

共通項目 ※一部の名前調整内容のみを記載しております。

項目	変更点
<b>インフィニットプラスト</b>	【共通】攻撃判定を拡大しました。 【共通】ジャンプガード中の相手に対して、通常ガードになるように変更しました。 【通常発動/ダメージ発動】衝撃波ヒット後に、動作終了まで無敵になるように変更しました。 【キャンセル発動】ダメージ補正を付与しました。 【キャンセル発動】キャンセルしない際のインフィニットプラスト不能時間を、インフィニット発動中(音響変化時)のみに変更しました。 【キャンセル発動】地上で発動した際、キャラクターごとに異なっていた発動を統一しました。 【ダメージ発動】一部状況で発動できない不具合を修正しました。
<b>パニシングガード</b>	空中パニシングガードの発動後、必殺技でキャンセルできないように変更しました。 空中パニシングガードで発動したダメージは、通常発動と同じように音響変化が発生するように変更しました。 パニシングガードの解除後、投げ投げできないように変更しました。 前方面壁、小ジャンプ中の攻撃可能になるタイミングで、パートナーブリッツが発動しない不具合を修正しました。 空中発動時の投げ投げが正しく無敵になるように変更しました。
<b>エスケープアクション</b>	地上向け反りの発動を要しました。
<b>カウンター</b>	発動時にガードを必要としないように変更しました。
<b>ヴァリアブルラッシュ</b>	発動時にガードを必要としないように変更しました。 必殺技でガードを必要としないように変更しました。 全キャラクターの攻撃判定がジャンプガードを要し、調整を行いました。
<b>パワーダメージ回復/パートナーブリッツ</b>	一部キャラクターのロック技のふっぴり後に、飛び道具およびパートナーブリッツの攻撃がヒットするように調整しました。 足音が後、地上向け反り後、ガード解除後の飛び道具無敵時間が長くなりました。 その他一部エフェクト、動作について調整および不具合修正を行いました。

**アイン**

項目	変更点
<b>立ちE</b>	受身不能時間が短くなりました。
<b>立ちE/立ちE</b>	連続技中に同じ技を使用した際の復帰補正が重くなりました。
<b>VsE スコアセキ</b>	【A版】B版復帰時のやられ判定を拡大しました。 【A版】攻撃力が減少しました。 【B版】ダメージ補正が軽くなりました。
<b>クリスリーブ</b>	パートナーブリッツ、インフィニットプラストでキャンセルできるタイミングを調整しました。
<b>コルトバロン</b>	復帰補正が重くなりました。
<b>射撃からの発動</b>	初期の攻撃力が増加しました。
<b>ヴァリアブルラッシュ</b>	出始めの攻撃判定を拡大しました。

**モーブ**

項目	変更点
<b>立ちE</b>	しゃがみからのクイックコンボで、下方面への入りが入っていない場合ないように変更しました。
<b>スレックハンマー</b>	【C版】ガード後発動時間が長くなりました。
<b>ザッド・ロウリング</b>	初期のダメージ補正が重くなりました。
<b>アクロス・ザ・ナイト/ア・ナイト/ザ・ナイト</b>	初期ダメージ補正を付与しました。 深遠時のキャンセルできるタイミングを調整しました。 発動した瞬間に地上で投げられないように調整しました。
<b>コンボ・スレックハンマー</b>	ヒット後、動作終了まで無敵になりました。
<b>アビス・オブ・ナイト</b>	連続技でダメージを溜められるダメージ補正を軽減するように変更しました。

**ルイリー**

項目	変更点
<b>しゃがみE</b>	ガード後発動時間が短くなりました。
<b>嵐山流</b>	【C版】全体動作時間が短くなり、ガード後発動時間が長くなりました。
<b>飛脚流</b>	【D版】ダメージ補正が重くなりました。
<b>ヴァリアブルラッシュ</b>	攻撃継続部分がヒットした際のふっぴりを変更し、復帰時間が短くなりました。また、ダメージ補正を調整しました。

**アル・アジフ**

項目	変更点
<b>しゃがみA</b>	攻撃発生が早く、発動ダメージ補正が重くなりました。
<b>立ちE/立ちE</b>	攻撃発生が早く、発動ダメージ補正を付与しました。 しゃがみEへのクイックコンボが通称されました。
<b>立ちE</b>	やられ判定を縮小しました。
<b>しゃがみE</b>	やられ判定を縮小し、攻撃判定を拡大しました。
<b>クワックアイタワ</b>	やられ判定を縮小しました。
<b>アラクナナナ</b>	【B版】飛び道具発生が早く、復帰時間が短くなりました。 連続技中に同じ技を使用した際の復帰補正が重くなりました。 【A版】復帰補正が短くなりました。
<b>ニトクリスの機</b>	【B版】攻撃発生が早く、ダメージ補正が重くなりました。
<b>バルザイの新月</b>	【B版】しゃがみからの相手ダメージ補正が重くなりました。 【地上版】飛び道具発生が早く、攻撃判定を拡大しました。
<b>ヴァリアブルラッシュ</b>	【空中版】受身不能時間が長くなりました。 攻撃発生が早く、ダメージ補正が重くなりました。

**沙耶**

項目	変更点
<b>立ちE</b>	受身不能時間が長くなり、発動ダメージ補正を付与しました。
<b>立ちE</b>	初期の攻撃判定を拡大し、ヒット時強制立ち上げになりました。
<b>しゃがみE</b>	攻撃発生が早く、ダメージ補正が重くなりました。
<b>しゃがみE</b>	連続技のふっぴりが短くなりました。
<b>しゃがみE</b>	相手のパートナーを攻撃しました。 ダメージ補正が軽減されました。
<b>ジャンプE</b>	2段階の攻撃判定を拡大しました。
<b>ジャンプE</b>	攻撃発生が早く、ダメージ補正を付与しました。
<b>ジャンプE</b>	出始めの攻撃判定を上方向に拡大しました。
<b>ジャンプE</b>	やられ判定を縮小しました。
<b>両腕をさむ再機</b>	攻撃発生が早く、復帰時間が短くなりました。 地上版の飛び道具の移動速度を調整しました。
<b>両腕をさむ再機</b>	【E版】4版は投げ判定を調整しました。 復帰時間が短くなりました。初期は両腕をさむ再機を統一しました。 復帰後の振り向きに関する挙動を統一しました。
<b>両腕をさむ再機</b>	投げ判定の発生が早く、連続技時間が長くなりました。
<b>両腕をさむ再機</b>	連続技中の相手に同じ技がヒットした際のダメージ補正を調整しました。
<b>両腕をさむ再機</b>	ロックヒット後に、高く跳ねるように調整しました。
<b>ヴァリアブルラッシュ</b>	連続技中にヒットした際のダメージ補正が軽減されました。
<b>沙耶の機</b>	攻撃継続時間が長くなりました。

**イグニス**

項目	変更点
<b>2階ジャンプ/空中ダッシュ</b>	ジャンプ下降時に発動できる高さが高くなりました。
<b>立ちE</b>	ふっぴりが短くなりました。
<b>ジャンプE</b>	発動ダメージ補正が重くなりました。
<b>立ちE</b>	ふっぴりを要し、受身不能時間が長くなりました。
<b>ジャンプE</b>	攻撃力が減少しました。
<b>機動・発動</b>	空中、ガード時の復帰時間が長くなりました。 空中満タテ、カウンターヒット時のふっぴりが重要となり、受身不能時間が長くなりました。
<b>機動・発動</b>	連続技中に同じ技を使用した際の復帰補正が重くなりました。
<b>機動・発動</b>	空中発動時の本体の移動速度を調整しました。
<b>機動・発動</b>	飛び道具の軌道と攻撃判定を調整し、ヒットしやすくなりました。
<b>機動・発動</b>	受身不能時間が長くなりました。
<b>機動・発動</b>	切りがなかった際にヒットした際の攻撃力が増加しました。
<b>機動・発動</b>	【空中版】発動時の本体の移動速度を調整しました。
<b>機動・発動</b>	【空中版】飛び道具発生が早く、復帰時間が短くなりました。
<b>機動・発動</b>	一部状況でのヒット、イグニスで連続技動作に移行していないことがある不具合を修正しました。
<b>ヴァリアブルラッシュ</b>	分格ルートを追加しました。 分格ルートと連打ルートの攻撃力が増加しました。 分格ルートの復帰時間が長くなり、ふっぴりが高くなりました。

**アンナ**

項目	変更点
<b>立ちE</b>	ヒット後発動、受身不能時間が長くなりました。
<b>立ちE/立ちE</b>	ヒット時に各種キャンセルできるタイミングが長くなりました。
<b>立ちE</b>	攻撃判定を前方に拡大しました。
<b>ジャンプE</b>	相手にパニシングガードを刺された際、パニシングガードで返せるようになりました。
<b>ジャンプE</b>	【A版】飛び道具発生が早く、ダメージ補正が重くなりました。
<b>ジャンプE</b>	初期に連続技中にヒットした際のダメージ補正が重くなりました。
<b>ジャンプE</b>	飛び道具の軌道と攻撃判定を調整し、ヒットしやすくなりました。
<b>ジャンプE</b>	初期の攻撃判定を拡大しました。
<b>ヴァリアブルラッシュ</b>	飛び道具の軌道と攻撃判定を調整し、ヒットしやすくなりました。 連続技中にヒットした際のダメージ補正が軽減されました。

**三世村正**

項目	変更点
<b>小ジャンプ</b>	攻撃可能になるタイミングが早くなりました。
<b>立ちE</b>	攻撃判定を拡大しました。
<b>立ちE</b>	受身不能時間が長くなりました。
<b>しゃがみA</b>	しゃがみEでダメージを受けるとダメージ補正が重くなりました。
<b>しゃがみA</b>	キャンセル受身時間を延長しました。
<b>ジャンプE</b>	発動ダメージ補正が軽減されました。
<b>ジャンプE</b>	攻撃発生が早く、復帰時間が短くなりました。
<b>ジャンプE</b>	深遠時間が短くなりました。
<b>ジャンプE</b>	内側の攻撃判定を縮小し、攻撃継続時間が長くなりました。
<b>機動・発動</b>	復帰補正を調整し、連続技中に同じ技を使用した際に重くなるように調整しました。
<b>機動・発動</b>	初期の攻撃判定を拡大しました。
<b>機動・発動</b>	【空中版】空中(中)版の瞬間をハイジャンプでキャンセル出来る不具合を修正しました。
<b>機動・発動</b>	復帰補正が短くなりました。
<b>機動・発動</b>	必殺技(必殺技)およびマフンが成立発生が高くなるように調整しました。
<b>機動・発動</b>	受身不能時間が長くなり、復帰補正およびダメージ補正が軽減されました。
<b>機動・発動</b>	回復量が減少しました。

**セイバー**

項目	変更点
<b>地上ダッシュ</b>	動作開始時の速度が上昇しました。
<b>地上投げ</b>	投げ間合いを拡大しました。
<b>地上投げ/空中投げ</b>	パートナーブリッツ、インフィニットプラストでキャンセルできるタイミングを調整しました。
<b>ヘルムクランツ</b>	【B版】復帰時間が短くなりました。
<b>敵を倒した際の機</b>	相手の本体攻撃発生が成立しないように変更しました。 ダメージに関する各種パラメータを調整しました。

**愛原 奈都美**

項目	変更点
暴弾止は荷重が軽くない	暴動後の回復時間をキャンセル時と分別し、通常時は短くなりました。

**アンリ**

項目	変更点
バレットストーム	連続中にヒットした際のダメージ補正が軽くなり、暴動ダメージ補正が重くなりました。 復帰補正が軽くなりました。

**石鳥 成蔵**

項目	変更点
響鉄大鎧+一巻繰玉砕	暴動後の回復停止時間が短くなりました。 暴動ダメージ補正が重くなりました。

**ドラゴン**

項目	変更点
Dドラゴンプレス	飛び道具相殺判定を付与しました。 暴動後の回復時間をキャンセル時と分別し、全体的に短くなりました。

**アナザーブラッド**

項目	変更点
龍皇の血を符集(狂)つ、畏尊	暴動後の回復時間をキャンセル時と分別し、通常時は短くなりました。

**スピカ**

項目	変更点
スターライク	ダメージに関する各種パラメータを調整しました。 暴動後の回復時間をキャンセル時と分別し、通常時は短くなりました。

**沙紅羅**

項目	変更点
破魂上等	暴動後の回復停止時間が短くなりました。

**キャロル**

項目	変更点
悪魔のヴォイド	暴動後の回復時間をキャンセル時と分別し、通常時は短くなりました。

**曾根 美雪**

項目	変更点
パーフェクトスイング	通常暴動時の本体の硬直時間が短くなりました。 暴動後の回復停止時間が短くなり、回復時間が長くなりました。 ダメージ補正が軽くなりました。 攻撃判定を拡大しました。

**向日 アオイ**

項目	変更点
セカイカイヘン	ラウンド開始時の回復時間、暴動後の回復時間が早くなりました。

**アルシア**

項目	変更点
大鏡の刃	ダメージに関する各種パラメータを調整しました。 暴動後の回復時間をキャンセル時と分別し、通常時は短くなりました。 復帰補正が重くなりました。

**美輪木 夜石**

項目	変更点
羅刹	ラウンド開始時の回復時間が早くなりました。 暴動後の回復時間をキャンセル時と分別し、全体的に短くなりました。

**常守 朱**

項目	変更点
D3ネーター	ラウンド開始時の回復時間が短くなりました。 暴動後の回復時間をキャンセル時と分別し、通常時は短くなりました。

**エイミー**

項目	変更点
ズッパシジャー	攻撃ヒット時に復帰補正の回復効果を付与しました。

**寄車 むげん**

項目	変更点
ヨグ=ゾースの拳	相手の飛び道具当て身が成立するようになりました。 攻撃力が減少し、暴動ダメージ補正が軽くなりました。