

キャラクター	技・カテゴリ	調整内容	調整方針
システム	TSゲージ	やられ時間に応じてTSゲージの速度が低下するように変更しました。併せて通常時のTSゲージの速度を僅かに増加させました。	GRDゲージを増やすための立ち回りの読み合いを面白くするために変更しました。 以前は拘束時間の長い連続技を狙うことでほぼヴォーパルを取れていたため、GRDゲージを増やすための立ち回りやシールド、コンセントレーションといったシステムを使うメリットが薄くなっていました。そのため、結果的に遊び幅が少なくなっていると感じたため調整しました。
	GRDゲージ	やられ時間に応じてGRDゲージが増加するように変更しました。最大で2ブロック分増加します。	
	ヴェールオフ・EX必殺技	連続技中に各種ヴェールオフ、もしくは2回以上のEX技の発動で、EX必殺技やインフィニットワースをヒットさせた時に確定で与えるダメージが低下するように変更しました。	最大ダメージ連続技の威力を少し低下させて、読み合いの回数を増やす調整をしました。 クロスキャストヴェールオフはA+B+Cの簡単操作でインフィニットワースが出せるなど、初心者でも大ダメージを狙える爽快なシステムであり、通常連続技でEX必殺技やヴェールオフ空振りを組み込みにくいキャラクターとのダメージ格差を減らす役割があります。しかし地上発動のみのインフィニットワースと比較して発動条件がゆるく、大ダメージ連続技ではない通常連続技の最後に発動することで最大ダメージを狙うことが可能でした。そのため連続技の威力が高くなっただけでなく、使い分けの概念が薄くなり、連続技での拘束時間も増加したことで読み合いの回数が減少していたため、発動条件によって性能が変化するように調整しました。
	クロスキャストヴェールオフ	自分の体力が瀕死では無い場合は、EX必殺技でのクロスキャストヴェールオフゲージの減少量が増加するように変更しました。	
		クロスキャストヴェールオフ発動時の衝撃波の攻撃判定を上方向に拡大しました。	
	ヴェールオフ・ガードスラスト	ヒットした場合は行動終了まで無敵状態が続くようになりました。	ヴェールオフやガードスラストによって相手の攻めを切り返すことに成功しても、飛び道具などにダメージを受けてしまうケースが多かったため修正しました。
	ガードスラスト	非ヴォーパル時のGRDブレイク時間をGRDゲージの残量に応じて短くするようにしました。	攻めのテクニックが進化してきたため、切り返しを少し強化することで攻防のバランスが取れるように調整しました。 GRDゲージの残量に応じてGRDブレイクの時間を変化させることで、ガードやシールドの重要性をより高めました。
		ヴォーパル時の攻撃判定の発生を3F早く変更しました。	
EXSゲージ100%と200%の時のGRDブレイク時間を200%時のもので統一しました。			
バックステップ	相手がやられ中の時は、GRDゲージが減少しないように変更しました。	立ち回り中のネガティブ要素としてGRDゲージを減少させていたもので、連続技中などは除外するように変更しました。	
ハイド	立ちA	発生を1F早く変更しました。	地上の牽制を強化することで、立ち回りと横押しが強いキャラクターに調整しました。 通常技の使い分けがより大きく出るように細かく特性を追加しました。
	立ちB	先行する喰らい判定を縮小し、硬直の喰らい判定も縮小しました。	
	しゃがみB	攻撃判定の持続を2F増加し、喰らい判定を縮小しました。	
	ジャンプB	攻撃判定を後ろに拡大し、めくりで当たるようにしました。	
	ダッシュC	キャンセル猶予を2F増加しました。	
	3+C	発生前の上方向の喰らい判定を縮小しました。	
	円環ノ凶渦	先行する喰らい判定を縮小しました。 A版の弾速を僅かに低下させました。	
	地ヲ穿ツ影	先行する喰らい判定を縮小しました。	
	紅纏イシ闇ノ翼	攻撃判定を前に拡大しました。	
リンネ	ダメージ中の喰らい判定	一部のダメージパターンのみ上方向に喰らい判定を拡大しました。	使いにくかった技を強化し、遊び幅が増加するように調整しました。 行動を読み切った場合にはしっかり対空で落とせるように対空面を強化しました。
	ジャンプC	足元の喰らい判定を縮小しました。上方向の判定を強化しました。	
	立ちC>C	ダメージ補正を緩和しました。	
	ダッシュ中に6+A+B	飛び道具無敵時間を4F増加しました。	
	躲閃>天楔 (フォースファンクション派生)	発生までジャンプ攻撃無敵が続くように変更しました。	
	霧靱>C派生	密着で空中の相手にヒットした場合に裏周りする減少を緩和しました。	
	連月輪(EX版月輪)	ヒット時に最終段まであたりやすく調整しました。	
	飛燕翔(EX版飛燕)	飛び道具無敵時間を4F増加しました。	

フレンシュタイン	ジャンプ中の喰らい判定	下方向の喰らい判定を縮小しました。	パワフルで爽快感のある立ち回りと、コマンド投げのプレッシャーが高まるような調整をしました。 喰らい判定を縮小させるなどして、逃げる相手へ近づくための選択肢を増加させて、立ち回りのバリエーションを増やしました。		
	4+B	先行する喰らい判定を縮小しました。			
	6+C	先行する喰らい判定を縮小しました。			
	3+C	ジャンプ攻撃無敵を追加しました。			
	ジャンプ6+C	先行する喰らい判定を縮小しました。			
	ダッシュC	先行する喰らい判定を縮小しました。			
	アイゼンネーゲル	A版の発生を1F早く変更しました。			
	フェアデルーベン	衝撃波部分の攻撃判定を少し後ろ方向に拡大しました。			
	ドレーエン ドルヒボーレン	2回転入力時の着地硬直を減少させました。 A版とB版のヒット時は地上受け身を不可に変更しました。 B版のヒット時はクロスキャストヴェールオフへのキャンセルを可能にしました。			
	ヴィルベルヴィント	A版とB版の先行する喰らい判定を縮小しました。			
カーマイン	しゃがみA	硬直を1F短く変更しました。	使いにくかった技を強化し、遊び幅が増加するように調整しました。 画面中央での立ち回りの自由度が増すように、硬直や判定を強化しました。		
	立ちC	先行する喰らい判定を縮小しました。			
	3+C	インクリースをしなかった時のジャンプ攻撃無敵を1F早く変更しました。			
	ダッシュB	ダメージ補正を緩和し、攻撃判定強化と持続を1F増加、ジャンプ攻撃無敵を追加しました。			
	まわれエ!	空中EX版の飛び道具を飛ばす方向を変更し、より斜め下方向へ飛ばすように調整しました。			
	ブチ抜け!	A版とB版の二段目の根本の攻撃判定を拡大し、発生を早く、相手より奥に出過ぎないようにしました。 A版とB版の硬直を3F短く変更しました。			
	突き上げろ!	EX版のヒット時はロック中の相手座標にキャラ差が発生ないように調整しました。			
	起き上がり	トレーニングモード時に一瞬しゃがみ状態に移行できないのを修正しました。			
	オリエ	ダッシュ		ダッシュ入力後停止できるようになるまでの時間を増加しました。	地上の横押しを強化して、攻めのプレッシャーが高まるような調整をしました。 タナトスとの連携が強くなるようにして、一気に押し切るプレイができるようにしました。
		3+B		根本上方向の攻撃判定を拡大しました。	
3+C		足元無敵を2F早く変更しました。			
ジャンプC		下方向の攻撃判定を拡大しました。			
投げ		投げヒット時の地上受身を不可に変更しました。			
ディバインスラスト		A版のヒット時のキャンセル猶予フレームを9F増加させました。 B版の硬直を1F短く変更しました。			
行きなさい		コマンドオーダー以外の行動に移った場合は、タナトスによるヒットストップの影響を受けないように変更しました。 B版のカウンターヒット時にダウンするように変更しました。 B版のタナトスの発生を1F早く変更、オリエの硬直1F短く変更しました。			
シックアンドファースト (214AorB>4+A)		タナトスの発生を1F早く変更、オリエの硬直1F短く変更しました。			
セイクリッドアロー		B版はヒット時キャンセル可能に変更しました。			
シーリングホプロン		EX版は攻撃が出たタイミング以降は被のけぞりでタナトスが消滅しないように変更しました。			
ルミナスエンブレイス		ヒット時に強制的に画面中央へ戻る仕様を削除し、ヒット前の位置を継続するように変更しました。			

ゴルドー	ジャンプC/ICジャンプC	下方向の喰らい判定を縮小しました。	立ち回りの主軸となるリーチの長い牽制を強化して、得意な間合いを明確にする調整をしました。 クロスキャストヴェールオフとの相性が悪い技を調整し、連続技のバリエーションが増加するようにしました。
	モータルスライド	先行する喰らい判定を縮小しました。 EX版は引き寄せ部分のヒット時にチェインシフトを可能にしました。クロスキャストヴェールオフ中はインフィニットワースへのキャンセルを可能にしました。	
	シェイドハーベスト (236AorB>6+AorBorC)	先端の攻撃判定を上へ拡大しました。	
	いただきだ	B版はクロスキャストヴェールオフへのキャンセルを可能にしました。	
	グリムリーパー	A版とB版の先行する喰らい判定を縮小しました。 A版とB版は一段目ヒット時にチェインシフトやクロスキャストヴェールオフでキャンセルできるようにしました。	
	エイムオーペニング	B版の上昇中のキャンセルできる猶予時間を増加し、受け身不能時間を増加しました。レバー上要素で少し高く飛べる要素を追加しました。 EX版の打撃無敵を7F増加しました。	
	空中モータルスライド	EX版の受け身不能時間を増加しました。	
メルカヴァ	ジャンプ	他キャラクターと同様にのぼりジャンプ攻撃の入力緩和処理を追加しました。	レバガチャの難易度を低下させて使いやすくしました。 喰らい判定の先行を減らすことで、よりリーチの長さを活かして戦えるように調整しました。
	4+B	ジャンプ攻撃無敵を2F早く変更しました。	
	ジャンプC	先行する下方向の喰らい判定を縮小しました。	
	投げ	レバガチャでのヒット数増加の難易度を低下させ、少しだけやりやすく変更しました。	
	『我、攪拌する』 (フォースファンクション)	レバガチャでのヒット数増加の難易度を低下させ、少しだけやりやすく変更しました。	
	『我、捕獲して喰らう』	先行する喰らい判定を縮小しました。	
	『我、執拗に纏わり付く』	ヴォーパル時は、被ガードで設置物が消滅しないように変更しました。	
パティスタ	タメコマンド入力全般	一度のタメ分割を4回までに制限を設定しました。	使いにくかった技を強化し、遊び幅が増加するように調整しました。 過度なタメ分割による暴発やコマンド入力の不具合を修正し、操作感を向上させました。
	アルマベルム (フォースファンクション)	スマートステアで出した場合はAボタンをホールドするとインクリースできるように変更しました。	
	シデウスフラグメンツム	屈設置はレバーが下要素に入っている場合にのみ発動するよう変更しました。	
	空中ミコルセオ	A版の飛び道具の発生を3F早く、発射後の落下までの硬直を15F短く変更しました。	
	空中ルクスフォーティス (空中EX版ミコルセオ)	発射後の落下までの硬直を12F短く変更しました。	
セト	空中22>6+AorBorC	相手が画面端の時に、1Pと2Pで出現位置の挙動が異なっていたのを統一しました。	よりスピード感のある連携が組めるように、縫縛のセグメントの性能を変えることができるようにしました。 1Pと2Pでの性能差を減らし、連続技や連携の操作感を向上させました。
	淵侵のジオメトリー (フォースファンクション)	硬直を3F短く変更しました。インクリースに対応させ、縫縛のセグメントの性能が変化するようにしました。	
	罪咎のコンピクト	B版とEX版の投げのヒット時に先行入力緩和処理を追加しました。	
ユズリハ	立ちB	先行する喰らい判定を縮小しました。硬直を5F短く、ディレイキャンセル幅を7F増加しました。	各種牽制技と威気静心之構を強化することで、より自由度の高い立ち回りができるように調整しました。 切り返しの弱さとクロスキャストヴェールオフとの相性の悪さを改善し、使いやすさを向上させました。
	4+B	当身成功時の引き寄せ効果と攻撃判定の大きさをアップし、当たりやすくしました。 当身発生まで1F早く、当身判定持続1F長く、ジャンプ攻撃無敵発生まで1F早く変更しました。当身失敗時の攻撃判定の発生を1F早く変更しました。 通常ヒット時の地上受身を不可に変更しました。	
	双月一刀流抜刀術壱之型: 桐 (6+AorBorC)	「威気静心之構」移行時の硬直を6F短く変更しました。 空中C版の先端の攻撃判定を上方向に拡大しました。	
	双月一刀流抜刀術参之型: 截 (フォースファンクション)	「威気静心之構」以外の時に、双月一刀流抜刀術参之型: 截以外のホールドで攻撃前に「威気静心之構」へ移行できるように変更しました。アイコン点灯までを早く変更しました。	
	双月一刀流抜刀術弐之型: 咲	A版とB版の先行する喰らい判定を縮小しました。 スマートステアを使った場合にA版の派生を出せなくなってしまう等の不具合を修正しました。	
	双月一刀流以下略! 八重一輪	EX版のヒット時はコンボ中のみ追撃可能に変更しました。	
	双月一刀流奥義: 華生	ヒット時に強制的に画面中央へ戻る仕様を削除し、ヒット前の位置を継続するように変更しました。 一段目と二段目の攻撃判定を拡大しました。二段目の空振りが発生しないようにしました。	

ヒルダ	立ちB	攻撃判定を上方向に拡大し、先行する喰らい判定を縮小しました。	使いにくかった技を強化し、遊び幅が増加するように調整しました。 ホールド技の強化や牽制からのダメージを増加させるなど、テクニカルな要素を増加させました。
	立ちB>B	新技を追加しました。	
	ICジャンプC	先行する喰らい判定を縮小しました。	
	フォールンペイン	ホールド時間に応じて落下までのフレームが短縮されるように変更しました。	
	空中EX版スキューア	ヒット効果を腹吹き飛び壁バウンドに変更しました。	
	アンチディスパースイヴ	飛び道具の発生まで8F早く、攻撃判定を拡大しました。 チェンシフトが可能になる時間を飛び道具の発生と同時にできるように早く、空振り時もチェンシフトを可能に変更しました。	
インペイルメント	ヒット時に強制的に画面中央へ戻る仕様を削除し、ヒット前の位置を継続するように変更しました。		
ケイアス	アジ・ダハーカ	コマンド投げや特定の追撃判定によって消されないように変更しました。	地上戦を強化し、アジ・ダハーカとの波状攻撃を行いやすいように調整しました。 ケイアスとアジ・ダハーカそれぞれの使いにくかった技を強化し、遊び幅が増加するように調整しました。
	バックステップ	移動の加速度を早く、移動開始までを3F早く変更しました。	
	立ちA	発生を1F早く変更しました。	
	ジャンプB	攻撃判定を上方向に拡大しました。	
	ジャンプ2+C	受け身不能時間を2F増加しました。	
	ダッシュB	ジャンプ攻撃無敵を1F早く変更しました。	
	立ちB>B	攻撃判定を上方向に拡大しました。	
	スネークア라운드 (フォースファンクション)	移動開始まで2F早く、移動中硬直1F短く、着地硬直1F短く、移動距離はそのままに変更しました。	
	コードリフレクト(6+C)	空振り時のEXキャンセル可能フレームを9F増加させました。初回ヒット時の受け身不能時間を9F増加しました。	
	あれが獲物だ	A版のアジ・ダハーカの先行する喰らい判定を縮小しました。 B版のアジ・ダハーカの攻撃判定を上方向に拡大し、攻撃判定の持続を4F増加させ、発生を1F早く変更しました。	
打ち払え	攻撃判定を後方向に少し拡大しました。 A版とB版のヒット時の受け身不能時間を8F増加しました。		
噴き付けろ	EX版のヒット効果を叩き付けに変更しました。地上版の発生を2F早く変更し B版を出した時にCボタンでもインクリースができる不具合を修正しました。		
ナナセ	立ちB	先行する喰らい判定を縮小しました。	遠くからEX版フルールに想いを乗せてで攻撃できるように強化し、攻めの幅が広がるようにしました。
	フルールに想いを乗せて	EX版の飛び道具の攻撃判定を拡大し、ヒット効果を変更、受け身不能時間を4F増加しました。 EX版を低空で出した時の飛び道具の軌道を変更しました。	
ビャクヤ	ウェブトラップ	追撃判定によって消されないように変更しました。	対空や無敵技を強化することで、切り返しに成功するかどうかは博打になってしまわないように調整しました。 ウェブトラップを使ったセットプレイを行いやすいように調整しました。
	3+C	インクリースをしなかった時のジャンプ攻撃無敵を2F早く変更しました。	
	どう料理しよう？	EX版を発生まで打撃無敵が続くように変更しました。 EX版のヒット時のロック処理を強化しました。また、EX版そろそろ食べごろかな？の後に当たった場合もフルヒットするよう調整しました。	
そろそろ食べごろかな？	EX版のヒット時はロック中の相手座標にキャラ差が発生しないように調整しまし		
フォン	誘導アSEND	EX版の無敵時間を6F増加しました。また、無敵中は投げ無敵になるようにしました。	無敵技の無敵時間を強化することで、切り返しに成功するかどうかは博打になってしまわないように調整しました。
エルトナム	立ちB	攻撃判定を強化、攻撃判定の持続を1F増加しました。	対空面を強化することで、安定した立ち回りができるように調整しました。
	3+C	インクリースをしなかった時のジャンプ攻撃無敵を1F早く変更しました。 対空で出した時に限り、相手の裏まで進んでしまわないようにしました。	
	エーテライト・シフト (フォースファンクション)	判定を強化し、着地を必殺技でキャンセル可能にしました。 ジャンプ攻撃無敵の開始を4F(IC時は6F)早く変更しました。	
	ホローポイント	EX版の強化時の硬直を3F短くし、通常時と同じに変更しました。	
	起き上がり	トレーニングモード時に一瞬しゃがみ状態に移行できないのを修正しました。	
アカツキ	徹甲脚	EX版の飛び道具無敵の発生を2F早く変更しました。	使いにくかった技を強化し、遊び幅が増加するように調整しました。