



# 2014年1月 ロケテストバトルバランス調整項目

## リュウ

No.	調整箇所	調整内容
1	しゃがみ中K	ガード時の硬直差を「-3」⇒「-2」に
2	斜めジャンプ中P	1段目を「空中竜巻旋風脚(EX含む)」でキャンセル可能に
3	弱・中・強 空中竜巻旋風脚	追撃可能技とし、空中コンボに組み込めるように
4	EX 空中竜巻旋風脚	攻撃判定の拡大とヒット時の巻き込み効果を強化し、空中ヒット時に全段ヒットしやすく
5	減・昇龍拳	無敵時間を「1F」延長
6	弱・中 昇龍拳	昇龍拳⇒セービングキャンセル⇒前ダッシュ時の硬直差を「-5F」に
7	減・昇龍拳	EX昇龍拳⇒セービングキャンセル⇒前ダッシュの後に当てるとロックするように

## ケン

No.	調整箇所	調整内容
1	移動速度	歩く速度を若干速く
2	近距離立ち中K	攻撃判定を下方向に拡大し、しゃがんでいる相手に当たりやすく
3	しゃがみ強K	攻撃発生を「8F」⇒「7F」に
4	紫雷カカト落とし	ガード時の硬直差を「-1F」⇒「±0」に
5	弱・中・強 波動拳	ダメージを「60」⇒「70」に
6	EX 波動拳	ダメージを「50・40」⇒「50・50」に
7	中 昇龍拳	1段目のヒット効果を吹き飛びやられに
8	強 昇龍拳	相手ガード時は2段目をセービングキャンセル不可に
9	EX 空中竜巻旋風脚	ダメージを「70・40・30」⇒「70・50・30」に
10	EX 空中竜巻旋風脚	発動した際の軌道を変更
11	神龍拳	非ロック時のダメージを「60」上昇
12	紅蓮旋風脚	最初の数フレームで移動する距離を若干長く
13	弱・中・強 昇龍拳	昇龍拳⇒セービングキャンセル⇒前ダッシュ時の硬直差を「-5F」に

## 春麗

No.	調整箇所	調整内容
1	体力	体力を「950」に
2	後方回転脚	攻撃判定を拡大
3	後方回転脚	攻撃発生を「12F」⇒「10F」に
4	鷹爪脚(1・2・3段目)	攻撃判定を下方向と横方向に若干拡大
5	弱・中・強 スピニングバードキック	最終段を吹き飛びダウンに
6	EX スピニングバードキック	5段目の攻撃判定を上方向に若干拡大
7	EX 気功拳	攻撃判定を前方と下方向に若干拡大
8	EX 気功拳	ヒット時にダウン効果を追加
9	EX 覇山蹴	アーマーブレイク属性を付与
10	気功拳	無敵時間を「8F」⇒「9F」に変更し、攻撃判定発生まで無敵時間が続くように
11	気功拳	ダメージを「330」⇒「365」に

## 巨・木田

No.	調整箇所	調整内容
1	近距離立ち強P	攻撃判定を上方向に拡大
2	遠距離立ち強P	先端部分のダメージを「80」⇒「90」に
3	遠距離立ち強K	ガード時の硬直差を「-7F」⇒「-6F」に
4	遠距離立ち強K	攻撃判定を前方に若干拡大
5	斜めジャンプ中P	やられ判定を若干小さく
6	斜めジャンプ中K	攻撃判定の持続を「1F」長く
7	斜めジャンプ中K	攻撃発生を「2F」⇒「1F」に
8	震・大蛇砕き	投げ間合いを「1.16」⇒「1.4」に拡大
9	震・大蛇砕き	コマンドを「レバー二回転+PPP」に変更
10	EXスーパー頭突き	ガードバックを短く
11	EX百裂張り手	ヒット時の硬直差を「+4F」⇒「+5F」に
12	EX大銀杏投げ	「1F~5F」を完全無敵に⇒「1F~5F」を投げ無敵に
13	スーパー鬼無双	攻撃発生を「8F」⇒「10F」に

## ブランカ

No.	調整箇所	調整内容
1	前方ダッシュ	全体動作を「21F」⇒「20F」に
2	近距離立ち中K	3F目から空中判定に
3	しゃがみ中K	ヒット時の硬直差を「+4F」⇒「+5F」に
4	しゃがみ中K	ガードバック・ヒットバックを増加
5	強 ローリングアタック	どの距離でヒットしてもダウンが取れるように
6	弱・中・強・EX バックステップローリング	全強度でガード時の相手の硬直を「2F」増加
7	弱・中・強・EX バーチカルローリング	攻撃発生直後をヒットorガードさせた際、セービングキャンセル可能に

## ザンギエフ

No.	調整箇所	調整内容
1	近距離立ち弱K	必殺技・EXセービング・EXレッドセービング・スーパーコンボでキャンセル可能に
2	遠距離立ち中P	やられ判定を若干拡大
3	遠距離立ち中P	攻撃判定発生の1F前にやられ判定が前方に出るように
4	遠距離立ち中K	ヒット時の硬直差を「-7F」⇒「-3F」に
5	遠距離立ち中K	ガード時の硬直差を「-10F」⇒「-7F」に
6	斜めジャンプ強P	やられ判定を若干拡大
7	弱 スクリューバイルドローパー	投げ間合いを「1.75」⇒「1.70」に
8	弱 バニシングフラット	ヒット時の硬直差を「-5F」⇒「-2F」に
9	中・強 バニシングフラット	ガード時の硬直差を「2F」軽減
10	弱・中・強 バニシングフラット	攻撃発生を「2F」速く
11	EX バニシングフラット	攻撃発生を「13F」⇒「16F」に

## ガイル

No.	調整箇所	調整内容
1	起き上がり	起き上がる際のやられ判定を縮小
2	空中投げ	投げ間合いを若干拡大
3	しゃがみ弱P	ヒット時の硬直差を「+4F」⇒「+5F」に
4	しゃがみ中K	攻撃判定とやられ判定の両方を横方向に拡大
5	リバーススピニングキック	攻撃判定を下方向へ拡大
6	弱・中・強・EX サマーソルトキック	無敵時間を「1F」長く
7	ソニックハリケーン	ダメージを「300」⇒「330」に
8	ソニックハリケーン	攻撃発生を「7F」⇒「5F」に
9	ソニックハリケーン	ダメージを「510」⇒「450」に
10	サマーソルト エクスプロージョン	発動時に相手が裏側にいた場合、相手のいる方向に振り向くように
11	サマーソルト エクスプロージョン	2回目のサマーソルトキックの発生を若干遅くし、高い位置で空中ヒットした際に空振りにくく
12	サマーソルト エクスプロージョン	無敵時間を「1F~10F」⇒「1F~6F」に

## ダルシム

No.	調整箇所	調整内容
1	立ち中P	攻撃発生を「10F」⇒「9F」に
2	立ち中P	ヒット・ガード時の両方で、相手の硬直を「1F」減少
3	立ち中K	2段技に変更。ダメージ「40・30」、気絶値「50・50」に
4	立ち中K	ダメージを「60」⇒「40・30」に
5	立ち中K	気絶値を「100」⇒「50・50」に
6	立ち強P	ダメージを「75」⇒「80」に
7	立ち強P	ヒット時の硬直差を「±0」⇒「+1」に
8	4+弱K	ダメージを「30」⇒「40」に
9	4+中K	ヒットバック・ガードバックを縮小
10	4+強K	ダメージを「90」⇒「100」に
11	弱ヨガブラスト	やられ判定を縮小
12	中ヨガブラスト	攻撃発生を「15F」⇒「14F」に
13	中ヨガブラスト	ダメージを「90・50」⇒「90・60」に
14	EXヨガブラスト	ヒット時ダウン回避可能に
15	EXヨガブラスト	攻撃判定を横方向に若干拡大
16	EXヨガフレイム	ダメージを「50・70」⇒「70・70」に
17	EXヨガフレイム	攻撃判定を横方向に若干拡大
18	EXヨガフレイム	投げ間合いを若干拡大
19	ヨガシャングリラ	コマンドを「空中で236236+PPP」から「空中で236236+KKK」に変更

## パルログ

No.	調整箇所	調整内容
1	しゃがみ強P	攻撃持続を「2F」⇒「4F」に
2	EX ローリング クリスタルフラッシュ	ヒット時の硬直差を「+2」に
3	ブラッディーハイクロー	突進部分の攻撃判定を上方向に拡大
4	スプレッディッドクロー	攻撃発生を「8F」⇒「7F」に
5	スプレッディッドクロー	壁に到達するまでの動作に攻撃判定を付与 ※ダメージ「0」
6	フライングバルセロナ スペシャル	ダメージを「100・100・200」⇒「100・100・100」に
7	フライングバルセロナ スペシャル	ゲージが消化されるタイミングを「壁に張り付く時」から「発動時」に変更
8	仮面を地面から取る	↓+PP

## パイソン

No.	調整箇所	調整内容
1	弱 ダッシュストレート	ヒット時の硬直を「-2F」⇒「-1F」に
2	弱 ダッシュ スウィングブロー	ダメージ「80」⇒「70」に
3	弱 ダッシュ スウィングブロー	気絶値を「100」⇒「70」に
4	弱 ダッシュ スウィングブロー	ヒット時の硬直を「+10F」⇒「±0F」に
5	弱 ダッシュ スウィングブロー	ガード時の硬直を「-5F」⇒「-2F」に
6	弱 ダッシュ スウィングブロー	溜め時間を「55F」⇒「45F」に
7	中 ダッシュ スウィングブロー	溜め時間を「55F」⇒「50F」に
8	中 ダッシュ スウィングブロー	ガード時の硬直を「-7F」⇒「-6F」に
9	中 ダッシュ スウィングブロー	ヒット時の硬直を「+10F」⇒「+2F」に
10	ターンパンチ	レベル2~5までは約2秒ごと、それ以降は約4秒ごとにレベルが上がるよう溜め時間を調整
11	バイオレンス バフアロー	最終段の攻撃時、Pボタンをホールドで「ストレート派生」に
12	バイオレンス バフアロー	最終段の攻撃時、Kボタンをホールドで「アッパーカット派生」に
13	バイオレンス バフアロー	コマンドを「63214x2+PPP」⇒「レバー2回転+PPP」に
14	ダーティブル	硬直を「58F」⇒「48F」に
15	ダーティブル	投げ間合いを「1.09」⇒「1.3」に
16	ダーティブル	ダメージを「399」⇒「250」に

## ウガット

No.	調整箇所	調整内容
1	近距離立ち弱K	2段目を必殺技・EXセービング・EXレッドセービング・スーパーコンボでキャンセル可能に
2	タイガーニークラッシュ	初段のヒット効果を強制立ちやられに
3	EX タイガーニークラッシュ	ガード時の硬直を「-1F」⇒「±0F」に
4	EX タイガーニークラッシュ	空中ヒット時のダメージを「395」⇒「340」に
5	タイガーディストラクション	前進距離を短く
6	タイガーディストラクション	画面端の相手に空中ヒットさせた際、フルヒットするように
7	タイガーキャノン	空中の相手にフルヒットするように
8	タイガーキャノン	空中ヒット時のダメージを「384」⇒「309」に
9	弱・中・強 タイガーアッパーカット	タイガーアッパーカット⇒セービングキャンセル⇒前ダッシュ時の硬直差を「-5F」に。 ※アングリーチャージ中のタイガーアッパーカットも同様の調整に

## ベガ

No.	調整箇所	調整内容
1	遠距離立ち中P	攻撃発生を「8F」⇒「6F」に
2	遠距離立ち中P	必殺技・スーパーコンボ・EXセービングでキャンセル出来るように
3	しゃがみ強P	攻撃発生を「12F」⇒「10F」に
4	ヘルアタック	空中ヒット時のやられ効果を「斜めジャンプ中P」と同様にし、空中の相手に「ヘルアタック」のみがヒットした際、通常技等で追撃できるように
5	ベガワープ	硬直を増加「42F」⇒「47F」に
6	弱 ダブルニーブレス	ガード時の硬直を「±0」⇒「-1F」に
7	弱 ダブルニーブレス	ダメージを「60・30」⇒「60・40」に
8	中 ダブルニーブレス	ダメージを「60・50」⇒「60・60」に
9	強 ダブルニーブレス	ダメージを「70・60」⇒「70・70」に
10	EX ダブルニーブレス	ダメージを「70・70」⇒「70・80」に
11	EX ダブルニーブレス	飛び道具無敵を「1F~12F」⇒「1F~19F」まで延長
12	ヘッドブレス	攻撃発生を「22F」⇒「20F」に
13	EXデビルリバース	移動速度を若干早く
14	弱・中・強 サイコクラッシャーアタック	下半身についている攻撃判定が空中の相手に当たるようにし、追撃可能技に
15	EX サイコクラッシャー	ダメージを「75・75」⇒「75・60」に
16	サイコクラッシャー	ダメージを「450」⇒「420」に
17	サイコクラッシャー	タメ時間を「55F」⇒「40F」に

※SSIV AE ver.2012 からの調整項目です。  
※今回のロケテストでの調整項目は、製品版では変更が入る可能性がございます。ご了承下さい。



# 2014年1月 ロケテストバトルバランス調整項目

## C・ヴァイパー

No.	調整箇所	調整内容
1	近距離立ち強P	ダメージを「90」⇒「100」に
2	遠距離立ち強K	やられ判定を若干縮小
3	しゃがみ中K	攻撃判定を横方向に若干拡大
4	セービングアタックLv1 EX セービングアタックLv1 レッドセービングアタックLv1 EX レッドセービングアタックLv1	攻撃発生を「26F」⇒「23F」に
5	セービングアタックLv2 EX セービングアタックLv2 レッドセービングアタックLv2 EX レッドセービングアタックLv2	溜め成立後、ボタンを離した後の攻撃発生を「17F」⇒「14F」に
6	セービングアタックLv3 EX セービングアタックLv3 レッドセービングアタックLv3 EX レッドセービングアタックLv3	攻撃発生を「70F」⇒「68F」に
7	弱 サンダーナックル	攻撃判定を若干広くする
8	中 サンダーナックル	ヒット時にEXセービング⇒前方ダッシュとした場合、硬直差が「+4F」に
9	強 サンダーナックル	キャンセルした際の硬直を「6F」⇒「7F」に
10	エマージェンシーコンビネーション	ダメージを「330」⇒「350」に
11	バーストタイム	発動時の煙エフェクトを減らす
12	パーニングダンス	攻撃発生を「10F」⇒「9F」に
13		高度制限を撤廃

## ルーファス

No.	調整箇所	調整内容
1	前又は二ニュートラル投げ	ダメージを「150」⇒「135」に
2	遠距離立ち中P	必殺技・スーパーコンボ・EXセービング・EXレッドセービングでキャンセル可能に
3	遠距離立ち中K	攻撃判定を1F追加
4	ターゲットコンボ	2段目ガード時の硬直差を「-5F」⇒「-8F」に
5	救世主キック(弱K派生)	追撃可能技としての性能を上昇
6	救世主キック(中K派生)	硬直を「19F」⇒「22F」に
7	救世主キック(強K派生)	硬直を「17F」⇒「19F」に
8	EX 救世主キック	低姿勢の相手に発動しても、相手の後ろに回り難く
9		無敵時間を「16F」⇒「13F」に
10	スペクタクルロマンス	2段目の攻撃判定を拳の先まで拡大
11	スペースオペレーション	ダメージを「460」⇒「420」に
12	ビッグバン	ダメージを「420」⇒「360」に
13	タイフーン	空中の相手にヒットした際の吹き飛び方を調整

## エル・フォルテ

No.	調整箇所	調整内容
1	近距離立ち弱P	攻撃判定を下方向に拡大
2	近・遠距離立ち弱K	攻撃発生を「5F」⇒「3F」に
3		必殺技キャンセル不可に
4	近距離立ち中K	攻撃発生を「14F」⇒「11F」に
5		硬直を「14F」⇒「13F」に
6	遠距離立ち中K	硬直を「15F」⇒「14F」に
7	近距離立ち強K	攻撃発生を「12F」⇒「10F」に
8	EX ワカモーレレックスルー	硬直を「10F」⇒「6F」に
9	Lv1・Lv2・Lv3・EX ケサディーヤボム	攻撃発生を「17F」⇒「14F」に
10		硬直を「18F」⇒「14F」に
11	EX ケサディーヤボム	「1~7F」の間、投げ無敵を付与
12	ファヒータバスター	ダメージを「150」⇒「180」に
13	トスターダプレス	攻撃持続を「7F」⇒「8F」に
14	ゴルディータソバット	硬直を「18F」⇒「17F」に

## アベル

No.	調整箇所	調整内容
1	近距離立ち強P	1段目の攻撃判定を下方向へ大きく拡大
2	遠距離立ち強K	攻撃発生を「14F」⇒「13F」に
3		攻撃持続を「2F」⇒「3F」に
4	EXスカイフォール	攻撃持続を「2F」⇒「3F」に
5		上半身の無敵効果を「6~7F」⇒「6~8F」に
6	無心	攻撃持続を「2F」延長
7	無我	アベルの押し当たり判定を上方向に大きく拡大し、画面端で「しゃがみ強P」からコンボに繋げようとした際に相手の下をくぐり抜けてしまう現象を緩和

## セス

No.	調整箇所	調整内容
1	三角跳び	移動距離を縮小
2	遠距離立ち強P	ヒット時の硬直差を「-11F」⇒「-5F」に
3		ガード時の硬直差を「-15F」⇒「-8F」に
4	斜めジャンプ中K	めくりが出来るように
5	斜めジャンプ強K	めくりが出来ないように
6	鷹爪脚	攻撃持続を「3F」⇒「4F」に
7	天魔空刃脚	やられ判定を若干拡大
8	中百裂脚	気絶値を「150」⇒「100」に
9	強百裂脚	気絶値を「200」⇒「150」に
10	弱・中・強・EX スクリューバイル ドライバー	気絶値を「200」⇒「150」に
11	弱 昇龍拳	相手キャラにガードされた場合、2段目をEXセービングキャンセル不可に
12	中・強 昇龍拳	初段以降は「EXセービング」でキャンセル不可に
13		無敵期間を「7F」⇒「5F」に
14	弱・中・強 丹田エンジン	通常技からキャンセルで発動出来ないように
15	丹田ストリーム	硬直を「66F」⇒「55F」に
16	丹田タイフーン	ガード時の硬直差を「89F」⇒「70F」に
17		空中相手に全ヒットしやすく
18	弱・中・強 昇龍拳	昇龍拳⇒セービングキャンセル⇒前ダッシュ時の硬直差を「-5F」に

## 豪鬼

No.	調整箇所	調整内容
1	近距離立ち中K	ヒット時強制立せ効果に
2		攻撃発生を「5F」⇒「4F」に
3		攻撃判定を下方向へ拡大
4	しゃがみ強K	キャンセル「真・瞬獄殺」を不可能にする
5	弱・中・強・EX バックジャンプ 斬空波動拳	硬直を「2F」増加
6	百鬼襲	「EX百鬼襲」と同様に、「EX斬空波動拳」を派生技として追加
7	中豪昇龍拳	ガード時は2段目を「EXセービングキャンセル」不可に
8	強豪昇龍拳	ガード時は2・3段目を「EXセービングキャンセル」不可に
9		ヒット時は1・2・3段目全てを「EXセービングキャンセル」可能に
10	弱・中・強 豪昇龍拳	無敵期間を「6F」⇒「5F」に 豪昇龍拳⇒セービングキャンセル⇒前ダッシュ時の硬直差を「-5F」に

## 剛拳

No.	調整箇所	調整内容
1	遠距離立ち弱K	必殺技・スーパーコンボ・EXセービング・EXレッドセービングでキャンセル出来るように
2	しゃがみ弱P	攻撃発生を「4F」⇒「3F」に
3	しゃがみ中P	ヒット時の硬直を「+1F」⇒「+3F」に
4	金剛身	「464+P」のコマンドで発動しないように
5	百鬼剛砕	気絶値を「200」⇒「160」に
6	弱閃空剛衝波	前進距離を若干拡大
7		攻撃発生を「7F」⇒「5F」に
8	EX竜巻剛螺旋	無敵期間を「1F~8F」⇒「1F~6F」に
9		攻撃判定を下方向と前方向に拡大

## フェイロン

No.	調整箇所	調整内容
1	しゃがみ弱K	攻撃発生を「3F」⇒「4F」に
2		「しゃがみ弱K」への連打キャンセルを不可に
3	しゃがみ中P	ダメージを「55」⇒「65」に
4	弱烈火拳	前進距離を縮小
5	弱・中・強 烈火拳	2段目ヒット時の相手ののけぞりを「2F」軽減
6	熾炎脚	「464+K」のコマンドで発動しないように
7	弱・中・強・EX 転身	投げが成立した際、相手に「1」ダメージを与えるように
8	EX転身	攻撃発生を「12F」⇒「10F」に
9	烈火真撃	非ロック時の3発目の浮きを高くし、空中コンボに組み込んだ際に最終段がヒットするように
10	弱・中・強 熾炎脚	熾炎脚⇒セービングキャンセル⇒前ダッシュ時の硬直差を「-5F」に

## キヤミィ

No.	調整箇所	調整内容
1	近距離立ち強P	ダメージを「85」⇒「80」に
2		気絶値を「150」⇒「120」に
3	遠距離立ち強P	攻撃判定の持続1F目のダメージを「80」⇒「70」に
4	しゃがみ弱K	攻撃発生を「3F」⇒「4F」に
5		ダメージを「90」⇒「80」に
6	しゃがみ強P	気絶値を「200」⇒「150」に
7		ヒット時の硬直差を「5F」⇒「6F」に
8	弱・中・強 キャノンストライク	高度制限を若干緩和
9		硬直を「5F」⇒「7F」に
10	EX キャノンストライク	ガード時の相手のガード硬直を「5F」軽減
11	フリーガン コンビネーション	「フリーガンコンビネーション」から「弱・中・強キャノンストライク」が派生出来るように
12	ジャイロドライブ スマッシャー	非ロック時の最終段のダメージを「210」⇒「170」に
13	弱・中・強 キャノンスパイク	キャノンスパイク⇒セービングキャンセル⇒前ダッシュ時の硬直差を「-5F」に

## さくら

No.	調整箇所	調整内容
1	遠距離立ち中P	攻撃判定を横方向に若干拡大
2	斜めジャンプ強P	やられ判定を若干拡大
3	弱・中・強・EX 空中春風脚	発動した際の軌道を変更
4	EX 春風脚	ガード時の硬直を「+4F」⇒「+2F」に
5		しゃがみ状態の相手にも当たりやすいように調整
6	咲桜拳	攻撃判定を横方向に若干拡大
7	EX さくら落とし	追加攻撃に移行できるタイミングを「14F」⇒「11F」に
8	真空波動拳	後方についている攻撃判定を削除

## ローズ

No.	調整箇所	調整内容
1	前ダッシュ	硬直を「21F」⇒「20F」に
2	近距離立ち中K	攻撃判定を下方向に若干拡大
3	しゃがみ弱P	ダメージを「20」⇒「30」に
4	しゃがみ弱K	ダメージを「30」⇒「40」に
5	しゃがみ中P	ダメージを「60」⇒「70」に
6	弱ソウルスパイラル	前進距離を若干拡大
7	弱・中・強 ソウルスパイラル	ダメージを「100」⇒「110」に
8		ダメージを「120」⇒「130」に
9	EX ソウルスパイラル	気絶値を「100」⇒「200」に
10		無敵期間を「11F」⇒「13F」に
11		投げ無敵を削除
12	中ソウルスパーク	攻撃発生を「22F」⇒「20F」に
13	強ソウルスパーク	攻撃発生を「29F」⇒「27F」に
14	イリュージョンスパーク	攻撃発生を「12F」⇒「10F」に
15	ソウルサテライト	コマンドを「214x2+PPP」⇒「214x2+KKK」に
16		硬直を「2F」⇒「4F」に

## 元(喪流)

No.	調整箇所	調整内容
1	起き上がり	起き上がり時にニュートラル状態だと無敵時間が「1F」延びる現象を修正
2	気絶耐久値	気絶耐久値を「900」⇒「950」に
3	近距離立ち強P	気絶値を「100・100」⇒「150・50」に
4	セービングアタック(Lv1~3) EXセービングアタック(Lv1~3) レッドセービングアタック(Lv1~3) EXレッドセービングアタック(Lv1~3)	攻撃判定をくらい判定と同様の位置まで縮小
5	弱・中・強 百連包	攻撃判定を下方向に若干拡大
6		硬直を「1F」増加
7	弱・中 百連勾	ヒットバックとガードバックを若干縮小
8	EX 百連勾	ヒットバックとガードバックを若干縮小
9	死点穴	攻撃判定を前方向に若干拡大
10		気絶値を「600」付与
11	強逆瀧	受け身可能技に
12		ボタンの入力タイミングを「EX逆瀧(2012ver.)」と同様に
13		ガードされた際、派生技が出せないように
14	EX逆瀧	ボタンの入力タイミングを「強逆瀧(2012ver.)」と同様に

## 元(忌流)

No.	調整箇所	調整内容
1	起き上がり	起き上がり時にニュートラルにしていると、無敵時間が「1F」延びる現象を修正
2	気絶耐久値	気絶耐久値を「900」⇒「950」に
3	しゃがみ弱P	ヒット時の硬直を「+3F」⇒「+5F」に
4	しゃがみ強P	カウンター時の吹き飛びを高くし、スーパーコンボ等で追撃が出来るように
5	しゃがみ強K	硬直を「29F」⇒「24F」に
6	斜めジャンプ強P	やられ判定を下方向に拡大
7	斜めジャンプ強K	やられ判定を下方向に拡大
8	弱・中 蛇穿	ガード時の硬直を「-3F」⇒「±0F」に
9	弱・中・強・EX 蛇穿	最終段のダメージを「10」増加
10	徨牙	攻撃判定を若干縮小

※SSIV AE ver.2012 からの調整項目です。  
※今回のロケテストでの調整項目は、製品版では変更が入る可能性があります。ご了承下さい。



# 2014年1月 ロケテストバトルバランス調整項目

## ダン

No.	調整箇所	調整内容
1	しゃがみ パーソナルアクション	SCゲージ増加量を「0」⇒「40」に
2	パーソナルアクション	ヒット時のSCゲージ増加量を「70」⇒「0」に
3	空中 パーソナルアクション	SCゲージ増加量を「0」⇒「10」に
4	近・遠距離立ち強K	近距離立ち強Kのコマンドを「4+強K」に変更
5	遠距離立ち弱P	攻撃判定を上方向に拡大
6	弱 断空脚	攻撃判定を下方向に拡大
7	強 昇龍拳	初段の攻撃判定を横方向に若干拡大
8	疾走無頼拳	初段にアーマーブレイク属性を付与
9	霸王我道拳	空中の相手に全段ヒットするように
10	霸王我道拳	空中ヒット時のダメージを「331」に
11	弱・中・強・EX 我道拳	動作中に腕のやられ判定を手首くらいまでに後ろに縮小

## T・ホーク

No.	調整箇所	調整内容
1	移動速度	歩く速度を若干早く
2	近距離立ち中P	ヒットバック・ガードバックを若干縮小
3	遠距離立ち強K	やられ判定を若干拡大
4	遠距離立ち強K	ガード時の硬直差を「-7F」⇒「-5F」に
5	しゃがみ中K	必殺技・スーパーコンボ・EXセービング・EXレッドセービングでキャンセル可能に
6	スラストビーク	コマンドを「3+弱P」⇒「4+弱P」に
7	コンドルスパイア	コマンドを「421+P」⇒「623+K」に
8	弱コンドルスパイア	ヒット時の硬直差を「-5F」⇒「-2F」に
9	弱コンドルスパイア	攻撃発生を「20F」⇒「11F」に
10	中コンドルスパイア	攻撃発生を「20F」⇒「14F」に
11	弱 トマホークバスター	攻撃発生を「5F」⇒「4F」に
12	EXトマホークバスター	EXセービングキャンセル可能に
13	弱メキシカンタイフーン	投げ間合いを「1.5」⇒「1.55」に
14	レイジングスラッシュ	コマンドを「63214×2+PPP」⇒「63214×2+KKK」に
15	レイジングスラッシュ	攻撃判定を横方向に若干拡大
16	EX コンドルスパイア	前方へ進む距離を若干延長

## ディージェイ

No.	調整箇所	調整内容
1	遠距離立ち中P	攻撃発生を「7F」⇒「6F」に
2	遠距離立ち強P	攻撃判定持続部分が空中でカウンターヒットした際も、相手が浮くように
3	しゃがみ弱K	攻撃発生を「5F」⇒「4F」に
4	しゃがみ中P	攻撃判定を前方向に拡大
5	しゃがみ中K	ダメージを「70」⇒「80」に
6	しゃがみ強P	攻撃判定を前方向に拡大
7	二ショット	ヒット時の相手ののけぞり時間を「3F」増加
8	エアースラッシャー	削りダメージを「12」⇒「15」に
9	弱 ダブルローリングソバット	ガード時の硬直を「-5F」⇒「-3F」に
10	中 ダブルローリングソバット	1段目ヒット時の相手ののけぞり時間を「1F」増加し、ヒット時に『EXセービングキャンセル⇒前方ステップ』を行った際の硬直差を「+6F」⇒「+7F」に
11	ソバットフェスティバル	前進距離を拡大
12	ソバットフェスティバル	ガード時の硬直差を「-5F」⇒「-8F」(連打時は「-9F」⇒「-12F」)に
13	ソバットフェスティバル	連打あり・なし共に、全ての攻撃がヒット・ガード時に「EXセービングキャンセル」可能に
14	EX マシンガンアッパー	初段の攻撃判定を前方に若干拡大
15	EX マシンガンアッパー	連打あり・なし共に、ヒット時に相手がAE2012ver.より高く浮くように
16	EX マシンガンアッパー	攻撃発生を「12F」⇒「6F」に
17	EX マシンガンアッパー	投げ無敵を1F〜7Fに追加

## ガイ

No.	調整箇所	調整内容
1	移動速度	歩く速度を若干速く
2	遠距離立ち弱K	攻撃判定を上方向に若干拡大
3	遠距離立ち強K	攻撃判定の持続を「3F」⇒「5F」に
4	遠距離立ち強K	攻撃判定を横方向と上方向に拡大
5	しゃがみ中P	攻撃判定を調整し、対空技として機能しないように
6	肘落とし	攻撃判定を下方向へ拡大
7	鎌鼬	攻撃発生を「11F」⇒「9F」に
8	ターゲットコンボ	2段目の攻撃判定を下方向と横方向に拡大
9	強崩山斗	攻撃発生を「30F」⇒「28F」に
10	急停止	硬直を「17F」⇒「16F」に
11	首狩り	初段の攻撃判定を下方向に拡大
12	EX首狩り	空中の相手にヒットさせた際にダウンするように
13	EX武神旋風脚	攻撃判定を若干拡大し、相手を引き込みやすく
14	武神轟雷旋風陣	2回目の攻撃で移動する距離を若干長くし、コンボに組み込んだ際にヒットしやすく

## コーディー

No.	調整箇所	調整内容
1	バックステップ	移動距離を若干長く
2	しゃがみ中K	ヒット時の硬直差を「-3F」⇒「-1F」に
3	しゃがみ中K	ガード時の硬直差を「-6F」⇒「-2F」に
4	クラックキック	空中判定になるタイミングを「1F」⇒「8F」に
5	ナイフ投げ	アーマーブレイク属性を追加
6	ナイフを使った 地上の通常技	ナイフを使った地上の通常技を追撃可能技とし、「弱クリミナルアッパー」等から空中コンボに組み込めるように 該当する通常技は下記の技となります 「立ち弱P」「しゃがみ弱P」「立ち中P」「しゃがみ中P」「立ち強P」「しゃがみ強P」
7	ソックナックル	セービングキャンセル可能に
8	EXクリミナルアッパー	攻撃判定発生時の1F前まで「打撃無敵」にガードバックで離れる距離を半分程度に調整
9	EXクリミナルアッパー	ダメージを「506」⇒「466」に
10	ラストレッドダスト	前進距離を若干長く
11	ラストレッドダスト	ボタンを離れた瞬間に投げるように
12	バッドストーン	ボタンを離れた瞬間に投げるように

## いびき

No.	調整箇所	調整内容
1	ガード	エルフォルテの6+中Kで裏に回ってしまう現象を修正
2	しゃがみ弱P	攻撃発生を「4F」⇒「3F」に
3	ターゲットコンボ4	2段目の攻撃判定を下方向に拡大
4	頭砕き	攻撃判定を下方向に拡大
5	頭砕き	ガード時の硬直差を「+3」⇒「+2」に
6	追裏拳	必殺技・EXセービング・EXレッドセービング・ハイジャンプでキャンセル可能に
7	弱・中・強 築地越え	全体硬直を「6F」短く
8	弱・中・強・EX 旋	攻撃判定を下方向に若干拡大
9	中 旋	硬直を「1F」増加
10	中 旋	無敵時間を「6F」⇒「7F」に
11	EX風斬り	初段の攻撃持続「2〜3F目」の攻撃判定を拡大し、対空技として使いやすく

## まこと

No.	調整箇所	調整内容
1	前投げ 又はニュートラル投げ	投げ間合いを「0.9」⇒「0.95」に拡大
2	後ろ投げ	投げ間合いを「0.9」⇒「0.85」に縮小
3	立ち強P	しゃがんでいる相手にヒットした際ののけぞり時間を1F増加 (立っている相手に当たると同様ののけぞり時間に)
4	しゃがみ強K	気絶値を「100」⇒「200」に
5	ジャンプ中K	攻撃判定を若干拡大し、めくりやすく
6	弱・中・強 吊るし喉輪・唐草	空振り時の硬直を「4F」増加
7	弱・中・強 吊るし喉輪・唐草	地上の相手に当たるように攻撃判定を調整。
8	EX 直上正拳突き・吹上	ヒット時のみジャンプキャンセル可能に
9	EX 直上正拳突き・吹上	ダメージを「120」⇒「80」に
10	EX 直上正拳突き・吹上	気絶値を「200」⇒「100」に
11	弱 閃空カカト落とし・剣	ガード時の相手のガード硬直を「1F」増加(最低空でガードさせた場合、硬直差は「±0F」)
12	中 閃空カカト落とし・剣	ガード時の相手のガード硬直を「1F」削減(最低空でガードさせた場合、硬直差は「-2F」)
13	正中線五段突き	ダメージを「480」⇒「440」に
14	暴れ土佐波砕き	暗転後、着地まで飛び道具無敵に

## ダッドリー

No.	調整箇所	調整内容
1	立ち強P	攻撃判定を横方向と下方向に若干拡大
2	立ち強K	カウンターヒット時のヒットバックを短く
3	立ち強K	攻撃判定を横方向に若干拡大
4	しゃがみ弱P	「しゃがみ弱P」からは「6+弱P」が連打キャンセルで発生しないように ※連打キャンセルで発生した「しゃがみ弱P」からは「6+弱P」に連打キャンセル可能
5	しゃがみ中K	攻撃発生を「8F」⇒「7F」に
6	6+中K	攻撃判定を横方向に若干拡大
7	6+強P	空中ヒット時に相手がダウンするように
8	ターゲットコンボ	全種類のターゲットコンボのダメージを「10」上げる
9	ターゲットコンボ1	2段目をガードさせた際、削りダメージが入ってしまう現象を修正
10	勝利の薨薇	ヒット時に「1」ダメージを与えるように
11	勝利の薨薇	ヒット時の硬直差を「+6F」⇒「+13F」に
12	弱 マシンガンブロー	ガード時の硬直を「-2F」⇒「-1F」に
13	強 マシンガンブロー	ヒットバックを半分縮小
14	弱・中・強 ショートスイングブロー	攻撃判定の持続終了まで投げ無敵を延長
15	EX ショートスイングブロー	1段目の攻撃判定の持続終了まで投げ無敵を延長

## アドン

No.	調整箇所	調整内容
1	近距離立ち強K	攻撃判定を横方向と上方向に若干拡大
2	6+中P	立ちヒット時の硬直差を「+4F」⇒「+3F」に
3	弱ライジングジャガー	2段目が地上の相手にヒットした際の浮き方を上方向に高く、横方向にも若干吹き飛ばすように調整し、画面端での追撃をしやすく
4	弱・中 ジャガーキック	ダメージを「140」⇒「130」に
5	弱・中 ジャガーキック	削りダメージを「33」に
6	強 ジャガーキック	ダメージを「130」⇒「120」に
7	強 ジャガーキック	削りダメージを「30」に
8	弱・中・強・EX 空中ジャガーキック	全ての強度で削りダメージを半分
9	EX空中ジャガーキック	初段の攻撃持続「2F目」以降を中段攻撃に
10	ジャガーリボルバー	2ヒット目以降の進む距離を若干短くし、密着した状態でもフルヒットしやすく
11	ジャガーリボルバー	ダメージを「510」⇒「480」に
12	弱・中・強 ライジングジャガーキック	ライジングジャガーキック⇒セービングキャンセル⇒前ダッシュ時の硬直差を「-5F」に

## ハカン

No.	調整箇所	調整内容
1	立ち強P	攻撃判定を上方向に若干拡大。
2	しゃがみ弱K	技の硬直を「9F」⇒「8F」に
3	しゃがみ中P	必殺技・スーパーコンボ・EXセービングでキャンセル可能に
4	斜めジャンプ中K	攻撃判定を若干拡大し、めくりやすく
5	6+中P	ガード時の硬直差を「-5」⇒「-4」に
6	6+中P	ヒット時の硬直差を「-2」⇒「±0」に
7	空中投げ	ダメージを「140」⇒「150」に
8	弱・中・強 オイルロケット (オイル無し時)	投げ間合いを「0.97」⇒「1.05」に
9	EXオイルロケット(オイル無し時)	投げ間合いを「0.97」⇒「1.2」に

## ジュリ

No.	調整箇所	調整内容
1	近距離立ち弱P	攻撃判定を下方向に拡大
2	近距離立ち中P	風水エンジン中の攻撃発生速度を通常版と同様に
3	近距離立ち中K	風水エンジン中の攻撃発生速度を通常版と同様に
4	遠距離立ち中P	必殺技キャンセル可能に
5	遠距離立ち弱K	攻撃発生を「5F」⇒「4F」に
6	遠距離立ち強K	風水エンジン中の攻撃判定の大きさを通常版と同様に
7	しゃがみ中K	攻撃発生を「6F」⇒「5F」に
8	しゃがみ中K	硬直を「17F」⇒「16F」に
9	化殺視	相手の攻撃を受け止めた際に、回復可能ダメージ(白ゲージ)が発生するように
10	弱・中・強 疾空閃	後方ジャンプからは技を出せないように
11	疾の閃、参の閃	攻撃判定を拡大し、技の途中から当たらなくなる事が少なくなる様に
12	EX疾空閃	通常版と同様に、ヒット後「いずれかのKボタンを1つ」入力すれば追加技が出るように
13	EX疾空閃	ボタンの組み合わせによって軌道を変えよう ①弱K+中Kで発動⇒「弱疾空閃」の軌道 ②中K+強Kで発動⇒「中疾空閃」の軌道 ③弱K+強Kで発動⇒「強疾空閃」の軌道
14	EX風破刃(中K+強K派生)	しゃがみ状態の相手にも当たるように
15	EX風破刃(弱K+強K派生)	ダメージ「50・50」⇒「60・60」に
16	EX穿風車	発生時の無敵時間を「1〜6F」⇒「1〜7F」に
17	EX穿風車	ガード時の硬直差を「-14F」⇒「-15F」に
18	風水エンジン	発生時の無敵時間を「1〜4F」⇒「1〜2F」に
19	回旋断界落	攻撃判定を横方向に若干拡大

## コン

No.	調整箇所	調整内容
1	遠距離立ち中P	ダメージを「50」⇒「60」に
2	しゃがみ中P	ダメージを「50」⇒「60」に
3	強二翔脚	無敵時間を削除
4	前方轉身	投げ間合いを「1.1」⇒「1.0」に縮小
5	EX 前方轉身	投げ間合いを「1.3」⇒「1.2」に縮小
6	弱・中・強・EX 前方轉身	投げが成立した際、相手に「1」ダメージを与えるように

## ヤン

No.	調整箇所	調整内容
1	移動速度	歩く速度を若干速く
2	近距離立ち弱K	攻撃発生を「5F」⇒「4F」に
3	近距離立ち中K	攻撃判定を下方向に拡大し、しゃがんでいる相手に当たり易く
4	遠距離立ち中P	必殺技・スーパーコンボ・EXセービングでキャンセル出来るように
5	遠距離立ち弱K	攻撃発生を「5F」⇒「4F」に
6	しゃがみ弱K	ダメージを「20」⇒「30」に
7	斜めジャンプ中K	攻撃判定をAEver.とAE2012ver.の中間程度に調整
8	弱・中 鎧獅子斬	3段目のダメージを「60」⇒「65」に
9	強鎧獅子斬	3段目のダメージを「60」⇒「70」に
10	轉身穿弓腿	攻撃発生を「7F」⇒「6F」に
11	弱穿弓腿	1段目ヒット時のヒットストップを「8F」⇒「12F」に ※ガード時のヒットストップ「12F」と統一する為の調整となります
12	前方轉身(EX含む)	投げが成立した際、相手に「1」ダメージを与えるように

※SSIV AE ver.2012 からの調整項目です。  
※今回のロケテストでの調整項目は、製品版では変更が入る可能性がございます。ご了承下さい。



# 2014年1月 ロケテストバトルバランス調整項目

## 殺意の波動に目覚めたリュウ

No.	調整箇所	調整内容
1	体力	体力を「950」に
2	しゃがみ中K	ガード硬直を「1F」長くする
3	しゃがみ強K	攻撃発生を「7F」⇒「6F」に
4	ターゲットコンボ1	遠距離立ち中Pからも派生できるように
5	6+中K	攻撃判定を下方向へ大きく拡大
6	強電爪脚	攻撃発生を「26F」⇒「25F」に
7	弱電巻旋風脚	前方への移動距離を若干長く
8	弱電巻旋風脚	ヒット時の相手の浮きを低く
9	弱・中・強 昇龍拳	昇龍拳⇒セービングキャンセル⇒前ダッシュ時の硬直差を「-4F」に

## 狂オシキ鬼

No.	調整箇所	調整内容
1	しゃがみ強K	攻撃発生を「9F」⇒「8F」に
2	しゃがみ強K	硬直を「24F」⇒「23F」に
3	6+中K	攻撃発生を「13F」⇒「11F」に
4	セービング	攻撃判定を横方向に拡大
5	弱轟雷波動拳	硬直を「54F」⇒「52F」に
6	中轟雷波動拳	硬直を「61F」⇒「59F」に
7	強轟雷波動拳	硬直を「69F」⇒「67F」に
8	弱赤星地雷拳	ガード時の硬直差を「-7F」⇒「-6F」に
9	中赤星地雷拳	ガード時の硬直を「-6F」⇒「-4F」に
10	中赤星地雷拳	1F目の無敵時間を削除
11	弱・中・強・EX 豪昇龍拳	非ロック時の2段目をヒット時のみセービングキャンセル可能に
12	弱・中・強・EX 豪昇龍拳	1段目が「EXセービングキャンセル」可能に ※ガード時も可能に。
13	強豪昇龍拳	完全無敵を「1~8F」⇒「1~5F」に、打撃無敵を「9~10F」⇒「6~7F」に
14	弱羅漢断塔刃	ダメージを「120」⇒「110」に
15	弱羅漢断塔刃	気絶値を「150」⇒「130」に
16	EX羅漢断塔刃	ガード時の硬直差を「10F」⇒「9F」に
17	冥侘豪波動(対地)	非ロック時のダメージを「350」⇒「375」に
18	冥侘豪波動(対地)	攻撃発生を「11F」⇒「9F」に
19	滅殺豪斬空	攻撃発生を「14F」⇒「11F」に
20	天地双潰撤	コマンドを「41236x2+PPP」⇒「63214x2+PPP」に
21	弱・中・強 豪昇龍拳	豪昇龍拳⇒セービングキャンセル⇒前ダッシュ時の硬直差を「-5F」に
22	強・EX 羅漢断塔刃	攻撃が出る直前に鬼の後ろにあるやられ判定を投げ判定まで縮小

## ヒューゴ

No.	調整箇所	調整内容
1	しゃがみ強P	攻撃判定を見た目に合わせるように上方に大きく拡大
2	ハンマーフック	攻撃判定を腕の部分に合わせるように上方に移動
3	リープアタック	空中判定になるフレームを「1F」⇒「2F」に
4	リープアタック	「4F」目から下半身を飛び道具無敵に
5	ボディプレス	空中の相手にヒットさせた際の相手の吹き飛びベクトルを、ジャンプ中攻撃と同様に
6	ボディプレス	空中の相手にヒットさせた際の相手の吹き飛びベクトルを、ジャンプ強攻撃と同様に
7	ウルTRASルー	コマンドの最後に「4」方向が入力されない限り発動しないように
8	ウルTRASルー	1段目ヒット時に気絶値が入らないように
9	ウルTRASルー	2段目ヒット時の気絶値を「100」⇒「150」に
10	ミートスカッシャー	簡易コマンドを撤廃。 ※「4or6」方向から下方向を経由した後、コマンドの最後に「8」方向が入力されないで発動しないように
11	弱モンスターリアット	攻撃発生を「15F」⇒「14F」に
12	弱・中・強 シュートダウン パックブリーカー	空中判定になるフレームを「2F」⇒「4F」に
13	弱 ジャイアントバームボンバー	攻撃発生を「19F」⇒「15F」に
14	弱・中・強 ジャイアントバームボンバー	攻撃持続を「2F」⇒「4F」に
15	中 モンスターリアット	攻撃発生を「19F」⇒「15F」に
16	強 モンスターリアット	攻撃発生を「24F」⇒「18F」に
17	EX モンスターリアット	相手の攻撃を2回まで耐える事が出来るアーマー判定に
18	立ち強P	攻撃判定直前までアーマー判定を付与

## ロレント

No.	調整箇所	調整内容
1	やられ判定	やられ判定を若干拡大
2	近・遠 立ち中P	カウンターヒット時の効果を空中復帰吹き飛びに
3	しゃがみ中P	ヒット時の硬直差を「+7F」⇒「+6F」
4	バトリオットスイーパー	攻撃発生を「6F」⇒「7F」に
5	EXバトリオットサークル	ガード時の硬直差を「-6F」⇒「-7F」に
6	EXバトリオットサークル	ダメージを「120」⇒「70」に

## ポイズン

No.	調整箇所	調整内容
1	やられ判定	やられ判定を若干拡大
2	しゃがみ強P	攻撃持続の「2F目」と「3F目」をキャンセル可能技に
3	弱・中・強 エオルスエッジ	ダメージを一律「50」⇒「70」に
4	弱 エオルスエッジ	画面端の相手まで届くように
5	弱・中・強・EX ウィップオブラブ	攻撃判定を下方向に若干拡大
6	弱・中・強 ウィップオブラブ	1段目と2段目をEXセービング・EXレッドセービング・スーパーコンボでキャンセル可能に
7	EX ウィップオブラブ	4段目をヒットさせた際の浮きを高く
8	EX ウィップオブラブ	4段目ヒット後ジャンプキャンセル可能に
9	EX キスバイゴッデス	EXセービングでキャンセル可能に
10	ジャンプ通常技	全てのジャンプ攻撃が追撃可能技に 該当する通常技は下記の技となります 「垂直J弱P」「垂直J中P」「垂直J強P」「垂直J弱K」「垂直J中K」「垂直J強K」「斜めJ弱P」「斜めJ中P」「斜めJ強P」「斜めJ弱K」「斜めJ中K」「斜めJ強K」

## エレナ

No.	調整箇所	調整内容
1	やられ判定	立ち状態、しゃがみ状態、立ちガード状態、しゃがみガード状態のやられを変更
2	立ち中P	上半身のやられ判定を拡大
3	立ち中P	攻撃発生を「3F」⇒「4F」に
4	立ち弱K	攻撃判定を縮小
5	立ち弱K	やられ判定をヤンの遠距離立ち弱Kと同程度に拡大
6	立ち中K	上半身のやられ判定を拡大
7	しゃがみ弱P	攻撃発生を「4F」⇒「3F」に
8	しゃがみ中P	攻撃判定を前方向に拡大
9	しゃがみ強P	攻撃持続を「2F」⇒「3F」に
10	しゃがみ中K	上半身のやられ判定を拡大
11	しゃがみ強K	やられ判定を上方向に大きく拡大
12	ジャンプ強P	攻撃判定を縮小
13	ラウンドステップ(ターゲットコンボ)	コマンドを「立ち強P⇒4+強K」⇒「立ち強P⇒強K」に
14	ラウンドステップ(ターゲットコンボ)	2段目の風の効果が発生しないように
15	ハンドスタンドキック	ダメージを「80」⇒「70」に
16	ハンドスタンドウィップ	ダメージを「60」⇒「50」に
17	スライディング	攻撃持続を「14F」⇒「13F」に
18	弱・中・強・EX リンクスタイル	ヒットバックを減らし、連続ヒットしやすいように
19	弱 リンクスタイル	ダメージを「90」⇒「60」に
20	弱 リンクスタイル	ガード時の硬直差を「-4F」⇒「-9F」に
21	中 リンクスタイル	ガード時の硬直差を「-7F」⇒「-9F」に
22	強 リンクスタイル	ガード時の硬直差を「-9F」⇒「-13F」に
23	弱 マレットスマッシュ	攻撃発生を「20F」⇒「21F」に
24	弱 マレットスマッシュ	ヒット時の硬直差を「-1F」⇒「±0F」に
25	弱 マレットスマッシュ	ガード時の硬直差を「-11F」⇒「-5F」に
26	弱 マレットスマッシュ	攻撃発生を「23F」⇒「25F」に
27	中 マレットスマッシュ	ヒット時の硬直差を「±0F」⇒「+3F」に
28	中 マレットスマッシュ	ガード時の硬直差を「-10F」⇒「-3F」に
29	中 マレットスマッシュ	攻撃発生を「25F」⇒「27F」に
30	強 マレットスマッシュ	ヒット時の硬直差を「+3F」⇒「+6F」に
31	強 マレットスマッシュ	ガード時の硬直差を「-7F」⇒「±0F」に
32	弱・中・強・EX ライノホーン	しゃがみ状態の相手には当たらないという属性をつけ、攻撃判定を下方向に大きく拡大
33	弱・中・強・EX ライノホーン	近距離で初段が当たった場合は3HITするように
34	弱 ライノホーン	ガード時の硬直差を「-10」⇒「-6」に
35	中 ライノホーン	ガード時の硬直差を「-13」⇒「-5」に
36	強 ライノホーン	ガード時の硬直差を「-15」⇒「-3」に
37	EX ライノホーン	追撃可能技としての性能を上げ、空中コンボに組み込みやすく
38	EX ライノホーン	硬直を「22F」⇒「19F」に
39	強 スクラッチホイール	攻撃発生「1F」目まで地上判定に
40	強 スクラッチホイール	ダメージと気絶値を「30」減少し、ダメージと気絶値を「210」⇒「180」に
41	EX スクラッチホイール	5ヒット技⇒4ヒット技に
42	EX スクラッチホイール	追撃可能技としての性能を上げ、空中コンボに組み込みやすく
43	弱・中・強・EX スピンサイズ	追加入力が出した部分がヒットした際、きりもみやられに
44	EX スピンサイズ	吹き飛び時の相手の高さを上げるように
45	EX スピンサイズ	通常版の「スピンサイズ」と同様、2段目以降の攻撃も前進して繰り出すように
46	スピニングビート	攻撃発生を「20F」⇒「3F」に
47	ブレイブダンス	画面端でも全段ヒットするように
48	ブレイブダンス	暗転後の全体フレームを「80F」⇒「102F」に
49	ヒーリング	キャンセルできるタイミングを、ウルコンゲージMAXの場合で体力が「150」回復した時点のみに
50	ヒーリング	ウルコンゲージMAX時の回復量を「525」⇒「345」に(「ウルトラコンボダブル」で使用した際は「252」に)

## レッドセービング

No.	調整箇所	調整内容
1	使用コスト	SCゲージ2本使用
2	リベンジゲージ回収量	アーマー中に相手の攻撃を受けると、通常の「2倍」リベンジゲージが溜まるように
3	ダメージ	通常のセービングの「1.5倍」に
4	コマンド	「中P+中K+弱P」
5	アーマー効果	相手の攻撃を何度でも耐える事が出来るように
6	アーマー効果	※Lv1・2⇒通常のセービングと同様、ボタンを離したタイミングでアーマー効果が消失するように ※Lv3⇒攻撃判定が発生する直前までアーマー判定が継続するように

## EX レッドセービング

No.	調整箇所	調整内容
1	ダメージ	通常のセービングの「1.5倍」に
2	レベル1 EXレッドセービング	ヒット効果を「膝崩れダウン」に
3	使用コスト	SCゲージ3本使用
4	コマンド	「EXセービングキャンセル」対応技ヒットorガード時に「弱P+中P+中K」

## ディレイスタンディング

No.	調整箇所	調整内容
1	コマンド	強制ダウン技(クイックスタンディング不可の技)を受けてダウンした際に、いずれかのボタン2つ同時押し
2	効果	コマンドが成立した場合、ダウン状態から起き上がるまでのフレームが「11F」遅くなる
3	ビジュアル効果	「ディレイスタンディング」入力時、テクニカルという文字が出るように

## ウルトラコンボダブル

No.	調整箇所	調整内容
1	選択タイミング	キャラクター選択後、ウルトラコンボ選択画面で「ウルトラコンボダブル」を選択
2	効果	バトル中に「ウルトラコンボI」と「ウルトラコンボII」の両方を使用可能
3	補正值	ウルトラコンボを個別に選択した際のダメージを100%のダメージとした場合、「ウルトラコンボダブル」選択時は、ウルトラコンボに下記の補正值がかかります 60%：ザンギエフ、キャミィ、フェイロン、ホーク、まこと、八カン、ダルシム、ローズ、豪鬼、本田、ヒューゴ 75%：上記以外のキャラ



※SSIV AE ver.2012 からの調整項目です。  
 ※ロレント・ポイズン・ヒューゴ・エレナの4キャラについては、前回のロケテストからの変更点となります。  
 ※今回のロケテストでの調整項目は、製品版では変更が入る可能性がございます。ご了承下さい。