      | 3PKK: 由於第2段命中時，第3段可能會發動會心反擊，因此調整招式使其能連續命中                                                            |
| 米拉   | <b>【調整方針】調整部份招式性能的變更。</b>                                                                            |
|      | 將空中命中時的受創狀態變更為空中正面受創狀態(下)<br>(符合的招式) 1P、撲撞取消中2P                                                      |
| 瑪莉蘿絲 | 設定新的跳躍狀態，調整為在發動招式的途中會進入跳躍狀態<br>(符合的招式) 6H+K、撲撞取消中K                                                   |
|      | <b>【調整方針】調整部份招式狀態與招式性能的變更。</b>                                                                       |
|      | 由於未設定在跳躍狀態下的下段無效區間，因此設定新的下段無效區間<br>(符合的招式) 8PPP                                                      |
|      | 修正於下段無效的跳躍區間中無法閃避下段攻擊的錯誤<br>(符合的招式) S、PPP、236P、6H+K、背KKK、小步舞中P+K                                     |
|      | 3PP4: 招式的性能從25(2)25變更為25(2)23                                                                        |
|      | 6H+K(第3段): 為了能在連段中更容易使用，調高空命中時的浮空高度                                                                  |
| 女天狗  | 迴旋舞中K: 為了能在連段中更容易使用，調高空命中時的浮空高度                                                                      |
|      | <b>【調整方針】調整部份招式性能的變更。</b>                                                                            |
|      | 將空中命中時的受創狀態變更為空中正面受創狀態(下)<br>(符合的招式) 2PP                                                             |
|      | 修正於下段無效的跳躍區間中無法閃避下段攻擊的錯誤<br>(符合的招式) SS、SSS、8PPP、214P、背8K                                             |
|      | 設定新的跳躍狀態，調整為在發動招式的途中會進入跳躍狀態<br>(符合的招式) 8K                                                            |
|      | 飛天之舞中2P: 修正音效會持續殘留的錯誤                                                                                |
|      | 面對飛拳 4H: 調整計算損傷的時間點，使引發危險要素時能正常造成損傷                                                                  |
| 穗香   | 面對飛踢 6H: 調整計算損傷的時間點，使引發危險要素時能正常造成損傷                                                                  |
|      | <b>【調整方針】調整部份招式性能的變更。</b>                                                                            |
|      | 修正於下段無效的跳躍區間中無法閃避下段攻擊的錯誤<br>(符合的招式) SS、PPK、9PPK、6KK、236K、奔跑中K、3P+K、236P+K、奔跑中P+K、4H+K、8H+K、2H+K、3H+K |
|      | 6PP: 修正若角色具備4F發生持續2F的一般投擲時，防禦6PP後一般投擲不會成立的錯誤                                                         |
|      | 66P+K(第3段): 修正招式，使其不會命中牆壁                                                                            |
|      | 66P+K+P: 為了能在連段中更容易使用，調高空命中時的浮空高度                                                                    |
|      | 獨立步: 修正從仆步中K移至獨立步時無法移動的錯誤                                                                            |
|      | 必殺架式中P: 損傷從40變更為50                                                                                   |
|      | 必殺架式中P(最大蓄力): 損傷從50變更為60                                                                             |
|      | 燃燒之魂中6P: 面對部份角色的反擊時可能會無法擊中，因此將招式性能從 18(3)25變更為16(5)25                                                |
|      | T: 招式性能從5(2)23變更為4(2)22 ※不影響投擲距離                                                                     |
|      | 6T: 招式性能從7(2)24變更為6(2)23 ※不影響投擲距離                                                                    |
|      | 4T: 招式性能從10(2)25變更為8(2)24 ※不影響投擲距離                                                                   |
|      | 33T: 招式性能從12(2)26變更為11(2)25 ※不影響投擲距離                                                                 |
|      | 2T: 招式性能從5(2)21變更為4(2)21 ※不影響投擲距離                                                                    |
| 雷道   | <b>【調整方針】調整部份招式的變更。</b>                                                                              |
|      | 將空中命中時的受創狀態變更為空中正面受創狀態(下)<br>(符合的招式) 1K                                                              |
|      | 由於未設定在跳躍狀態下的下段無效區間，因此設定新的下段無效區間<br>(符合的招式) PP4PK                                                     |
|      | S: 衍生可能區間從20~33F變更為25~33F                                                                            |
|      | SS: 衍生可能區間從41~55F變更為39~55F                                                                           |
|      | SS: 招式的性能從32(2)27變更為32(3)26                                                                          |
|      | SSS: 招式的性能從41(3)18變更為43(3)18                                                                         |
|      | 對浮空的敵人61234T: 撞牆彈飛距離從3.00m變更為5.00m                                                                   |
| 迪亞哥  | <b>【調整方針】調整部份招式的性能和損傷。</b>                                                                           |
|      | 將空中命中時的受創狀態變更為空中正面受創狀態(下)<br>(符合的招式) 1K                                                              |
|      | 招式性能從21(3)32變更為21(3)33<br>(符合的招式) PPPP、236P、背4P                                                      |
|      | 防禦時從GB(+6)變更為GB(+5)<br>(符合的招式) PPPP、236P、背4P                                                         |
|      | 招式性能從35(3)32變更為35(3)33<br>(符合的招式) PPPP(最大蓄力)、236P(最大蓄力)、背4P(最大蓄力)                                    |
|      | 防禦時從GB(+19)變更為GB(+10)<br>(符合的招式) PPPP(最大蓄力)、236P(最大蓄力)、背4P(最大蓄力)                                     |
|      | 7PP命中時T: 損傷從25變更為30                                                                                  |
|      | 7PP命中時4T: 損傷從25變更為30                                                                                 |
|      | P+K命中時T: 損傷從25變更為30                                                                                  |

|         |                                                                                                                                                                        |
|---------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|         | P+K命中時4T: 損傷從25變更為30                                                                                                                                                   |
|         | 面對上段拳擊7H: 損傷從25變更為30                                                                                                                                                   |
|         | 面對中段拳擊4H: 調整招式, 使其對牆壁可視為命中                                                                                                                                             |
| NICO    | <b>【調整方針】調整部份招式的平衡, 並新增招式。</b>                                                                                                                                         |
|         | 修正於下段無效的跳躍區間中無法閃避下段攻擊的錯誤<br>(符合的招式) 6KKK                                                                                                                               |
|         | 設定新的跳躍狀態, 調整為在發動招式的途中會進入跳躍狀態<br>(符合的招式) PPPK                                                                                                                           |
|         | PPPK: 遭防禦時的僵直差從-30F調整為-16F                                                                                                                                             |
|         | PPPK: 防禦時, 縮短與對手的距離                                                                                                                                                    |
|         | PP2K: 招式的性能從20(2)29變更為24(2)29                                                                                                                                          |
|         | PP2K: 損傷從22變更為24                                                                                                                                                       |
|         | PPPP+K: 在特定狀況下可能會無法命中, 因此加強擴大攻擊判定                                                                                                                                      |
|         | 7P: 遭防禦時的僵直差從-11F調整為-5F                                                                                                                                                |
|         | 236P: 損傷從40變更為37                                                                                                                                                       |
|         | 236P(最大蓄力): 損傷從50變更為47                                                                                                                                                 |
|         | 面對著浮空的敵人9PK命中時P: 新增招式(波色子盧克森蛇龍)                                                                                                                                        |
|         | 面對著浮空的敵人9PK命中時K: 新增招式(波色子新月)                                                                                                                                           |
|         | 236P: 損傷從15+15變更為15+7                                                                                                                                                  |
|         | 4P+K: 在特定狀況下可能會無法命中, 因此加強擴大攻擊判定                                                                                                                                        |
|         | 6P+K: 損傷從20變更為25                                                                                                                                                       |
|         | 6P+K(最大蓄力): 損傷從15+30變更為18+35                                                                                                                                           |
|         | 4H+K2K: 招式的性能從20(2)29變更為24(2)29                                                                                                                                        |
|         | 4H+K2K: 損傷從22變更為24                                                                                                                                                     |
|         | 靠牆時2T: 追加語音和音效 ※不影響招式性能                                                                                                                                                |
| PHASE-4 | <b>【調整方針】調整部份招式性能的變更。</b>                                                                                                                                              |
|         | 將空中命中時的受創狀態變更為空中正面受創狀態(下)<br>(符合的招式) PP2K、1K                                                                                                                           |
|         | 修正於下段無效的跳躍區間中無法閃避下段攻擊的錯誤<br>(符合的招式) 背4P、地風中K、天風中P+K                                                                                                                    |
|         | SSS(第一段): 當S命中側移中的對手時, 後續的衍生招式可能無法命中, 因此調整招式的範圍                                                                                                                        |
|         | 9K: 由於在v1.11的調整中刪除了跳躍狀態, 因此設定新的跳躍狀態<br>地風中2T: 調整指令的操作感, 使玩家輸入方向下的要素(輸入1或3)也可使出此招式                                                                                      |
| 不知火舞    | <b>【調整方針】調整部份招式的平衡, 並新增招式。</b>                                                                                                                                         |
|         | 將空中命中時的受創狀態變更為空中正面受創狀態(下)<br>(符合的招式) 236P(※)<br>※從6PP等取消後發動的情況也適用。                                                                                                     |
|         | 修正於下段無效的跳躍區間中無法閃避下段攻擊的錯誤<br>(符合的招式) SSSS、PPPP、PPPK、6PKPP、66PK、H+K、背4K、214P(※)、236K(※)<br>※從6PP等取消後發動的情況也適用。                                                            |
|         | 站立狀態: 由於上段攻擊在特定狀況下可能會無法擊中, 因此修正受創狀態判定                                                                                                                                  |
|         | 46K: 新增招式(百舌踢)<br>46KK: 新增招式(百舌刺)                                                                                                                                      |
| 古娜      | <b>【調整方針】調整部份招式性能的變更。</b>                                                                                                                                              |
|         | 將空中命中時的受創狀態變更為空中正面受創狀態(下)<br>(符合的招式) 1K                                                                                                                                |
|         | 修正於下段無效的跳躍區間中無法閃避下段攻擊的錯誤<br>(符合的招式) 66K<br>236P: 修正在確返命中時, 之後的攻擊不適用確返補正的錯誤                                                                                             |
| 紅葉      | <b>【調整方針】調整部份招式性能的變更。</b>                                                                                                                                              |
|         | 將空中命中時的受創狀態變更為空中正面受創狀態(下)<br>(符合的招式) KK                                                                                                                                |
|         | 修正於下段無效的跳躍區間中無法閃避下段攻擊的錯誤<br>(符合的招式) PPK、PPKP、6PK、6PKP、9PP、9PPP、9PPK、9PK、6KK、7K、236P+K、236P+KPP、牆壁66T+K、牆壁66T+P+K、牆壁66T+P+K(最大蓄力)、牆壁66T+P、天驅中P、天驅中K、天驅中P+K、天驅中P+K(最大蓄力) |
|         | 站立狀態: 由於發動攻擊會比其他角色容易擊中, 因此調整受創狀態判定                                                                                                                                     |
|         | 天驅中P+K(最大蓄力): 為了能在連段中更容易使用, 調高攻擊範圍的距離                                                                                                                                  |
|         | 天驅中P+K(最大蓄力): 招式性能從95(9)37變更為95(11)35                                                                                                                                  |
|         | 面對下段腳踢1H: 變更為成功時會發生慢動作演出                                                                                                                                               |
| 瑞秋      | <b>【調整方針】調整部份招式性能的變更。</b>                                                                                                                                              |
|         | 將空中命中時的受創狀態變更為空中正面受創狀態(下)<br>(符合的招式) PP2K、2H+K                                                                                                                         |
|         | 修正於下段無效的跳躍區間中無法閃避下段攻擊的錯誤<br>(符合的招式) 4PPPP+K、4PPPP+KP、3PPP+K、3PPP+KP<br>6T: 修正動作的異常狀況 ※招式性能沒有變更                                                                         |