

キャラクター	コマンド	調整内容
吉光	【○○○○】	トリッキーな動きが特徴的なキャラであるため、構えの移行ポイントを増やし、レバー下方向で地雷刃に移行できるようにしました。
	○○○○○○	12フレーム確定反撃の弱い吉光でしたが、起き上がり中段キックに対する反撃がミドルキックのみなのはあまりにヒドイということで、発生を「15F」→「12F」に変更し、2発目のダメージを「12」→「20」にし、ヒット後のフレームを「-2F」→「+5F」に変更しました。
	金打中に ⇨○○	最もダメージの高い空中コンボに使われる技ですが、コンボ後に攻めが継続できないにも関わらずダメージが低かったため、ダメージを「25」→「40」に変更しました。
	○○	相手に密着しているにも関わらず軸によってヒットしないことがあったため、ホーミングアタックに変更しました。
	○○	不利フレームからの逆二択が吉光の特徴であるため、発生を「22F」→「8F」に変更し、展開の早い状況からの当て身技として機能するようにしました。
	⇨○○	リターンが低い上段攻撃にも関わらず確定反撃があったため、カウンターヒット時にスクリューを誘発するようにし、リターンを増加させました。
	⇩○○○○	13フレームの確定反撃後に攻めを継続することができていなかったため、連続ヒットするように変更しました。
	⇩○○○○	上段派生の対の中段として機能していなかったため、連続ガードしないように変更しました。代わりに、連続ヒットはしないようになります。
	⇩○○	二択が弱い代わりにガード不能で相手を揺さぶるというのがコンセプトであるため、攻撃判定をガード不能に変更しました。
	☛○○○○○○○○○○○○	レイジ状態であってもダメージが増加しないダメージ量であったため、ダメージを「8, 7, 7, 5, 5, 5」→「10, 10, 10, 10, 10」に変更しました。
	忍法卍変中に ○○	事実上、卍変は13Fまでの確定反撃を受ける技ですが、カウンターヒットするために必要以上のリスクを背負うことがありました。卍変部分がガードまたはヒットしている場合は、カウンターヒット判定を削除するように変更しました。
	⇨○○	吉光は攻めより守りが強いコンセプトのプレイヤーですが、それでもカウンターヒット時には適切なリターンを得られるべきであるため、カウンターヒット時にダウンするように変更しました。
	⇨○○○○	1発目は吉光の主力技と位置付けており、構え派生も含めて吉光を特徴づける技のため、2発目のガード硬直差を「-17F」→「-14F」に変更し、読み合いを強化しました。
	↑○○	同時押しが多いことが吉光の課題点ですが、無駄な入力ミスが減らして確実に読み合いをできるようにするため、RPでも出せるように変更しました。
	⇨○○	横移動に弱く発生も遅い技である分、二択中段としての有用性を上げるため、ノーマルヒットでダウンするように変更しました。
	⇨○○	吉光の守りのバリエーションを増やすため、レバー上で垂直方向でも出せるようにしました。
	⇨⇨○○○○○○	遠距離からの奇襲攻撃という吉光の特徴を表現している技のため、ダメージを「15, 15, 20」→「25, 25, 25」に変更しました。
	⇨⇨○○	日本古来の文化「ハラキリ」を重んじ、eスポーツを通して世界中にその魅力を届けるため、ダメージを「60」→「175」に変更しました。なお、吉光側の自傷ダメージは「60」のままとなります。
	⇨☆↓⇩○○	リーチが長いというのがこのキャラの特徴であるため、ジャスト入力判定を追加しました。ジャスト入力時のダメージは「22」→「25」、ガード硬直差は「-17F」→「-10F」となります。
	⇨☆↓⇩○○	吉光は横移動に強い技が少ないため、ホーミングアタックに変更し、ジャスト入力判定を追加しました。ジャスト入力時のダメージは「20」→「23」、ガード硬直差は「-13F」→「-6F」となります。
	立ち途中に ○○○○	他のキャラクターに比べて立ち途中の確定反撃が弱く釣り合いがとれていなかったため、発生を「14F」→「13F」に変更しました。
	立ち途中に ○○	リターンが低い上にヒット時に攻めを継続させることが難しかったため、ダメージを「14」→「18」、ヒット時の硬直差を「+5F」→「+8F」に変更しました。
	横移動中に ○○	横移動からしか出せないにも関わらず通常の浮かし技と同程度の性能だったため、ガード時の硬直差を「-13F」→「-9F」に変更しました。
(相手ダウン中) ↑○○	発生が遅くダウン攻撃として機能していなかったため、発生を「27F」→「17F」に変更しました。	
○○	無刀ノ極は構えモーションの隙が大きく、しかしプレイヤーのスタイルを宣言するものであるため、ラウンド開始前に操作可能にしました。	
相手に接近して ↓⇨⇨⇨○○	投げ抜けの読み合いを奥深くするため、LP+RPで投げ抜け可能としました。投げ抜けをした場合は吉光が「26」回復し、相手に「35」ダメージを与えます。	