

■変更点

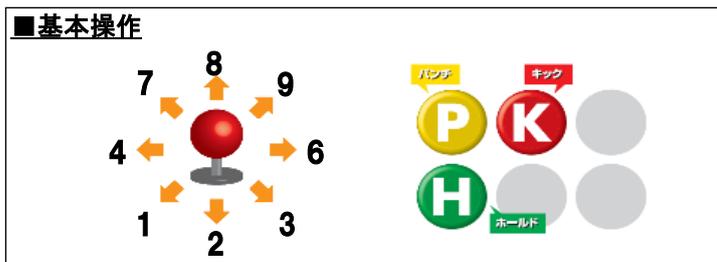
内容
ゲームバランスの調整。PS4®/Xbox One/Steam版と同等のゲームバランスになります。 詳細は <a href="#">バランス調整</a> の項目をご覧ください。
新コスチュームを追加。ボーナスポイントを集めると使用可能になります。

■不具合修正点

内容
「不知火舞」の「花蝶扇」が背向けの相手に2 HITすることがあった不具合を修正。
「不知火舞」の崖ぶちデンジャーの打撃において、ダメージの入るタイミングを変更。

■バランス調整

■基本操作



P : パンチ  
K : キック  
H : ホールド  
T : 投げ(H+Pと同様)  
\_ : 長押し(例 : 3\_Pなら「3長押しP」)

キャラクター/ 項目	内容
エリオット	<b>【調整方針】同時押し成功時のガードブレイクの強化</b> 46P : ガード硬直差をGB(-3)⇒GB(2)に変更
女天狗	<b>【調整方針】打撃をガードした際の硬直差が他のキャラクターと統一されるよう、修正を行いました。</b> 一部技をガードした際、ガード硬直差が他のキャラクターと異なっていた不具合を修正
不知火舞	<b>【調整方針】不具合の修正、および一部技の性能の調整を行いました。</b> 立ちガード : 立ちガード時のやられ判定を厚く調整 PP2K : 先端当てを2H+Kの先端ヒットと性能を統一 66PK : ノーマルヒット時のやられをカウンターヒット以上時と統一 9P : 入力感の調整 H+K : ジャンプ(下段無効)フレームが設定されていなかった不具合を修正 サイドステップP+K : 1フレーム目から背向けステータスに変更 背4K : ジャンプ属性を付加、H+Kと性能を統一 背2K : 先端当てを追加 花蝶扇 : 入力感の調整 陽炎の舞 : 追尾なし⇒ありに変更 ムササビの舞 : 下段無効時間を延長 上段ホールド : 他キャラクターと性能が異なっていたため、0(18)12に性能に統一 中段Pホールド : 他キャラクターと性能が異なっていたため、0(18)12に性能に統一 中段Kホールド : 他キャラクターと性能が異なっていたため、0(18)12に性能に統一 クリティカル上段ホールド : 他キャラクターと性能が異なっていたため、0(18)17に性能に統一 クリティカル中段Pホールド : 他キャラクターと性能が異なっていたため、0(18)17に性能に統一 クリティカル中段Kホールド : 他キャラクターと性能が異なっていたため、0(18)17に性能に統一