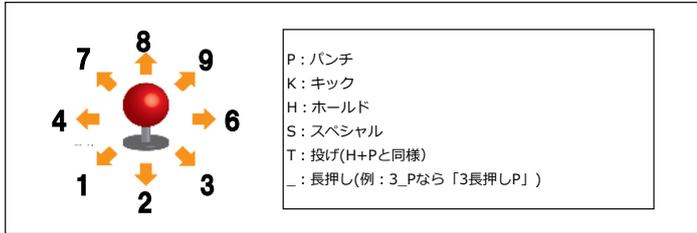


■変更点

内容
新キャラクター「レイチェル」を追加。バランスは家庭版Ver1.18準拠です。
以下のコスチュームを追加。 <ul style="list-style-type: none">・「【復刻】うさびよんコスチューム」(不知火 舞、クーラ・ダイヤモンド、レイチェル、紅葉を除く 女性15キャラ)・「ウィッチパーティー☆コスチューム」(不知火 舞、クーラ・ダイヤモンド、レイチェルを除く 女性16キャラ)・「【復刻】ラブリーサマーコスチューム」(不知火 舞、クーラ・ダイヤモンド、レイチェルを除く 女性16キャラ)・「汗だく！トレーニングウェア」(不知火 舞、クーラ・ダイヤモンド、レイチェルを除く 女性16キャラ)・「【復刻】サンタコスチューム」(不知火 舞、クーラ・ダイヤモンド、レイチェルを除く 全27キャラ) ※パースのみ2種・「サンタさんピキニ」(不知火 舞、クーラ・ダイヤモンド、レイチェルを除く 女性16キャラ)・かすみのコスチューム (かすみ コスチューム 16、17、18)・レイファンのコスチューム (レイファン コスチューム 16、17、18)・ハヤテのコスチューム (ハヤテ コスチューム 07、08、09)・レイチェルデビューコス (5着)
ヒトミの髪型「ロング」を追加。
ディエゴの「変身！NINJAコスチューム」を着用時に、髪型を「ディエゴ ソフトモヒカン」にしても頭の鉢金が外れない不具合の修正
「紅葉のメガネ」を装備した状態のキャラクターに対してブレイクブローがヒットすると、メガネが一瞬空中に浮いたままになる不具合の修正
一部のキャラクターの「潮風そよぐサマーワンピースコスチューム」における、スカートの挙動の改善。
「変身！NINJAコスチューム」着用時、レイファンの一部のアピールを行うと、変身していなかった不具合を修正。
COMのフェーズ4が、プレイヤーには出すことができない技を使用する不具合を修正
紅葉のブレイクブローでランブルデンジャーを発生させた際のカメラを修正
「かすみのお気に入りメガネ」を装備した状態のキャラクターに対してブレイクブローがヒットすると、メガネが一瞬空中に浮いたままになる不具合の修正
「LOST PARADISE」ステージ上層の恐竜の卵デンジャー後すぐにK.O.したときに、K.O.演出が発生しない不具合を修正。
ヒット時の視認性を上げるため、ヒットエフェクトの色味を調整
クローズヒット発生時の専用エフェクトとSEを追加。 
その他、不具合の修正。

■ バランス調整



キャラクター/項目	内容
全体	【全体方針】家庭版Ver1.18相当のデータへ変更いたしました。
	打ち下ろしフェイタルスタン：一部の状況でダウン投げが確定していたため、確定しないように修正 (※) ティナ8P等の地上ヒット時に設定されています。
	きりもみよるけ・小：クリティカルフィニッシュが発生していなかった不具合を修正 (※) 女天狗PP6P、6P+K等の地上ヒット時に設定されています。
	一部キャラクターのワープ技：特定の条件下でステージ外に出てしまう不具合を修正 (※) ハヤブサ隠形印中66、88、22や、ハヤテPPPPタメ中に6などが対象の技となります。
	「UNFORGETTABLE（下層）」：「GAMBLER'S PARADISE」エリアの一部の壁が正面ヒット時15ダメージ、斜めヒット時10ダメージになっていた不具合を修正
	ブレイクブロー（フィニッシュ）：技の終了後に一部キャラクターのダウン攻撃・ダウン投げが確定していたため、やられが無敵状態になるフレームを早く調整
	受け流しホールド：成功時、スロー演出が発生するように変更
	やられ判定の調整①：中段打撃および下段打撃がフレーム通りの展開となりやすくなるように、やられ判定を追加 ※追加したやられ判定は、対上段打撃には適用されません。 ※エレナの「低膝（休歩中22）」は、ダウンヒット性能を持つ打撃以外ヒットしない性質を持っているため、本調整の対象外としました。 ※エレナの「低膝中にP」「低膝中にP+K」は、上記性質を持つ「低膝」から出る技のため、本調整の対象外としました。
	やられ判定の調整②：以下の部位のやられ判定を、キャラクターの見た目とより近くなるように調整 ・手先（右手/左手）…新たにやられ判定を追加 ・つま先（右足/左足）…やられ判定が足の大きさと近くなるように調整
	追尾性能をもつ1P：ヒット時の視認性向上とその後の展開の幅を広げることを目的として、クリティカルスタンが発生するように変更 ※詳細は、各キャラクターの調整内容をご確認ください。
	新やられ「下段よろけ（極小）」：追加 ※立ち状態、クリティカルスタン32F、ホールド可能7F目～という性能になります。
	壁際にT（同じ技のまま、壁に吹き飛ばす投げ）：投げ抜けが難しく、または投げ抜けが行えなかった不具合を修正。 ※別の技に変化するタイプのキャラクター（バース、マリー・ローズ）は、本調整の対象外となります。 ※詳細は、各キャラクターの調整内容をご確認ください。
	「FORBIDDEN FORTUNE（上層）」：オンライン対戦時、触手デンジャーの演出中にキャラクターの表示位置がずれる不具合を修正
	「FORBIDDEN FORTUNE（下層）」：特定の投げ技（※）でカメラが天井にめり込む不具合の修正 (※) かすみやフェーズ4の4Tなどが対象の技となります。
	「UNFORGETTABLE（下層）」：「GAMBLER'S PARADISE」エリアのカーデンジャー時にプレイヤーサイドが入れ替わる不具合の改善
「UNFORGETTABLE」：上層の「HOT ZONE」、下層の「THE DANGER ZONE」エリアおよび通路の一部の壁が、見た目と異なり正面ヒット時15ダメージ、斜めヒット時10ダメージになっていた不具合を修正	
オフENSIVEホールド： ガードブレイク終了後の1フレーム目に対してオフENSIVEホールドのつかみ判定が重ねられた際、ガードブレイクした側が投げで返せなかった現象を修正。 (※) 発生していた状況例：マリポーサの背P+Kガード時、マリポーサ側が最速で出す66Tを投げで返すことができなかった	
下段よろけ（極小）：クリティカルフィニッシュが正しく設定されていなかったため、下段よろけ（小）と同じものが発生するように修正 ※ハヤブサやレイチェルの1Pなどが対象の技となります。	
ザック	【調整方針】家庭版Ver1.18に準拠し、一部技のステータスを調整しました。
	3PP：背後ヒット時に想定と異なるやられが出ていたため修正 33KP：ガードさせた場合にダッキングへ移行した際、以降の技が確定する状況があるため、ガード時にGB(35)⇒GB(30)が発生するように修正
ティナ	【調整方針】家庭版Ver1.18に準拠し、一部技のステータス調整と不具合を修正しました。
	1P：カウンターヒット以上のやられを、下段よろけ（小）に統一
	1P（先端）：各種やられを、1Pに統一
	1P（先端）：攻撃ヒット時、やられがよるける向きが逆になっていた不具合を修正
	6PP2P：カウンターヒット以上のやられを、下段よろけ（小）に統一
	6PP2P（先端）：各種やられを、6PP2Pに統一
ハヤブサ	柵乗り越え中にK：クリティカルホールド中の相手に出した際、通り越してしまっていた不具合を修正
	浮いた敵に41236T：デンジャーヒット時に正しいダメージが出るよう、ダメージが入るタイミングを調整
	【調整方針】家庭版Ver1.18に準拠し、一部技のステータス調整と不具合を修正しました。
	1P：カウンターヒット以上のやられを、下段よろけ（極小）に統一
	1P：技性能を 16(2)22 ⇒ 16(2)26 に変更
	1P：ノーマルヒット時の硬直差を -7F⇒-8F に変更
	1P（先端）：各種やられを、1Pに統一
	1P（先端）：ノーマルヒット時の硬直差を -7F⇒-8F に変更
	1P（先端）：攻撃ヒット時、やられがよるける向きが逆になっていた不具合を修正
	1_PK：ダメージを 23⇒24 に変更
	1_PK（先端）：サイドステップ中の相手に対して、ヒットするように調整
	1_PK（先端）：各種やられを1_PKに統一
2H+K：各種やられを1_PKに統一	
2H+K（先端）：各種やられを1_PKに統一	

かすみ	【調整方針】家庭版Ver1.18に準拠し、一部技のステータス調整と不具合を修正しました。
	PPK：H+Kと別技扱いになるよう修正
	6P+K2K：一部モーションの不具合を修正 ※フレーム性能に変更はありません
	壁際でT：投げ抜けが著しく難しかったため、投げ抜け可能フレームを他キャラクターと統一
	投げ：一部投げ技（※）の掴み成功時にSEを追加 ※技の性能に変更はありません （※）T、壁6Tなどが対象の技になります
エレナ	【調整方針】家庭版Ver1.18に準拠し、一部技のステータス調整と新技を追加しました。
	SS(2段目)：より空中コンボが安定するよう、空中ヒット時の浮きを高く調整
	SS(3段目)：より空中コンボが安定するよう、攻撃判定を拡大
	1P：カウンターヒット以上のやられを、下段よろけ（小）に統一
	1P（先端）：各種やられを、1Pに統一
	1P（先端）：攻撃ヒット時、やられがよろける向きが逆になっていた不具合を修正
	1PP：立ちカウンターヒット以上のやられを、足払いよろけに統一
	1PP：ノーマルヒット時の硬直差を、-5F⇒-6Fに変更
	1PP：攻撃ヒット時、やられがよろける向きが逆になっていた不具合を修正
背8P：ヒット時にフェイタルスタンを誘発する新技を追加	
バース	【調整方針】家庭版Ver1.18に準拠し、一部技のステータス調整と不具合を修正しました。
	1P（先端）：追尾属性が設定されていなかった不具合を修正
	1P（先端）：各種やられを雷道の1P先端ヒット時の性能に統一し、背向けノーマルヒット以上のやられを背：足払いよろけに変更
	PP2P（先端）：追尾属性が設定されていなかった不具合を修正
	PP2P（先端）：各種やられを雷道の1P先端ヒット時の性能に統一し、背向けノーマルヒット以上のやられを背：足払いよろけに変更
	9PK2P（先端）：追尾属性が設定されていなかった不具合を修正
	9PK2P（先端）：各種やられを雷道の1P先端ヒット時の性能に統一し、背向けノーマルヒット以上のやられを背：足払いよろけに変更
	しゃがみから64T：壁変化と天井変化の優先度がノーマルヒット時とカウンター以上で統一されていなかった不具合を修正
	浮いた敵に41236T・T：デンジャーヒット時に正しいダメージが出るよう、ダメージが入るタイミングを調整
天井のあるところでしゃがみながら64T：一部SEの不具合を修正 ※技の性能に変更はありません	
こころ	【調整方針】家庭版Ver1.18に準拠し、一部技の操作感と新技を追加しました。
	PP6P：P6PP入力でも出るよう、操作感を調整
	9P+K：ヒット時にフェイタルスタンを誘発する新技を追加
ハヤテ	【調整方針】家庭版Ver1.18に準拠し、一部技のステータス調整と新技を追加しました。
	1P：カウンターヒット以上のやられを、下段よろけ（極小）に統一
	1P：技性能を 16(2)22 ⇒ 16(2)26 に変更
	1P（先端）：各種やられを、1Pに統一
	1P（先端）：攻撃ヒット時、やられがよろける向きが逆になっていた不具合を修正
214P+K：ヒット時にフェイタルスタンを誘発する新技を追加	
壁際でT：投げ抜けができるよう対応	
レイファン	【調整方針】家庭版Ver1.12に準拠し、一部技のステータスを調整しました。
	PP4P：背後しゃがみヒット時に想定と異なるやられが出ていたため修正
	3PP4P：背後しゃがみヒット時に想定と異なるやられが出ていたため修正
あやね	【調整方針】家庭版Ver1.18に準拠し、一部技のステータス調整と新技を追加しました。
	PPK6_P+K、K6_P+K、背66_P+K：技途中で正面状態となるフレームがあったため、技中は常時背後状態となるよう修正
	1P：カウンターヒット以上のやられを、下段よろけ（極小）に統一
	1P：技性能を 15(2)22 ⇒ 15(2)26 に変更
	1P：ノーマルヒット時の硬直差を -2F⇒-4Fに変更
	1P：硬直後、首がかくつく不具合を修正
	1P（先端）：各種やられを、1Pに統一
	1P（先端）：ノーマルヒット時の硬直差を -2F⇒-4Fに変更
	1P（先端）：攻撃ヒット時、やられがよろける向きが逆になっていた不具合を修正
	214K：ヒット時にフェイタルスタンを誘発する新技を追加
	背PP6PK：技の初動のステータスを正面⇒背後 に変更
	背PP6P2K：技の初動のステータスを正面⇒背後 に変更
	背PP6P・K：技の初動のステータスを正面⇒背後 に変更
	背PP6P・2K：技の初動のステータスを正面⇒背後 に変更
	背PP2P：カウンターヒット以上のやられを、下段よろけ（極小）に統一
	背PP2P：技性能を 14(2)22 ⇒ 14(2)26 に変更
	背PP2P：ノーマルヒット時の硬直差を -5F⇒-4Fに変更
	背PP2P：遠距離から出した際、先端ヒットするよう対応
	背PP2P（先端）：各種やられを、背PP2Pに統一
	背4P：技途中で正面状態となるフレームがあったため、技中は常時背後状態となるよう修正
	背4PK：硬直フレームから正面状態となるよう調整
	背4P2K：硬直フレームから正面状態となるよう調整
	背4P・K：硬直フレームから正面状態となるよう調整
	背4P・2K：硬直フレームから正面状態となるよう調整
	背3中にP、背3_中にP：硬直フレームから背後状態となるよう調整
	背3中にH+K、背3_中にH+K：1ヒット目、2ヒット目のガード硬直差を±0⇒+10Frに変更し、3ヒット目まで連続ガードとなるよう調整
	背1P：カウンターヒット以上のやられを、下段よろけ（極小）に統一
	背1P：技性能を 13(2)22 ⇒ 13(2)26 に変更
	背1P：ノーマルヒット時の硬直差を -5F⇒-4Fに変更
	背1P（先端）：各種やられを、背1Pに統一
	背1P（先端）：ノーマルヒット時の硬直差を -5F⇒-4Fに変更
	背1P（先端）：攻撃ヒット時、やられがよろける向きが逆になっていた不具合を修正

エリオット	【調整方針】家庭版Ver1.18に準拠し、一部技のステータス調整と新技を追加しました。
	熊出洞中に1P：遠距離から出した際、先端ヒットするよう対応
	熊出洞中に1P：カウンターヒット以上のやられを、下段よろけ（中）に統一
	熊出洞中に1P：技性能を18(2)25⇒18(2)26に変更
	熊出洞中に1P（先端）：各種やられを、熊出洞中に1Pに統一
	熊出洞中に64P：ヒット時にフェイタルスタンを誘発する新技を追加 壁際でT：投げ投げができるよう対応
ブラッド	【調整方針】家庭版Ver1.18に準拠し、一部技のステータス調整と新技を追加しました。
	1P：カウンターヒット以上のやられを、下段よろけ（小）に統一
	1P（先端）：各種やられを、1Pに統一
	1PP（先端）：各種やられを、1PPに統一
	1PP（先端）：攻撃ヒット時、やられがよろける向きが逆になっていた不具合を修正
	独立歩中に8P：ヒット時にフェイタルスタンを誘発する新技を追加 背2P（先端）：各種やられを、背2Pに統一 背2P（先端）：攻撃ヒット時、やられがよろける向きが逆になっていた不具合を修正
クリスティ	【調整方針】家庭版Ver1.18に準拠し、一部技の攻撃判定とステータスを調整しました。
	SSS：サイドステップ中の相手にSがヒットした際、その後の派生技がヒットしないことがあったため、攻撃判定を調整
	1P：カウンターヒット以上のやられを、下段よろけ（極小）に統一
	1P（先端）：カウンターヒット以上のやられを1Pに統一 1PK：カウンター以上でヒットした際の、浮きの高さを低く調整
ヒトミ	【調整方針】家庭版Ver1.18に準拠し、一部技のステータス調整と技性能を変更しました。
	1P：カウンターヒット以上のやられを、下段よろけ（小）に統一
	1P：技性能を15(2)22 ⇒ 15(2)26に変更 1P（先端）：各種やられを、1Pに統一
ハイマン	【調整方針】家庭版Ver1.18に準拠し、一部技のステータス調整と新技を追加しました。
	SS：より空中コンボが安定するよう、1段目および2段目の空中ヒット時の浮きの高さを調整
	PP2P：発生以外の技性能を1Pに統一するため、23(4)20 ⇒ 23(2)26に変更
	PP2P：ダメージを24⇒20に変更
	PP2P（先端）：各種やられを、PP2Pに統一
	PP2P（先端）：ダメージを24⇒20に変更
	PP2PP：フレーム性能を1PPに統一するため、27(3)33⇒25(3)33に変更
	4P2K：ガード時の硬直差を-16F⇒-13Fに変更
	3PP2K：ガード時の硬直差を-16F⇒-13Fに変更
	1P：カウンターヒット以上のやられを、足払いよろけに統一
	1P：技性能を22(2)22 ⇒ 22(2)26に変更
	1P：ダメージを18⇒20に変更
	1P：攻撃ヒット時、やられがよろける向きが逆になっていた不具合を修正
	1P（先端）：各種やられを、1Pに統一
	1P（先端）：ダメージを24⇒20に変更
	214PP：ガード時の硬直差を-14F⇒-11Fに変更
	9P+K：ヒット時にフェイタルスタンを誘発する新技を追加
	2H+K：ガード時の硬直差を-15F⇒-13Fに変更
	背PP：同モーションである8Pとボイスを統一 ※フレーム性能に変更はありません
	背2P：カウンターヒット以上のやられを、足払いよろけに統一
背2P：発生以外の技性能を1Pに統一するため、17(2)22 ⇒ 17(2)26に変更 背2P：ダメージを18⇒20に変更 背2P（先端）：各種やられを、背2Pに統一 背2P（先端）：ダメージを24⇒20に変更 背2K：ガード時の硬直差を-12F⇒-13Fに変更	
ディフェンシブホールド：ハイカウンター時のボイスを追加 ※技の性能に変更はありません ダウンした敵に2K：新ダウン攻撃を追加	
リグ	【調整方針】家庭版Ver1.18に準拠し、一部技のステータス調整と技性能を変更しました。
	1P：カウンターヒット以上のやられを、足払いよろけに変更
	1P：技性能を20(2)22 ⇒ 20(2)26に変更
	1P（先端）：各種やられを、1Pに統一 クブリヨ・ソギ中にH+K6K：ボイスを変更 ※技の性能に変更はありません
ミラ	【調整方針】家庭版Ver1.18に準拠し、一部技のステータス調整と技性能を変更しました。
	8P：1H+KPと別技扱いになるよう修正
	1P：カウンターヒット以上のやられを、足払いよろけに変更
	1P：ノーマルヒット時の硬直差を-3F⇒-2Fに変更
	1P（先端）：各種やられを、1Pに統一
	タックルキャンセル2P：発生以外の技性能を1Pに統一するため、17(3)23⇒17(2)22に変更
	タックルキャンセル2P：ノーマルヒット時の硬直差を-1F⇒-2Fに変更 タックルキャンセル2P（先端）：各種やられを、1Pに統一
マウントポジション中にT：敵の背後からヒットさせた際、派生Tが出なかった不具合を修正	
マリー・ローズ	【調整方針】家庭版Ver1.18に準拠し、一部技のボイス変更と不具合を修正しました。
	SSS（2段目）：空中ヒット時、ダメージ補正が余分に加算されていた不具合を修正
	3PP4：家庭版Ver.1.09にてスキルインフォの不具合を修正した際、技後の硬直が短くなっていたため、技性能を以前の25(2)23⇒25(2)25 に修正
	柵乗り越え中にK：下段クリティカルホールド中の相手に出した際、通り越してしまっていた不具合を修正 66T：掴み時、ボイスを追加 ※技の性能に変更はありません

女天狗	【調整方針】家庭版Ver1.18に準拠し、一部技のステータス調整と新技を追加しました。
	SSS：全段にコンボ補正が加算されていた不具合を修正
	SSS（3段目）：攻撃属性を上段K⇒中段K に変更
	SSS（3段目）：空中ヒット時のやられを空中浮き⇒バウンド に変更
	PP6P：攻撃ヒット時、ヤラレが吹き飛ぶ向きが逆になっていた不具合を修正
	1P：背後ヒット時に想定と異なるやられが出ていたため修正
	1PP：背後ヒット時に想定と異なるやられが出ていたため修正
	鳥飛び中にK：ホールドの属性を中K⇒ジャンプ中K に変更
	飛天の舞い中に2P：ヒット時にフェイタルスタンを誘発する新技を追加
	柵乗り越え中にP：クリティカルホールド中の相手に出した際、通り越してしまっていた不具合を修正 柵乗り越え中にK：クリティカルホールド中の相手に出した際、通り越してしまっていた不具合を修正
ほのか	【調整方針】家庭版Ver1.18に準拠し、一部技のステータスを調整しました。
	PP6P：P6PP入力でも出るよう、操作感を調整
	1P：カウンターヒット以上のやられを、下段よろけ（中）に統一
	1P：遠距離から出した際、先端ヒットするよう対応
	1P（先端）：各種やられを、1Pに統一
	8K：ジャンプ状態、しゃがみ状態となるフレームをエレナの8Kと統一
	必殺の構え中にK：着地時のやられをうつ伏せダウン⇒仰向けダウン に変更 バーニングソウル中にK：着地時のやられをうつ伏せダウン⇒仰向けダウン に変更
雷道	【調整方針】家庭版Ver1.18に準拠し、一部技のステータス調整と新技を追加しました。
	PPPP：攻撃判定が発生する攻撃位置が合っていなかったため、モーションを修正 ※技の性能に変更はありません
	PPPP（最大タメ）：ガード時、G-13⇒GB(+4) に調整
	1P：各種やられをバースの1Pに統一して、ノーマルヒット以上のやられを足払いよけに変更
	1P：遠距離から出した際、先端ヒットするよう対応
	1P（先端）：ノーマルヒット時のやられを下段よろけ（小）に変更し、カウンターヒット以上のやられを足払いよけに変更
	1PP：技性能を 30(3)33⇒28(3)32 に変更
	1_PP：技性能を 30(2)31⇒33(2)31 に変更
	214P+K：ヒット時にフェイタルスタンを誘発する新技を追加
	壁際でT：投げ抜けできるよう対応 浮いた敵に61234T：低い壁に対してヒットするよう調整
ディエゴ	【調整方針】家庭版Ver1.18に準拠し、一部技のステータス調整と技性能を変更しました。
	1P：カウンターヒット以上のやられを、足払いよけに変更
	1P：技性能を 16(2)22 ⇒ 16(2)26 に変更
	1P（先端）：各種やられを、1Pに統一
	背2P：カウンターヒット以上のやられを、足払いよけに統一
	背2P：技性能を 15(2)23 ⇒ 15(2)26 に変更
	背2P（先端）：各種やられを、背2Pに統一
	7PPヒット時T：入力受付時間を緩和し、技が出やすくなるよう調整
	P+Kヒット時T：入力受付時間を緩和し、技が出やすくなるよう調整
	7PPヒット時T：技の終了後、やられ側が立ち/しゃがみを選択できるよう調整
	7PPヒット時4T：技の終了後、やられ側が立ち/しゃがみを選択できるよう調整
	P+Kヒット時T：技の終了後、やられ側が立ち/しゃがみを選択できるよう調整
	P+Kヒット時4T：技の終了後、やられ側が立ち/しゃがみを選択できるよう調整
	壁際でT：投げ抜けできるよう対応
	壁際でT：壁に対して斜めヒットするよう対応
	壁際で6T：壁に対して斜めヒットするよう対応
壁際で浮いた敵にT：壁に対して斜めヒットするよう対応	
壁際でしゃがんだ敵の背後から2T：壁に対して斜めヒットするよう対応	
上段Pホールド：技の終了後、やられ側が立ち/しゃがみを選択できるよう調整	
NICO	【調整方針】家庭版Ver1.18に準拠し、一部技のステータス調整と技性能を変更しました。
	1P：カウンターヒット以上のやられを、下段よろけ（極小）に統一
	1P：技性能を 16(2)22 ⇒ 16(2)26 に変更
	1P（先端）：各種やられを、1Pに統一
	背2P：カウンターヒット以上のやられを、下段よろけ（極小）に統一
	背2P（先端）：各種やられを、背2Pに統一
	壁際で6T：壁に対して斜めヒットするよう対応 壁際で2T：壁に対して斜めヒットするよう対応
フェーズ4	【調整方針】家庭版Ver1.18に準拠し、一部技のステータス調整と新技を追加しました。
	ブレイクホールド：技後の2キャラ間の距離が近すぎたため、離れるよう調整
	S：他キャラクターと比べて技の硬直が短かったため、技性能を18(2)22⇒18(2)28 に修正
	P6PP：背後ヒット時に想定と異なるやられが出ていたため修正
	33K（1段目）：技の硬直中でも天風に派生できていた不具合を修正し、派生可能区間を6PK（1段目）と統一
	4H+K：ヒット時にフェイタルスタンを誘発する新技を追加
	壁際でT：投げ抜けが難しく難しかったため、投げ抜け可能フレームを他キャラクターと統一 投げ：一部投げ技（※）の掴み成功時にSEを追加 ※技の性能に変更はありません （※）T、壁6Tなどが対象の技になります

不知火舞	【調整方針】家庭版Ver1.18に準拠し、一部技のステータス調整と技性能を変更しました。
	1P：カウンターヒット以上のやられを、下段よろけ（極小）に統一
	1P：技性能を 16(2)22 ⇒ 16(2)26 に変更
	1P（先端）：各種やられを、1Pに統一
	1P（先端）：攻撃ヒット時、やられがよるける向きが逆になっていた不具合を修正
	壁際でT：投げ抜けができるよう対応
	壁際でT：壁に対して斜めヒットするよう対応
	壁際で敵の背後からT：壁に対して斜めヒットするよう対応
クーラ	壁際で上段パンチに対して7H：壁に対して斜めヒットするよう対応
	【調整方針】家庭版Ver1.18に準拠し、一部技のステータス調整と技性能を変更しました。
	2P：ノーマルヒット時の硬直差を±0F⇒-1Fに変更
	1P：カウンターヒット以上のやられを、下段よろけ（極小）に統一
	1P：技性能を 16(2)22 ⇒ 16(2)26 に変更
	1P：ガード時の硬直差を -6F⇒-10F に変更
	1P：遠距離から出した際、先端ヒットするよう対応
	1P（先端）：各種やられを、1Pに統一
	1P（先端）：ガード時の硬直差を -6F⇒-10F に変更
	236P：コマンドの優先度を変更し、特定の操作で暴発が少なくなるよう調整
	P+K：背後ヒット時のやられをクリティカルホールド可能な背中段よろけ⇒クリティカルホールド不能な背のけぞりやられ に変更
	3P+K：背後空中ヒット時、正面空中ヒット時のやられが出ていた不具合を修正
	6H+K：ホールドの属性を中K⇒ジャンプ中Kに変更
	壁際でT：投げ抜けができるよう対応
	壁際でT：壁に対して斜めヒットするよう対応
	壁際で6T：壁に対して斜めヒットするよう対応
	壁際で4T：壁に対して斜めヒットするよう対応
	壁際で敵の背後から6T：壁に対して斜めヒットするよう対応
	6H：特定の場所でステージ外に出てしまっていた不具合を修正
	壁際で中段パンチに対して4H：壁に対して斜めヒットするよう対応
	壁際で中段キックに対して6H：壁に対して斜めヒットするよう対応
壁際で下段キックに対して1H：壁に対して斜めヒットするよう対応	
壁際でジャンプパンチに対して4H：壁に対して斜めヒットするよう対応	
壁際でジャンプキックに対して6H：壁に対して斜めヒットするよう対応	
紅葉	【調整方針】家庭版Ver1.18に準拠し、一部技のステータス調整と技性能を変更しました。
	1P：カウンターヒット以上のやられを、下段よろけ（小）に統一
	1P：技性能を 17(2)25⇒17(2)26 に変更
	1P（先端）：各種やられを、1Pに統一
	背4P：フェイタルスタン中の相手にヒットしていなかった不具合を修正
	投げ：一部投げ技（※）の掴み成功時にSEを追加 ※技の性能に変更はありません （※）壁際で6T、壁際で4Tなどが対象の技になります

■現在確認されている不具合

内容
かすみ、フェーズ4（量産型フェーズ4）の一部投げ掴みについて、意図しないボイス再生を確認しています。 ⇒現在不具合の修正を行っており、次回以降のバランス調整実施アップデートにて修正いたします。

■バージョン表記について

アーケード版Ver1.04は、家庭版Ver1.17相当のデータとなります。
（対戦バランスは、家庭用のVer1.18相当となります。）

アーケード版と家庭版のバージョン表記は異なりますので、ご注意ください。

■ご注意

アーケード版では「汗だく！トレーニングウェア」、「【復刻】サンタコスチューム」、「サンタさんビキニ」の髪型はそれぞれのコスチューム専用となっているため、他のコスチュームで使用することはできません。