

■PS3®専用ソフト『ジョジョの奇妙な冒険 オールスターバトル』アップデートデータVer.1.04でのアップデート「ジョジョの奇妙な冒険 オールスターバトル」に関して、2013年11月28日より配信開始いたしました「アップデートデータVer.1.04」で調整された詳細内容については、以下のようになります。

システム全般

○クイック騎乗

▼スタイル「騎乗」である以下のキャラクターに、本体モード時の通常技中にスタイルボタンを押すことで素早く騎乗する「クイック騎乗」を追加しました。

- 第7部 ジョニィ・ジョースター
- 第7部 ジャイロ・ツェペリ

○ジャンプ

▼キャラクター全般に関して、ジャンプおよびジャンプ攻撃の着地硬直時間を以下のように調整を行いました。

- ・着地硬直中はガード、投げ、投げ抜け、攻撃はできないように変更。
- ・攻撃を出していないジャンプ着地時に、スタイリッシュムーブのみ出来ない時間を設けました。
- ・バックジャンプ時には、攻撃を出していない場合も、着地硬直が発生するようになりました。

○体力設定

▼以下のキャラクターに関して、体力値を調整しました。

- 第2部 カーズ
- 第3部 ジャン＝ピエール・ポルナレフ
- 第3部 D I O
- 第3部 イギー
- 第4部 広瀬康一
- 第5部 パンナコッタ・フーゴ
- 第6部 空条徐倫
- 第6部 ナルシソ・アナスイ
- 第6部 エンリコ・プッチ
- 第7部 ジャイロ・ツェペリ
- 第7部 ファニー・ヴァレンタイン
- その他 橋沢育朗（バオー）

○投げ

▼以下のキャラクターに関して、通常投げで与えられるダメージ値を調整しました。

- 第2部 シーザー・アントニオ・ツェペリ
- 第3部 イギー
- 第4部 虹村億泰
- 第4部 広瀬康一
- 第4部 矢安宮重清
- 第5部 グイード・ミスタ

▼通常投げ成立時、両者ともにHHゲージが15%増加するようにゲージ上昇量を調整しました。
さらに通常投げで投げられた側はガードゲージが10%減少するように調整しました。

OGHA

▼以下のキャラクターに関して、GHAで与えられるダメージ値を調整しました。

- 第1部 ディオ・ブランドー
- 第2部 ジョセフ・ジョースター
- 第2部 リサリサ
- 第3部 花京院典明
- 第3部 ジャン=ピエール・ポルナレフ
- 第3部 ホル・ホース
- 第4部 虹村億泰
- 第4部 広瀬康一
- 第4部 音石明
- 第5部 グイード・ミスタ
- 第5部 ナランチャ・ギルガ
- 第5部 パンナコッタ・フーゴ
- 第5部 ディアボロ
- 第6部 エルメス・コステロ
- 第7部 ファニー・ヴァレンタイン
- 第8部 東方定助

▼以下のキャラクターの特殊技からGHAが出せるように調整しました。

- | | | |
|-----|----------------|--|
| 第1部 | ジョナサン・ジョースター | 「タックル」「ズームパンチ（弱）」「ズームパンチ（中）」 |
| 第1部 | ウィル・A・ツェペリ | 「ズームパンチ」 |
| 第1部 | ディオ・ブランドー | 「このまま殴り抜けるッ！」 |
| 第2部 | ジョセフ・ジョースター | 「波紋肘支疾走」「オレは頭きてんだぜ~~~~~！！」 |
| 第2部 | ワムウ | 「この「柱」を！」 |
| 第2部 | エシディシ | 「どけい！」 |
| 第2部 | カーズ | 「足からも剣が！！」 |
| 第3部 | 空条承太郎 | 「さがっている」「おらあ！」 |
| 第3部 | ジャン=ピエール・ポルナレフ | 「砂かけ蹴り」「ブッタ切ってやるッ！」 |
| 第3部 | 花京院典明 | 「「握手」のかわりだ」 |
| 第3部 | ジョセフ・ジョースター | 「なら話は別じゃ」 |
| 第4部 | 東方仗助 | 「もっと近づけば300km/hは出るぜ！」「ドラァ……！！」「まだ殴りたらねーぞコラアッ！」 |
| 第4部 | 広瀬康一 | 「やめろオー——ッ」 |
| 第4部 | 虹村億泰 | 「うだらあ〜〜ッ！」 |
| 第4部 | 矢安宮重清 | 「攻撃重視シフト」「防御重視シフト」 |
| 第4部 | 吉良吉影 | 「君は……敗北する運命だったってわけだな」 |
| 第5部 | ジョルノ・ジョバァーナ | 「ムダダァーッ」「すごくイヤな気分だ……」 |
| 第5部 | グイード・ミスタ | 「ガスウツ」 |
| 第5部 | ナランチャ・ギルガ | 「てめエーッ」 |
| 第5部 | パンナコッタ・フーゴ | 「離れろオー——！！」 |
| 第5部 | ディアボロ | 「命はもらったア——ッ！」 |
| 第6部 | 空条徐倫 | 「全力で倒しておくべきだッ！」 |
| 第6部 | エルメス・コステロ | 「どきやがれエエエ——ッ」 |
| 第6部 | ナルシソ・アナスイ | 「やかましいぞ」 |
| 第6部 | エンリコ・プッチ | 「指に突き刺した…」「くたばれッ！」 |
| 第8部 | 東方定助 | 「フザけんなあ」 |

○流法（モード）

※) ワムウ「風の流法」、エシディシ「熱を操る流法」、カーズ「光の流法」を便宜上「流法1」、ワムウ「風のプロテクター」、エシディシ「怪焰王の流法」、カーズ「輝彩滑刀の流法」を「流法2」と呼びます。

▼流法1発動時のフレームを15F⇒9Fに、流法1終了時のフレームを15F⇒36Fに調整しました。

▼エシディシのみ例外として、流法1中でもHHゲージを回収できるように調整しました。

▼流法中（流法2含む）にHHを出すとゲージを全消費のうえモード終了し、通常状態へ戻るように調整しました。（この際には、モード終了モーションは取りません。）

▼流法1発動時にHHゲージを25%消費するように調整しました。

▼手動での流法1解除はHHゲージを25%消費するように調整しました。

（解除時の自動消費量とあわせて、HHゲージを50%消費します。）

またHHゲージの残量が25%以下では、流法1を手動解除できないように調整しました。

▼通常時に↓↓+スタイルボタンで各種「流法1」を経由せず、自由に「流法2」に移行できるように調整しました。また各種流法キャンセルはコマンド技と同じ扱い（通常技、特殊技キャンセルから発動可能）に調整しました。

▼流法2発動中は、ゲージの残量に関わらずHHを使用可能になるように調整しました。

▼流法2発動時の硬直を増加しました。

○ハイジャンプ

▼ディオ・ブランドーを除く、以下のキャラクターのハイジャンプ予備動作を1F⇒3Fに調整しました。

第1部 ウィル・A・ツェペリ

第2部 シーザー・アントニオ・ツェペリ

その他 橋沢育朗（バオー）

また、ハイジャンプ中は常にカウンターヒットになるように調整しました。

○スタイリッシュムーブ

▼スタイリッシュムーブを立ち（相手の攻撃に対して方向キー←：上段、中段、ガード不能）、しゃがみ（相手の攻撃に対して方向キー↙：上段、下段、ガード不能）の二つの属性に分け、入力に対して、違う属性の攻撃をスタイリッシュムーブで取った場合はガードゲージを30%⇒40%減少するように調整しました。

▼スタイリッシュムーブから他のアクションを行った際、アクションの種別によって異なる追加の無敵フレームを付与するように調整しました。

- ・移動系動作（前進、後退、ダッシュ、バックステップ、各種ジャンプ、軸移動奥と手前）：10F
- ・それ以外の動作（主に攻撃や技）：5F

▼空中判定の技をスタイリッシュムーブで取った場合、スタイリッシュムーブされた側が4F早く動き出すように調整しました。

▼騎乗モード時、及び、本体モードのイギーは常時スタイリッシュムーブ不能となるように調整しました。

○カウンターヒット

▼カウンターヒットの仕様を以下のように調整しました。

- ・カウンターヒット時はダメージが2倍になります
- ・空中攻撃に対してカウンターを取った際、相手の空中のけぞりが5F追加されます（コンボ中は継続）
- ・立ち弱攻撃、しゃがみ弱攻撃は空中攻撃に対してのみカウンター扱いになります

○覚悟モード

▼覚悟モードのスーパーアーマー効果を、各攻撃を出した後の2F目から発生するように調整しました。

○ガードブレイク

▼ガードブレイク時に、コンボ補正と同様のダメージ軽減が行われるように調整しました。

○ガードゲージ

▼以下のキャラクターのガードゲージ量を調整しました。

第3部 イギー

▼ガードゲージの残り残量によって、ガードゲージの色を変化させるように修正しました。

100%以下 : 緑
40%以下 : 黄
30%以下 : 赤+明滅

▼攻撃を連続ガードしている時のみ、その連続ガード中に受けたガードダメージ量の総和からガードゲージ減少量に補正を行うよう調整しました。

▼ダウン挑発演出中に、挑発した側・挑発された側ともガードゲージが回復するように調整しました。

▼ジャンプの着地後7Fはガードゲージが回復しないように調整しました。

▼ガードゲージの残量が50%未満の場合は、残量に反比例して回復速度が上昇するように調整しました。
このガードゲージの回復速度上昇量はガードゲージの残量が少ないほど速くなります（0%の場合が2倍で、50%で1倍に戻る）。

○スタンドラッシュ

▼スタンドラッシュに先行入力受付フレームを3F追加しました。

○クイックスタンドオン

▼下記のキャラクターの特殊技からクイックスタンドオンを可能にしました。

<対象キャラ>

第3部 空条承太郎	「さがっている」
第3部 花京院典明	「「握手」のかわりだ」
第3部 ジャン=ピエール・ポルナレフ	「砂かけ蹴り」
第3部 老ジョセフ・ジョースター	「なら話は別じゃ！」
第5部 ナランチャ・ギルガ	「てめえーッ」
第5部 パンナコッタ・フーゴ	「離れるオーッ！！」
第6部 エルメス・コストロ	「どきやがれエエエーッ」

▼クイックスタンドオンのゲージ消費量を100%⇒50%に調整しました。
また、クイックスタンドオン後、動けるようになるタイミングを12F⇒10Fに調整の上、この挙動が含まれているコンボ継続中はHHゲージが増加しなくなり、コンボ補正が1段階重くなるように調整しました。

▼クイックスタンドオンのキャンセルタイミングを、通常技や特殊技の硬直後半から出せないように調整しました。

○その他システム

▼以下のコマンド技について、意図しないタイミングで入力されないようにコマンド入力周りを調整しました。

<ハイジャンプ系>

第1部	ウィル・A・ツェペリ	座ったままの姿勢で跳躍
第1部	ディオ・ブランドー	モンキーなんだよーッ!
第2部	シーザー・アントニオ・ツェペリ	すわったままの姿勢でジャンプ
第2部	カーズ	猛禽類の翼
第6部	空条徐倫	「糸」を伸ばせば!
その他	橋沢育朗	驚くべき跳躍

<←→系>

【←→ボタン】を【N←→ボタン】に調整

第1部	ジョナサン・ジョースター	: 波紋疾走連打
-----	--------------	----------

<その他>

第2部	ジョセフ・ジョースター	: 栓をブツ飛ばすッ
-----	-------------	------------

▼ダッシュで5秒以上走ると、強制的に停止するように調整しました。

▼第7部ステージ「フィラデルフィアの海岸沿い」のステージギミック効果を、HHゲージ増加量3ゲージ⇒1ゲージに調整しました。

▼以下のキャラクターに対して、空中やられ時の挙動を調整しました。

第2部	ワムウ
第2部	エシディシ
第2部	カーズ
第3部	モハメド・アヴドゥル

キャラクター

第1部 ジョナサン・ジョースター

コマンド技・GHAを中心に技の性能を調整し、より多彩な行動で相手を惑わすことが可能になりました。

▼「ズームパンチ」（L版）・（M版）を以下のように調整しました。

- ・「ズームパンチ」（L版）のみ、ヒット時はダウン回避可能な状態で空中に浮かせるようにしました。
- ・「ズームパンチ」（M版）のみ、ヒット時はヒザ崩れダウンを誘発するようにし、硬直時間を5F軽減しました。
- ・ダメージを27⇒40に上昇しました。
- ・先端部分の攻撃判定を少し上に拡大しました。
- ・攻撃後の硬直中は常にブツツンキャンセル可能にしました。

▼「タックル」ヒット時に壁バウンドを誘発するように調整しました。

▼「緋色の波紋疾走」の出始めから攻撃判定発生までの間、スーパーアーマーとなるよう調整しました。

▼波紋強化した「緋色の波紋疾走」の1段目の攻撃判定発生を9F⇒6Fに調整しました。

▼「波紋疾走連打」の最終段の攻撃判定発生を6F⇒4Fに速め、連打部分と最終段が連続ガードとなるように調整しました。
また、コマンド入力の判定を調整しました。

▼「幸運と勇気の剣」の3段目をHHAとブツツンキャンセルのそれぞれでキャンセル可能にしました。

▼「仙道波紋疾走」のヒット判定をを上段判定から下段判定に変更しました。

▼「これがぼくの最後の波紋だ……」入力後に倒された際は、ジョナサンが復活した瞬間に相手側のアクションをニュートラルに戻すように調整しました。

▼GHAの攻撃発生時間を6F⇒3Fに調整しました。

第1部 ウィル・A・ツェペリ

波紋の呼吸のHHゲージ増加ペースを上方調整し、波紋技に特化した動きが可能になりました。

▼イージービートをL>M>H>ズームパンチ>HHAに変更しました。

▼しゃがみLを上段判定⇒下段判定に調整しました。

▼「波紋乱渦疾走」にダウン追い討ち判定を追加しました。

▼通常投げ（方向キー後ろ）の硬直時間を7F短縮する調整を行ったことで、『波紋乱渦疾走』でのダウン追い打ちが可能となりました。

▼『山吹色の波紋疾走』（L版）を以下のように調整しました。

- ・攻撃属性を「打撃投げ」から「コマンド投げ」に変更しました。
- ・攻撃判定発生を8F⇒16Fに調整しました。
- ・技の硬直時間をH版と同程度（15F）に調整しました。
- ・ダメージを30⇒60に調整しました。
- ・HHゲージ増加量を11⇒16に調整しました。

▼「波紋の呼吸」のHHゲージ上昇速度をVer1.03時の1.5倍にした上で、ボタンを離したあとの硬直時間を5F増加しました。

▼『仙道波蹴』（波紋強化版）を中段判定⇒上段判定に調整しました。

第1部 ディオ・ブランドー

ガードの揺さぶりに有効なコマンド技を調整し、連続技の締めを使う技を使い分けることで多彩な攻めを仕掛けることが可能になりました。

▼「瞬時に「凍らせた」のだ！」の持続・硬直時間をそれぞれ以下のように調整しました。

- ・持続：20F→12F
- ・硬直：35F→17F

▼「このまま殴り抜けるッ！」の2段目を上段判定⇒中段判定に調整しました。
また1段目の攻撃判定発生を17F⇒10Fに調整しました。

▼「このディオが倒せるかア—————！？」からハイジャンプ⇒ジャンプL>ジャンプM>ジャンプHを当てた際、強制ダウンを奪えるように調整しました。

▼GHAヒット後に相手がディオのそばにダウンするように調整しました。

▼吸血後のふっとばしを「きりもみやられ」⇒「吹っ飛ばし」に変更し、ダウン回避可能に調整しました。

▼「無駄無駄無駄ア—————ッ！」でのHHゲージ吸収量を20→14に調整しました。

▼「絞り取ってやる！」の発動から終了まで、上半身無敵となるよう調整しました。

第2部 ジョセフ・ジョースター**当身性能を持つ技を中心に性能を調整し、ラウンドを重ねると後半で強さを発揮できるよう調整しました。**

▼「オレは頭きてんだぜ~~~~!!」の攻撃判定発生を18F⇒11Fに、およびヒット時に地面叩きつけダウンになるように調整しました。また、他の技へのキャンセルを不能に変更しました。

▼「打ち砕いてやるぜ!」、「でっけえハンマーの衝撃を!」のガードゲージ削り量を調整しました。

『打ち砕いてやるぜ!』

・ガードダメージ倍率を調整。

通常 25→50

波紋Lv0 20→50

波紋Lv1 25→56

波紋Lv2 30→70

波紋Lv3 35→84

『でっけえハンマーの衝撃を!』

・ガードダメージ倍率を調整。

通常 41→82

波紋Lv0 48→96

波紋Lv1 54→104

波紋Lv2 60→134

波紋Lv3 64→162

・衝撃波は変更なし

▼「わかんない?」の性能を、以下のように調整しました。

・当身判定の発生を3F⇒2Fに調整しました。

・通常時の反撃ダメージを以下のように調整しました。（「またまたやらせていただきましたアンLv」による攻撃力アップに対応）

通常 25→80

波紋Lv0 35→100

波紋Lv1 40→110

波紋Lv2 45→140

波紋Lv3 50→170

・当身成功時の反撃技を上段属性⇒ガード不能に調整しました。

・当身失敗時の硬直時間を調整しました。

通常 12F→6F

波紋使用時 12F→3F

▼「またまたやらせていただきましたアン!」の性能を、以下のように調整しました。

・当身判定を1F目から発生するように調整しました。

・当て身失敗時の硬直中をプツンキャンセル可能にしました。

・中段技に関して当身が発動しないように調整しました。

・20ヒットするように変更しました。

・基本ダメージを50⇒70に調整の上、「またまたやらせていただきましたアンLv」によって以下のように調整しました。

Lv1 77

Lv2 98

Lv3 119

▼「おまえの次のセリフは」での挑発成功時に相手のゲージを25%⇒50%減らし、自身のゲージを25%⇒50%回収するように調整した上で失敗時の硬直時間を10F⇒5Fに、かつ1試合に1回のみ発動可能に調整しました。

▼「またまたやらせていただきましたアンLv」の波紋攻撃力アップ倍率を1.0→1.2→1.4→1.6から1.0→1.1→1.4→1.7に調整しました。また、HHA(波紋攻撃部分)、GHAにもこの効果を適用しました(この場合のみダメージ倍率を1.0→1.1→1.2→1.3とします)

▼「クラッカーヴォレイ」のHHゲージ増加量を3⇒9に調整しました。また通常版の硬直時間を39F⇒42Fに調整しました。(S版は変更されません)

▼「波紋肘支疾走」の全身無敵をスーパーアーマーに変更の上で、ダメージを36⇒32に調整しました。

▼「クラッカーブーメラン」のダメージを、以下のように調整しました。

L : 40→25

M : 44→30

H : 48→30

戻り : 15→10

▼立ち強攻撃のダメージを36⇒32に調整しました。

▼「打ち砕いてやるぜ!」のダメージを以下のように調整しました。

通常 : 25 (変化なし)

波紋 (Lv0) : 5+15=20 → 調整後 : 25

波紋 (Lv1) : 5+20=25 → 調整後 : 28

波紋 (Lv2) : 5+25=30 → 調整後 : 35

波紋 (Lv3) : 5+25=35 → 調整後 : 42

▼「栓をプツ飛ばすッ」波紋強化版のダメージを60・10⇒50・10に調整しました。

波紋 (Lv0) : 60・10⇒50・10

波紋 (Lv1) : 72・10⇒55・10

波紋 (Lv2) : 84・10⇒70・10

波紋 (Lv3) : 96・10⇒85・10

▼GHAの5ヒット目にダウン追い討ち属性を付加し、総ダメージが300になるよう調整しました。

第2部 シーザー・アントニオ・ツェペリ 飛び道具系コマンド技の性能を中心に調整し、遠距離での選択肢を増やしました。

▼通常投げ（方向キー後ろ）の終了フレームを43F⇒38Fに調整しました。

▼「「ネコ足立ち」のかまえ」の性能を、以下のように調整しました。

- ・失敗時の硬直時間を48F⇒20Fに調整しました。
- ・波紋強化版のみ、1F目から当身判定を発生させるように調整しました。
- ・通常版、波紋強化版のいずれも、当身成功時にスタイリッシュムーブへ移行するようにし、この際にガードゲージを15%消費するように調整しました。
(ガードゲージが15%未満でもスタイリッシュムーブを発動可能ですが、ガードゲージは0になります。)

▼「波紋蹴り」の着地硬直時間を5F増加しました。

▼「シャボンカッター グライディン」に軸移動サーチをかけるように調整しました。
この軸移動サーチの度合いは、ボタンのタメ押し時間によって2段階存在します。

タメなし	: サーチなし
タメ1段階目(～30F)	: 強めのサーチ
タメ2段階目(60F以降)	: かなり強めのサーチ

▼「シャボン・カッター」波紋強化版で軸移動サーチを行うように調整しました。
こちらもボタンのタメ押し時間によって軸移動サーチの度合いが2段階存在します。

タメなし	: 強めのサーチ
タメ1段階目(30F以降)	: かなり強めのサーチ

▼「シャボン・レンズ」で、レーザー発射寸前の場所をサーチして発射するように調整しました。(ただし、軸移動に対してはサーチしません。)

▼「素拳での一撃！」L版・M版の攻撃判定発生を、以下のように調整しました。

L : 8F→4F	
M : 8F→6F	
L : 8F	※強版は変化なし

また、無敵時間の変更はありません。

▼ジャンプLの攻撃ヒット数・ダメージを以下のように調整しました。

16×1ヒット → 4×4ヒット

また、この技が空中ヒットした時は下に落ちるよう調整しました。

▼ジャンプLヒット時の挙動を、ジャンプMと同じものに調整しました。

第2部 ワムウ 流法の性能を調整したことで、強力な連続技を繰り出せるようになりました。

▼「真空竜巻の余波だッ！」の後半部分を歩き、ステップ、バックステップ、軸移動でキャンセル可能になるように調整しました。
またこの技は、通常技、特殊技をキャンセルして出すことができないように調整しました。

▼「ドルルルッ」のガードゲージ削り値を以下のように調整しました。

L :	90→150
M :	98→153
H :	105→155

▼各種流法発動中の地上版「このワムウに殺される資格はあるッ！」を地上にいる相手にヒットさせた際の挙動を、地面叩きつけダウン⇒ヒザ崩れダウンに調整しました。

▼各種流法発動中は各攻撃のガードゲージ削り量を通常時の1.2倍になるように調整しました。

▼「「風」だけを感じてものを見よう」のコマンドを ↓↘→+攻撃ボタン2つ同時押し⇒←↙↓↘→+攻撃ボタン2つ同時押しに変更しました。

第2部 エシディシ 流法の性能を調整したことで、連続技や連携が強力になりました。

▼「溶岩弾のような血液」のダメージを20×3⇒15×3に調整しました。

▼「熱を操る流法」中にスリップダメージ（与えるダメージ設定はVer1.03時の「怪焰王の流法」スリップダメージと同じ）が入るように、「怪焰王の流法」中のスリップダメージを、Ver1.03時の1.2倍になるように調整しました。またダウン中の相手にもこれらのスリップダメージが入るように調整しました。

▼「怪焰王の流法」中、通常技をガードさせても体力を削れるように調整しました。

▼各種流法発動中の「溶岩弾のような血液」はヒット時に高く吹き飛ぶように調整しました。

▼各種流法発動中の「すでに見切っているぜーッ!!」を全ての行動でキャンセル可能に調整しました。

▼「どけい！」ヒット時の挙動をふっ飛ばし⇒きりもみやられに調整しました。

第2部 カース**一部コマンド技の性能を調整しました。究極生命体への変身が容易になったことで、戦術がより多彩になりました**

▼通常版「勝てばよからうなのだアァァッ!!」L・M版の攻撃判定発生・攻撃後の硬直時間を以下のように調整しました。

- 攻撃判定発生
 - L：40F→30F
 - M：44F→31F
- 攻撃後の硬直
 - L：20F→15F
 - M：25F→20F

▼流法発動中の「勝てばよからうなのだアァァッ!!」L・M版の硬直時間を以下のように調整しました。

- L：20F→8F
- M：25F⇒20F

▼「惨虐にしてあざやかな奇襲！」の挙動を調整し、2段目が先端でヒットした場合にも基本的に相手の裏に回るようにしました。
(壁際では裏回りが確定する訳ではありません)

▼GHA発動後、全身無敵になるタイミングを125F以降→115F以降に調整しました。

▼究極生命体時の「飛翔」中は流法発動中と同じ速度でHHゲージを自動消費するように調整しました。
また空中バックダッシュの移動距離をVer1.03時の1/2に調整し、空中前ダッシュヒット時の挙動を、通常やられ(中)⇒ダウン回避不可のふっ飛ばしに変更しました。

▼究極生命体時の「飛翔」中にスタイルボタンを押した場合、強制落下に移行するよう調整しました。

▼究極生命体時「遺伝情報の応用」H版を軸移動サーチするように調整しました。

▼究極生命体時「空中ダッシュ」をヒットさせた際の挙動をダウン回避不可のふっ飛ばしに変更しました。

▼究極生命体時「なんてこった…」の硬直時間を15F⇒10Fに調整しました。

▼究極生命体時「猛禽類の翼」に移行フレーム2Fを追加しました。

▼究極生命体時の白ダメージ回復量を、通常時の1.1倍に調整しました。

第2部 リサリサ**波紋チェーンの派生技を調整し、攻めの強化を行ないました。**

▼「死の覚悟が必要なり」のダメージを30⇒100(通常版)、60⇒115(波紋強化版)に調整しました。

▼HHAの攻撃判定発生を50F⇒46Fに調整しました。

▼「冒瀆は許さぬ」を通常版・波紋強化版ともに、垂直ジャンプから出せるように調整しました。
また波紋強化版のヒット数を1⇒5HITに調整しました。

▼波紋チェーン中、地上にいる際は全てGHAでキャンセルできるように調整しました。
ただし以下の点にご注意ください。

①波紋チェーン始動技「波紋の達人！」は攻撃判定発生と同タイミングからGHAキャンセル可能。
「一分のムダもない動き」は発動後10F目から、「冒瀆はゆるさぬ！」は着地後に自動的に出る「冷徹な態度」からGHAキャンセル可能になります。

②以下の技(もしくは技の最中)は空中扱いのため、キャンセル可能タイミングがそれぞれ以下ようになります。

- 「いったはずだわ！」：着地後からGHAキャンセル可能
- 「後悔しながら死んでもいいならね」：着地後からGHAキャンセル可能
- 「蛇首立帯」：攻撃判定発生からGHAキャンセル可能
- 「無用！」：技中はGHAキャンセル不可。着地後に自動的に出る「冷徹な態度」からGHAキャンセル可能。

「『死の覚悟』が必要なり！」：GHAキャンセル不可。

▼「向こうへ行って」のガードゲージ削り量を20⇒125に調整しました。
また派生後の「この自分のマフラーで十分！」が届く程度に移動量を調整しました。

▼「無用！」中に通常ジャンプ攻撃が出せるように調整しました。

▼「蛇首立帯」の硬直時間を20F⇒9Fに調整しました。

▼「波紋の呼吸」のHHゲージ増加量をVer1.03時の1.5倍にした上でボタンを離したあとの硬直時間を5F増加しました。

第3部 空条承太郎**攻撃面を強化し、ラッシュを継続しやすいように調整しました。**

▼本体モード時ジャンプMの攻撃判定を強化し、持続時間を4F→5Fに延長しました。

▼「おらあ！」の攻撃判定発生を18F→13Fに調整した上で、ヒット時の挙動を「強やられ」⇒「転倒ダウン」に変更しました。また、この技のダメージを36⇒55に調整しました。

▼本体モード時「オラオラッ！」のHHゲージ増加量を以下のように調整しました。

- ・連打なし : 12⇒12 ※変化なし
- ・連打有りフルヒット : 12⇒20

▼「裁くのはおれの『スタンド』だッ！！」ヒット時の硬直時間を5F軽減しました。

▼「一呼吸するうちだッ！」のスタンドラッシュ可能タイミングを5F⇒3Fに調整しました。また、硬直時間を1F軽減しました。

▼通常投げ後の硬直時間を2F軽減しました。

▼「つけの領収証だぜ」の硬直時間を調整、相手側がノックバックしないように調整しました。またヒット時の横へ吹き飛ばす度合いを抑えました。

また以下のように調整しました。

L版：無敵時間を削除の上で、攻撃判定発生を6Fに変更。技後の硬直時間を18F⇒25Fに調整。
M版：攻撃判定発生を7Fに変更。技後の硬直時間を18F⇒34Fに調整。プッツン、HHAキャンセルタイミングを5HIT目までに調整。
H版：技後の硬直時間を21F⇒31Fに調整。プッツン、HHAキャンセルタイミングを5HIT目までに調整。

▼スタンドモード中の各種通常技のガードゲージ削り量を以下のように調整しました。

- ・立ちL、イージービートのMはVer. 1.03時の0.5倍
- ・しゃがみL、ジャンプL、しゃがみHは変更なし
- ・これ以外はVer. 1.03時の1.5倍

▼HHA（連打無し時）のトドメ攻撃のガードゲージ削り量を250⇒125に調整しました。

▼「流星指刺」ヒット時の挙動を、相手を真上にふっ飛ばすきりもみやられに変更しました。また空中ヒット時は以下ようになります。

- ・1ヒット目のみ空中ヒットした場合は、空中やられ
- ・2ヒット目が空中ヒットした場合は、真上にふっ飛ばすきりもみやられ

▼本体モード時の一部の通常技を中心にのHHゲージ増加量を調整しました。

▼「おれが時を止めた……」の発動可能HHゲージ量を1本→1.5本に調整しました。発生を30F⇒32Fに調整しました。また、時間停止発生前の4F間に全身無敵を追加しました。

第3部 花京院典明**バトル中の様々なシチュエーションでダメージを与えられるように調整しました**

▼「気がつかなかったのか！」の攻撃判定の移動時間を15F→12Fに調整しました。また、ヒット時のみ、ダメージが入った直後からHHAとプッツンキャンセルでキャンセル可能になるように調整しました。

▼「「法皇」の「結界」」について、相手が結界に触れた後、エメラルドブラッシュが発射されるまでの時間を調整しました。

▼GHAカットイン演出後、攻撃判定発生を10F⇒2Fに調整しました。

▼「これではどうだッ！」投げ成立時のみ、HHAキャンセル可能になるように調整しました。

▼「すでに触脚がのびているッ」をプッツンキャンセル可能にしました。

▼スタンドモード時しゃがみHの発生を12F⇒8Fに調整した上で、ヒット時の浮きあがり量を増加しました。

第3部 モハメド・アヴドゥル**スタンドモードを強化し、本体モードと使い分けることで、多彩な動きが可能になるよう調整しました。**

▼「焼きつくしてやるっ！」をスタンドモード時のコマンド技に変更の上、技の硬直時間を10F増加しました。また、この変更に合わせて「来たッ！今だッ」のコマンドを→↓+攻撃ボタン⇒←↓+攻撃ボタンに変更しました。

▼本体モード時ジャンプLの攻撃判定を縮小し、攻撃判定持続時間を2F短縮しました。

▼「C・F・H・バリエーション」のアंक爆発時の判定を縮小しました。またL版とM版の地面の着弾点からアंक出現位置までの距離を調整しました。

▼「炎の生物探知機」をスタンドラッシュ対応技に変更しました。

▼本体モード時ジャンプMヒット時の挙動を、ジャンプLと同じものに調整しました。

▼スタンドモード時ジャンプMの攻撃判定持続時間を5F⇒8Fに調整しました。

第3部 ジャン=ピエール・ポルナレフ**相手の間合い外からの攻撃と、ガードの揺さぶりを強化しました。**

▼『おれの剣をしゃぶれッ!』の着地をHHAキャンセル可能になるように調整しました。
またこの技ヒット時の挙動を「転倒ダウン」⇒「ヒザ崩れダウン」に変更し、着地の硬直時間を18F⇒21Fに調整しました。

▼『このドグサレがアーーーーッ!』H版ヒット時の挙動を「通常やられ」⇒「吹き飛ばし」に調整しました。

▼『ブツた切ってやるッ!』の攻撃判定発生を17F⇒13Fに調整しました。

▼『くたばりやがれッ!』の発生をしゃがみ状態の相手にもヒットするように調整しました。
(ただしイギー(本体モード)にはヒットしません。)

▼本体モード時しゃがみHをキャンセル可能に調整しました。

▼「いいカンしてるぜッ!」の硬直時間を以下のように調整しました。

L : 28F⇒18F
M : 29F⇒19F
H : 31F⇒20F

▼本体モード時、スタンドモード時のジャンプHヒット時の挙動を「中やられ」⇒「強やられ」に変更しました。

第3部 ホル・ホース**一部通常技とコマンド技の性能を調整し、より快適に連続技を狙えるようになりました。**

▼立ちH・HHAの攻撃範囲を下方に拡大し、イギーに対してもヒットするように調整しました。

▼「銃は剣よりも強し」で強化した「てめーの負けだッ!」H版を空中で出した際の挙動を、以下のように調整しました。

- ・ガードゲージ削り量を20⇒125に調整しました。
- ・2段目ヒット時の挙動を「きりもみふき飛び」⇒「小やられ」に変更した上で、やられ時間を延長しました。

▼GHAきっかけ攻撃のビンの破片攻撃にダウン追い打ち判定を追加しました。

▼『てめーの負けだッ!』の挙動を以下のように調整しました。

- ・通常版『てめーの負けだッ!』H版を地上で出した際の攻撃判定発生を12F⇒15Fに変更しました。
- ・通常版と強化版ともに『てめーの負けだッ!』H版を地上で出した際の攻撃判定を縮小し、しゃがんでいる相手(MAXでジョナサン程度の座高)にヒットしないように調整しました。
- ・強化版『てめーの負けだッ!』を地上で出した際の攻撃判定発生を6F⇒12Fに変更しました。

▼HHAの攻撃判定発生を1F⇒3Fに調整しました。

▼ジャンプHヒット時の挙動を「中やられ」⇒「強やられ」に調整しました。

第3部 D I O**画面端の攻撃力を大きく強化し、より攻撃に特化させるよう調整しました。**

▼HHAきっかけ攻撃の前進量を増加し、「無駄無駄無駄無駄アーツ」からHHAが繋がりにやすくしました。

▼「き…消えたッ！」H版を以下のように調整しました。

- ・時を止めるアクション後、一瞬姿を消し、すぐその場に現れるように変更しました。
- ・攻撃はしないですぐニュートラルになるよう変更しました。
- ・時止め暗転演出を削除しました。

▼「いつの間に目の前に!？」の挙動を以下のように調整しました。

【L版】

- ・変化なし

【M版】

- ・攻撃判定発生を11Fにし、上方向に判定を拡大しました。
- ・技硬直時間を5F軽減しました。
- ・スタンドが消えるタイミングを10F早めました。
- ・ダメージを転倒ダウンに変更しました。
- ・移動距離を延長しました

【H版】

- ・攻撃判定発生を15Fに変更しました。
- ・技硬直時間を8F(27F⇒19F)軽減しました。
- ・移動距離を延長しました。

▼「これが…「世界」だ」を以下のように調整しました。

【L版】

ジャンプキャンセル可能にしました。
移動せずその場で攻撃を出すように挙動変更しました。
ダメージを30、ガード時の硬直時間をM版と同じにしました。
HHゲージ増加量を12⇒3に調整しました。

【M・H版】

攻撃属性を上段判定⇒ガード不能に変更しました。
移動距離をVer. 1.03時の1/2に調整しました。

▼スタンドモード時しゃがみHヒット時の挙動を「転倒ダウン」⇒「きりもみ吹き飛び」に変更した上で、真上にふっ飛ばすように変更しました。
また、ダメージを37⇒27に変更しました。

▼本体モード時立ちMの技硬直時間を20F⇒9Fに調整しました。

▼「だめ押しにもう一本」を本体モード時も使用できるようにしました。

▼「無駄無駄無駄無駄アーツ」ヒット時の挙動を「ダウン回避可能なふっ飛ばし」⇒「ダウン回避不可のふっ飛ばし」に変更しました。

▼「スタンドのパワーを全開だッ！」のHHゲージ増加量を19⇒17に調整しました。

▼本体モード時、スタンドモード時ジャンプHヒット時の挙動を「中やられ」⇒「強やられ」に調整しました。

第3部 イギー**スタンドモードを強化し、空中から多彩な攻めができるように調整しました。**

▼スタンドモード時のみガードゲージが回復し、本体モード時はガードゲージが回復しないように調整しました。

▼スタンドモード時のみ、しゃがみL以外の通常技をジャンプキャンセル可能になるように調整しました。
また、ジャンプ攻撃をキャンセルして「ハングライダー」を出せるように調整しました。

▼スタンドモード時「ハングライダー」での通常技キャンセル可能タイミングを5F目に早めました。

▼スタンドモード時ジャンプMを全て「中段判定」⇒「上段判定」に調整しました。

▼スタンドモード時ジャンプLの攻撃判定発生を5F⇒5Fに、ジャンプHを5F⇒7Fに調整しました。

▼スタンドモード時ジャンプHが空中ヒットした際の横方向への吹き飛び量を減少しました。

▼スタンドモード時立ちHヒット時の挙動を立ちMと同じものに調整しました。

▼「とてつもなくチビな野郎か!？」の仕様を、以下のように調整しました。

- ・「相手の投げを無効化（投げ自体が行えない）」を、「投げをくらった際に強制投げ抜けが発生する」に変更

▼相手の攻撃をガードした際の削りダメージを以下のように調整しました。

本体モード時 : 1/5→2/3
スタンドモード時 : 1/5→1/2

▼以下の各技のダメージ値・HHゲージ増加量を調整しました。

【本体時】

立ちL 13→8
しゃがみL 12→8
しゃがみM 20→15
立ちH 34→25
「ニセのDIO」 30+40+40→20+30+30

【スタンド時】

立ち弱 14→10
しゃがみ弱 13→10
立ち中 23→15
しゃがみ中 22→15
ジャンプ弱 18→12
ジャンプ中 7×4→8×4
ジャンプ強 20+20→18+18 HHゲージ : 2+3→4+6
『愚者』 共通 34+34→20+20
「はじきとばしたぜっ」
弱 65→40 HHゲージ : 6→18
中 70→45 HHゲージ : 7→21
強 75→50 HHゲージ : 8→24

▼HH Aにダウン追い打ち判定を追加し、ダメージを180⇒140に調整しました。

▼「はじき飛ばしたぜッ！」が空中の相手にヒットした時もダウン回避できないように調整しました。

▼「砂のドーム」解除時の硬直中はガード可能、かつプツンキャンセル可能にした上で、発動時にHHゲージを15%消費するように調整しました。

▼「下品な趣味」を地上で出した際に、攻撃判定発生直前まで全身無敵となるように調整しました。

▼ジャンプ攻撃>「ハングライダー」から更にジャンプ攻撃を出せるように調整しました。

▼スタンドモード時ジャンプLヒット時の挙動をジャンプMと同じものに調整しました。

▼スタンドモード時立ちMの攻撃判定を上方に拡大した上で、攻撃判定持続時間を2F増加しました。

▼スタンドモード時立ちLの攻撃判定を上方に拡大しました。

▼スタンドモード時しゃがみMのキャンセル可能タイミングを調整しました。

▼本体モード時ジャンプMヒット時の挙動を「弱やられ」⇒「中やられ」に調整しました。

第3部 老ジョセフ・ジョースター 本体モードの攻撃面を強化し、スタンドモードと差別化しました。

▼「波紋疾走！！」を以下のように調整しました。

- ・ダメージ量をL版：35 M版：40 H版：60 波紋強化版：15×2+40 に調整しました。
- ・H版の攻撃判定発生を12F⇒15Fに調整しました。
- ・L・M・H版を上段属性⇒中段属性に調整しました。
- ・ヒット時の拳動を「バウンドやられ」⇒「ふっ飛ばし」に変更しました。

▼通常投げで敵を吹っ飛ばしてからの硬直時間を18F⇒11Fに短縮しました。

▼「「隠者の紫」！」の攻撃判定を拡大し、軸移動に対して当たりやすくしました。

▼ジャンプLの攻撃判定を縮小しました。

▼「ひとり立ちせんとなあ！！」のダメージを15+20⇒10×2に調整しました。

▼以下の通常技のダメージをそれぞれ以下のように調整しました。

【本体、スタンドオン共通】
立ちL、しゃがみL : 10
立ちM、しゃがみM : 20
「なら話は別じゃ！」 : 30

▼「コールタール」の拳動を、以下のように調整しました。

- ・攻撃判定発生前にプツンキャンセルした場合コールタールを設置しなかったのを設置させるようにしました。
- ・攻撃属性を上段属性⇒下段判定に調整しました。
- ・ヒット時に「拘束」⇒「転倒ダウン」に調整しました。
- ・攻撃範囲を約4倍に拡大しました。

▼HHAのダメージを200⇒215に調整しました。

▼ジャンプMの攻撃判定を縮小しました。

▼本体モード時、スタンドモード時ともにジャンプHヒット時の拳動を「中やられ」⇒「強やられ」に調整しました。

第3部 ヴァニラ・アイス スタンドモードの仕様を調整し、ガード不能の特性を活かした強力な攻めを行なえるよう調整しました。

▼「スタンドパワーゲージ」を以下のように調整しました。

- ・スタンドモードではスタンドパワーゲージは自然減少しないように変更
- ・スタンドゲージの自然回復量を減少するように変更

▼「けりをつけてやる！」を以下のように調整しました。

【全般】

- ・発動時にスタンドパワーゲージを20%消費するよう調整しました。
- ・追加入力で各種「けりをつけてやる！」を再度出せるようにしました（5回まで連続入力可能になります）。
- ・追加入力受付タイミングを、終了モーション開始5F目まで延長しました。
- ・追加入力した場合、その時点から相手をサーチしなおして技が出るようにしました。
- ・終了モーションを5F短縮しました。

【地上時】

- ・地上時「けりをつけてやる！」M版の軌道を、Ver. 1.03時の地上時「けりをつけてやる！」H版の軌道に変更しました。
- ・地上時「けりをつけてやる！」M版から追加入力で空中版「けりをつけてやる！」に派生できるようにしました。
- ・地上時「けりをつけてやる！」H版を、真横方向に進むようにしました。※Ver. 1.03時の空中時H版と同じ
- ・地上時「けりをつけてやる！」H版を、空中時「けりをつけてやる！」と同じ速度にしました。
- ・地上時「けりをつけてやる！」H版から追加入力で地上時「けりをつけてやる！」に派生できるようにしました。

【空中時】

- ・空中時「けりをつけてやる！」M版を各種「けりをつけてやる！」に派生できるようにしました（発動時の高度によって地上時・空中時のそれぞれへ派生します）。
- ・空中版「けりをつけてやる！」H版から追加入力で各種空中「けりをつけてやる！」に派生できるようにしました。

▼「D I O……様」後のふっ飛ばしをダウン回避可能に調整しました。

▼HHAヒット時にスタンドパワーゲージが100%になるように調整しました。

第4部 東方仗助**本体モードは攻撃面に、スタンドモードは防御面に特化させ、差別化を図りました。**

▼HHA追加入力技「オレの『自動追尾弾』だぜ…」をゲージ消費なし⇒0.5ゲージ消費に調整しました。
また追加入力を含めたHHAの合計ダメージを175⇒200に調整しました。

▼「直して戻せるぜ〜〜〜〜ッ」の性能を以下のように調整しました。

【前方移動】

- ・発動後3Fまで全身無敵時間を追加しました。
- ・開始モーションを高速化しました。
- ・発動後2F目から攻撃判定が発生するよう調整しました。
- ・攻撃属性を「上段判定」⇒「中段判定」に調整しました。
- ・ヒット時の拳動を「通常やられ」⇒「壁吹き飛ばし」に変更し、吹き飛び量を調整しました。
- ・移動終了後から3F目まで攻撃判定を持続するよう調整しました。
- ・ダメージを50⇒5×2に調整しました。
- ・移動中は飛び道具無敵となるよう調整しました。この飛び道具無敵はコマンド技・HHA・GHAのいずれにも適用されます。

【後方移動】

- ・発動後3Fまで全身無敵時間を追加しました。
- ・攻撃判定を削除しました。

▼「どらららららららーっ」M版の攻撃判定発生中は、本体・スタンド共に仗助の膝より上方向のやられ判定を削除するよう調整しました。

(このやられ判定削除は攻撃判定が消えたら元に戻ります)

またスタンドラッシュのコマンド入力タイミングを以下のように調整しました。

L : 5F~11F

M : 5F~11F

H : 5F~12F

▼スタンドモード時しゃがみLを「上段判定」⇒「下段判定」に調整しました。

▼スタンドモード時ジャンプMの攻撃判定持続時間を5F増加(3F⇒8F)、後方部分の攻撃判定を強化してめくりを狙えるように調整しました。

▼「突っ切ってブチのめすっ！」のHHゲージ増加量を以下のように調整しました。

L : 11⇒22

M : 13⇒26

H : 13⇒26

▼「寝かしつけてやるぜーっ」H版のスタンド移動量を調整しました。

▼「「治す」スピードも早いとは……！」のダメージを以下のように調整しました。

・スタンドの攻撃 10⇒15

・壁ダメージ 15⇒20

・「けなすやつあゆるさねえ〜〜」モード中壁ダメージ 20⇒25

▼「ドラァ……!!」の前進距離を調整しました。

▼「確実に狙えるぜ」をスタンドモードでも使用できるよう調整しました。

また今回の調整に合わせて、コマンドを「↓/←+攻撃ボタン」⇒「←+攻撃ボタン」に変更しました。

▼「どらあッ」で発生するガレキを、ラウンド間で「直して戻せるぜ〜〜〜〜」を使用するまで永続するよう調整しました。

第4部 虹村億泰**コマンド技を強化したことで、連続技や攻めの選択技が多彩になりました。**

▼「ホレッ！」H版の攻撃判定発生を4F⇒9Fに調整した上で、ヒット時の拳動を「ダウン回避可能なふっ飛ばし」⇒「ダウン回避不可のふっ飛ばし」に調整しました。

※) 本体モード/スタンドモード共に同様の性能です。またL・M版はダウン回避可能なままになります。

▼イージービートの構成をL>M>H>ホレッ!>HHAに変更しました。

▼通常投げ後の硬直時間を21F⇒11Fに調整しました。

▼HHAの攻撃判定発生を78F⇒59Fに調整しました。(暗転含む)

またこれに合わせて、ダメージを195⇒180に調整しました。

▼「『空間』をけずってんだぜエ〜〜」H版のフェイントの13F目から通常技、特殊技、HHA、GHA、通常投げでキャンセル可能にしました。

▼「けずり取ってやるッ！」の1ヒット目からスタンドラッシュ可能にしました。

またダメージを18×3に調整しました。

▼「ガオオン」のスタンドラッシュ可能タイミングを3F⇒7Fに変更しました。

▼GHAでトドメをさしたときのフィニッシュ演出発生タイミングを、ザ・ハンドのトドメの一撃時と億泰に植木鉢がヒット時の2ヶ所に設定しました。

ザ・ハンドの攻撃で体力がゼロになった場合は前者で、そうでない場合は後者のタイミングで発生します。

▼本体モード時立ちMの攻撃持続を3F(2F⇒5F)延長しました。

第4部 広瀬康一**主力となるけん制攻撃の性能を上方調整し、攻めのチャンスを作りやすくなりました。**

▼「やめろオー——ッ」の攻撃判定発生を7F⇒15Fに調整の上、攻撃判定を「上段判定」⇒「中段判定」に調整しました。

▼「S・H・I・T」の重力効果時間を90F⇒70Fに調整しました。

▼本体モード時ジャンプHが空中ヒットした時の挙動を「ダウン回避可能なふっ飛ばし」に調整しました。

第4部 岸辺露伴**キャラクターの特性である”封印”を積極的に活用できるよう調整しました。**

▼本体モード時の通常技（安全装置）にダウン追い討ち属性を追加しました。

▼「どンドン描きたい！」発動後10F目まで全身無敵時間を追加し、ヒット時に強制ダウンするよう調整しました。
また硬直時間を7F増加した上で、ガードされたときのノックバック量を大幅に減少させました。

▼「再起不能にさせてもらうかな」ヒット時の相手HHゲージ減少量を25%⇒30%に調整しました。
またヒット後の硬直時間を8F短縮しました。

▼「時速70キロで自分の体は背後にふっ飛ばす！」のダメージを10+38⇒20+50に調整しました。

▼封印状態の持続時間について、封印されている相手が空中にいる間はカウントしないように調整しました。
※第2部「カーズ（究極生命体）」の『猛禽類の翼』による飛翔中なども対象になります。

▼「もしぼくがマンガの主人公ならこの場合どうするか？」の硬直時間をVer1.00時の設定に戻しました。

▼露伴に攻撃がヒットすると、それまでに付与していた全ての攻撃封印効果を解除するよう変更しました。

第4部 音石明**電力ゲージの仕様を調整した上で、スタンドモードを大幅に強化しました。**

▼「電力ゲージ」を以下のように調整しました。

- ・本体時、「徐々に100%まで回復」から「自動減少と自動回復（ゼロになると再び一定量（30%）まで徐々に自動回復し再び減少し始める）を繰り返す」ように変更しました
- ・HHA使用後は3秒間「電力ゲージ」が自動減少しないよう調整しました。
- ・スタンドモード中の「電力ゲージ」消費速度をアップしました。
- ・「充電」による「電力ゲージ」の回復速度をアップしました。
- ・本体時コマンド技の「電力ゲージ」消費量を減少するよう変更しました。

▼電力ゲージMAXのスタンドモードでは、「スタンド解除」か「電力ゲージが0」となるまで電力ゲージMAXの時と同じ効果が得られる「電力ゲージフルパワー状態」に移行します。電力ゲージフルパワー状態では、攻撃力を通常時の1.25倍となります。

▼充電終了時の硬直時間を12F⇒7Fに調整しました。

▼「ジェットエンジンのようなパワー」の挙動を以下のように調整しました。

- ・ダメージを5×3⇒15×3に調整した上で、ブツツンキャンセル可能にしました。
- ・ラッシュ時の攻撃判定範囲を拡大しました。
- ・ラッシュ中のモーションを高速化しました。
- ・連続ヒットさせるため、空中ヒット時に対戦相手が浮きやすいよう調整しました。
- ・各攻撃判定の持続時間を3Fずつにして空中の敵を拾いやすくなるよう調整しました。

▼「おれは……反省すると強いぜ…」の攻撃判定発生タイミングを調整しました。フルパワー状態でのガードゲージ削り量を60⇒180に変更しました。またヒット時の挙動を、通常時も壁バウンドに変更しました。

▼「ノックアウトしてみせるぜエ〜〜〜〜」の挙動を以下のように調整しました。

- ・攻撃判定発生を4F（18F→14F）早めました。
- ・技後のスタンドのモーションが早く終わるよう、技挙動を34F⇒25Fに調整しました。
- ・ヒット時の挙動をふっ飛ばしで浮くよう調整しました。

- ・スタンド戻りのフレーム数を12>5に調整し、スタンドラッシュ時にスタンドが消えるタイミングを7F早めました
- ・ダメージを45⇒40に、電力MAX時は70→50に調整

▼スタンドモード時ジャンプMの攻撃判定範囲を上・横方向に強化した上で、発生を1F（5F→4F）早くしました。

▼スタンドモード時ジャンプHの攻撃判定範囲を下・横方向に強化した上で、ダメージを34⇒40に調整しました。また、攻撃判定持続を3F延長しました。

▼スタンドモード時立ちHで2段目の攻撃判定範囲を横方向に強化しました。

▼電力ゲージゼロ時でも、ジャンプMと立ちHを出せるよう調整しました。

▼「ハイレベルのモグラ叩き」を以下のように調整しました。

- ・L版・M版の硬直時間を11F減少しました。
- ・スタンドを常に全身無敵に変更しました。
- ・通常版ヒット時の挙動をL版「横ふっ飛びやられ」、M版「ひざ崩れやられ」、H版「上ふっ飛びやられ」⇒「転倒ダウン」に変更・統一しました。
- ・ダメージを以下のように調整しました。

通常時	: 60⇒35
フルパワー時	: 70⇒60
- ・攻撃判定範囲を拡大（電力ゲージMAX時はさらに拡大）し、ヒットしやすくなるように調整しました。
- ・技の発動時、スタンドがギリギリまで出現しないように調整しました。

▼「スピットファイヤー」を以下のように調整しました。

【共通】

- ・スピットファイヤー及び追撃のレッド・ホット・チリ・ペッパー消滅後の本体の硬直時間を16F→5Fに調整しました。
- ・追撃のレッド・ホット・チリ・ペッパーの硬直時間を18→9Fに調整しました。
- ・攻撃終了までプッツンキャンセル・HHAキャンセルを可能としました。

【飛行機での攻撃】

- ・攻撃判定範囲を上方向に拡大しました。
- ・通常版のダメージを20⇒30に調整しました。
- ・L・M版の攻撃判定発生を3F短縮（9F⇒6F）しました。
- ・L・M版の飛行速度をVer.1.03時の1.25倍に調整しました。
- ・L・M版の拳動総フレーム数をそれぞれ35F・38Fになるように調整しました。

【追加入力のスタンド攻撃】

- ・ホーミング性能を追加しました（出現の瞬間のみサーチします）。
- ・ヒット時の拳動を「ダウン回避可能なふっ飛ばし」⇒「きりもみやられ」に調整しました。
- ・攻撃属性を「中段」⇒「上段」に調整しました。
- ・追加入力時に電力ゲージを消費するよう調整しました。
- ・通常版のダメージを25⇒35に調整しました。

▼HHAのダメージを150(充電ゲージMAX時は180)⇒140(充電ゲージMAX時は175)に調整しました。

▼スタンドモード時立ちMと立ちHのスタンド前進量を増加しました。

▼スタンドモード時立ちM・立ちHのダメージを以下のように調整しました。

立ちM : 14×2
立ち強 : 20×2

また攻撃判定範囲を上・左右方向に拡大しました。

▼本体モード時立ちHのスタンド移動距離を増加した上で、攻撃判定範囲を上・前方向に拡大しました。

▼電気属性攻撃に対するダメージカットを緩和し、90%カット→10%カットに変更しました。
Ver.1.03時よりもダメージが多く通るようになります。

例 :

通常投げ : 108 (他キャラへは120)
HHA (電力100%) : 138 (他キャラへは150)
HHA (電力MAX時) : 165 (他キャラへは180)

▼GHAで相手を倒したときの拳動を以下のように調整しました。

- ・フィニッシュダメージを分割し、最後の10ダメージでとどめを刺すと「うっとり」のカットでフィニッシュになるように調整しました。

▼スタンドモード時立ちL、しゃがみLでスタンドが少し前進するように調整しました。

第4部 川尻浩作**ガード不能攻撃の性能を調整し、画面端へと相手を追い込む手段を増やしました。**

- ▼「「小石」を爆弾に変えた!!」にダウン追い打ち属性を追加しました。
- ▼「点火」の吹き飛び方向をすべて横吹き飛びに統一しました。
- ▼「着弾点火弾」と「第一の爆弾」後の「点火」による吹き飛び方向を横方向に統一しました。

第4部 吉良吉影**第一の爆弾の性能を調整し、連続技へと組み込める状況を増やしました。**

- ▼「第一の爆弾」を以下のように調整しました。

【共通】

- ・相手を爆弾にしておける効果時間(=225F)を設定しました。

【L版】

- ・攻撃判定範囲を下方に拡大し、ダウン追い打ち属性を追加しました。
- ・攻撃属性を「ガード不能」⇒「上段判定」に調整しました。

【M版】

- ・攻撃判定発生を23⇒14Fに調整しました。
- ・攻撃属性を「ガード不能」⇒「上段判定」に調整しました。
- ・リーチを延長し、ジャンプ攻撃⇒弱中強からつながるよう調整しました。

【H版】

- ・共通以外の変更なし

- ▼「こなごなに爆破されるんだよ」を以下のように調整しました。

- ・「第一の爆弾」後の「こなごなに爆破されるんだよ」のみガード可能に調整しました。
※「なんであるーと爆弾に変える」⇒「こなごなに爆破されるんだよ」時はガード不能のままになります。
- ・吹き飛び方向をすべて「上吹き飛び」に統一しました。
- ・ダメージを80⇒70に調整しました。
- ・ダウン追い打ち属性を削除しました。

- ▼「君は……敗北する運命だったってわけだな…」ヒット時の挙動を「地面叩きつけダウン」⇒「通常やられ」に変更しました。

第4部 矢安宮重清**連携を強化し、攻撃シフトと防御シフトを使った多彩な攻めが可能になりました。**

- ▼「『ハーヴェスト』をなめんなどーっ！」M版・H版の硬直時間を短縮しました。

M版 21F⇒12F
H版 26F⇒11F

- ▼HHAにダウン追い打ち属性を追加しました
またヒット時の挙動を「きりもみやられ」⇒「ダウン回避可能なふっ飛ばし」に調整しました。

- ▼立ちMの挙動総フレーム数を20F⇒14Fに調整しました。

- ▼「おらの『ハーヴェスト』が見えるの？」の硬直時間を1F短縮しました。

- ▼攻撃シフトモード中に攻撃シフト、及び、防御シフトモード中に防御シフトがそれぞれ出せなくなるよう調整しました。
また攻撃シフト、防御シフトを通常技からキャンセル可能にしました。

- ▼「それ以上オラに近づくんじゃあないどっ！」の挙動を以下のように調整しました。

- ・ガードポイントの最大持続時間をL版：50F、M版100F、H版150F⇒60Fに調整しました。
- ・L版ヒット時の挙動をH版と同等のふっ飛ばしに変更しました。
- ・M版の攻撃ヒット回数・ダメージをそれぞれ15HITで60ダメージに変更しました。
- ・H版の攻撃ヒット回数・ダメージを2HITで40ダメージに変更しました(地上でも2ヒットします)。

- ▼「身にしてみてもわからしてやるとっ！」で軸移動サーチを行うように調整しました。
L版⇒M版⇒H版の順にサーチ度合いが強くなります。

第5部 ジョルノ・ジョバァーナ**レクイエム中の技性能を調整し、ガードを揺さぶる手段を増やしました。**

- ▼「無駄なんだ」で当身成功した時に、大きく壁に吹き飛ばすよう調整しました。
- ▼「自分の「部品」を作ったッ！」での回復を、徐々に100回復させるよう調整しました。
- ▼「WRYYYYYYYYYYY」の追加入力を、ヒット時以外出せないように調整しました。
- ▼レクイエムへ進化後に「あんたは果たして滅びずにいられるのかな？」のボイスを追加しました。
- ▼「滅びずにいられるのかな？」の挙動について以下のように調整しました。
 - ・攻撃判定発生までを25F⇒5Fに、技全体の挙動フレームが40F⇒20Fになるように調整しました。
 - ・サソリの飛行速度を2倍にし、飛距離も2倍となるように調整しました。
 - ・攻撃判定範囲を2倍に拡大しました。
 - ・軸移動ホーミングを追加しました。
- ▼HHA後の硬直時間を調整し、技ヒット後にダッシュ～立ちしなどの追撃を行った際に相手のガードが間に合うよう調整しました。

第5部 ブローノ・ブチャラティ**ジッパーを活用した行動を上方調整し、連続技や連携を強化しました。**

- ▼本体モード時立ちMの攻撃属性を「上段判定」⇒「下段判定」に調整しました。
- ▼「閉じるジッパーッ！！」の挙動を以下のように調整しました。
 - 【共通】
 - ・L版・M版の移動速度を増加しました。
 - ・L版・M版の移動距離を変更し、ボタンによって距離を調節できるよう調整しました。
 - ・ジッパー移動中は「距離をおいてからきさまを始末させてもらおう」でキャンセル可能にしました。
 - ・ジッパー移動中に壁に接触しても技を終了させないよう調整しました。
 - 【前移動のみ】
 - ・L版の9～12Fの間は、相手キャラとの接触判定を消滅させるよう調整しました。
 - ・H版の13F目以降から通常投げでキャンセル可能にしました。
- ▼「こいつを倒せばいいんだなッ！」を以下のように調整しました。
 - ・コマンドを「閉じるジッパーッ！！」中に攻撃ボタン（→入力を削除）に調整しました。
 - ・ヒット時のふき飛び量を大きくした上で、ヒット後の挙動を壁バウンドに調整しました。
- ▼「『天』がチョッピリだけ許してくれた偶然の運命」で復活した瞬間に、対戦相手側のアクションをニュートラルに戻すよう調整しました。
- ▼「開けジッパーッ！」を以下のように調整しました。
 - ・ヒット時の挙動を「転倒ダウン」⇒「きりもみやられ」に調整しました。
 - ・ダメージを40⇒30に調整しました。
- ▼「『天』がチョッピリだけ許してくれた偶然の運命」を以下のように調整しました。
 - ・「一本取られると勝敗が決定するラウンド、かつ1ゲージ持った状態で倒されたときのみ発動」に発動条件を調整しました。（発動時に1ゲージ消費します）
- ▼「距離をおいてからきさまを始末させてもらおう」⇒↓H追加入力時の硬直時間を20F⇒16Fに調整しました。

第5部 グイード・ミスタ**弾丸補充アクションの性能を調整し、弾数に応じて戦略の変化を楽しめるよう調整しました。**

- ▼「質問すんのはこのオレだ」を以下のように調整しました。
 - L版：プツンキャンセル不可にしました。
 - M版：移動量を長くし、ヒット時は高く浮くように調整しました。
 - H版：攻撃判定発生を10F⇒15Fにした上で、攻撃属性を「上段判定」⇒「中段判定」に調整しました。
- ▼「ブチ込んでやるぜッ！」を以下のように調整しました。
 - ・ダウン追い打ち属性を追加し、L・M・H版の地上・空中版のいずれでもダウン攻撃可能に調整しました。
 - ・1発当たりのダメージを15⇒10に調整しました。
 - ・HHゲージ増加量を3⇒2に減少しました。
- ▼強化版「ブチ込んでやるぜッ！」を使用してから弾が着弾するまでの間にスタイルボタンを入力した際に、その弾に込められている全てのピストルズが弾の周囲に配置されるように調整しました。
- ▼「クイックリロード」の技挙動の総フレームを15F⇒13Fに短縮した上で、HHゲージを50%消費するよう調整しました。
- ▼「リロード」の速度をVer. 1.03時の2倍に高速化しました。
- ▼通常投げの硬直時間をキャンセルして「配置につけッ！」を使用可能にしました。
- ▼立ちHの前進距離をVer. 1.03時の1.5倍に延長しました。
- ▼HHA発動時に弾丸を回復する量を全弾⇒1弾に調整しました。
- ▼HHAの最大ダメージを180⇒160に調整した上で、ヒット時の挙動を「きりもみやられ」⇒「ダウン回避可能なふっ飛ばし」に調整しました。
- ▼「パスパスパス！」の一発当たりのダメージを18⇒25に調整の上で、HHゲージ増加量を4⇒6に調整しました。

第5部 ナランチャ・ギルガ**遠距離戦と接近戦のバランスを調整した上でHHAを当てる機会を増やしました。**

▼HHAにダウン追い打ち属性を追加しました。
またこれに合わせて硬直時間を30F増加しました。

▼「撃てねえーんなら撃てねえーでよオオオオオ」のダメージを51⇒80に調整の上で、技後の挙動をほぼ真上に吹っ飛ぶ「ダウン回避可能なふっ飛ばし」に調整しました。

▼本体モード時、ジャンプ後16FからジャンプHを出来ないよう調整しました。
これによって着地寸前でジャンプHはだせません。

▼「ふっ飛ばし」の挙動を以下のように調整しました。

- ・技挙動の総フレームを42F⇒37Fへ短縮しました。
- ・エアロスミス速度をVer. 1.03時の1.2倍にしました。
- ・弾の発射タイミングを17F⇒15Fに調整しました。
- ・爆炎の攻撃判定持続時間を10F⇒20Fに延長しました。
- ・爆弾のヒット時の挙動を上方向への吹き飛びに調整しました。
- ・プッツンキャンセルのタイミングを爆撃の発射タイミングに合わせてました。

▼「ハチの巣だッ」の硬直時間を以下のように調整しました。

L版：26F⇒36F
M版：26F⇒36F
H版：28F⇒38F

▼通常投げ（方向キー後ろ）の吹き飛ばし距離を増加させました。

▼本体モード時ジャンプH、スタンドモード時立ちL、しゃがみL、立ちM、しゃがみMの機銃攻撃は、ナランチャが攻撃を受けると消滅するよう調整しました。

第5部 ディアボロ**コマンド技、GHAを中心に技の性能を調整し、より多彩な行動で相手を惑わすことが可能になりました。**

▼本体モード時ジャンプMの攻撃判定範囲を前・下方向に拡大しました。

▼本体モード時ジャンプHを空中ヒットさせた時の挙動を下方向に吹き飛ばす「ダウン回避可能なふっ飛ばし」に調整しました。
またダメージを39⇒50に調整しました。

▼「時は再び刻み始める！」の挙動を以下のように調整しました。

- ・最大タメ時の攻撃判定持続時間を2F⇒4Fにしました。
- ・最大タメ時のみプッツンキャンセル可能にしました。

▼本体モード時の下記の通常技・コマンド技についてダメージを調整しました。

「とどめだアーーッ」H版：40
「時は再び刻み始める！」M版：50
「時は再び刻み始める！」H版：50
しゃがみM：20

▼「エピタフ（墓碑銘）」中の前ステップを地上技（※）でキャンセルできるタイミングを7F⇒3Fに調整しました。
（※）地上技とは、通常技、特殊技、コマンド技、GHAを指します。
また持続時間を5⇒6カウントに調整しました。

▼「とどめだアーーッ」H版にダウン追い打ち属性を追加しました。

▼「『キング・クリムゾン』！」掴み動作発動から4F目まで全身無敵時間を追加しました。

第5部 パンナコッタ・フーゴ**スタンドモードの通常技性能を調整し、連続技の射程距離を延長しました。**

▼本体モード時立ちHの攻撃判定範囲を下方向に拡大しました。

▼スタンドモード時しゃがみMヒット時の挙動を「通常やられ」⇒「転倒ダウン」に調整しました。

▼スタンドモード時しゃがみHヒット時の挙動を「転倒ダウン」⇒「強やられ」に調整しました。

▼ディストーション時「仲間だろうと敵だろうとおかまいなし！」H版の下段部分の攻撃判定範囲を若干延長しました。

▼「つかんだ！」ヒット後の挙動を「ダウン回避可能なふっ飛ばし」⇒「ダウン回避不可のふっ飛ばし」に調整しました。

第6部 エンリコ・プッチ**14の言葉の性能を調整し、C-MOONになりやすくなりました。**

▼メイド・イン・ヘブンモード中のタイムカウント経過を通常時の3倍速になるように調整しました。

▼「14の言葉」の硬直中をガード可能にしました。

▼プッチがDISCを落とす条件を以下のように調整しました。

調整前) DISC所持状態でプッチがダウンする。

調整後) DISC所持状態で地上・空中に関わらず何らかのダメージモーションを取る。

▼「モラッタゾッ！」の攻撃属性を「打撃投げ」⇒「コマンド投げ」に調整しました。

▼地上に落ちたDISCのエフェクトを拡大し、落ちている箇所を分かりやすくしました。

▼「くたばれっ！」の最終段ヒット時の挙動を「通常やられ」⇒「ヒザ崩れダウン」に調整しました。

▼「引ッコンデロ！」ヒット時の挙動を「ふっ飛ばし」⇒「キリモミやられ」に調整しました。

これによってヒット後プツツンキャンセル⇒GHAが確定するようになりました。

▼メイド・イン・ヘブンモード終了時にHHゲージを全消費するよう調整しました。

▼「これでおまえは「両腕」を失ったァアア——ッ」ヒット時の挙動を「通常やられ」⇒「ヒザ崩れダウン」に調整しました。

▼「パンチは必ず1発だけだ」の攻撃判定発生を25F⇒15Fに調整しました。

これにより立ちHから繋がるようになります。

▼「わたしの肉体が『基本』だ」の当身判定発生を20F⇒3F目に調整しました。

▼メイド・イン・ヘブンモード中で、同じ技を7回ヒットした時点で強制ダウンさせていた特殊処理を削除しました。

▼「『裏返し』に…なったッ！」の効果時間を延長しました。

体力減少速度はVer. 1.03時のままで、トータルで100ダメージ減るよう調整しました。

▼メイド・イン・ヘブンの使用制限を試合中1回にしました。この使用回数は成功時のみカウントされます。

第6部 ナルシソ・アナスイ**コマンド技、GHAを中心に技の性能を調整し、より多彩な行動で相手を惑わすことが可能になりました。**

▼「ひでえ……」の攻撃判定発生までの6F間に全身無敵時間を追加しました。

またこの攻撃ヒット時の挙動を、上方向への吹き飛びに変更した上で、ヒット時にプツツンキャンセル出来るよう調整しました。

▼「地獄へ落ちろッ！」H版を「地面叩きつけダウン」⇒「通常やられ」に調整しました。

▼GHAの攻撃属性を「ガード不能」⇒「上段判定」に変更の上、攻撃判定発生を37F⇒14Fに調整しました。

▼「そして、解き放つ！」をHHゲージ消費無し⇒HHゲージ10%消費に調整しました。

第7部 ジョニィ・ジョースター**本体モードの防御能力を強化し、騎乗しやすいよう調整しました。**

▼「「行ける」ッ！」の挙動をVer. 1.00時に戻しました。

▼「爪の方が回転してる!!」の攻撃判定範囲を前・上方向に拡大した上で、ヒット時の挙動を「ダウン回避可能なふっ飛ばし」⇒「ダウン回避不可のふっ飛ばし」に調整しました。

▼通常投げの硬直時間を前・後ろ投げとも10F短縮しました。

▼「黄金回転の爪弾」の飛び道具レベルをHHAと同レベルにし、コマンド技レベルの飛び道具には一方的に打ち勝つよう調整しました。HHAの飛び道具と相殺し、GHAには一方的に負けるようになります。

▼騎乗モード中はガードゲージが回復しないよう調整しました。

▼騎乗モード中は、コマンド投げも無効に調整しました。

▼「あそこまで行かなくては!!」の攻撃ヒット時に、HHAでのみキャンセル可能になるように調整しました。

▼「上半身はどこだ!？」の挙動を以下のように調整しました。

- ・体を穴に入れるまでの速度をVer. 1.03時の2倍にしました。
- ・全身無敵設定を、発動後5F目から移動完了するまでに調整しました。
- ・終了モーションをVer. 1.03時の2倍に高速化しました。

▼「これはなんなんだ!？」ヒット時の挙動を「通常やられ」⇒「転倒ダウン」に調整しました。

▼『自分の肉体を穴の中に巻き込むッ!』の挙動を以下のように調整しました。

- ・発生速度をVer. 1.03時の1.5倍に調整しました。
- ・ガードゲージ削り量を17×6の102ダメージ⇒25×6の150ダメージに調整しました。
- ・ヒット時の挙動を「通常やられ」⇒「きりもみやられ」に調整しました。

▼本体モード時の通常技中にスタイルボタンを押すことで素早く騎乗する「クイック騎乗」を追加しました。なお、発動時にHHゲージを50%消費します。

▼騎乗モード時立ちLの攻撃属性を「上段属性」⇒「下段判定」に調整しました。

▼「ハーブティー飲む?」使用時にガードゲージを25%回復するよう調整しました。

▼騎乗モード時の通常技全と「「行ける」ッ！」のガードゲージ削り量を、Ver. 1.03時の1.5倍にしました。

▼騎乗モード時のバックステップ開始2F目から5F目まで全身無敵時間を追加しました。

第7部 ジャイロ・ツェペリ**新システム・クイック騎乗オンを設けたことで、連続技のバリエーションが増えました。**

▼「皮膚を硬化させた」からHHA・プツンキャンセルでキャンセル可能にしました。

▼騎乗モード中はガードゲージが回復しないよう調整しました。

▼鉄球を使用したコマンド技を出したあと、ニュートラル状態が出る鉄球キャッチ動作中をガード可能にしました。

▼騎乗モード中は、コマンド投げを無効に調整しました。

▼本体モード時の通常技中にスタイルボタンを押すことで素早く騎乗する「クイック騎乗」を追加しました。なお、発動時にHHゲージを50%消費します。

▼本体モード時しゃがみHのヒット時の挙動を高くふっ飛ばすよう調整しました。

▼「メキシコからの『向かい風』」をHHAでキャンセル可能になるように調整しました。

▼回転ゲージ増加量をVer. 1.03時の1.2倍に調整しました。

▼騎乗モード時のバックステップ距離をVer. 1.03時の70%に減少しました。

▼空中に設置した「スキャン」の挙動を以下のように調整しました。

- ・ヒット数を3ヒット⇒6ヒットに調整
- ・空中ヒットした時のみ、通常やられから上方向に大きくふき飛ばすよう変更
- ・地上ヒット時は多段ヒットの通常やられ

なお、これによる総ダメージ、ガードゲージ削り値、HHゲージ増加量は変化しません。

▼本体モード時の各種コマンド技のHHゲージ増加量をVer. 1.03時の1/3に調整しました(※)。
(※)「ギャルギャルッ!!」・「スキャン」のみ、Ver. 1.03時のものと同じになります。

第7部 ファニー・ヴァレンタイン**一部コマンド技の性能を調整し、「聖なる遺体」を維持しやすいように調整しました。**

▼「正当なる防衛だよ」の挙動を以下のように調整しました。

- ・足元付近に強制立たせ用の攻撃判定を追加し、密着状態でヒットさせた際に相手を強制的に立ち状態にするよう調整しました。この強制立たせ攻撃はダメージ：5、ガードゲージ削り量：1、HHゲージ増加量：1に設定。
- ・密着状態からのイージービートがつながるように攻撃判定範囲を調整しました。

▼「隣の次元へ逃れて隠れなくては……………」をHHゲージを2本消費してダウン時に発動できるよう調整しました。

▼「かなりムカついたぞ」ヒット後の挙動を「ダウン回避可能なふっ飛ばし」⇒「ダウン回避不可のふっ飛ばし」に調整しました。

▼「D4C-ラプトレイン-」時の「どジャアアア〜」の攻撃属性を「上段判定」⇒「中段判定」になるように調整しました。

▼「聖なる遺体」の効果で得られる防御力アップの度合いを調整しました。

- 遺体1つ：防御力アップ効果なし
- 遺体2つ：ダメージ75%⇒90%
- 遺体3つ：ダメージ約38% (37.5%) ⇒約75% (74.7%)

第8部 東方定助**スタンドモードのコマンド技を調整し、防御面を大幅に強化しました。**

▼「くそッ、てめえッ!!! なんなんだあああ———ッ!!!」の発動後から攻撃判定発生までの間に、全身無敵時間を追加しました。

▼「『そこ』から『何か』を奪う」を画面中に2つ以上出せないよう調整しました。

『バオー来訪者』 橋沢育朗**奇襲攻撃、及び連続技のパーツとして重宝するコマンド技の上方調整を行ないました。**

▼「バオー・リスキニハーデン・セイバー・フェノメノン」M版の挙動を以下のように調整しました。

- ・攻撃判定の位置を腕側に移動させた上で範囲を調整、攻撃判定持続時間を1F延長しました。
- ・ヒット時の挙動を「地面叩きつけダウン」⇒「ヒザ崩れダウン」に調整しました。
- ・空中ヒットした時には、「きりもみやられ」で上方向へ吹き飛ばすよう調整しました。
- ・着地硬直時間をVer. 1.03時から8F延長しました。
- ・ヒット後の前進量を抑え、追撃が安定してヒットするよう調整しました。

▼「バオー・ブレイク・ダーク・サンダー・フェノメノン」の攻撃判定発生中は飛び道具無敵となるよう調整しました。