

システム変更点

	変更点
シャドウ	<ul style="list-style-type: none"> ・リバーサルバーストを使用可能にしました。 ・HPをキャラクター個別に設定しました。 ・攻撃力を増加しました。 ・SP増加量を調整しました。 ・ラウンド間でSPを持ち越さないようにしました。
シャドウ暴走	<ul style="list-style-type: none"> ・シャドウ暴走の発動にSPではなくバーストを使用するようにしました。 ・シャドウ暴走中のSP消費量を調整しました。 ・シャドウ暴走中、相手のバーストを使用不可能にしました。 ・SP100で使用时、ペルソナゲージを回復するようにしました。
Sホールドシステム	<ul style="list-style-type: none"> ・1Pプレイ時のみ使用できるようにしました。 ・ゲージの表示位置を変更しました。 ・溜め中、ダメージによって中断されないようにしました。 ・出したスキルの連打コンボ属性を削除しました。 ・ゲージが溜まる速度を早くしました。 ・ボタン放してから技が出るまでを早く、入力時間を長くしました。 ・ボタン押しっぱなしでゲージ消えるまでの時間を短くしました。
連打コンボ	<ul style="list-style-type: none"> ・3段目のヒット時にボーナスが入らないようにしました。 ・4段目のスキル部分がヒット時にボーナスが入るようにしました。
ボコスカアタック	<ul style="list-style-type: none"> ・空中ヒット時に受け身を取れるようにしました。 ・ガード時に距離を離れるように、画面端では離れないようにしました。 ・ラッシュ部分をボタンを押しっぱなしでも発生するようにしました。
地上投げ	<ul style="list-style-type: none"> ・ヒット時に各種SPスキル技でキャンセル可能にしました。
凍結	<ul style="list-style-type: none"> ・ボタンでの凍結解除を可能にしました。
バットステータス	<ul style="list-style-type: none"> ・メッセージを表示されるようにしました。
混乱	<ul style="list-style-type: none"> ・混乱中はレバー左右どちらでもガード可能にしました。
回転やられ	<ul style="list-style-type: none"> ・後半のガードしか出来ない時間を削除しました。
ペルソナブレイク	<ul style="list-style-type: none"> ・表示位置を変更、どちらがブレイクしたか分かるようにしました。
ダメージ	<ul style="list-style-type: none"> ・ダメージを調整、一部SPスキルのダメージを減少しました。 ・通常投げのダメージを同じくらいに均一化しました。 ・SPスキルの最低保証ダメージを調整、一部減少しました。
補正	<ul style="list-style-type: none"> ・補正によるダメージ減少量を調整しました。 ・各技の補正を調整しました。 ・一部の多段技に関して補正の適用を一度だけにしました。 ・一部キャラクターのコンボレートを調整しました。
一部のペルソナ攻撃	<ul style="list-style-type: none"> ・ペルソナ出現時のみ、攻撃発生までペルソナを無敵にしました。 ・相殺が発生した場合、通常の相殺と同じようにしました。
リバーサルバースト	<ul style="list-style-type: none"> ・バースト不能属性を追加しました。
ワンモアバースト	<ul style="list-style-type: none"> ・画面端で使用時に距離を離れないようにしました。
スキルブースト技	<ul style="list-style-type: none"> ・出した瞬間にSPを消費するようにしました。
アイテムなど一部オブジェクト	<ul style="list-style-type: none"> ・1Pと2Pで色が固定されるようにしました。
キャラクター選択	<ul style="list-style-type: none"> ・最後に使用したタイプを記憶するようにしました。
ステージセレクト	<ul style="list-style-type: none"> ・イベントモード時のみ選択可能にしました。
スコアアタックモード	<ul style="list-style-type: none"> ・コース内容を変更しました。
ゴールデンアリーナモード	<ul style="list-style-type: none"> ・新コースの追加、新スキルの追加をしました。
段位	<ul style="list-style-type: none"> ・キャラクター個別にしました。



鳴上 悠

	変更点
立ちA(共通)	・持続を減少しました。
立ちA・A・A(シャドウ)	・Pコンボで足払いを出せるようにしました。
立ちB	・硬直を増加しました。
立ちC	・ガードさせた場合の硬直差を悪くしました。
しゃがみC	・空中ヒット時の浮きを低くしました。
しゃがみD	・ペルソナが消滅するまでの時間を早くしました。
ジャンプ↓B	・斜め下入力でも出せるようにしました。 ・下側の攻撃判定を小さくしました。
ジャンプC	・地上カウンターヒット時に浮かないようにしました。
ジャンプD	・ペルソナが消滅するまでの時間を早くしました。 ・着地硬直を削除しました。 ・ペルソナが前方にいた場合はその場で攻撃するようにしました。
ボコスカアタック	・硬直を減少しました。
地上投げ	・ヒット時の浮きを低く、追撃できないようにしました。
空中投げ	・受身不能時間を減少しました。
B勇猛果敢	・出始めの動作を見やすくしました。全体硬直の変更はありません。
SB勇猛果敢	・性能を変更、投げ技から打撃技にしました。
各種ジオ	・空中版を動作中被カウンターにしました。 ・空中版の攻撃発生する前に着地しないようにしました。
Cジオ	・弾速を早くしました。 ・空中版の本体が動き始める時間を遅くしました。
Dジオ	・性能を変更、C版より速い弾を出すようにしました。 ・ペルソナが本体の近くに出現するようにしました。
SBジオ	・性能を変更、停滞する弾を出すようにしました。
各種獅子奮迅	・地上版を被フェイタルカウンター対応技にしました。
B獅子奮迅	・硬直を減少しました。 ・受身不能時間を減少しました。 ・ボタン押しっぱなし時の着地硬直を増加しました。 ・ボタン押しっぱなし時の移動速度を減少しました。
各種電光石火	・内側と上側の攻撃判定を大きくしました。 ・D&SB版の被フェイタルカウンターを削除しました。 ・SB版追加入力(B+D)の受身不能時間を減少しました。
各種紫電一闪	・被フェイタルカウンターを削除しました。 ・A&B版の突進部分ヒット時、相手をよろけ状態にしました。 ・A&B版の突進部分でワンモアキャンセルを可能にしました。 ・地上版の発生を早く、空中版の発生を遅くしました。
Dジオダイン	・硬直を減少しました。 ・受身不能時間を減少しました。 ・ペルソナのいる場所から、相手方向に攻撃を行うようにしました。
SBジオダイン	・発生を早くしました。 ・地上版の硬直を減少しました。
各種十文字斬り	・被フェイタルカウンター対応技にしました。 ・SB版の発生を遅くしました。
幾万の真言	・攻撃属性を弾属性にしました。
一部のペルソナ攻撃	・ペルソナ出現時のみ攻撃発生までペルソナを無敵にしました。 (立ちC、しゃがみC、ジャンプC、各種ジオ)



	変更点
立ちA・A・A(共通)	・硬直を減少、空中で動作可能にしました。 ・連打コンボ時、飛び苦無後にガルダインを出すようにしました。
スクカジャ中の連打コンボ	・被フェイタルカウンター対応技にしました。
スクカジャ中の立ちA(5段目)	・ヒット時の浮きを高く、受身不能時間を減少、跳ね受け身可能にしました。 ・連打コンボ時のスキルを出すタイミングを遅くしました。
しゃがみA	・持続を減少しました。
立ちB	・硬直を増加しました。
立ちCorしゃがみC	・スクカジャ中は通常時と別技扱いにしました。
ジャンプA(&ジャンプB・B)	・発生を遅くしました。 ・下側の攻撃判定を小さくしました。
ジャンプA+B	・出始めをキャンセルした軌道変更を出来ないようにしました。
ジャンプC	・発生を早く、ヒット数を増加しました。 ・ガードさせた場合の硬直差を良くしました。 ・受身不能時間を減少しました。 ・ペルソナの出現位置を低くしました。
足払い	・硬直を減少しました。
ボコスカタック	・内側の攻撃判定を大きくし、密着で空振りしにくくしました。 ・硬直を減少しました。
ボコスファイニッシュD	・ヒット時の吹き飛びを大きくしました。
地上投げor空中投げ	・毒の効果時間を減少しました。 ・地上投げ、のけぞり時間を増加しました。
見切り	・持続を減少しました。 ・空中ヒット時は跳ね受け身可能にしました。
各種駆け上がり	・A&B版のヒット時の硬直差を減少しました。 ・A&SB版空中ヒット時の吹き飛びを大きく、B版は小さくしました。
B駆け上がり	・地上で当たった時に距離を離れないようにしました。
SB駆け上がり	・発生を早くしました。 ・受身不能時間を増加しました。 ・相手のガード硬直を増加しました。
各種テントラフー	・発生を早くしました。 ・被フェイタルカウンターを削除、フェイタルカウンター対応技にしました。 ・ヒット時の浮きを高く、カウンターヒット時は更に高くしました。 ・スクカジャ中ダッシュキャンセルを可能にしました。 ・ペルソナが相手を押さず、相手の方に振り向かないようにしました。
各種飛び苦無	・投げた苦無が広がって飛んで行くようにしました。 ・着地硬直を減少し、ワンモアキャンセルを可能にしました。 ・ヒット時の吹き飛びを調整、画面端で追加攻撃がヒットするようにしました。 ・スクカジャ中ダッシュキャンセルを可能にしました。
A飛び苦無	・苦無を遠くに飛ばすようにしました。
各種変幻地走斬り	・無敵になるのを早くしました。 ・動作中ペルソナを無敵にしました。 ・ペルソナの消滅を遅くしました。 ・D&SB版の性能を変更、D版は攻撃せず、SB版は攻撃するようにしました。
各種ムーンサルト	・A&B版の無敵になるのを遅くしました。
Aムーンサルト	・軌道を変更、横に大きく移動するようになりました。
SBムーンサルト	・発生を早くしました。 ・着地硬直を減少しました。 ・横の移動速度を減少、相手に当たりやすくしました。 ・吹き飛びを調整し、三日月斬りでの追撃をしやすくしました。
各種三日月斬り	・吹き飛びを調整し、三日月斬りでの追撃をしやすくしました。 ・技の優先度を調整し、飛び苦無を暴発しづらくしました。
A三日月斬り	・攻撃後の落下速度を速くしました。
B三日月斬り	・発生を遅くしました。
各種瞬転飛翔斬り	・ヒット時の吹き飛びを調整し、2段目を当たりやすくしました。 ・C&D版の受身不能時間を減少、SB版は増加しました。 ・D&SB版の硬直を減少、他のスキルを早く出せるようにしました。 ・ワンモアキャンセル後にムーンサルトを左右どちらも出せるようにしました。 ・ペルソナの消滅を遅くしました。

	変更点
SB瞬転飛翔斬り	<ul style="list-style-type: none"> ・発生を早くしました。 ・弾無敵開始を早く、動作後半で弾無敵を切れるようにしました。 ・ガード時の硬直差を悪くしました。
空中技の使用制限	<ul style="list-style-type: none"> ・各種空中技の使用制限を別々に持つようにしました。 (ムーンサルト×3→変幻地走斬りor飛び苦無などを可能にしました。) ・飛び苦無は1度のジャンプで3回まで出せるようにしました。 ・苦無が画面内に残っていても飛び苦無を出せるようにしました。 ・変幻地走斬りは空中で1回まで出せるようにしました。
各種スクカジャ	<ul style="list-style-type: none"> ・暗転中は無敵を続くようにしました。
Dスクカジャ	<ul style="list-style-type: none"> ・効果時間を減少しました。
各種疾風・流れ星	<ul style="list-style-type: none"> ・被フェイタルカウンター対応技にしました。 ・軌道を変更しました。(G版は斜め、D版は真上、SB版は真横にしました。)
一部のペルソナ攻撃	<ul style="list-style-type: none"> ・ペルソナ出現時のみ攻撃発生までペルソナを無敵にしました。 (立ちC、しゃがみC、ジャンプC)



	変更点
立ちA(共通)	<ul style="list-style-type: none"> ・動作後半に立ちAへのPコンボルート追加しました。 ・硬直を増加しました。 ・のけぞり時間を減少しました。
立ちA・A(ノーマル)	<ul style="list-style-type: none"> ・発生を早くしました。
立ちA・A(シャドウ)	<ul style="list-style-type: none"> ・吹き飛びを調整し、空中ヒットで当たりやすくしました。
立ちA・A・A(ノーマル)	<ul style="list-style-type: none"> ・Pコンボでボコスカアタック、足払いを出せるようにしました。 ・吹き飛びを調整し、空中ヒットで当たりやすくしました。 ・3段目ヒット時にスキルを出せるようにしました。 ・3段目の発生を早くしました。
立ちA・A・A(シャドウ)	<ul style="list-style-type: none"> ・Pコンボでボコスカアタック、足払いを出せるようにしました。 ・吹き飛びを調整し、空中ヒットで当たりやすくしました。 ・連打コンボでスキルが暴発しないようにしました。
立ちB	<ul style="list-style-type: none"> ・前方のやられ判定を大きくしました。
しゃがみC	<ul style="list-style-type: none"> ・性能を変更、1ヒット目で凍結するようにしました。 ・発生を早くしました。 ・硬直を減少しました。 ・受身不能時間と凍結時間を増加しました。 ・外側と内側の攻撃判定を大きくしました。 ・ミニジャンプキャンセルを追加しました。
立ちD&しゃがみD	<ul style="list-style-type: none"> ・当たった時に距離を離れるようにしました。
立ちD・D&しゃがみD・D	<ul style="list-style-type: none"> ・当たった時に距離を離れないようにしました。
立ちD	<ul style="list-style-type: none"> ・発生を早くしました。 ・最終段のフェイタルカウンターを削除しました。
しゃがみD・D	<ul style="list-style-type: none"> ・相手のガード硬直を減少しました。
ジャンプ↓B	<ul style="list-style-type: none"> ・斜め下の攻撃判定を大きくしました。 ・発生を早くしました。
ジャンプD	<ul style="list-style-type: none"> ・ペルソナを斜め上方向に出現するようにしました。
ジャンプーD	<ul style="list-style-type: none"> ・ペルソナを斜め下方向に出現するようにしました。
ボコスカアタック	<ul style="list-style-type: none"> ・硬直を減少しました。
地上投げ&空中投げ	<ul style="list-style-type: none"> ・カウンターヒット時に追撃できないようにしました。
ハイパーカウンター	<ul style="list-style-type: none"> ・着地時にスーパーキャンセルをできないようにしました。 ・地上版のヒット時の浮きを低くしました。 ・空中版の被フェイタルカウンターを削除しました。
各種暴れまくり	<ul style="list-style-type: none"> ・シャドウ暴走中は各種暴れまくりが出ないようにしました。
B暴れまくり	<ul style="list-style-type: none"> ・地上ヒット時に距離を離れないようにしました。
B脳天落とし	<ul style="list-style-type: none"> ・ヒット時の浮きを高く、受身不能時間を減少しました。
SB脳天落とし	<ul style="list-style-type: none"> ・受身不能時間を増加しました。 ・硬直を減少しました。
各種ドラゴンキック	<ul style="list-style-type: none"> ・C&D版の着地硬直を増加、被カウンター判定を追加しました。 ・横の移動速度を大きく、C&D版の落下速度を早くしました。
Cドラゴンキック	<ul style="list-style-type: none"> ・吹き飛びを調整、画面中央で壁バウンドするようにしました。
Dドラゴンキック	<ul style="list-style-type: none"> ・吹き飛びを調整、画面端で壁バウンドするようにしました。
SBドラゴンキック	<ul style="list-style-type: none"> ・カウンターヒット時の吹き飛びを通常ヒットと同じにしました。 ・吹き飛びを調整、画面端ヒット時に位置が入れ替わらないようにしました。
各種金剛発破	<ul style="list-style-type: none"> ・A&B版の発生を早くしました。 ・A&B版のガードさせた場合の硬直差を良くしました。 ・下側のやられ判定を大きくしました。 ・ダッシュ慣性を乗らないようにしました。 ・派生技の受け付け時間を調整し、出しやすくしました。 ・着地後の前進距離を増加しました。
B金剛発破	<ul style="list-style-type: none"> ・ヒット時の吹き飛びを小さく、浮きを高くしました。 ・カウンターヒット時のみ壁バウンドするようにしました。
SB金剛発破	<ul style="list-style-type: none"> ・被フェイタルカウンターを削除しました。 ・動作途中に弾無敵を追加しました。 ・受身不能時間を増加しました。 ・動作開始時の下がる距離を大きく、前進速度を大きくしました。 ・ヒット時の吹き飛びを小さく、浮きを高くしました。
C黒点撃	<ul style="list-style-type: none"> ・受身不能時間を増加しました。
D黒点撃	<ul style="list-style-type: none"> ・ガードさせた場合の硬直差を良くしました。
SB黒点撃	<ul style="list-style-type: none"> ・硬直を減少しました。

	変更点
各種チャージ	<ul style="list-style-type: none"> ・ゲージ制からストック制に変更しました。 ・一部通常攻撃にもチャージ効果を適用されるようにしました。 ・ガードさせた場合に削り効果を追加しました。 ・発動中のゲージ収入率を増加、ダメージ増加率を変更しました。 ・B&SB版の無敵時間を減少しました。
Bチャージ	<ul style="list-style-type: none"> ・全体硬直を増加しました。
各種ゴットハンド	<ul style="list-style-type: none"> ・暗転時の時間停止の影響を受けるようにしました。
一部のペルソナ攻撃	<ul style="list-style-type: none"> ・ペルソナ出現時のみ攻撃発生までペルソナを無敵にしました。 (立ちC。しゃがみC。ジャンプC)



天城 雪子

	変更点
立ちA(共通)	・硬直を減少しました。
立ちA・A(共通)	・発生を早くしました。 ・ノーマルタイプ時の硬直を増加しました。
立ちA・A・A(共通)	・Pコンボで足払いを出せるようにしました。
しゃがみA	・上側の攻撃判定を大きくしました。
B系統	・ペルソナに触れた場合に、Pコンボを出れるようにしました。
各種しゃがみB	・発生を早くしました。 ・斜め後ろ入力で出した場合、弾速を遅くしました。 ・斜め前入力で出した場合以外の硬直を増加しました。
各種立ちD	・受身不能時間を増加しました。
各種しゃがみD	・1ヒット目のみ中段になるようにしました。 ・しゃがみDと斜め前Dの被フェイタルカウンターを削除しました。
各種ジャンプB	・低空時、下段属性にならないようにしました。 ・着地硬直を減少しました。 ・本体の移動速度を増加しました。
ジャンプ←B	・弾速を早くしました。
ジャンプC	・ペルソナの出現位置を少し前に、高さを少し高くしました。
ジャンプD系統	・1ヒット目のみ中段になるようにしました。
足払い	・持続を減少しました。
ボコスカタック	・発生を早くしました。 ・硬直を増加しました。 ・無敵になるのを早くしました。
各種アギ	・硬直を減少しました。 ・地上A&SB版ヒット時に浮かないようにしました。
Aアギ	・地上版を空中ヒットさせた場合の浮きを低くしました。 ・地上版カウンターヒット時に浮くように、浮きを高くしました。
SBアギ	・発生を早くしました。 ・地上ヒット時の離れる距離を小さくしました。
アギ(炎部分)	・受身不能時間を増加しました。 ・SB版の攻撃発生を早くしました。
各種マハラギ	・被フェイタルカウンターを削除しました。
各種炎の舞	・A版の2段目の受身不能時間を増加しました。 ・押し合い判定を調整し、相手に当たりやすくしました。
B炎の舞	・発生を早くしました。
火炎ブースタ&ハイブースタ	・全体硬直を減少しました。 ・火炎ブースタのレベル上昇タイミングを早くしました。 ・火炎ハイブースタのペルソナの消滅を早くしました。 ・レベル上昇による、ダメージ増加率を変更しました。 ・レベル3以上で朱雀炎渦陣を使用可能にしました。
火炎ガードキル	・被フェイタルカウンターを削除しました。 ・再使用可能になるまでの時間を長くしました。 ・ワンモアキャンセルを出れるようにしました。
各種朱雀炎渦陣	・発生を早くしました。 ・各種スキルのヒット時、派生技として出せるようにしました。 ・空中版の攻撃前に着地しないようにしました。 ・硬直を調整、地上A&B版は減少、それ以外は増加しました。
各種アギダイ	・被フェイタルカウンター対応技にしました。
SBマハラギダイ	・炎の出現方法を変更しました。
一部のペルソナ攻撃	・ペルソナ出現時のみ攻撃発生までペルソナを無敵にしました。 (各種C攻撃、各種アギ、各種マハラギ、各種炎の舞)



異 完二

	変更点
立ちA・A(共通)	・連打コンボ時、後ろ入力していても出るようにしました。
立ちA・A・A(ノーマル)	・補正によって受け身不能時間を減少するようにしました。 ・受け身不能時間を減少しました。
立ちA・A・A(シャドウ)	・Pコンボで足払いを出せるようにしました。
立ちB	・Pコンボで立ちC、しゃがみCを出せるようにしました。 ・ヒット時のみ、PコンボでしゃがみBを出せるようにしました。
立ちC	・ペルソナの攻撃判定を前方に大きくしました。 ・最大タメ(ジャスト)時、強制フェイタルカウンターにしました。
ジャンプA	・発生を早くしました。 ・受け身不能時間を増加しました。
ジャンプC	・発生を早くしました。 ・着地硬直を減少しました。 ・フェイタルカウンターを削除しました。 ・被フェイタルカウンターを削除しました。
足払い	・牽制属性に対する無敵を付加しました。
ボコスカタック	・無敵開始を早くしました。 ・レバー前入れ時の硬直を増加しました。
地上投げ	・発生を遅くしました。 ・移動距離を増加しました。 ・各種B&C攻撃からPコンボで出せるようにしました。
うざってえ!	・弾属性に変更しました。 ・相殺しないようにしました。 ・カウンター時の受け身不能時間を減少しました。
各種バスタアタック	・空中版2段目の攻撃属性を頭属性にしました。 ・空中A&B版のガード時の硬直差を悪くしました。 ・空中B&SB版の跳ね受け身不能時間を増加しました。 ・連打コンボ時にレバー後ろ入力でSPスキルを出ないようにしました。
Aバスタアタック	・のけぞり時間を増加しました。 ・硬直を増加、ガード硬直差は変更ありません。
SBバスタアタック	・発生を早くしました。 ・しゃがんでいる相手を飛び越さないようにしました。
B追加バスタアタック	・発生前に「耐えてみやがれ!」を出せるようにしました。
SB追加バスタアタック	・ワンモアキャンセル、ワンモアバーストを可能にしました。 ・スーパーキャンセルを可能にしました。
各種掴めっ!	・D&SB版をワンモアキャンセル不可能にしました。
各種串刺しだあ!	・発生前にダッシュ慣性が減少するようにしました。 ・D&SB版の打撃無敵になるのを遅くしました。
D串刺しだあ!	・被フェイタルカウンターを削除しました。
各種イノセントタック	・入力時に斜め上入力をしていた場合、技が出ないようにしました。 ・ペルソナの硬直時、後ろ側のやられ判定を小さくしました。 ・C&SB版の発生を早く、D版の発生を遅くしました。 ・C&SB版は相手に当たった時ペルソナが突き抜けるようにしました。 ・D&SB版の完二の硬直を減少しました。 ・D&SB版の無敵成立時にペルソナを止まらないようにしました。
Cイノセントタック	・完二の硬直を増加しました。 ・ペルソナの硬直を減少しました。 ・ペルソナの移動距離を長く、攻撃持続を増加しました。 ・ヒットストップと受け身不能時間を増加しました。 ・ヒット時にペルソナが出せない状態を解除されるようにしました。 ・ワンモアキャンセルを可能にしました。 ・カウンターヒット時に、壁バウンドしないようにしました。
Dイノセントタック	・カウンターヒット時、画面端のみ壁バウンドするようにしました。
SBイノセントタック	・相手に当たった時ペルソナ技を出せるようにしました。
B翼流ケンカ殺法	・近距離ヒット時、椅子が落下するまでの時間を長くしました。 ・遠距離ヒット時、椅子の跳ね方を大きくしました。
一部のペルソナ攻撃	・ペルソナ出現時のみ、攻撃発生までペルソナを無敵にしました。 (立ちC、しゃがみC、ジャンプC)

	変更点
立ちA・A(ノーマル)	<ul style="list-style-type: none"> ・押しっぱなし時、徐々に硬直が伸びるようにしました。 ・8ヒット目以降はジャンプキャンセル不可能にしました。 ・硬直中の被カウンター時間を増加しました。 ・レバー前入力+A押しっぱなしで性能変化するようにしました。
立ちA・A・A(ノーマル)	<ul style="list-style-type: none"> ・最終段の持続を減少しました。
立ちA・A・A(シャドウ)	<ul style="list-style-type: none"> ・Pコンボでジャンプ↓C、足払いを出せるようにしました。 ・ジャンプキャンセルを可能にしました。
立ちB	<ul style="list-style-type: none"> ・Pコンボで連続3回まで出せるようにしました。 ・カウンターヒット時の受身不能時間を増加しました。 ・壁バウンド後に受け身不能時間を増加されないようにしました。
立ちB(2回目以降)	<ul style="list-style-type: none"> ・硬直を増加しました。 ・3回目の場合、ガード時キャンセル不可能にしました。 ・3回目の場合、ヒット時にジャンプ&スキルキャンセルを可能にしました。
しゃがみB	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃判定を下側に大きくしました。
しゃがみC	<ul style="list-style-type: none"> ・スキルキャンセルを可能にしました。
ジャンプA	<ul style="list-style-type: none"> ・空中ガード時の硬直差を悪くしました。
ジャンプB	<ul style="list-style-type: none"> ・カウンターヒット時、地面バウンド後に跳ね受け身可能にしました。 ・ガード時の硬直差を悪くしました。
ジャンプC	<ul style="list-style-type: none"> ・ペルソナの硬直を増加しました。
ジャンプ↓C	<ul style="list-style-type: none"> ・ペルソナの出現位置を地上にしました。 ・地上の相手にヒットしないようにしました。 ・PコンボでジャンプC、ジャンプA+B、スキルを出せるようにしました。 ・ミニジャンプ中、Pコンボをできないようにしました。 ・フェイタルカウンターを削除しました。
各種D攻撃	<ul style="list-style-type: none"> ・打撃部分の吹き飛びを変更、受身不能時間を減少しました。 ・ペルソナが画面端から出ないようにしました。 ・ペルソナの弾無敵を削除、タメている間のみ弾無敵にしました。
しゃがみD&ジャンプ↓D	<ul style="list-style-type: none"> ・ペルソナの出現位置を少し前にしました。 ・ペルソナを少し跳ねるようにしました。
ジャンプD&ジャンプ↓D	<ul style="list-style-type: none"> ・着地硬直を増加しました。 ・動作中は被カウンターにしました。
足払い	<ul style="list-style-type: none"> ・1回出す毎に鮭が出たり出なかったりするようになりました。 ・3回目に鮭が3匹出るようにしました。 →以降は2回に1回は3匹出るようになりました。 ・3匹出た時の鮭のヒット効果を変更しました。
ボコスカアタック	<ul style="list-style-type: none"> ・無敵になるのを早くしました。 ・硬直を少し減少しました。
ジャンプA+B	<ul style="list-style-type: none"> ・ヒット時に地面バウンドするようになりました。 ・ヒット時にボコスカラッシュに派生しないようにしました。 ・性能を調整し、単発の中段攻撃にしました。
各種アイテム	<ul style="list-style-type: none"> ・一部アイテムの色が1Por2Pで変わるようになりました。
量産型ブラフマン &重武装アグニ &拘束偵察型ディアウス	<ul style="list-style-type: none"> ・相手の攻撃で壊れるようになりました。
胡椒博士NEO &物体X &マッスルドリンコ	<ul style="list-style-type: none"> ・敵味方の直接攻撃でアイテムを蹴飛ばせるようになりました。 ・アイテムが消えかけている時に取得できないようにしました。 ・弾無敵状態ではアイテムを取得しないようにしました。 ・アイテムの取得範囲を広くしました。
物体X	<ul style="list-style-type: none"> ・取得した時にHPを減少するようにしました。
マッスルドリンコ	<ul style="list-style-type: none"> ・激昂の時間を減少しました。
バイクのキー	<ul style="list-style-type: none"> ・相手と自分が同時に取得した時、自分優先になるようにしました。 ・相手が取るとSPが10増加し、バイクが来ないようにしました。 ・アイテムが消えかけている時に取得できないようにしました。 ・地上にいる時のみアイテムを取得できるようにしました。 ・アイテムの取得範囲を広くしました。
ドライアイス	<ul style="list-style-type: none"> ・接地したらすぐに消えるようにしました。
隠密機動型ヴァルナ	<ul style="list-style-type: none"> ・カウンターヒット時、強制地上よろけにしました。 ・脚属性にしました。

	変更点
防衛型プリティヴィー	<ul style="list-style-type: none"> ・接地後はアーマー無敵にしました。 ・無敵中以外は相手の攻撃で壊れるようにしました。 ・無敵中に、攻撃を受け止めると攻撃発生するようになりました。 ・相手が上空を通った場合、攻撃発生するようになりました。 ・攻撃中はアーマー無敵を発生しないようにしました。
天城屋の桶	<ul style="list-style-type: none"> ・2列目以降の横位置が画面位置に影響されないようにしました。
フェイクマ	<ul style="list-style-type: none"> ・相手ののけぞり時間を増加しました。 ・当身成功時の攻撃持続を減少しました。
各種ベアスクリュー	<ul style="list-style-type: none"> ・B&SB版の被フェイタルカウンターを削除しました。
Bベアスクリュー	<ul style="list-style-type: none"> ・受け身不能時間を増加しました。 ・ヒット時の浮きを高く、追撃可能にしました。 ・ガード時の硬直差を悪くしました。
Dクマテレビ	<ul style="list-style-type: none"> ・全体硬直を減少しました。
Dクマワープ	<ul style="list-style-type: none"> ・突進部分に攻撃判定を付加しました。
各種パベックマ	<ul style="list-style-type: none"> ・B&SB版はレバー上左右で軌道変更が出来るようになりました。 ・B&SB版は攻撃後の落下を早くしました。 ・B&SB版は中央で壁バウンドするようになりました。 ・A版は画面端のみ壁バウンドするようになりました。 ・空中版の動作終了後、落下中に動けるようになりました。 ・空中版の着地硬直を減少しました。
Aパベックマ	<ul style="list-style-type: none"> ・硬直を減少しました。
Bパベックマ(空中)	<ul style="list-style-type: none"> ・硬直を増加しました。
各種べらっくマ	<ul style="list-style-type: none"> ・低姿勢時のやられ判定を低くしました。
各種何が出るクマSP	<ul style="list-style-type: none"> ・技使用後のゲージ出現中に、各種D攻撃を出せるようになりました。
SBトマホーク	<ul style="list-style-type: none"> ・発生を早くしました。
B魔手ニヒル	<ul style="list-style-type: none"> ・発生を遅くしました。
ガードキャンセルアタック	<ul style="list-style-type: none"> ・硬直を増加しました。
一部のペルソナ攻撃	<ul style="list-style-type: none"> ・ペルソナ出現時のみ、攻撃発生までペルソナを無敵にしました。 (立ちC、しゃがみC、ジャンプC、各種クマテレビ)



	変更点
立ちA・A・A(共通)	<ul style="list-style-type: none"> ・Pコンボでボコスカアタック、足払いを出せるようにしました。 ・ノーマルタイプ時、ヒット時にしゃがませるようにしました。
しゃがみC	<ul style="list-style-type: none"> ・受身不能時間を増加しました。 ・ガードさせた場合でもキャンセル可能にしました。 ・ヒット時の浮きを低くしました。
しゃがみC(タメ)	<ul style="list-style-type: none"> ・受身不能時間を増加しました。
立ちD・D	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃発生時に相手方向に振り向くようにしました。
ジャンプA	<ul style="list-style-type: none"> ・Pコンボで3回まで出せるようにしました。
ジャンプD	<ul style="list-style-type: none"> ・受身不能時間を減少しました。 ・ヒット&ガードさせた場合の硬直差を良くしました。
ボコスカアタック	<ul style="list-style-type: none"> ・無敵になるのを早くしました。 ・硬直を減少しました。
正義の盾	<ul style="list-style-type: none"> ・無敵成立時のヒットストップを減少しました。
カウンターショット &カウンターショット・改	<ul style="list-style-type: none"> ・発生を遅く、最速発生の変更はありません。 ・2ヒット目以降は運命カウンターを1つ減らすようにしました。 ・カウンターショット・改で壁バウンドしないようにしました。
セーフティー	<ul style="list-style-type: none"> ・全体硬直を増加、最速派生時の硬直差の変更はありません。
B二連牙	<ul style="list-style-type: none"> ・シャドウかつ弾丸0時、連打コンボでボーナスが入るようにしました。
各種二連牙(空中)	<ul style="list-style-type: none"> ・受身不能時間を増加しました。 ・地面バウンド後に受身不能時間を増加しないようにしました。 ・A&B版ヒット時の吹き飛びを小さくしました。
B二連牙(空中)	<ul style="list-style-type: none"> ・着地硬直を増加しました。
SB二連牙(空中)	<ul style="list-style-type: none"> ・落下速度を早く、2段目の攻撃判定が低く出るようにしました。
各種ベノンザッパー	<ul style="list-style-type: none"> ・毒の効果時間を減少しました。 ・D&SB版の発生を早くしました。 ・D&SB版のペルソナの移動速度を早くしました。 ・D&SB版の受身不能時間を増加しました。 ・D&SB版の突進部分ヒット時に浮かないようにしました。
Cベノンザッパー	<ul style="list-style-type: none"> ・吹き飛びを小さく、浮きを高くしました。
Dベノンザッパー	<ul style="list-style-type: none"> ・硬直を減少しました。
SBベノンザッパー	<ul style="list-style-type: none"> ・ヒットストップが本体にかからないようにしました。
残弾数	<ul style="list-style-type: none"> ・構え解除した時点で回復するようにしました。
各種狙撃構え	<ul style="list-style-type: none"> ・B&SB版、残弾数が回復中は構えないようにしました。
A狙撃構え	<ul style="list-style-type: none"> ・各種狙撃に素早く移行出来るようにしました。 ・A狙撃構えの先行入力を削除しました。
B狙撃構え	<ul style="list-style-type: none"> ・動作後半に弾無敵を追加しました。
SB狙撃構え	<ul style="list-style-type: none"> ・被フェイタルカウンターを削除しました。
各種狙撃	<ul style="list-style-type: none"> ・角度の違う狙撃を素早く行えるようにしました。 ・B&SB狙撃構えに派生可能にしました。 ・残弾数1で構えた場合の運命カウント減少効果を削除しました。 ・A&B&C版の最終段と各種SB版の硬直を減少しました。
狙撃(正面)	<ul style="list-style-type: none"> ・連打コンボ時に後ろ入力でSPスキルが暴発しないようにしました。
SB狙撃(正面)	<ul style="list-style-type: none"> ・発生を早くしました。
狙撃(対空)&SB狙撃(対空)	<ul style="list-style-type: none"> ・最終段が天井と壁で跳ね返るようにしました。 ・硬直を減少しました。
狙撃(特殊)&SB狙撃(特殊)	<ul style="list-style-type: none"> ・吹き飛びを大きくしました。 ・通常版はガードさせた時に離れるようにしました。 ・SB版の受身不能時間を減少しました。
各種感圧起爆型メグド	<ul style="list-style-type: none"> ・ヒット時に運命カウントを必ず減らすようにしました。
C感圧起爆型メグド	<ul style="list-style-type: none"> ・運命カウントを3つ減らすようにしました。
SB感圧起爆型メグド	<ul style="list-style-type: none"> ・地上版の硬直を減少しました。
対S事案用特殊小銃・甲型	<ul style="list-style-type: none"> ・補正によって受け身不能時間を減少するようにしました。 ・受身不能時間を増加しました。 ・魔封の効果時間を減少しました。
対S事案用特殊小銃・乙型	<ul style="list-style-type: none"> ・2回目に当たった場合は、運命カウントを1つ減らすようにしました。 ・恐怖の効果時間を減少しました。
SB対S事案用特殊小銃・甲型	<ul style="list-style-type: none"> ・2段目の発生を遅くしました。 ・硬直を増加しました。
ハマオン&ムドオン	<ul style="list-style-type: none"> ・被フェイタルカウンターを削除しました。 ・補正によって受け身不能時間を減少しないようにしました。 ・ムドオンの発生を早くしました。 ・ムドオンの持続を増加しました。

	変更点
ホールドアップ!	・B派生ヒット時に運命カウントを2つ減らすようにしました。
各種クリティカルシュート	・被フェイタルカウンター対応技にしました。
一部のペルソナ攻撃	・ペルソナ出現時のみ攻撃発生までペルソナを無敵にしました。 (立ちC、しゃがみC、ジャンプC、各種ベノンザッパー)



桐条 美鶴

	変更点
立ちA・A・A(ノーマル)	<ul style="list-style-type: none"> ・Pコンボで立ちBとしゃがみBを出せないようにしました。 ・最終段のみスキルでキャンセルできるようにしました。 ・キャンセルタイミングを調整し、最速で出るようにしました。
連打コンボ(シャドウ)	<ul style="list-style-type: none"> ・2～4段目の硬直を減少しました。 ・2段目と4段目の連打コンボの派生タイミングを早くしました。 ・5段目にPコンボで足払いが出せるようにしました。
立ちB	<ul style="list-style-type: none"> ・硬直を減少しました。 ・当てた時に距離が離れるようにしました。
しゃがみB	<ul style="list-style-type: none"> ・無敵なるのを早くしました。 ・タメた場合、ヒット時に浮かせるようにしました。
ジャンプB	<ul style="list-style-type: none"> ・タメた場合、ヒット時にしゃがませるようにしました。
ボコスカアタック	<ul style="list-style-type: none"> ・硬直を増加しました。 ・無敵になるのを早くしました。 ・被カウンター判定を減少しました。
地上投げ	<ul style="list-style-type: none"> ・最終段以外のけぞり時間を増加しました。 ・吹き飛びを大きくしました。 ・画面端では離れないようにしました。
Bクー・ドロア	<ul style="list-style-type: none"> ・発生を早くしました。 ・タメた場合の硬直を減少しました。 ・受身不能時間を減少しました。
SBクー・ドロア	<ul style="list-style-type: none"> ・発生を早くしました。
各種クー・ドロア(強化)	<ul style="list-style-type: none"> ・硬直を減少しました。 ・ヒット後、一部攻撃以外で再び凍結しないようにしました。
各種テンタラー	<ul style="list-style-type: none"> ・発生を早くしました。 ・受身不能時間を減少、吹き飛びを真上にしました。 ・連続技で繋がるようにしました。 ・カウンターヒットするようにしました。 ・内側と上側の攻撃判定を小さくしました。 ・ヒット時、動作後半に無敵を切れるようにしました。
各種ブフーラ	<ul style="list-style-type: none"> ・被フェイタルカウンターを削除しました。 ・C&D版が飛び道具で消滅しづらくしました。 ・D&SB版のクー・ドロアを強化する範囲を広くしました。
Cブフーラ	<ul style="list-style-type: none"> ・発生を早くしました。 ・硬直を減少しました。
Dブフーラ	<ul style="list-style-type: none"> ・持続を減少しました。 ・連続凍結回数を減少しました。
SBブフーラ	<ul style="list-style-type: none"> ・自分の目の前に出現するようにしました。 ・移動距離を増加しました。 ・ガード時に距離が離れるようにしました。
SB刹那五月雨撃	<ul style="list-style-type: none"> ・発生を遅く、ヒット数を減少しました。 ・吹き飛びを大きく、浮きを高くしました。
SBブフダイン	<ul style="list-style-type: none"> ・相手から押されないようにしました。
SBマハブフダイン	<ul style="list-style-type: none"> ・硬直を減少しました。 ・ペルソナの無敵を削除しました。
一部のペルソナ攻撃	<ul style="list-style-type: none"> ・ペルソナ出現時のみ攻撃発生までペルソナを無敵にしました。 (立ちC、しゃがみC、ジャンプC)



真田 明彦

	変更点
連打コンボ(ノーマル)	<ul style="list-style-type: none"> ・連打コンボ時のスキルをAアサルトダイブに変更しました。 ・3段目にPコンボでボコスカアタック、足払いを出せるようにしました。 ・4～6段目をスキルでキャンセル可能にしました。 ・6段目の吹き飛びを調整して当たりやすくなるようにしました。
立ちB	<ul style="list-style-type: none"> ・フェイタルカウンターを削除しました。 ・1段目ののけぞり時間を減少しました。
しゃがみB	<ul style="list-style-type: none"> ・持続を減少しました。
立ちD系統	<ul style="list-style-type: none"> ・サイクロンレベルを維持し、各種派生技を出せるようにしました。
足払い	<ul style="list-style-type: none"> ・サイクロン連携中は前進するようにしました。
ボコスカアタック	<ul style="list-style-type: none"> ・無敵になるのを早くしました。
ダブルアッパー	<ul style="list-style-type: none"> ・発生を遅くしました。 ・Lv0時の吹き飛びを小さく、浮きを低くしました。 ・受身不能時間を減少しました。 ・空中ガード可能にしました。
各種キルラッシュ	<ul style="list-style-type: none"> ・ヒット時に相手のしゃがみ状態を維持するようにしました。
Aキルラッシュ	<ul style="list-style-type: none"> ・シャドウ暴走中にサイクロンレベルがリセットされるようにしました。
Bキルラッシュ	<ul style="list-style-type: none"> ・フェイタルカウンター対応技にしました。 ・発生を早くしました。 ・ヒット時に距離が離れるようにしました。
各種アサルトダイブ	<ul style="list-style-type: none"> ・連打コンボで出した場合の、2段目の吹き飛びを変更しました。 ・2段目後にサイクロンレベルが上昇するようにしました。 ・Pコンボでミニジャンプを出せないようにしました。
各種打撃見切り	<ul style="list-style-type: none"> ・派生で各種打撃見切りが出せないようにしました。
Aブーメランフック	<ul style="list-style-type: none"> ・連打コンボでAサイクロンアッパーが出ないようにしました。
SBソニックパンチ	<ul style="list-style-type: none"> ・弾無敵を削除しました。
各種コークスクリュウ	<ul style="list-style-type: none"> ・被フェイタルカウンターを削除しました。
Aコークスクリュウ	<ul style="list-style-type: none"> ・受身不能時間を増加しました。
Bコークスクリュウ	<ul style="list-style-type: none"> ・受身不能時間を減少しました。 ・壁バウンド後に受身不能時間が増加しないようにしました。
SBコークスクリュウ	<ul style="list-style-type: none"> ・発生を早くしました。 ・硬直を減少しました。
各種ウェービング	<ul style="list-style-type: none"> ・D & SB版は早く後ろに下がるようにしました。
SBウェービング	<ul style="list-style-type: none"> ・硬直を減少しました。
各種サイクロンアッパー	<ul style="list-style-type: none"> ・A & B版Lv5時の受身不能時間を減少しました。 ・着地硬直をしゃがみ状態にしました。
Aサイクロンアッパー	<ul style="list-style-type: none"> ・発生を早くしました。 ・Lv1～Lv4の硬直を減少しました。
Bサイクロンアッパー	<ul style="list-style-type: none"> ・硬直を増加しました。
SBサンダーフィスト	<ul style="list-style-type: none"> ・硬直を減少しました。 ・ガード時に距離が離れるようにしました。
各種マハジオダイン	<ul style="list-style-type: none"> ・本体ダメージ時にペルソナが消滅するようにしました。 ・Lv3以降のヒット数を減少、間隔を調整、硬直差を少し悪くしました。
SBマハジオダイン	<ul style="list-style-type: none"> ・ヒット時のみ感電するようにしました。 ・感電時間を増加しました。
ミニジャンプ	<ul style="list-style-type: none"> ・サイクロンレベルを維持するようにしました。
サイクロンレベルによる性能変化	<ul style="list-style-type: none"> ・一部技のサイクロンレベルによる性能変化を追加しました。(ジャンプC&D、ダブルアッパー、各種アサルトダイブ、C&Dダッキング)
一部のペルソナ攻撃	<ul style="list-style-type: none"> ・ペルソナ出現時のみ攻撃発生までペルソナを無敵にしました。(立ちC、しゃがみC、ジャンプC)



	変更点
立ちA(シャドウ)	・当てた時に距離が離れないようにしました。
立ちA・A(ノーマル)	・先行入力の受け付け時間を減少しました。 ・空中バックステップを出せるようにしました。
立ちA・A・A(シャドウ)	・地面バウンドするようになりました。 ・連打コンボのスキルを空中B七式・ラジカルキャノンにしました。
立ちB	・硬直を減少しました。 ・Pコンボで連続3回まで出せるようにしました。
しゃがみC	・内側と下側の攻撃判定を大きくしました。 ・受身不能時間を増加しました。 ・空中ガード不能にしました。 ・ペルソナの出現位置を前にしました。
↓↓↓C	・発生を早くしました。
ジャンプC	・ジャンプ↓Cを暴発しづらくしました。
ジャンプ↓C	・発生を早くしました。 ・硬直を減少しました。
立ちD&ジャンプD	・ペルソナの出現位置を後ろにしました。 ・ペルソナの当身開始を早くしました。
ジャンプD	・受身不能時間を増加しました。
しゃがみD&ジャンプ↓D	・エクストリームオルギアモード時の発生を早くしました。 ・エクストリームオルギアモード時、1段目のみ中段にしました。
しゃがみD	・硬直を減少しました。
ジャンプD&ジャンプ↓D	・本体が動き始める時間を遅く、カウンターを受ける時間を増加しました。
ボコスカアタック	・無敵になるのを遅くしました。 ・硬直を減少しました。
地上投げ	・爆発部分をリバーサルバースト不能にしました。
エスケープチェンジ	・カウンターヒット時の吹き飛びを変更、壁バウンドしないようにしました。 ・ヒットした場合の硬直を減少しました。
各種七式・ブラストガトリング	・硬直を減少しました。 ・残弾数0の場合、空中ヒット時のやられを変更しました。
A七式・ブラストガトリング(残弾数0)	・地上ヒット時に浮かないようにしました。
SB七式・ブラストガトリング(残弾数0)	・受身不能時間を増加しました。 ・画面端で壁バウンドするようになりました。
各種ラジカルキャノン	・地上A&SB版の発生を早くしました。 ・地上B版と各種空中版の硬直を減少しました。
Aラジカルキャノン	・弾速を早くしました。
Bラジカルキャノン	・弾の軌道を高くしました。
SBラジカルキャノン	・2発目の弾の発射タイミングを遅くしました。
各種七式・バルカン砲	・ボタン押しっぱなしで軌道変更を可能にしました。 ・軌道変更した場合、着地硬直を追加しました。 ・残弾数0の場合、空中で出せる回数を1回までにしました。
SBモードチェンジ	・全体硬直を減少しました。 ・通常モード時、浮き上がる高さを高くしました。 ・通常モード時、上昇中に無敵を追加しました。
Bモードチェンジ	・オルギアモード時、オルギアゲージの回復量を増加しました。
オルギアブースト	・上下の移動速度を増加しました。 ・ホバリングとエアブースト後に出した場合の動作を早くしました。 ・ホバリング後に出した場合のゲージ消費量を減少しました。 ・技が出る条件を調整し、暴発しづらくしました。
ブーストホバリング	・↓入力をしばらくした場合、動作が終わるようにしました。 ・移動値の慣性を引き継ぎやすくしました。
エアブースト	・無敵になるのを早くしました。 ・移動速度を調整、移動開始までを遅くしました。 ・動作後半に通常技やスキルを出せるようにしました。
各種メギドファイア・改	・C版の被フェイタルカウンターを削除しました。 ・地上C&D版の硬直を減少しました。
D多連装噴進砲・パンドラ	・空中版の無敵時間を長くしました。
SB女神の大盾	・発生を早くしました。 ・動作途中で一度無敵が切れるようにしました。
各種多連装機関砲・オリオン	・投げ成立後の追加攻撃部分を当たりやすくしました。 ・レバー入力で軌道変更を出来るようにしました。
C天軍の神槍	・フェイタルカウンターを削除しました。

	変更点
エクストリームオルギアモード	・使用条件からペルソナブレイクを削除しました。 ・ダメージ中に残像を出ないようにしました。
オルギアゲージ	・ダメージ中のオルギアゲージ消費量を減少しました。 ・技を出した際のオルギアゲージ消費量を増加しました。
オルギアモード時	・一部技をジャンプキャンセル可能にしました。 (立ちA・A・A、しゃがみA、立ちB、足払い)
一部のペルソナ攻撃	・ペルソナ出現時のみ攻撃発生までペルソナを無敵にしました。 (立ちC、しゃがみC、↓↓↓C、ジャンプC、ジャンプ↓C)



ラビリス

	変更点
立ちA(共通)	・空中ヒット時の浮きを調整、連打コンボを当たりやすくしました。
立ちA・A・A(通常)	・Pコンボで足払い、ミニジャンプを出せるようにしました。 ・2段目をスキルでキャンセルできるようにしました。 ・3段目の攻撃発生前にボコスカアタックが暴発しないようにしました。 ・地面バウンド後に受身不能時間を増加しないようにしました。
立ちA・A・A(シャドウ)	・Pコンボで足払いを出せるようにしました。
しゃがみB	・ダッシュキャンセルを追加しました。
しゃがみB(タメ)	・受け身不能時間を増加しました。 ・頭無敵を継続するようになりました。 ・吹き飛びを調整、垂直きりもみやられにしました。
立ちC	・ミニジャンプをできなくしました。
ジャンプA	・発生を早くしました。
ジャンプB・B&ジャンプ↓B	・受身不能時間を増加しました。 ・壁バウンド後に受身不能時間を増加しないようにしました。 ・ジャンプ↓Bを斜め入力でも出るようにしました。
ボコスカアタック	・無敵になるのを早くしました。 ・硬直を増加しました。 ・硬直後半にカウンターを受けないようにしました。
五式・スラッシュアックス	・相手のガード硬直を増加しました。 ・ガードされた時に離れる距離を大きくしました。 ・無敵成立時、自分のヒットストップを固定値にしました。 ・攻撃発生後に無敵をきれるようにしました。 ・受け身不能時間を増加しました。 ・カウンターヒット時、壁バウンドの跳ね返りを小さくしました。
各種追加攻撃	・被フェイタルカウンターを削除しました。
Aギロチンアックス	・ガードされた時の硬直差を良くしました。
SBギロチンアックス	・発生を早くしました。 ・吹き飛びを調整し、受け身不能時間を増加しました。
SBギロチン・エアリアル	・2段目の攻撃発生まで無敵を続かすようにしました。
各種ストリングアーツ“剣”	・ペルソナを無敵にしました。
SBストリングアーツ“剣”	・発生を早く、相手の位置をサーチするようになりました。 ・C+D同時押し版を削除しました。
各種ストリングアーツ“宝珠”	・ペルソナを弾無敵にしました。 ・全体硬直を減少しました。 ・D版とSB版を別技扱いにしました。 ・ヒット時以外は弾がすぐに消滅するようになりました。
Cストリングアーツ“宝珠”	・弾の軌道を変更、弧を描いて戻ってくるようになりました。 ・弾の持続を増加しました。
各種ストリングアーツ“猛獣”	・C&SB版はヒット時にアックスレベルを上昇するようになりました。 ・上昇中は補正によって受け身不能時間を減少しないようにしました。
SBストリングアーツ“猛獣”	・発生を早く、暗転時間やヒットストップを短くしました。 ・最終段の吹き飛びを調整、ダウンを奪えるようになりました。
各種ブルータルインパクト	・出初めて攻撃を受けた場合も攻撃が発動するようになりました。
アックスレベル	・基準値を緑にしました。 ・アックスレベル範囲を調整、時間で下がりにくくしました。 ・斧攻撃による削りダメージを減少しました。
一部のペルソナ攻撃	・ペルソナ出現時のみ、攻撃発生までペルソナを無敵にしました。 (立ちC、しゃがみC、ジャンプC)



シャドウラビリス

	変更点
立ちA・A・A	・Pコンボで足払いを出せるようにしました。
立ちB	・フェイタルカウンターを削除しました。
しゃがみB	・フェイタルカウンターを削除しました。
ジャンプB・B	・受身不能時間を増加しました。 ・壁バウンド後に受身不能時間を増加しないようにしました。
ジャンプ↓B	・斜め下入力でも出るようにしました。 ・受身不能時間を増加しました。 ・壁バウンド後に受身不能時間を増加しないようにしました。
アステリオスの攻撃	・攻撃が当たった場合のみキャンセルを可能にしました。 ・一部攻撃をフェイタルカウンター対応技にしました。 (ナックルトレイン、ハンマーアッパー、バッファローハンマー)
ナックルトレイン	・発生を早くしました。 ・受身不能時間を増加しました。 ・ヒット効果を変更、地面接触時に滑らないようにしました。 ・ヒット時の吹き飛びを大きく、壁バウンドするようにしました。
ハンマーアッパー	・発生を早くしました。 ・下側の攻撃判定を大きくしました。 ・潜る前にガードした場合、攻撃を発生しないようにしました。
ボコスカアタック	・無敵になるのを早くしました。 ・硬直を増加しました。 ・カウンターを受ける時間を短くしました。
各種チェーンナックル	・発生を早くしました。 ・硬直を減少しました。 ・B&SB版の受身不能時間を増加しました。
Bチェーンナックル	・壁バウンド後に受身不能時間を増加しないようにしました。
SBチェーンナックル	・壁バウンド時の跳ね返りを大きくしました。
各種ギロチンアックス	・受身不能時間を増加しました。 ・地面バウンド後に受身不能時間を増加しないようにしました。
SBギロチンアックス	・吹き飛びを小さく、地面バウンド時の浮き上がりを高く ・跳ね受身可能にしました。
各種バッファローハンマー	・発生を早くしました。 ・前進距離を大きくしました。 ・動作中に耐えるダメージ量を増加しました。 ・跳ね受身を可能にしました。 ・SB版の吹き飛びを調整し、2段目を当たりやすくしました。
バッファローハンマー地震部分	・ヒット時に浮くようにしました。 ・受身不能時間を増加しました。 ・ペルソナにヒットしないようにしました。 ・アステリオスの後方にいる場合は当たらないようにしました。 ・相手をK.O.できないようにしました。
各種公開処刑	・後方の掴み判定を大きくしました。
各種ティタノマキア	・発動中、SPゲージ増加量を減少しました。
アステリオスのダメージ	・アステリオスがダメージを受けた時、行動が出来ないようにしました。



	変更点
立ちA・A・A	<ul style="list-style-type: none"> ・ガード時のみPコンボで足払いを出せるようにしました。 ・受け身不能時間を大幅に増加しました。 ・後ろ入力でSBマハブフダインを出ないようにしました。
立ちB・B	<ul style="list-style-type: none"> ・Pコンボのタイミングを早くしました。
立ちB・B・B	<ul style="list-style-type: none"> ・発生を早くしました。 ・地上ヒット時を浮かないようにしました。 ・Pコンボで立ちDとしゃがみD、足払いを出せるようにしました。 ・ジャンプキャンセルを可能にしました。
立ちC	<ul style="list-style-type: none"> ・強化時はペルソナに残像を付加しました。
しゃがみC	<ul style="list-style-type: none"> ・ヒットストップを増加しました。
立ちD&ジャンプD	<ul style="list-style-type: none"> ・受け身不能時間を増加しました。 ・立ちDのペルソナの出現位置を前にしました。 ・ジャンプDのペルソナの移動速度を速くしました。
しゃがみD	<ul style="list-style-type: none"> ・やられ判定を低くしました。 ・毒の効果時間を減少しました。
ジャンプ↓B	<ul style="list-style-type: none"> ・全体硬直を減少しました。
ボコスカタック	<ul style="list-style-type: none"> ・発生を早くしました。 ・硬直を減少しました。
シャッフルタイム	<ul style="list-style-type: none"> ・発生を早くしました。 ・硬直を増加しました。
各種マハジオダイン	<ul style="list-style-type: none"> ・ペルソナが相手の方向を向くようにしました。 ・A版の吹き飛びを調整して通常ヒット時は受け身可能にしました。 ・B版の受け身不能時間を増加しました。 ・SB版の感電時間を減少しました。 ・覚醒B&SB版の攻撃後にペルソナ攻撃を出せるようにしました。
Bマハジオダイン(通常)	<ul style="list-style-type: none"> ・発生を早くしました。
Aマハジオダイン(覚醒)	<ul style="list-style-type: none"> ・壁バウンドしないようにしました。 ・発生を少し遅くしました。
SBマハジオダイン(覚醒)	<ul style="list-style-type: none"> ・地上版もワンモアキャンセルを可能にしました。 ・1発目壁バウンド、2段目壁に張り付いている時間を短くしました。
各種マハブフダイン	<ul style="list-style-type: none"> ・硬直を減少しました。 ・ペルソナが相手の方向を向くようにしました。 ・A版をスーパーキャンセル、ワンモアキャンセル可能にしました。 ・SB版ボタン押しっぱなし時のヒット硬直差を良くしました。 ・SB版をフェイタルカウンター対応技にしました。 ・B&SB版が高空でヒットした場合の2段目を当たりやすくしました。 ・B&SB版初段の受け身不能時間を増加しました。 ・通常B&SB版の移動距離を長くしました。 ・覚醒A&B版の発生を早くしました。 ・ペルソナが消えるまでの時間を増加しました。(B&SB版はヒット後)
Aマハブフダイン(通常)	<ul style="list-style-type: none"> ・氷結している時間を増加しました。 ・ペルソナ技を出せない時間を短くしました。
SBマハブフダイン(覚醒)	<ul style="list-style-type: none"> ・連打コンボ時の硬直増加、連打コンボを当たりやすいようにしました。
各種マハガルダイン	<ul style="list-style-type: none"> ・被フェイタルカウンターを削除しました。 ・覚醒版ヒット時、ヒット数を減少しヒット間隔を短くしました。 ・覚醒D&SB版の受け身不能時間を増加しました。
SBマハガルダイン(覚醒)	<ul style="list-style-type: none"> ・吹き飛びを調整、横方向に少し進むようにしました。
各種マハラギダイン	<ul style="list-style-type: none"> ・覚醒時の発生を早くしました。 ・覚醒時の全体硬直を減少しました。
各種ランダマイザ	<ul style="list-style-type: none"> ・コマンドを↓溜め↑AorBにしました。 ・当身成立後、被フェイタルカウンター対応技にしました。 ・当身成功後の攻撃をガードされた場合、無敵を切れるようにしました。 ・当身成功後の攻撃ヒット時、跳ね受け身を可能にしました。 ・A&SB版の当身発生を少し遅くしました。
Aランダマイザ	<ul style="list-style-type: none"> ・全体硬直を増加しました。
各種コンセントレイト	<ul style="list-style-type: none"> ・B&SB版のSP上昇量を減少しました。
SBコンセントレイト	<ul style="list-style-type: none"> ・全体硬直を減少しました。
各種マハンマオン/マハムドオン	<ul style="list-style-type: none"> ・エリザベスがガードしても消えないようにしました。 ・ペルソナを必ず地上に出現するようにしました。 ・補正によって受け身不能時間を減少しないようにしました。 ・特定の条件下のみK.O.させるようにしました。

	変更点
マハンマオン	<ul style="list-style-type: none"> ・発生を大幅に早くしました。 ・受け身不能時間を増加しました。 ・ヒット後に押した場合、空中に浮いたままにならないようにしました。 ・暗転時のみ無敵にしました。
マハムドオン&SBマハムドオン	<ul style="list-style-type: none"> ・ペルソナ技を出せない時間を短くしました。 ・ガード不能にしました。 ・攻撃の持続を減少しました。 ・ミスの場合、固定ダメージを与えるようにしました。 ・ミスの場合、画面端で壁バウンドするようにしました。
各種ディアラハン	<ul style="list-style-type: none"> ・無敵が切れた後に攻撃判定を付加しました。 ・HP回復量を減少しました。
SBディアラハン	<ul style="list-style-type: none"> ・無敵成立時に止まらないようにしました。
各種亡者の嘆き	<ul style="list-style-type: none"> ・被フェイタルカウンター対応技にしました。
メギドラオン	<ul style="list-style-type: none"> ・被フェイタルカウンターを削除しました。
ガードキャンセルアタック	<ul style="list-style-type: none"> ・発生を早くしました。 ・硬直を増加しました。
小剣の心得	<ul style="list-style-type: none"> ・数をストックできるようにしました。
HP	<ul style="list-style-type: none"> ・HPを増加しました。
一部のペルソナ攻撃	<ul style="list-style-type: none"> ・ペルソナ出現時のみ、攻撃発生までペルソナを無敵にしました。 (各種C攻撃、A&SBマハジオダイン、各種マハブフダイン)



岳羽 ゆかり

	変更点
立ちA	・持続を減少しました。
立ちA・A・A	・Pコンボでボコスカアタック、足払いを出せるようにしました。 →ボコスカアタックは最終段後のみ出るようにしました。 ・ガード時と空振り時の硬直を短くしました。
立ちB	・発生を早く、最大タメ時の発生を早くしました。
各種D攻撃	・ガード時のヒットストップを減少しました。 ・ペルソナ消滅時に攻撃判定を消えるようにしました。
立ちD	・前入力Dでペルソナを遠くに出現するようにしました。
ジャンプB&ジャンプ↓B	・発生を早くしました。
ジャンプC	・カウンターヒット時の受け身不能時間を増加しました。 ・地面バウンドに受け身不能時間を増加しないようにしました。
足払い	・Pコンボで立ちDを出ないようにしました。 ・Pコンボで前入力DとしゃがみDを出すようにしました。
ボコスカアタック	・無敵になるのを遅くしました。 ・硬直を増加しました。
地上投げ	・投げた後の硬直を増加しました。
フェザー☆スラッシャー	・初段はペルソナに当たらないようにしました。 ・無敵中は相手をすり抜けるようにしました。
各種フェザー☆アロー	・空中ヒット時の吹き飛びを調整、受け身不能時間を増加しました。 ・地上ヒット時きりもみやられに、距離を離れないようにしました。 ・地上版の矢の速度を上昇、軌道を変更しました。 ・空中A&B版の空中使用制限を削除しました。
Aフェザー☆アロー	・硬直を増加しました。
Bフェザー☆アロー	・硬直を減少しました。
Aフェザー☆アロー(空中)	・技後の跳ね方を大きくし、遅く落下するようにしました。
Bフェザー☆アロー(空中)	・技後の跳ね方を小さくし、早く落下するようにしました。
各種フェザー☆ボム	・硬直中に他の攻撃を出せるタイミングを早くしました。
各種フェザー☆フリップ	・着地するまでボタン別に1回ずつ出せるようにしました。
SBフェザー☆フリップ	・移動速度を上昇しました。
各種フェザー☆シュート	・発生を早くしました。 ・シャドウ暴走中の使用制限を解除しました。
SBフェザー☆シュート	・硬直を減少しました。
各種マハガル	・フェザー☆アローが当たっても消えないようにしました。
Dマハガル	・地上版の軌道を変化、低く遠くにしました。 ・消えるまでの時間を長くしました。 ・ペルソナの硬直を増加、ペルソナ技を出せないようにしました。
SBマハガル	・地上版の軌道を変化、低く遠くにしました。
各種ハイパー☆フェザーシュート	・被フェイタルカウンターを削除しました。
一部のペルソナ攻撃	・ペルソナ出現時のみ、攻撃発生までペルソナを無敵にしました。 (立ちC、しゃがみC、ジャンプC、各種マハガル)



	変更点
立ちA	・発生を早くしました。 ・持続を減少しました。
立ちA・A	・空中ヒット時の吹き飛びを調整、連打コンボを当たりやすくしました。 ・発生を早くしました。
立ちA・A・A	・Pコンボで足払いを出せるようにしました。 ・キャンセルを早くできるようにしました。
しゃがみA	・攻撃判定を上側に大きくしました。
立ちB&しゃがみB	・発生を早くしました。
立ちC	・発生を早くしました。
しゃがみC	・ペルソナに牽制属性に対する無敵を付加しました。
立ちD&ジャンプD	・全体硬直を減少しました。
ジャンプA	・攻撃レベルを増加しました。
ジャンプ↓A	・発生を早くしました。 ・空中ヒット時の受け身不能時間を増加しました。 ・低空時、下段属性にならないようにしました。 ・地上ヒット時は浮かないようにしました。
ジャンプC	・攻撃後の落下を早くしました。
ジャンプ↓D	・発生を早くしました。 ・攻撃後の落下を早くしました。 ・ジャンプA、ジャンプBからPコンボで出せるようにしました。 ・ペルソナの出現位置と角度を調整し、連続技で当たりやすくしました。
ボコスカアタック	・無敵になるのを早くしました。 ・硬直を減少しました。
打ち返し弾(正面・上・下)	・弾を打った場合、順平に無敵時間が付加されるようにしました。 ・弾の発生位置を相手の飛び道具が当たった箇所に調整しました。 ・弾が相殺した時に消えるようにしました。
超・一本足打法	・構え中の無敵時間を長くしました。 ・発生を早くしました。 ・構え時間に応じてダメージを増加するようにしました。
各種超・大回転打法	・地上版の最終段は相手の方向を振り向くようにしました。 ・空中版の最終段は吹き飛びを弱くし、追撃しやすくしました。 ・SB版クリーンヒット時の吹き飛びをB版と同じにしました。
A超・大回転打法(空中)	・発生を早くしました。
A超・ブッシュバント	・連打コンボから出した時に『超・大回転打法』を暴発しづらくしました。
SB超・ブッシュバント	・ダッシュキャンセルを可能にしました。
各種全カスライディング	・攻撃判定を大きくしました。 ・空中版も動作中被フェイタルカウンターにしました。 ・空中版の発生を遅くしました。 ・空中版の軌道を変更、C版を下段に、D&SB版を中段にしました。
C全カスライディング	・硬直を減少しました。 ・吹き飛びを調整しました。
各種デスバウンド	・地上版の被フェイタルカウンターを削除しました。 ・最終段ヒット時、跳ね受け身を可能にしました。 ・全体硬直を減少しました。
各種炎の予告ホームラン	・構え部分でダッシュキャンセルを可能にしました。 ・追加BorDヒット時、画面端で距離が離れないようにしました。
SB炎の予告ホームラン	・攻撃持続の後半を当ててもホームラン演出に移行するようにしました。
各種逆転満塁ホームラン	・AorC追加入力の打ち返し弾ヒット時、壁バウンドするようにしました。 ・順平の攻撃発生を遅くしました。 ・攻撃持続の後半を当ててもホームラン演出に移行するようにしました。 ・D&SB版のペルソナの弾の発生を遅くしました。
C逆転満塁ホームラン	・ペルソナの出現位置を近くにしました。
SB逆転満塁ホームラン	・ペルソナを相手の少し後ろの位置に出現するようにしました。 ・飛び道具の弾速と吹き飛びを調整、打ち返し弾を当たりやすくしました。
各種超空間打法	・ホームラン時、相手の吹き飛びを強くしました。 ・補正によって受け身不能時間を減少しないようにしました。 ・全体硬直を減少しました。
大爆発！逆転サヨナラTTT	・ヒットさせた場合、得点を0、雄叫び状態を解除するようにしました。
クリーンヒット	・クリーンヒットの範囲を縦に大きくしました。 ・SPスキル以外は、相手がダメージ中&空中時のみ発生するようにしました。

	変更点
ボールカウンター	・投げ掴みや投げ抜けでアウトにならないようにしました。 ・ペルソナや他の物体を攻撃した時にボール扱いになるようにしました。
一部のペルソナ攻撃	・ペルソナ出現時のみ、攻撃発生までペルソナを無敵にしました。 (立ちC、しゃがみC、ジャンプC)



	変更点
立ちA	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃レベルを減少しました。 ・攻撃判定を上側に小さくしました。 ・持続を減少しました。 ・牽制属性を追加しました。
立ちA・A・A	<ul style="list-style-type: none"> ・Pコンボでボコスカアタックを出せるようにしました。
しゃがみA	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃判定を上側に大きくしました。
立ちB&しゃがみB	<ul style="list-style-type: none"> ・2段目をミニジャンプキャンセルを可能にしました。
立ちB	<ul style="list-style-type: none"> ・2段目を空中ヒット時に叩きつけないようにしました。 ・攻撃の間隔を短くしました。
立ちC	<ul style="list-style-type: none"> ・発生を早くしました。 ・Pコンボを出せる時間を増加しました。 ・Pコンボで直前に出した技を出せないようにしました。
しゃがみC	<ul style="list-style-type: none"> ・被フェイタルカウンターを削除しました。
立ちD&ジャンプD	<ul style="list-style-type: none"> ・動作中に追加攻撃(入力はCorD)を出せるようにしました。 ・各種通常技から出せるようにしました。
ジャンプA	<ul style="list-style-type: none"> ・Pコンボを出せる時間を増加しました。
ジャンプB	<ul style="list-style-type: none"> ・発生を早くしました。 ・1段目の攻撃判定を下側に小さくしました。 ・攻撃の間隔を短くしました。 ・硬直を増加しました。 ・空中カウンターヒット時の受け身不能時間を減少しました。
ジャンプC	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃判定を内側に大きくしました。 ・攻撃の間隔を短くしました。 ・Pコンボを出せる時間を増加しました。
ジャンプ↓C	<ul style="list-style-type: none"> ・やられ判定を大きくしました。
ボコスカアタック	<ul style="list-style-type: none"> ・発生を少し早くしました。 ・無敵開始を早く、攻撃発生直後に無敵を切れるようにしました。 ・硬直を減少しました。 ・被フェイタルカウンターを削除しました。
ボコスカフィニッシュD	<ul style="list-style-type: none"> ・相手の吹き飛びを強くしました。
地上投げ	<ul style="list-style-type: none"> ・ヒット効果を変更、ダウンしないようにしました。
十六夜	<ul style="list-style-type: none"> ・初段ヒット時に浮かないように、吹き飛びを調整しました。 ・着地硬直を減少しました。
裏十六夜	<ul style="list-style-type: none"> ・頭属性を削除しました。 ・攻撃後の落下開始を少し早くしました。
各種サバイバルナイフ	<ul style="list-style-type: none"> ・皆月がダメージを受けるとナイフが消えるようにしました。 ・各種崩月斬から出せるようにしました。 ・入力時に斜め下入力をしていたら出ないようにしました。 ・下側のナイフの位置を低く、下段&脚属性にしました。
SB崩月斬・閃牙	<ul style="list-style-type: none"> ・ヒット&ガード時の硬直差を良くしました。
各種崩月斬・翔牙	<ul style="list-style-type: none"> ・空中版を追加しました。 ・地上部分ヒット時に各種キャンセルをできるようにしました。
SB崩月斬・翔牙	<ul style="list-style-type: none"> ・脚属性の無敵を削除しました。
各種崩月斬・滅牙	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃レベルを減少しました。 ・受け身不能時間を増加しました。
A崩月斬・滅牙	<ul style="list-style-type: none"> ・発生を早くしました。
B崩月斬・滅牙	<ul style="list-style-type: none"> ・横の移動速度を大きくしました。
各種高速移動	<ul style="list-style-type: none"> ・空中D&SB版の移動するタイミングを早くしました。
C高速移動(空中)	<ul style="list-style-type: none"> ・横の移動距離を小さくしました。
各種焰月暴走	<ul style="list-style-type: none"> ・カウンターヒット時の受け身不能時間を減少しました。 ・突進時に相手を押さないようにしました。 ・ガードされた時の硬直を短くしました。 ・乱舞を速くし、全体の時間を短くしました。
SB焰月暴走	<ul style="list-style-type: none"> ・ガードされた時に減速するようにしました。
各種月面砕き	<ul style="list-style-type: none"> ・補正によって受け身不能時間を減少しないようにしました。 ・最終段ヒット後にワンモアバーストを当たるようにしました。 ・被フェイタルカウンターを削除しました。 ・カウンターヒット時の受け身不能時間を減少しました。 ・カウンターヒット時の浮きを大きくしました。

	変更点
被カウンター	・一部攻撃のカウンターを受ける時間を増加しました。 (立ちA&B&C、ジャンプA&B&C、各種サバイバルナイフ、 各種崩月斬・閃牙、A&B崩月斬・翔牙、各種月面砕き)
やられ判定	・空中ダメージ時のやられ判定を下側に大きくしました。



	変更点
立ちA	<ul style="list-style-type: none"> ・持続を減少しました。 ・牽制属性を追加しました。 ・上側の攻撃判定を小さくしました。
立ちA・A	<ul style="list-style-type: none"> ・発生を早くしました。 ・硬直を増加しました。
立ちA・A・A	<ul style="list-style-type: none"> ・Pコンボでボコスカタック、足払いを出せるようにしました。 ・軌道を変更しました。 ・硬直を減少しました。 ・受身不能時間を増加しました。
しゃがみA	<ul style="list-style-type: none"> ・上側の攻撃判定を大きくしました。
立ちB&しゃがみB	<ul style="list-style-type: none"> ・2段目をミニジャンプキャンセルを可能にしました。
しゃがみB	<ul style="list-style-type: none"> ・硬直を増加しました。
立ちC	<ul style="list-style-type: none"> ・発生を早くしました。 ・ヒット時の吹き飛びを小さく、地面バウンドするようになりました。 ・受身不能時間を減少しました。 ・Pコンボで足払いを出せないようにしました。 ・下側の攻撃判定を大きくしました。
しゃがみC	<ul style="list-style-type: none"> ・発生を早くしました。 ・受身不能時間を減少しました。
立ちD&ジャンプD	<ul style="list-style-type: none"> ・硬直を減少しました。 ・受身不能時間を増加しました。 ・タメた場合、本体にヒットストップを掛からないようにしました。 ・タメた場合、キャンセルを出来ないようにしました。
しゃがみD	<ul style="list-style-type: none"> ・硬直を減少しました。 ・受身不能時間を増加しました。
ジャンプA	<ul style="list-style-type: none"> ・Pコンボを出せる時間を増加しました。
ジャンプB	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃レベルを減少しました。 ・1段目の持続を減少しました。 ・Pコンボを出せる時間を増加しました。 ・下側と内側の攻撃判定を小さく、外側の攻撃判定を大きくしました。
ジャンプC	<ul style="list-style-type: none"> ・発生を早くしました。 ・硬直を減少しました。 ・下側の攻撃判定を大きくしました。
ジャンプ↓D	<ul style="list-style-type: none"> ・硬直を減少しました。 ・受身不能時間を増加しました。 ・ガード時にペルソナの向きに対して離れるようにしました。
ジャンプC&D&↓D	<ul style="list-style-type: none"> ・本体が動き始める時間を遅くしました。
ボコスカタック	<ul style="list-style-type: none"> ・発生を早くしました。 ・硬直を減少しました。 ・無敵になる時間を早く、無敵を切れるのを早くしました。
地上投げ	<ul style="list-style-type: none"> ・ヒット効果を変更し、硬直を減少しました。
十六夜	<ul style="list-style-type: none"> ・ヒット時の浮きを高くしました。 ・硬直を減少しました。
裏十六夜	<ul style="list-style-type: none"> ・ヒットした場合、下方向の吹き飛びを少し弱くしました。 ・軌道を変更、落下するまでを遅くしました。 ・頭属性を削除しました。 ・カウンターヒット時の受身不能時間を減少しました。
各種サバイバルナイフ	<ul style="list-style-type: none"> ・ナイフの高さを低くしました。 ・ミナツキがダメージを受けた際に、ナイフが消滅するようにしました。 ・B版を下段、脚属性にしました。
B崩月斬・閃牙	<ul style="list-style-type: none"> ・硬直を減少しました。
各種崩月斬・翔牙	<ul style="list-style-type: none"> ・派生技の入力受け付け時間を減少しました。 ・A&B版の発生を早くしました。 ・ヒット時の吹き飛びを強く、SB版は浮きを低くしました。
各種崩月斬・滅牙	<ul style="list-style-type: none"> ・A&B版の発生を早くしました。 ・軌道を変更、前方移動を早くし落下速度を早くしました。 ・ヒットした場合、下方向の吹き飛びを少し弱くしました。 ・着地動作をワンモアキャンセルを可能にしました。
各種月読	<ul style="list-style-type: none"> ・相殺を発生しないようにしました。 ・攻撃発生時の外側と下側のやられ判定を大きくしました。 ・SB版の無敵になるのを早くしました。

	変更点
各種吸魔/吸血	<ul style="list-style-type: none"> ・C&D版の発生を遅くしました。 ・持続を減少しました。 ・無敵を削除しました。 ・硬直を増加しました。 ・発生前にダッシュ慣性が減少するようにしました。
各種煉獄の翼	<ul style="list-style-type: none"> ・飛び道具に対して相殺した場合、消滅しづらくしました。 ・被フェイタルカウンター対応技にしました。
各種月面砕き	<ul style="list-style-type: none"> ・無敵になるのを遅くしました。 ・ヒット時の吹き飛びを大きく、A版の浮きを低くしました。 ・補正によって受け身不能時間を減少しないようにしました。 ・受け身不能時間を増加しました。 ・A&SB版の発生を遅くしました。
A月面砕き	<ul style="list-style-type: none"> ・硬直を増加しました。
各種夢幻の霧	<ul style="list-style-type: none"> ・C&SB版の当身成立後に暗転するようにしました。 ・C&SB版の当身後の発生を早くしました。
D夢幻の霧	<ul style="list-style-type: none"> ・打撃技に変更、ヒット時のみ暗闇状態になるようにしました。
神魔滅殺	<ul style="list-style-type: none"> ・発生を早くしました。
やられ判定	<ul style="list-style-type: none"> ・空中ダメージモーションのやられ判定を大きくしました。
一部ミナツキの攻撃	<ul style="list-style-type: none"> ・一部技の被カウンター判定を増加しました。 ・一部技のヒットストップを減少しました。
一部のペルソナ攻撃	<ul style="list-style-type: none"> ・ペルソナ出現時のみ攻撃発生までペルソナを無敵にしました。 (立ちC、ジャンプC)



久慈川 りせ

	変更点
立ちA・A	・発生を早くしました。
立ちA・A・A	・Pコンボでボコスカアタック、足払いを出せるようにしました。 ・攻撃レベルを増加しました。
しゃがみB	・発生を早くしました。 ・2段目の攻撃発生まで頭無敵にしました。 ・2段目の攻撃直前にPコンボが暴発しないようにしました。
立ちC&しゃがみC	・相手のガード硬直を減少しました。
しゃがみC	・ヒット時のみPコンボで立ちDとしゃがみDを出すようにしました。
各種D攻撃	・相手のペルソナに当たっても攻撃判定を消えないようにしました。
立ちD&しゃがみD	・全体硬直を減少しました。
ジャンプA	・攻撃レベルを減少しました。
ジャンプB	・攻撃判定を内側に小さくしました。
ジャンプ↓B	・空中ヒット時に低い位置では2ヒットするようにしました。
ボコスカアタック	・無敵開始を早く、攻撃発生直後に無敵を切れるようにしました。 ・硬直を減少しました。
地上投げ	・カウンターヒット時ののけぞり時間を減少しました。
リフレクトビット	・被フェイタルカウンターを削除しました。
各種 ROCK☆YOU	・B&SB版の音符の配置を変更しました。 →Bボタン押しっぱなしで今までの配置にしました。
A ROCK☆YOU	・硬直を増加しました。
B ROCK☆YOU	・ヒット時の吹き飛びを横に弱く、離れないようにしました。
ROCK☆YOU(音符)	・音符が割れた際に攻撃判定を進むようにしました。 ・割れた音符が別の音符を割り易くしました。
各種お触り禁止!	・ガード時された時に距離を離れるようにしました。 ・A&SB版の音符を割る時間を増やし、音符を割り易くしました。
SBお触り禁止!	・発生を早く、移動速度を速くしました。 ・硬直を減少しました。
各種プラチナディスク	・C&D版のリーチを長くしました。
Cプラチナディスク	・全体硬直を減少しました。
Dプラチナディスク	・ヒット数を増加しました。
テトラカーン/マカラカーン	・全体硬直を減少しました。 ・C版は打撃無敵、D版は弾無敵、SB版は投げ以外無敵にしました。
SBアローシャワー	・アナライズ状態の時、感電付加効果を追加しました。
各種ヒステリービンタ	・ヒット後の硬直を減少しました。 ・最終段ヒット後にワンモアバーストを当たるようにしました。 ・ヒット時にタイムカウントを止めないようにしました。
Aヒステリービンタ	・吹き飛びを変更、連打コンボ時は音符を重ねるようにしました。
各種りせちフィールド	・再使用可能になるまでの時間を増加しました。
各種りせち・オンステージ	・発生を遅くしました。 ・被フェイタルカウンター対応技にしました。 ・ヒット時、演出中にタイムアップにならないようにしました。 ・SB版の難易度を高く、演出を短くしました。
一部のペルソナ攻撃	・ペルソナ出現時のみ、攻撃発生までペルソナを無敵にしました。 (各種C攻撃、各種ROCK☆YOU、各種プラチナディスク)



天田 乾

	変更点
立ちA	<ul style="list-style-type: none"> ・カウンターを受ける時間を増加しました。 ・牽制属性を追加しました。
立ちA・A・A	<ul style="list-style-type: none"> ・前進するようにしました。 ・Pコンボで足払いを出せるようにしました。 ・空中ヒット時に壁バウンドするようにしました。
連打コンボ	<ul style="list-style-type: none"> ・空中ヒット時の浮きを調整、連打コンボを当たりやすくしました。
しゃがみA	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃レベルを減少しました。
ジャンプA	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃の間隔を短くしました。 ・全体硬直を減少しました。
各種コロマル攻撃(C、↓C、退避中C)	<ul style="list-style-type: none"> ・ボタンを放した時に攻撃するようにしました。
コロマル攻撃(↓C)	<ul style="list-style-type: none"> ・ガードされた時にコロマルが大きく宙返りするようになりました。
コロマル退避(D)	<ul style="list-style-type: none"> ・跳ねた後にD押しっぱなしで帰還するようにしました。
コロマル登場攻撃(退避中にC)	<ul style="list-style-type: none"> ・発生を早くしました。 ・相手の位置に跳ぶようにしました。 ・入力後にレバー前後で出現位置を変化するようにしました。
ボスカアタック	<ul style="list-style-type: none"> ・発生を早くしました。 ・無敵が攻撃発生直後まで続くようにしました。 ・硬直を減少しました。
ボスカフィニッシュD	<ul style="list-style-type: none"> ・吹き飛びを調整して、距離を離れるようにしました。
地上投げ	<ul style="list-style-type: none"> ・ヒット後の硬直を増加しました。
マッドアサルト	<ul style="list-style-type: none"> ・発生を早くしました。 ・空振り&ガード時の硬直を減少しました。 ・カウンターヒット時の受け身不能時間を減少しました。 ・着地時にしゃがみ状態になるようにしました。
各種メディアマ	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃判定を付加しました。 ・HP回復量を減少しました。 ・コロマルのHP回復量を減少しました。 ・動作途中からC&D版に弾無敵、SB版に無敵を付加しました。
SB斬・白狼抜刀牙	<ul style="list-style-type: none"> ・発生を早くしました。 ・移動速度を早くしました。 ・当たった時にコロマルが減速するようにしました。 ・天田のガードorダメージで攻撃を止めるようにしました。
各種絶・白狼抜刀牙	<ul style="list-style-type: none"> ・C&D版をガードされた場合の、攻撃回数を減少しました。
SB絶・白狼抜刀牙	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃回数を増加しました。 ・攻撃中、コロマルを弾無敵にしました。 ・天田のガードorダメージで攻撃を止めるようにしました。
コロマルのHPゲージ	<ul style="list-style-type: none"> ・コロマルのHPを増加しました。 ・HPが0になった時、復活までの時間を増加しました。 ・HPが0になった時、メディアマの効果を受けないようにしました。
各種コロマルの攻撃	<ul style="list-style-type: none"> ・相殺をしないようにしました。 ・SP消費技のコマンド成立時に他の技を暴発しないようにしました。
コロマルのダメージ	<ul style="list-style-type: none"> ・コロマルがダメージを受けた時、行動が出来ないようにしました。



足立 透

	変更点
立ちA・A・A	・Pコンボで足払いを出せるようにしました。
立ちB	・少し前進するようにしました。
各種D攻撃	・動作終了まで被カウンター判定にしました。
立ちD&ジャンプD	・相手のSP増加量を減少しました。
ジャンプC	・カウンターヒット時に相手が滑らないようにしました。
足払い	・移動開始を遅くしました、発生に変更はありません。
ボコスカアタック	・発生を早くしました。 ・移動開始を遅くしました。 ・硬直を減少しました。 ・無敵が攻撃発生直後に切れるようにしました。
地上投げ	・演出中にSPが増加するように
消えちまえッ!	・HP消費量を減少しました。 ・カウンターヒット時の受け身不能時間を減少しました。 ・吹き飛びを低く、画面端以外で壁バウンドしないようにしました。
各種大人しくしてな!	・Pコンボで直前に出した技は出せないようにしました。
A大人しくしてな!	・動作途中から弾無敵を付加しました。
SB大人しくしてな!	・移動速度を速くしました。 ・全体硬直を減少しました。 ・無敵になるのを早くしました。
各種ウザいんだよ!!	・B版とSB版を別技扱いにしました。
SBウザいんだよ!!	・最終段後にスキルを出せるようにしました。
各種ビビったあ?	・攻撃後にスキルを出せるようにしました。 ・Pコンボで出せる制限回数をボタン関係なく2回にしました。 ・A&B版のガード時の硬直差を悪くしました。
各種メギドラ	・空振り時の硬直を増加しました。 ・発生前にダッシュ慣性が減少するようにしました。
各種デビルスマイル	・恐怖になる範囲を少し広くしました。 ・弾無敵の相手には当たらないようにしました。 ・足立の硬直を減少しました。 ・ペルソナの硬直を減少しました。
SBデビルスマイル	・出現位置を低く、しゃがんでいる相手に当たるようにしました。
SBヒートライザ	・吹き飛びを調整、様々な攻撃で追撃できるようにしました。 ・硬直を増加しました。
各種木っ端微塵斬り	・C版の硬直を減少しました。 ・SB版の空振り時の硬直を増加しました。 ・C&SB版の発生を遅くしました。
SBマガツマンダラ	・吹き飛びを調整、追撃をしやすくしました。 ・ペルソナを相手の方を向くようにしました。 ・硬直を増加しました。
マガツマンダラ状態	・ペルソナ攻撃によるバッドステータス付加効果を変更しました。 ・毒の効果時間を減少しました。
一部のペルソナ攻撃	・ペルソナ出現時のみ、攻撃発生までペルソナを無敵にしました。 (各種C攻撃、各種デビルスマイル)



マリー

	変更点
立ちA・A	<ul style="list-style-type: none"> ・発生を早くしました。 ・全体硬直を減少しました、硬直差に変更はありません。
立ちA・A・A	<ul style="list-style-type: none"> ・Pコンボで足払いを出せるようにしました。 ・ジャンプキャンセル、ダッシュキャンセルを可能にしました。
立ちB・B	<ul style="list-style-type: none"> ・落下速度を落とし、地面バウンドの浮きを低くしました。
立ちC	<ul style="list-style-type: none"> ・ペルソナを前進&攻撃判定を調整、リーチを増加しました。
立ちD	<ul style="list-style-type: none"> ・全体硬直を減少しました。
ジャンプC	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃レベルを減少しました。 ・攻撃判定を前方に小さくしました。 ・やられ判定を前方に大きくしました。
ボコスカアタック	<ul style="list-style-type: none"> ・無敵開始を早く、攻撃発生直後に無敵が切れるようにしました。 ・硬直を減少しました。
SB暴れ悶え	<ul style="list-style-type: none"> ・発生を早くしました。
SB暴れ悶え(空中)	<ul style="list-style-type: none"> ・初段の受け身不能時間を増加、2ヒットしやすくしました。
各種踊り、墮天使達	<ul style="list-style-type: none"> ・箱を早く低く出すようにし、攻撃発生を早くしました。 ・箱が相手をすり抜けるようにしました。 ・箱の拳動を調整、攻撃を相手に当たりやすくしました。 ・A版とSB版、箱が自動で攻撃するまでを早くしました。
SB踊り、墮天使達	<ul style="list-style-type: none"> ・硬直を減少しました。 ・攻撃中も箱が相手の方を振り向くようにしました。 ・通常版より箱を高く出すようにしました。
各種虚ろな憂いの記憶	<ul style="list-style-type: none"> ・箱を早く出すようにしました。
SB虚ろな憂いの記憶	<ul style="list-style-type: none"> ・硬直を減少しました。
各種その名は『希望(パンドラ)』	<ul style="list-style-type: none"> ・頭無敵になるのを早くしました。
C断罪の烙印	<ul style="list-style-type: none"> ・発生を早くしました。 ・全体硬直を減少しました。
D断罪の烙印	<ul style="list-style-type: none"> ・C版と同じ性能に変更、弾を遠くに出すようにしました。 ・ペルソナを必ず本体の近くに出現するようにしました。
SB深淵の邪眼	<ul style="list-style-type: none"> ・相手を引き寄せせる力を強くしました。
各種拒絶の殻	<ul style="list-style-type: none"> ・地上版は着地後も被カウンター判定なるようにしました。 ・A&SB版の発生を遅くしました。 ・SB版の硬直を増加しました。
各種ばかきらいさいあくさいてー	<ul style="list-style-type: none"> ・補正によって受け身不能時間を減少しないようにしました。
各種輝矢	<ul style="list-style-type: none"> ・C&SB版の追加入力時、ペルソナを画面内に出現するようにしました。 ・D版はペルソナを画面外から画面内に出現しないようにしました。 ・SB版のペルソナの無敵を削除しました。 ・空中C&D版は着地後まで行動不可能にしました。
SB輝矢	<ul style="list-style-type: none"> ・硬直を減少しました。
お天気	<ul style="list-style-type: none"> ・雪のSP上昇量を減少しました。
一部のペルソナ攻撃	<ul style="list-style-type: none"> ・ペルソナ出現時のみ、攻撃発生までペルソナを無敵にしました。(立ちC、しゃがみC)



マーガレット

	変更点
立ちA	・Pコンボで直前に出した技を出せないようにしました。
連打コンボ	・レバー入力時は連打コンボで神空波を出ないようにしました。 ・5段目の相手ののけぞり時間を増加しました。
立ちC	・攻撃判定を上側に小さくしました。
ジャンプ↓C	・攻撃判定を下側に小さくしました。
ジャンプ↓D	・発生を少し早くしました。
足払い	・ボタン押しっぱなしで攻撃発生をずらせるようにしました。
ボコスカアタック	・硬直を減少しました。 ・無敵が攻撃発生直後に切れるようにしました。
空中投げ	・受け身不能時間を減少しました。
ウルTRASUPREX	・カウンターヒット時の受け身不能時間を減少しました。
C神空波	・槍の出現位置を少し低くしました。
各種ゴットハンド	・発生までペルソナを無敵にしました。
SBゴットハンド	・硬直を減少、ガード時の硬直差を良くしました。 ・ペルソナを使用できない時間を短くしました。
各種パワースラッシュ	・暗転するまでを早く、攻撃発生に変更はありません。
各種万物流転	・動作を上書きした時の攻撃力上昇倍率を増加しました。 ・C&SB版は、ペルソナがその場で攻撃するようにしました。
SB万物流転	・発生を早くしました。 ・地上版は発生前に打撃無敵が切れ、弾無敵のみにしました。
各種八艘飛び	・暗転するまでを早く、B版以外攻撃発生に変更はありません。
B八艘飛び	・発生を早くしました。 ・ヒット後の硬直を減少、追撃しやすくしました。
各種メディアラハン	・動作途中から投げ以外に対して、アーマー無敵にしました。 ・無敵成立時、ダメージ分HP回復 & 動作中は完全無敵にしました。 ・全体硬直を減少しました。 ・自動回復量を減少しました。 ・自分と相手のペルソナカードを回復するようにしました。
明けの明星	・攻撃中は相手に押されないようにしました。
やられ判定	・スライドダウン時のやられ判定を大きくしました。
ペルソナゲージ	・ペルソナブレイク後の回復速度を遅くしました。
一部のペルソナ攻撃	・ペルソナ出現時のみ、攻撃発生までペルソナを無敵にしました。 (ジャンプ↓↓C以外のC攻撃、各種神空波、各種空中疾風斬)

