

# 2014年 Ver.1.01 バランス調整リスト(5/30 16時 更新ver.)

## リュウ

No.	調整箇所	調整内容
1	EX波動拳	攻撃発生を「12F」⇒「11F」に

## ケン

No.	調整箇所	調整内容
1	しゃがみ中K	硬直を「13F」⇒「16F」に ヒット時の硬直差を「+2F」⇒「-1F」 ガード時の硬直差を「-1F」⇒「-4F」に

No.	調整箇所	調整内容
2	しゃがみ強K	硬直を「19F」⇒「21F」に ガード時の硬直差を「-6F」⇒「-8F」に

No.	調整箇所	調整内容
3	強昇龍拳	2段目ガード時もEXセーピングキャンセル可能に 『強昇龍拳2段目⇒EXセーピングキャンセル⇒前ダッシュ』と行った際のガード時の硬直差を「-7F」に

No.	調整箇所	調整内容
4	EX空中竜巻旋風脚	下りで出した際は垂直落下せず、慣性をもった軌道に(AE2012ver.と同様のもの)

No.	調整箇所	調整内容
5	神龍拳(非ロック時)	8・9段目のダメージを「60」⇒「45」に

## 春麗

No.	調整箇所	調整内容
1	弱スピニングバードキック	着地後の硬直を「12F」⇒「10F」に ダメージを「160」⇒「100」に 気絶値を「180」⇒「100」に

No.	調整箇所	調整内容
2	中スピニングバードキック	最終段のヒット効果を「吹き飛びやられ」⇒「地上のけぞり」に

No.	調整箇所	調整内容
3	強スピニングバードキック	着地後の硬直を「12F」⇒「16F」に

No.	調整箇所	調整内容
4	鳳扇華	2~7段目が空中ヒットした際の浮きを低くし、画面端で空中的な相手にフルヒットしやすく 2~9段目の空中ヒット時のダメージを「30」⇒「20」に

## エドモンド・本田

No.	調整箇所	調整内容
1	EX百裂張り手	ダメージを「140」⇒「120」に

No.	調整箇所	調整内容
2	鬼無双	初段にアーマーブレイク属性を付与

No.	調整箇所	調整内容
3	震・大蛇碎き	投げ判定の発生を「1F」⇒「2F」に

No.	調整箇所	調整内容
4	ウルトラコンボW	補正値を「60%」⇒「75%」に

## プランカ

No.	調整箇所	調整内容
1	近距離立ち中K	空中判定となるタイミングを「3~4F」⇒「3~5F」に

No.	調整箇所	調整内容
2	シャウトオブアース(対空)	1段目の攻撃判定を2段目の攻撃判定と同様に 地上の相手にヒットしないように

## ザンギエフ

No.	調整箇所	調整内容
1	近距離立ち中K	硬直を「15F」⇒「10F」に ヒット時の硬直差を「±0F」⇒「+5F」に ガード時の硬直差を「-3F」⇒「+2F」に

No.	調整箇所	調整内容
2	しゃがみ弱K	ヒット時の硬直差を「+4F」⇒「+5F」に

No.	調整箇所	調整内容
3	弱バニシングフラット	ヒット時の硬直差を「-3F」⇒「-2F」に ガード時の硬直差を「-8F」⇒「-7F」に

No.	調整箇所	調整内容
4	強バニシングフラット	ヒット時の硬直差を「-6F」⇒「-7F」に

No.	調整箇所	調整内容
5	ファイナルアトミックバスター	投げ間合いを拡大し「中スクリューパイルドライバー」と同程度に

## ガイル

No.	調整箇所	調整内容
1	体力	「1000」⇒「950」に

No.	調整箇所	調整内容
2	ガイルハイキック	攻撃判定を下方向に拡大

No.	調整箇所	調整内容
3	弱・中・強 サマーソルトキック	『サマーソルトキック⇒EXセーピングキャンセル⇒前ダッシュ』と行った際のガード時の硬直差を「-5F」に

No.	調整箇所	調整内容
4	サマーソルト エクスプロージョン	攻撃発生を「5F」⇒「6F」に 暗転終了後に相手の方向に振り向かないように

## ダルシム

No.	調整箇所	調整内容
1	立ち中K	ヒット数を「2」⇒「1」に ダメージを「40・30」⇒「60」に 気絶値を「50・50」⇒「100」に

No.	調整箇所	調整内容
2	←+弱K	ダメージを「40」⇒「30」に

No.	調整箇所	調整内容
3	←+強P	攻撃発生を「7F」⇒「5F」に ダメージを「70・70」⇒「50・50」に

No.	調整箇所	調整内容
4	EXヨガフレーム	硬直を「16F」⇒「13F」に ガード時の硬直差を「-1F」⇒「+2F」に ヒット時に通常技等で追撃ができるよう

No.	調整箇所	調整内容
5	EXヨガブラスト	クイックスタンディング不可に ヨガファイアが画面上に残っている場合も発動できるよう

No.	調整箇所	調整内容
<tbl

## 豪鬼

No.	調整箇所	調整内容
1	近距離立ち中K	認識間合いを拡大し、若干離れている状態でも出せるように
2	遠距離立ち強P	キャンセル可能技に ダメージを「120」⇒「90」に
3	EX灼熱波動拳	攻撃発生を「25F」⇒「19F」に
4	弱竜巻斬空脚	攻撃判定を下方向に拡大

## 剛拳

No.	調整箇所	調整内容
1	EX竜巻剛螺旋	ポイズンに空振りしていた7段目と8段目がヒットするように

## フェイロン

No.	調整箇所	調整内容
1	近距離立ち強P	認識間合いを拡大し若干離れている状態でも出せるように
2	しゃがみ弱K	ヒット時の硬直差を「+3F」⇒「+4F」に
3	遠撃蹴	2段目のヒットバックを縮小
4	中烈空脚	3段目の攻撃判定を上方向に大きく拡大
5	弱・中・強烈火拳(1段目)	全ての強度で硬直を「1F」増加
6	セーピングアタック EXセーピングアタック レッドセーピングアタック EXレッドセーピングアタック	前方への攻撃判定を若干縮小

## キヤミイ

No.	調整箇所	調整内容
1	しゃがみ強P	ガード時の硬直差を「±0」⇒「+2」に
2	強スパイラルアロー	初段ヒット時の相手のけり時間に「+1F」増加

## さくら

No.	調整箇所	調整内容
1	近距離立ち中P	ヒット時のヒットバックを縮小
2	遠距離立ち強P	キャンセル可能技に
3	跳馬投げ	相手を吹き飛ばす距離を短く

## ローズ

No.	調整箇所	調整内容
1	弱・中・強・EX ソウルスパイラル	空中コンボに組み込めるように

## 元(喪流)

No.	調整箇所	調整内容
1	流派切り替え	「流派切り替え」と「レッドセーピング」を同時に入力した際、「レッドセーピング」が発生しないように
2	近距離立ち強P	気絶値を「150・50」⇒「100・100」に
3	しゃがみ中P	ダメージを「70」⇒「60」に
4	弱逆灌	「1F～3F」の無敵時間を削除
5	惨影	ダメージを「300」⇒「250」に 空中コンボに組み込めないように
6	死点穴	リベンジゲージ「75%」未満で発動した場合の気絶値を「300」とし、リベンジゲージ「75%」以上で発動した場合の気絶値を「450」に

## 元(忌流)

No.	調整箇所	調整内容
1	流派切り替え	「流派切り替え」と「レッドセーピング」を同時に入力した際、「レッドセーピング」が発生しないように
2	弱蛇穿	ヒット時の硬直差を「+1」⇒「+2」に
3	弱・中・蛇穿	ガード時の硬直差を「±0」⇒「-1F」に
4	弱・中・強・EX・蛇穿	溜め時間を「60F」⇒「50F」に

## ダン

No.	調整箇所	調整内容
1	弱・中・強・晃龍拳	『晃龍拳⇒EXセーピングキャンセル⇒前ダッシュ』と行った際のガード時の硬直差を「-5F」に

## サンダー・ボーグ

No.	調整箇所	調整内容
1	スラストピーク	コマンドを「←+弱P」⇒「↑+弱P」に
2	EXコンドルスパイア	ダメージを「150」⇒「120」に
3	EXトマホークバスター	1段目のみがヒットした場合、ダメージが「0」となる現象を修正

## ディージェイ

No.	調整箇所	調整内容
1	ニーショット	ダメージを「50」⇒「30」に
2	EXマシンガンアップ	ガード時のガードバックを縮小
3	弱ダブルローリングソバット	発生時の「下半身無敵」を削除
4	クライマックススピード	ダメージを「501」⇒「460」に ロック演出終了後の硬直を「11F」軽減

## ガイ

No.	調整箇所	調整内容
1	近距離立ち弱K	認識間合いを縮小し、密着時以外で発生しにくく
2	遠距離立ち弱K	攻撃判定の持続を「2F」⇒「3F」に 攻撃発生を「6F」⇒「4F」に 硬直を「9F」⇒「8F」に
3	遠距離立ち強K	硬直を「16F」⇒「15F」に
4	斜めジャンプ中K	攻撃判定を前方に若干拡大
5	鎌鼬	攻撃発生を「9F」⇒「7F」に ガード時のガードバックを若干縮小
6	EX 武神旋風脚	攻撃発生を「2F」⇒「4F」に

## コーディー

No.	調整箇所	調整内容
1	移動速度	歩く速度を若干速く
2	しゃがみ中K	ガード時の硬直差を「-2F」⇒「-3F」に
3	ナイフ拾い	通常技からキャンセルで「ナイフ拾い」を行えるように
4	弱クリミナルアップ	ガード時の硬直差を「-5F」⇒「-4F」に
5	強デッドエンドアイロニー	ヒット時の相手の浮きを変更
6	バッドストーン	最大溜めのモーション中にボタンを離すと2段階溜めが出てしまう現象を修正

## いぶき

No.	調整箇所	調整内容
1	移動速度	歩く速度を若干速く
2	ターゲットコンボ6 ターゲットコンボ8	最終段の「遠距離立ち強K」のヒット効果を、「空中復帰やられ」⇒「吹き飛び」に
3	ターゲットコンボ10	2段目がしゃがみ状態の相手に当たらないように
4	弱・中・強・EX 雷打	追撃技としての性能を向上し空中コンボに組み込みやすく

## まこと

No.	調整箇所	調整内容
1	EX打ち下ろし手刀・嵐	空中コンボに組み込めるように
2	暴れ土佐波碎き	壁に張りつくまでの間を、「完全無敵」⇒「飛び道具・投げ無敵」に
3	ウルトラコンボW	補正値を「60%」⇒「75%」に

## ダッドリー

No.	調整箇所	調整内容
1	勝利の薔薇	全体硬直を「78F」⇒「60F」に
2	垂直ジャンプ強P	攻撃モーションを「斜めジャンプ強P」に同様に
3	ダートショット	空中コンボに組み込めるように
4	EXショートスイング ブロー	攻撃発生を「24F」⇒「20F」に クイックスタンディング不可
5	弱マシンガンブロー	ガード時の硬直差を「-1F」⇒「-2F」に
6	ローリングサンダー	初段発生時の前進距離を「1.5倍」程、 前方に移動するように

## アドン

No.	調整箇所	調整内容
1	しゃがみ弱P	ヒット時の硬直差を「+5F」⇒「+6F」に
2	中空中ジャガーキック	攻撃判定の「1F目」を低空でガードさせた際の数値を「-1F」⇒「-2F」に
3	強空中ジャガーキック	攻撃判定の「1F目」を低空でガードさせた際の数値を「±0F」⇒「-2F」に
4	弱・中・ジャガーキック	空中ヒットした際のダメージを「130」⇒「90」に
5	強ジャガーキック	空中ヒットした際のダメージを「

## ポイズン

No.	調整箇所	調整内容
1	しゃがみ弱P	攻撃発生を「4F」⇒「3F」に
2	しゃがみ強K	キャンセル不可に
3	垂直・斜めジャンプ強K	攻撃判定の持続時間を「10F」から「5F」に
4	セーピングアタック EXセーピングアタック レッドセーピングアタック EXレッドセーピングアタック	前方のやられ判定を縮小
5	バックフリップ	後方への移動距離を縮小
6	弱・中・強 キスバイゴッデス	『キスバイゴッデス⇒EXセーピングキャンセル⇒前ダッシュ』と行った際のガード時の硬直差を「-5F」に
7	EXキスバイゴッデス	1段目の攻撃判定を上方向に拡大し、対空技として使いやすく
8	弱・中・強・EX ウイップオブラブ	1・2段目をガードされた際も「EXセーピング・EXレッドセーピング・SC」でキャンセル可能に
9	EXウイップオブラブ	4段目をガードされた際、ジャンプキャンセル不可に 4段目ヒット時にジャンプ攻撃で追撃できるように
10	弱・中・強 エオルスエッジ	全ての強度で硬直を「1F」削減。 硬直差は以下のようになります 弱⇒ヒット時±0F、ガード時-3F 中⇒ヒット時+3F、ガード時±0F 強⇒ヒット時+10F、ガード時+7F
11	弱・中・強・EX エオルスエッジ	相手の起き上がり等で背中付近に攻撃を重ねた際、攻撃がヒットしない現象を修正

## ロレント

No.	調整箇所	調整内容
1	近距離立ち中K	攻撃発生を「6F」⇒「5F」に
2	遠距離立ち中P	攻撃認識間合いを若干広く
3	遠距離立ち中K	攻撃判定の持続時間を「6F」⇒「3F」に
4	しゃがみ中K	足元のやられ判定を縮小
5	垂直ジャンプ強P	攻撃判定の持続時間を「6F」⇒「4F」に
6	斜めジャンプ強P	攻撃判定の持続時間を「6F」⇒「3F」に
7	セーピングアタック EXセーピングアタック レッドセーピングアタック EXレッドセーピングアタック	攻撃判定の持続時間を「4F」⇒「2F」に
8	スティンガー	ナイフを投げられるようになるまでのタイミングを速く
9	EXスティンガー	ダメージを「40×3」⇒「30×3」に
10	弱パトリオットサークル	ガード時の硬直差を「-2F」⇒「-3F」に
11	中パトリオットサークル	3段目のSCゲージ増加量を「12」⇒「6」に
12	EXパトリオットサークル	無敵時間を削除 ダメージを「70」⇒「100」に
13	メコンデルタアタック	ガードバックを現在の半分程度に縮小 ヒット or ガード時に「EXセーピング/EXレッドセーピング/SC」でキャンセル可能に
14	EXメコンデルタアタック	ガード時の硬直差を「-2F」⇒「-10F」に
15	EXメコンデルタエアレイド	発生後「1F～10F」の「完全無敵」を「飛び道具無敵」に変更 ヒット時の硬直差を「+5F」⇒「+8F」に ガード時の硬直差を「±0F」⇒「-3F」に ロレントに押し当たり判定をつけ、密着で相手を飛び越しにくく
16	EXメコンデルタエスキープ	ロレントの落ちる軌道をレバーで操作可能に
17	マイスイーパー	ダメージを「300」⇒「350」に
18	テイクノーブリズナー	攻撃発生を「6F」⇒「7F」に

## エレナ

No.	調整箇所	調整内容
1	移動速度	歩く速度を若干速く
2	立ちガード	特定の突進技をガードした際に、エレナをすり抜けていく現象を修正
3	立ち弱K	ヒット時の硬直差を「+4F」⇒「+2F」に ガード時の硬直差を「+1F」⇒「-1F」に 攻撃判定の持続を「4F」⇒「2F」に
4	立ち強P	キャンセルで強Kを使用した必殺技を出そうとした際に、ターゲットコンボが出てしまう現象を修正
5	しゃがみ弱P	ヒット時の硬直差を「+4F」⇒「+5F」に ガード時の硬直差を「+1F」⇒「+2F」に
6	しゃがみ弱K	ヒット時の硬直差を「+5F」⇒「+3F」に ガード時の硬直差を「+2F」⇒「±0F」に
7	しゃがみ中P	攻撃発生を「6F」⇒「5F」に
8	しゃがみ強P	キャンセル不可に SCゲージ増加量をガード時「20」⇒「30」に
9	ジャンプ中P	前方への攻撃判定を若干縮小
10	ジャンプ中K	攻撃判定の持続時間を「7F」⇒「4F」に
11	ジャンプ強P	前方への攻撃判定を若干縮小 攻撃判定の持続時間を「6F」⇒「4F」に
12	ジャンプ強K	攻撃判定1段目の持続時間を「1F」⇒「4F」に 1段目を空中の相手にヒットさせた際の効果を「空中復帰可能ダメージ」⇒「空中復帰不能ダメージ」とし、追撃が出来るように 1段目を空中の相手にヒットさせた際にも、2段目の攻撃判定が発生するように
13	スライディング	攻撃判定発生直前まで低姿勢にならないように 攻撃判定の持続を「13F」⇒「10F」に
14	弱リンクスタイル	ガード時の硬直を「-9F」⇒「-7F」に SCゲージ増加量をヒット時「40」⇒「30」に、ガード時「20」⇒「15」に
15	中リンクスタイル	SCゲージ増加量をヒット時「20+40」⇒「20+30」に、ガード時「20+10」⇒「10+15」に
16	強リンクスタイル	SCゲージ増加量をヒット時「30+20+20+20」⇒「20+15+15+15」に、ガード時「15+10+10+10」⇒「10+7+7+7」に
17	EXリンクスタイル	ダメージを「130」⇒「100」に
18	弱マレットスマッシュ	ガード時の硬直差を「-5F」⇒「-7F」に SCゲージ増加量を発動時「30」⇒「20」に、ヒット時「40+20」⇒「15+15」に ガード時「20+10」⇒「7+7」に
19	中マレットスマッシュ	ガード時の硬直差を「-3F」⇒「-5F」に SCゲージ増加量を発動時「35」⇒「20」に、ヒット時「45+20」⇒「15+15」に ガード時「22+10」⇒「7+7」に
20	強マレットスマッシュ	SCゲージ増加量を発動時「40」⇒「20」に、ヒット時「50+30」⇒「15+15」に ガード時「25+15」⇒「7+7」に
21	弱スクラッチホイール	SCゲージ増加量をヒット時「30+10」⇒「20+10」に ガード時「15+5」⇒「10+5」に
22	中スクラッチホイール	SCゲージ増加量をヒット時「30+16」⇒「20+15」に ガード時「15+5」⇒「10+7」に
23	強スクラッチホイール	SCゲージ増加量をヒット時「30+10+10」⇒「20+10+10」に ガード時「15+5+5」⇒「10+5+5」に
24	弱・中・強 スクラッチホイール	攻撃発生前にしている無敵時間を削除 弱⇒「1～4F」の無敵を削除 中⇒「1～3F」の無敵を削除 強⇒「1～3F」の無敵を削除
25	EXスクラッチホイール	無敵時間を「1～3F」⇒「1～7F」に ヒット数を3ヒット⇒4ヒットに変更し、ダメージを「60+30+30+30(150)」に
26	弱ライノホーン	ダメージを「50×3」⇒「40×3」に
27	中ライノホーン	ダメージを「60×3」⇒「50×3」に
28	強ライノホーン	ダメージを「70×3」⇒「60×3」に
29	EXライノホーン	ダメージを「60×3」⇒「50×3」に 派生技までヒットさせた際のダメージを「140」⇒「100」に
30	弱スピニサイズ	中スピニサイズ(派生後)硬直を「27F」⇒「29F」に
31	EXスピニサイズ	ダメージを「40×4」⇒「30×4」に
32	スピニングビート	空中の相手に当たった場合も、2段目以降が連続ヒットするように
33	ブレイブダンス	ダメージを「465」⇒「440」に
34	レッドセーピングアタック Lv1	空中ヒット時に空中コンボに組み込めない技でも追撃出来てしまっていた現象を修正 ガード硬直を「セーピングアタック Lv1」と同様に
35	レッドセーピングアタック Lv2	攻撃発生を「セーピングアタック Lv2」と同様に

## ヒューゴー

No.	調整箇所	調整内容
1	立ち中P	ダメージを「100」⇒「120」に
2	しゃがみ中P	ダメージを「80」⇒「110」に
3	ハンマーク	攻撃属性を「中段」⇒「上段」に
4	弱・中・強 シユートダ ウンパックブリーカー	ヒット時のSCゲージ増加量を「110」⇒「80」に ハンマーマウンテンの最終段をキャンセルして出した場合、ダメージ・気絶値「100」の専用の「シユートダウンパックブリーカー」が発生するように
5	EXシユートダウン パックブリーカー	無敵時間を「1～4F」⇒「1～5F」に
6	弱・中・強 ムーンサルトプレス	攻撃発生を「3F」⇒「2F」に
7	中ジャイアントバーム ボンバー	攻撃発生を「21F」⇒「19F」に
8	弱・中・強 ウルトラスル	投げ間合いを「強ムーンサルトプレス」と同等の間合いまで縮小
9	EXウルトラスル	投げ間合いを「弱ムーンサルトプレス」と同等の間合いまで縮小
10	弱モンスター ラリアット	走らざりその場から攻撃するように ダメージを「120」⇒「100」に
11	EXモンスター ラリアット	攻撃判定が発生する「3F」前までアーマー判定が持続するように アーマー判定中は相手の攻撃が何度も取れるように ヒット or ガード時に「EXセーピング or レッドセーピング or SC」でキャンセル可に
12	ハンマーマウンテン	相手に近づくまでの走りモーション中に無敵時間を付与(最短3F～最長11F) 空中の相手にヒットさせた際、連続ヒットするように 最終段のシユートダウンパックブリーカーでのキャンセルをガード時には出来ないように ダメージを「360」⇒「300」に
13	ギガスブリーカー	全体動作を「39F」⇒「49F」に
14	レッドセーピングアタック Lv1	空中ヒット時に空中コンボに組み込めない技でも追撃出来てしまっていた現象を修正