

# UNDER NIGHT IN-BIRTH Exe:Late[cl-r] バランス調整リスト

変更箇所	変更内容	バージョン
ダッシュ	ダッシュから攻撃を出した後に最速でダッシュしやすく変更しました。	
ガード	キャンセルルートの多い必殺技をガードした場合のGRDゲージ増加量を多く変更しました。	
投げ	特定の条件時に投げ無敵中の相手を掴むと、ダメージが異様に低下してしまう不具合を修正しました。	
地上受身・緊急受身	着地後、歩きやしゃがみに移行できない時間を全キャラクターで統一しました。	
立ちA	地上の受身後の姿勢が内部的に一瞬だけ立ち状態になっていた不具合を修正しました。	Ver.1.03
しゃがみA	下段の立ちAが、ジャンプ、アサルト、ジャンプ通常技に対して空振りする仕様を廃止しました。	Ver.1.03
追加派生技	下段のしゃがみAは、ジャンプ、アサルト、ジャンプ通常技に対して空振りするように変更しました。	
近距離認識	地上の通常技及び特殊技の派生攻撃は発動時に振り向かないように変更しました。	
全身無敵技	近距離技の認識処理において、1Pと2Pで差があった不具合を修正しました。	
頭無敵・空突無敵	全身無敵技はモーションの最後まで被カウンター状態になるよう調整しました。	
頭無敵技	各種空技について頭無敵と空突無敵の設定フレームを調整し、空中技に打ち勝ちやすく調整しました。	
引き寄せ効果のある技	でかからの喰らい判定を見直し、対空しやすく調整しました。	
スマートステア	ヒット時に相手を引き寄せる処理で1Pと2Pの差が発生しないように変更しました。	Ver.1.03
インクリース	一部キャラクターのスマートステア構成を変更しました。	
ヴェールオフ	少しだけ長押し入力した時に、処理が二重になることがある不具合を修正しました。	
コンセントレーション	ヴェールオフ発動中は、シールド成功時にGRDゲージが大きく増加し、また相手のGRDゲージは大きく減少するように変更しました。	
	アニメーション表示の不具合を修正しました。	
	直前の攻撃のヒット情報を引き継がないように変更し、クロスキャストヴェールオフが出せないように変更しました。	
	コンセントレーション中の相手を投げて掴んだ時に、相手がカウンターとなった赤い演出が入らない不具合を修正しました。	
	コンセントレーションのGRD増加処理で1Pと2Pの差が発生しないように変更しました。	Ver.1.03
アサルト	トレーニングモードで、Dボタンを押し続けているとリバーサル行動の「地上アサルト」が発動しない不具合を修正しました。	
	アサルトから特定のジャンプ攻撃を最速で出した場合に補正が緩くなっていた不具合を修正しました。	
	アサルト後のジャンプ通常技は着地まで再行動不能に統一しました。	
	アサルトのでかからモーションを統一し、ダッシュと見分けやすいように調整しました。	
	アサルトから出したジャンプ攻撃のあと、同じ技がコンボ中に出せなくなることがある不具合を修正しました。	Ver.1.03
チェインシフト	チェインシフトを発動した瞬間とチェインシフトの動作終了直後の瞬間で同時押し入力の判定が成立してしまう不具合を修正しました。	
	チェインシフトを発動した時に相手キャラクターが通常技か必殺技かアサルトか投げのどでかからモーション中だった場合に、相手キャラクターに赤いエフェクトを表示して相手のGRDを減少する効果を追加しました。	
シールド	ジャンプ攻撃の追加技をシールドされた場合に、キャンセル不可能になり追加の着地硬直が発生するように変更しました。	
ガードシールド	ガード硬直が終わる直前にガードシールドを入力すると、EXSゲージだけ消費してガードシールドが発動しない不具合を修正しました。	
ガードスラスト	ガードシールドを生成した時に相手から離れる距離を増加しました。	
	ガード硬直中に入力されたコマンドのみをガードスラストのコマンドとして受け付けるように変更しました。コマンドのDボタンを押すときに一入力時のみ発動するようにしました。	
EX必殺技	特定のEX必殺技とロックする技が相打ちしたときに挙動がおかしくなることがある不具合を修正しました。	Ver.1.03
	特定のEX必殺技(飛び道具・設置・ロック技)のあとに出した攻撃に、ゲージ増加制限がかかる仕様を廃止しました。	Ver.1.03
	コンボ終了前に設置されたEX必殺技が復帰後にヒットした場合に、EXSゲージ増加制限がかかる仕様を廃止しました。	Ver.1.03
インフィニットワースイグジスト	全身無敵のEX必殺技について、前半部分のヒット時を地上受身不能に統一しました。	
ヴォーバル	補正が重い状態でインフィニットワースイグジストと同時に飛び道具がヒットした場合に、インフィニットワースイグジストに移行しない不具合を修正しました。	
EXS LIMIT	エフェクトを調整しました。	
EXSゲージ	クロスキャストヴェールオフのヒット時、及びチェインシフト発動時に相手が動いていた場合に発生する赤いエフェクトの効果としてEXS LIMITを新規に設定しました。	
	EXS LIMIT発動中は、コンボを受けている側のEXSゲージ増加率に制限がかかります。	
	EXSゲージの増加量はダメージ補正に応じて制限がかかるように調整しました。	
ダメージ補正	のぼりジャンプ攻撃や立ちガード硬直中の相手へのジャンプ攻撃による高速中段攻撃に、ダメージ補正がかかる仕様を廃止しました。	Ver.1.03
きりもみ吹き飛び	振り向き処理を削除しました。	
振り向き	画面端で重なった時の振り向き処理を調整しました。	Ver.1.03
ヒットエフェクト	画面端で重なった時の座標処理を調整しました。	Ver.1.03
RIP計算	特定のヒットエフェクトの表示処理を調整しました。	Ver.1.03
	敗北時のRIP計算では相手プレイヤーの全使用キャラクターの中で最も高い数値を参照し、RIPが大きく減りすぎないように変更しました。	



変更箇所	変更内容	バージョン
体力	ヴァイタルウェセルの最大値を増加しました。	
ダッシュ	停止までに最低限走り続ける時間を少し増加しました。	
アサルト	でかかりのモーションを変更しました。	
立ちA	攻撃判定の前側を少し拡大しました。	
立ちB	根本の攻撃判定の上側を拡大しました。 攻撃判定の後側を拡大しました。	Ver.1.03
しゃがみA	喰らい判定の上側を拡大しました。	
しゃがみB	キャンセル猶予を増加しました。	
しゃがみC	キャンセル猶予を増加しました。	
ジャンプA	先端の攻撃判定の後側を拡大しました。	
ジャンプC(インクリース)	攻撃判定を拡大しました。	
ダッシュB	移動距離を増加しました。 持続を増加しました。	
ダッシュC	持続を増加しました。 攻撃判定の前側を拡大しました。	
ダッシュC(ヴォーバル)	ガードされた時の削りダメージを増加しました。	
→ + B	ヴォーバル中、ガードされた時の削りダメージを通常時よりも増加しました。	
↘ + B	2段目のみ空振りした場合もキャンセル可能に変更しました。	
↘ + C	重なり判定を調整しました。	
峭刻ノ残滓	攻撃判定の上側を拡大しました。	Ver.1.03
峭刻ノ残滓(インクリース)	喰らい判定の前側を縮小しました。 弾相殺判定を追加し、相殺成功時は必殺技やチェインシフトでいつでもキャンセル可能にしました。	
峭刻ノ残滓(ヴォーバル)	クロスキャストウェールオフでキャンセル可能に変更しました。 ヒット時に相手にかかるヒットストップを増加しました。	
峭刻ノ残滓(ヴォーバル・インクリース)	弾相殺判定を追加し、相殺成功時は必殺技やチェインシフトでいつでもキャンセル可能にしました。	
円環ノ凶渦 > 深淵ニ咲ク黒蓮	喰らい判定の前側を縮小しました。	
円環ノ凶渦 > 歪曲サレンシ隙	「円環ノ凶渦」の飛び道具がヒットストップなどで時間停止している時に派生版「深淵ニ咲ク黒蓮」を出すと、飛び道具が消えずに爆破だけ発生することがある不具合を修正しました。	
円環ノ凶渦 > 深淵ニ狂咲ク黒蓮	空振り時のキャンセル可能になるタイミングを早く変更しました。 攻撃判定の後側を拡大しました。 相手がやられ中の時のみ攻撃判定の出現位置が相手に少し近づくように変更しました。	
紅纏イシ間ノ翼(A)	根本の攻撃判定の上側を拡大しました。	
紅纏イシ間ノ翼(B)	ヒット時に、空中に居る間もEX必殺技でキャンセル可能に変更しました。 ダメージ補正を緩和しました。	
紅纏イシ間ノ翼(EX)	頭属性無敵と空突属性無敵になるタイミングを早く変更しました。 ヒット時のキャンセル猶予を増加しました。	
虚空ヲ分ツ断層 - 壱層(A)	ヒットした時に相手を引き寄せた攻撃判定がフルヒットしやすいように調整しました。 ヒット後に相手が追撃不能状態になるタイミングを変更しました。	
虚空ヲ分ツ断層 - 壱層(B)	持続を増加しました。	
虚空ヲ分ツ断層 - 壱層(EX)	攻撃判定を前方と上方向に少し拡大しました。 無敵時間を増加しました。	
虚空ヲ分ツ断層 - 壱層 > 虚空ヲ分ツ断層 - 参層(A)	ヒットした時に相手を引き寄せた攻撃判定がフルヒットしやすいように調整しました。	
虚空ヲ分ツ断層 - 壱層 > 虚空ヲ分ツ断層 - 参層(B)	攻撃判定の上側を拡大しました。 足元属性無敵を追加しました。	Ver.1.03
虚空ヲ分ツ断層 - 壱層 > 虚空ヲ分ツ断層 - 参層(EX)	攻撃判定の上側を拡大しました。 足元属性無敵を追加しました。 攻撃判定の下側を拡大しました。	
地ヲ穿ツ影(A)	足元属性無敵を追加しました。 飛び道具部分をガードされた時の削りダメージを増加しました。 移動処理を調整し、相手の裏側に回りにくく調整しました。	
地ヲ穿ツ影(B)	画面端の座標処理を調整しました。 初段ヒット時に二段目が空振りしにくくなるように調整しました。	
地ヲ穿ツ影(EX)	飛び道具部分をガードされた時の削りダメージを増加しました。 移動処理を調整し、相手の裏側に回りにくく調整しました。	
(空中)深淵ニ咲ク黒蓮(A)	画面端の座標処理を調整しました。 初段ヒット時に二段目が空振りしにくくなるように調整しました。	Ver.1.03
(空中)深淵ニ咲ク黒蓮(B)	受身不能時間を増加しました。 ダメージ補正を緩和しました。	Ver.1.03
(空中)深淵ニ咲ク黒蓮(EX)	受身不能時間への補正を緩和しました。 飛び道具の持続部分の攻撃判定の上側を拡大しました。	Ver.1.03
禍招セシ猩紅ノ楔	受身不能時間を増加しました。 ダメージ補正を緩和しました。 受身不能時間への補正を緩和しました。 飛び道具の持続部分の攻撃判定の上側を拡大しました。	Ver.1.03
	攻撃判定を拡大しました。	Ver.1.03
	2段目の攻撃判定を拡大しました。	
	ヒット時のフィニッシュ部分を無敵に変更しました。	
	ヒットした時に相手を引き寄せた攻撃判定がフルヒットしやすいように調整しました。	

変更箇所	変更内容	バージョン
アサルト	でかかりのモーションを変更しました。	
ジャンプ	ダッシュ慣性の影響を受けやすく変更しました。	
立ちC	攻撃判定の前側を拡大しました。 攻撃判定の上側を拡大しました。	
しゃがみA	足元属性を削除しました。	
しゃがみB	キャンセル猶予を増加しました。	
ジャンプA	アサルトから出した場合に着地まで再行動不能に変更しました。	
ジャンプB	持続を増加しました。	
ダッシュC	攻撃判定の上側を拡大しました。	
→ + B	ダメージ補正を緩和しました。 攻撃判定の上側を拡大しました。 エフェクトを調整しました。	
C > C	ダメージを増加しました。	
C > C(インクリース)	発生を早く変更しました。	
郡狼(1)	ダメージ補正を緩和しました。	
郡狼(3)	頭属性無敵を追加しました。 ダメージ補正を緩和しました。	
空中で → + B	密着で技を出した場合に、相手をすり抜けにくく修正しました。	
空中で → + B(インクリース)	ガードされた時の相手の硬直を減少しました。	
空中で ↓ + B	受身不能時間を増加しました。	
躲閃	動作終了まで被カウンター状態に変更しました。	
躲閃 > 天楔	やられ中の相手にしかヒットしない攻撃判定に対しては回避判定が成立しないように変更しました。 「躲閃」の回避判定が成立した後の「天楔」の発生を早く変更し、発生までの全身無敵を追加しました。 また、回避判定が成立した場合のキャンセル猶予を増加し、回避成功後の「天楔」は相手のほうを振り向くように変更しました。 ガードされた時に、チェインシフトでのキャンセルを不可能に変更しました。 ダメージを減少しました。 ダメージ補正を重く変更しました。 硬直を増加しました。 ヒット時は動作終了まで完全無敵になるように変更しました。 動作終了まで被カウンター状態に変更しました。	
空牙(A)	「舞草」でのキャンセル猶予を減少しました。	
空牙(B)	「舞草」でのキャンセル猶予を減少しました。	
空牙(B・インクリース)	攻撃判定の発生前にEXキャンセル可能のフラグが設定されていた不具合を修正しました。 「舞草」でキャンセル可能になるタイミングを遅く変更しました。 通常版とインクリース版を別技に設定し、一度のコンボに組み込んで同技補正がかからないように変更しました。 根本の攻撃判定を拡大しました。 弾相殺が発生した場合に攻撃判定が消滅するように変更しました。 初段ヒット時に二段目が空振りしにくくなるように調整しました。	
月輪(A)	初段と2段目の間にも持続を追加しました。 攻撃判定を拡大しました。	Ver.1.03
月輪(B)	頭属性無敵と空突属性無敵になるタイミングを早く変更しました。 攻撃判定を拡大しました。	
連月輪(EX)	最終段のヒット時の吹き飛びを変更しました。 攻撃判定を拡大しました。	
霧靱(A)	攻撃判定の上側を拡大しました。	
霧靱(B)	ダメージを増加しました。 初段の攻撃判定の上側を拡大しました。 2段目の攻撃判定を拡大しました。	
乱霧靱(EX)	ヒット時は動作終了まで完全無敵になるように変更しました。 また、7段目がヒットしなかった時は8段目が出ないように変更しました。	
霧靱 > 追加入力(B)	受身不能時間を増加しました。	
飛燕翔(EX)	相手の位置をサーチして移動距離が変わるように変更しました。 動作終了まで被カウンター状態に変更しました。	
(空中)空牙(A)	着地時に密着していた場合、相手との距離が離れてしまう不具合を修正しました。 EX必殺技やチェインシフトでキャンセル可能になるタイミングを早く変更しました。	Ver.1.03
(空中)空牙(B)	一度に画面内に出せる弾数の制限を削除しました。	
(空中)空牙(B・インクリース)	EX必殺技やチェインシフトでキャンセル可能になるタイミングを早く変更しました。 一度に画面内に出せる弾数の制限を削除しました。	
(空中)双空牙(EX)	インクリースに対応し、性能が変化するようにしました。	
(空中)空牙 > 躍羽	チェインシフトでキャンセル可能になるタイミングを早く変更しました。 一度に画面内に出せる弾数の制限を削除しました。	
咬龍	新技を追加しました。	
神薙	新技を追加しました。	
神薙・焰一閃	ヒットした時に相手を引き寄せた攻撃判定がフルヒットしやすいように調整しました。 動作終了まで被カウンター状態に変更しました。	
神薙・焰一閃	ヒット時の演出を調整しました。	

# WALDSTEIN

変更箇所	変更内容	バージョン
体力	ヴァイタルウェセルの最大値を増加しました。	
ダッシュ	ダッシュ慣性が収束するまでの時間を長く変更しました。	
地上受身	SEや画面揺れが未設定だった不具合を修正しました。	
投げ	受身不能時間を増加しました。 ヒット時の硬直を減少しました。 ヒット時の吹き飛びを変更しました。	Ver.1.03 Ver.1.03 Ver.1.03
立ちA	ヒット時またはガードされた時に相手にかかるヒットストップを増加しました。 硬直を減少しました。	Ver.1.03 Ver.1.03
立ちB	喰らい判定の前側を縮小しました。	Ver.1.03
立ちC(インクリース)	通常技でのキャンセル猶予を増加しました。	Ver.1.03
しゃがみA	インクリースに対応し、性能が変化するようにしました。	
しゃがみB	喰らい判定の前側を縮小しました。	Ver.1.03
しゃがみC	攻撃判定の前側を拡大しました。	Ver.1.03
ジャンプC	攻撃判定を斜め上方向に拡大しました。	
ジャンプC(インクリース)	ダメージ補正を緩和しました。 発生を早く変更しました。 攻撃判定を拡大しました。	
ダッシュC	ダメージ補正を緩和しました。 空中シールド不可能に変更しました。	Ver.1.03
↖+A	立ちガード不可能に変更しました。	Ver.1.03
→+C	空振り時も、EX必殺技やチェインシフトでのキャンセルを可能に変更し、更にヒット時のキャンセル猶予を増加しました。	
↘+C	ガード時にキャンセル不可能だった不具合を修正しました。 攻撃判定を斜め上方向に拡大しました。 喰らい判定の上側を縮小しました。	Ver.1.03
空中で ↓+C	カウンターヒット時のけぞり時間を増加しました。	
フェルゼンヴァルフ	でかかりの喰らい判定を縮小しました。	
フェルゼンヴァルフ(インクリース)	インクリースに対応し、性能が変化するようにしました。	
アイゼンネーゲル(A)	攻撃判定の前側を拡大しました。 でかかりの喰らい判定を縮小しました。	
アイゼンネーゲル(B)	地上ヒット時の吹き飛びをあまり離れないように変更しました。	
アイゼンネーゲル(EX)	攻撃判定の前側を拡大しました。	
アイゼンネーゲル > 追加技	新技を追加しました。 キャンセル猶予を増加しました。 受身不能時間を増加しました。 地上受身不能に変更しました。	Ver.1.03 Ver.1.03 Ver.1.03
ヴィルベルヴァイント(A)	頭属性無敵と空突属性無敵になるタイミングを早く変更しました。	
ヴィルベルヴァイント(B)	頭属性無敵と空突属性無敵になるタイミングを早く変更しました。	
ヴィルベルヴァイント(EX)	動作終了まで被カウンター状態に変更しました。	
ドレーエン ドルヒポーレン(A)	ダメージを増加しました。 攻撃判定の前側を拡大しました。	Ver.1.03
ドレーエン ドルヒポーレン(B)	ダメージを増加しました。 攻撃判定の前側を拡大しました。	Ver.1.03
ドレーエン ドルヒポーレン(EX)	ダメージを増加しました。 攻撃判定の前側を拡大しました。 動作終了まで被カウンター状態に変更しました。	Ver.1.03
ドレーエン ドルヒポーレン(A・二回転)	ダメージを増加しました。 硬直を減少しました。 攻撃判定の前側を拡大しました。	Ver.1.03
ドレーエン ドルヒポーレン(B・二回転)	ダメージを増加しました。 硬直を減少しました。 攻撃判定の前側を拡大しました。	Ver.1.03
ドレーエン ドルヒポーレン(EX・二回転)	ダメージを増加しました。 ヒット後に飛び離れる距離を短くし、近くに着地するように変更しました。 硬直を減少しました。 動作終了まで被カウンター状態に変更しました。 攻撃判定の前側を拡大しました。	Ver.1.03
フェアデューベン(B)	ダメージ補正を重く変更しました。	
フェアデューベン(EX)	ガードされた時の相手の硬直を増加しました。 空中ガード不可能に変更しました。	Ver.1.03 Ver.1.03
シュトルムアングリフ(EX)	受身不能時間を増加しました。	
(空中)フェアデューベン(A)	喰らい判定を縮小しました。	
(空中)フェアデューベン(B)	喰らい判定を縮小しました。	
(空中)フェアデューベン(EX)	喰らい判定を縮小しました。	
ヴェルフェン エルシュラーゲン	動作終了まで被カウンター状態に変更しました。	

# CARMINE

変更箇所	変更内容	バージョン
ダッシュ	停止までに最低限走り続ける時間を少し増加しました。 移動速度の増加を緩やかに変更しました。 移動開始までを早く変更しました。 ダッシュ停止の硬直を減少しました。	
投げ	投げ成立後の攻撃判定を拡大しました。	
立ちA	攻撃判定の前側を少し拡大しました。 硬直を減少しました。	Ver.1.03
立ちB	密着で技を出した場合に、相手をすり抜けにくく修正しました。	
立ちC	密着で技を出した場合に、相手をすり抜けにくく修正しました。	
しゃがみA	キャンセル猶予を増加しました。	
しゃがみB	攻撃判定の前側を拡大しました。	
しゃがみC	密着で技を出した場合に、相手をすり抜けにくく修正しました。	
ジャンプA	先端の攻撃判定の上側を少し拡大しました。 先端の攻撃判定の後側を拡大しました。	Ver.1.03
ジャンプC(インクリース)	受身不能時間を増加しました。	
ダッシュB	でかかりの喰らい判定を縮小しました。 頭属性無敵を追加しました。	
ダッシュC	でかかりの喰らい判定を縮小しました。	Ver.1.03
← + B	新技を追加しました。 コマンドを→+B(インクリース)に変更しました。	Ver.1.03
→ + B	相手の飛び道具と相殺した場合にもディゾルブが設置されるように変更しました。	
→ + B > → + B	攻撃判定を拡大しました。 相手の位置をサーチして少しかだけ攻撃判定の出現位置が相手に近づくように変更しました。	
→ + B(インクリース)	インクリースに対応し、性能が変化するようにしました。	Ver.1.03
↘ + B	ダメージ補正を緩和しました。 攻撃判定を拡大しました。 でかかりの喰らい判定を縮小しました。	
→ + C	硬直を減少しました。	Ver.1.03
→ + C(インクリース)	でかかりの喰らい判定を縮小しました。 でかかりの喰らい判定を縮小しました。	Ver.1.03 Ver.1.03
B > B	移動距離を増加しました。	Ver.1.03
空中で → + B	密着で技を出した場合に、相手をすり抜けにくく修正しました。 相手の飛び道具と相殺した場合にもディゾルブが設置されるように変更しました。	
空中で → + B > 空中で → + B	攻撃判定を拡大しました。 相手の位置をサーチして少しかだけ攻撃判定の出現位置が相手に近づくように変更しました。	
空中で B > 空中で B	新技を追加しました。 受身不能時間を増加しました。 発生を早く変更しました。 ヒット時またはガードされた時の相手の硬直を増加しました。 攻撃判定を拡大しました。 ヒット時の吹き飛びを変更しました。	Ver.1.03 Ver.1.03 Ver.1.03 Ver.1.03 Ver.1.03
捲け!	新規に↘入力と↙入力を追加しました。 受身不能時間を増加しました。 硬直を減少しました。	
(空中)捲け!	ヒット時に相手にかかるヒットストップを増加しました。 新規に↘入力と↙入力を追加しました。 受身不能時間を増加しました。	Ver.1.03
まわれエ!(A)	ディゾルブによる攻撃判定に弾属性と足元属性を追加しました。	
まわれエ!(B)	「まわれエ!」の攻撃判定が当たっていない状態でコンボ始動補正がかからないように変更しました。 ディゾルブによる攻撃判定に弾属性と足元属性を追加しました。	
まわれエ!(EX)	ディゾルブによる攻撃判定に弾属性と足元属性を追加しました。 「まわれエ!」の攻撃判定が当たっていない状態でコンボ始動補正がかからないように変更しました。	
すり潰せ!(A)	頭属性無敵と空突属性無敵になるタイミングを早く変更しました。	
すり潰せ!(B)	頭属性無敵と空突属性無敵になるタイミングを早く変更しました。	
すり潰せ!(EX)	受身不能時間を増加しました。 攻撃判定を拡大しました。 頭属性無敵と空突属性無敵を追加しました。 動作終了まで被カウンター状態に変更しました。	
ブチ抜け!(A)	初段がカウンターヒットした場合も追撃可能時間が変化しないように調整しました。 初段がカウンターヒットした場合のみヒットストップを変更するように変更しました。	Ver.1.03
ブチ抜け!(B)	初段がカウンターヒットした場合も追撃可能時間が変化しないように調整しました。 初段がカウンターヒットした場合のみヒットストップを変更するように変更しました。	Ver.1.03
突き上げろ!(A)	ダメージ補正を緩和しました。 硬直を減少しました。	Ver.1.03
突き上げろ!(B)	ダメージ補正を緩和しました。 硬直を減少しました。	Ver.1.03
突き上げろ!(EX)	拘束中の相手にヴェールオフをヒットさせると拘束が解除されるように変更しました。 「突き上げろ!(EX)」で相手を拘束している間に設置した「ブチ抜け!(A・インクリース)」または「ブチ抜け!(B・インクリース)」が復帰後の相手にヒットした場合に、EXSゲージ増加制限がかかる仕様を廃止しました。	Ver.1.03
(空中)まわれエ!(A)	着地硬直を減少しました。	Ver.1.03
(空中)まわれエ!(B)	着地硬直を減少しました。	Ver.1.03
(空中)まわれエ!(EX)	着地硬直を減少しました。	Ver.1.03
そいつをよこしやがれ!	カーメインが画面端を背負った状態でヒット後に最速で技を出すことで逆側に技が出てしまう不具合を修正しました。 ヒット時の体力回復効果の性能を、約2秒かけて体力回復するように変更しました。 また、体力回復中にディゾルブ設置技を出した場合は体力を消費しない効果を追加しました。	
ヒャハハハハ! 喰らい尽くせ!	ヒット時の硬直を減少しました。 動作終了まで被カウンター状態に変更しました。	



変更箇所	変更内容	バージョン
スマートステア	スマートステアがガードされていた時はEX必殺技まで出し切らないように変更しました。	
やられ	転倒やられの喰らい判定を他キャラクターに寄せるように調整しました。	
投げ	受身不能時間への補正に依らず最後まで繋がるように修正しました。	
立ちB	攻撃判定の下側を拡大しました。	
しゃがみA	攻撃判定の上側を少し縮小しました。	
しゃがみC	喰らい判定の上側を拡大しました。	
ジャンプA	硬直を減少しました。	
ジャンプB	攻撃判定の前側を少し拡大しました。	
ジャンプC	ガードされた時の相手の硬直を減少しました。	
ダッシュC	攻撃判定の上側を拡大しました。	
↘ + B	喰らい判定の下側を拡大し、表示絵との差を少なく調整しました。	
↘ + C	発生を早く変更しました。	
← + C	通常技でのキャンセル猶予を増加しました。	
空中で ↓ + C	攻撃判定を拡大しました。	
エアリアルリープ	「シックアンドファースト」「サクセッション」をキャンセルして出した時にもヒットストップの影響を受けるように変更しました。	
セイクリッドアロー(A)	着地硬直をEX必殺技やチェインシフトでキャンセル可能に変更しました。	
セイクリッドアロー(B)	ダメージを増加しました。	
セイクリッドアロー(EX)	高空の攻撃判定の前側を少し拡大しました。	
行きなさい(A)	頭属性無敵になるタイミングを早く変更しました。	
オブリークスエッジ(EX)	発生を早く変更しました。	
行きなさい > シックアンドファースト	高空の攻撃判定の前側を少し拡大しました。	
行きなさい > サクセッション	頭属性無敵と空突属性無敵になるタイミングを早く変更しました。	
行きなさい > オブリークスエッジ	同技制限時の受身不能時間を増加しました。	
(空中)行きなさい(A)	高空の攻撃判定の前側を少し拡大しました。	
(空中)行きなさい(B)	ガードされた時の相手の硬直を減少しました。	
(空中)行きなさい(C)	受身不能時間を増加しました。	
(空中)オブリークスエッジ(EX)	ダメージ補正を緩和しました。	
セイクリッドスパイア	時間停止中にタナスが動作してしまうことがある不具合を修正しました。	Ver.1.03
ルミナスエンブレイス	持続を減少しました。(相手がやられ中でない時のみ)	Ver.1.03
	時間停止中にタナスが動作してしまうことがある不具合を修正しました。	Ver.1.03
	新技を追加しました。	
	時間停止中にタナスが動作してしまうことがある不具合を修正しました。	Ver.1.03
	空中「エアリアルリープ」でキャンセル可能に変更しました。	
	モーションを調整しました。	
	空中「エアリアルリープ」でキャンセル可能に変更しました。	
	モーションを調整しました。	
	落下途中から行動可能に変更しました。	
	受身不能時間を増加しました。	
	画面端付近で出した場合に、タナスが画面外に進まないように調整しました。	
	EX必殺技扱いになっていなかったのを修正しました。	
	ヒット時は動作終了まで完全無敵になるように変更しました。	
	動作終了まで被カウンター状態に変更しました。	
	動作終了まで被カウンター状態に変更しました。	

変更箇所	変更内容	バージョン
ダッシュ	喰らい判定の後ろ側を縮小しました。	
投げ	投げ成立後の攻撃判定を拡大しました。	
立ちB	攻撃判定の前側を少し拡大しました。	
立ちC	通常技でのキャンセル猶予を増加しました。	
立ちC(インクリース)	でかかりの喰らい判定を縮小しました。	Ver.1.03
	でかかりの喰らい判定を縮小しました。	Ver.1.03
しゃがみA	キャンセル猶予を増加しました。	Ver.1.03
	持続を増加しました。	Ver.1.03
	硬直を減少しました。	Ver.1.03
	でかかりの喰らい判定を縮小しました。	Ver.1.03
しゃがみB	キャンセル猶予を増加しました。	
	攻撃判定の前側を拡大しました。	
しゃがみC	初段の受身不能時間を増加しました。	
	でかかりの喰らい判定を縮小しました。	
ジャンプA	持続を増加しました。	
ダッシュB	喰らい判定を縮小しました。	
↘ + C	ダメージ補正を緩和しました。	
	ダメージ補正を重く変更しました。	
	喰らい判定の上側を縮小しました。	Ver.1.03
ラスティネイル	攻撃判定の前側を拡大しました。	
	空中ヒット時の吹き飛びを引き寄せ方向に変更しました。	
ラスティネイル(ヴォーパル)	攻撃判定の前側を拡大しました。	
	空中ヒット時の吹き飛びを引き寄せ方向に変更しました。	
モータルスライド(A)	持続を減少した調整を廃止しました。	Ver.1.03
	持続部分の攻撃判定の前側を縮小しました。	Ver.1.03
モータルスライド(B)	持続を減少した調整を廃止しました。	Ver.1.03
	持続部分の攻撃判定の前側を縮小しました。	Ver.1.03
モータルスライド(EX)	移動距離を増加しました。	
	密着で技を出した場合に、相手をすり抜けるように修正しました。	
モータルスライド > シェイドハーベスト	ダメージ補正を重く変更した調整を廃止しました。	Ver.1.03
	2段目の攻撃判定を拡大しました。	
グリムリーパー(A)	頭属性無敵と空突属性無敵になるタイミングを早く変更しました。	
	2段目のヒット時の吹き飛びを変更し、ヒットストップを調整しました。	
	モーションを調整しました。	Ver.1.03
グリムリーパー(B)	2段目の攻撃判定を拡大しました。	
	喰らい判定を縮小しました。	
	頭属性無敵と空突属性無敵になるタイミングを早く変更しました。	
グリムリーパー(EX)	2段目以降の攻撃判定を拡大しました。	
	弾属性無敵を追加しました。	
	ヒット時に相手にかかるヒットストップを調整し、コンボが繋がりやすくなりました。	
	動作終了まで被カウンター状態に変更しました。	
グリムリーパー > ダウンクローズ	新技を追加しました。	
	ダメージ補正を緩和しました。	
	攻撃判定を斜め上方向に拡大しました。	
いただきだ(B)	喰らい判定の上側を縮小しました。	
	頭属性無敵と空突属性無敵になるタイミングを早く変更しました。	
	ダメージ補正を緩和しました。	Ver.1.03
	受身不能時間への補正を緩和しました。	Ver.1.03
いただきだ(EX)	動作終了まで被カウンター状態に変更しました。	
エイムオーペニング(EX)	動作終了まで被カウンター状態に変更しました。	
(空中)モータルスライド(A)	攻撃判定の後ろ側を拡大しました。	
(空中)モータルスライド(B)	攻撃判定の後ろ側を拡大しました。	
(空中)モータルスライド(EX)	攻撃判定の後ろ側を拡大しました。	
	同技制限時の攻撃判定を拡大しました。	Ver.1.03
(空中)エイムオーペニング(A)	空中ガード不可能に変更しました。	
	移動中の攻撃判定の下側を拡大しました。	
	喰らい判定の下側を縮小しました。	
(空中)エイムオーペニング(B)	空中ガード不可能に変更しました。	
	移動中の攻撃判定の下側を拡大しました。	
	喰らい判定の下側を縮小しました。	
	着地から攻撃発生までの動作に投げ属性無敵を追加しました。	
(空中)エイムオーペニング(EX)	空中ガード不可能に変更しました。	
	移動中の攻撃判定の下側を拡大しました。	
	喰らい判定の下側を縮小しました。	
	着地から攻撃発生までの動作に投げ属性無敵を追加しました。	
タービュランス	動作終了まで被カウンター状態に変更しました。	
ソウルヴァニッシュ	ヒット時の演出を調整しました。	

# MERKAVA

変更箇所	変更内容	バージョン
ダッシュ	移動速度の増加を緩やかに変更しました。	
立ちB	攻撃判定の上側を縮小しました。	
しゃがみA	2段目の発生を早く変更しました。	
←+B	喰らい判定を縮小しました。	Ver.1.03
←+C	←+C でキャンセル可能に変更しました。	
B>B	硬直を増加しました。	
『我、空を翔る』	空中シールド可能に変更しました。	
『我、背離する』	新技を追加しました。	
『我、攪拌する』	ヒット時、相手のGRDゲージを減少させる効果量を半減しました。	
『我、穿つ』(B)	移動距離を増加しました。	
『我、穿つ』(B・インクリース)	インクリースに対応し、性能が変化するようにしました。	
『我、穿つ』(EX)	ガードされた時の相手の硬直を減少しました。 動作終了まで被カウンター状態に変更しました。	
『我、穹窿を貫く』(EX)	ヴェールオフ発動中にEX版がヒットした時に、インフィニットワースやインフィニットワースイグジストでのキャンセルを不可能に変更しました。 無敵時間を増加しました。 空突属性無敵を追加しました。 動作終了まで被カウンター状態に変更しました。	
『我、捕獲して喰らう』(A)	相手がやられ中の時のみ空中の相手にもヒットするように変更しました。 空中ガード中の相手には空振りするように変更しました。	Ver.1.03
『我、捕獲して喰らう』(EX)	ヒット時は動作終了まで完全無敵になるように変更しました。 ヒット後にメルカヴァが浮き上がる軌道を低くし、着地までが早くなるように変更しました。	
『我、執拗に纏わり付く』(A)	投げの判定と接触しても設置物が消滅しない仕様を廃止しました。	Ver.1.03
	既にヒット数を消費した攻撃判定と設置物が接触した場合に、設置物が消滅しない仕様を廃止しました。 A版で生成された設置物のジャンプは高度が一定になるように変更しました。 発生を早く変更し、全体硬直を減少しました。 設置物がステージ端より外に移動しても消滅しないように変更しました。	Ver.1.03
『我、執拗に纏わり付く』(B)	追撃用の判定と接触しても設置物が消滅しないように変更しました。	Ver.1.03
	投げの判定と接触しても設置物が消滅しない仕様を廃止しました。 既にヒット数を消費した攻撃判定と設置物が接触した場合に、設置物が消滅しない仕様を廃止しました。 設置物がステージ端より外に移動しても消滅しないように変更しました。 追撃用の判定と接触しても設置物が消滅しないように変更しました。	Ver.1.03
『我、執拗に纏わり付く』(B・インクリース)	インクリースに対応し、性能が変化するようにしました。	
『我、執拗に纏わり付く』(EX)	投げの判定と接触しても設置物が消滅しない仕様を廃止しました。	Ver.1.03
	既にヒット数を消費した攻撃判定と設置物が接触した場合に、設置物が消滅しない仕様を廃止しました。 設置物がステージ端より外に移動しても消滅しないように変更しました。	Ver.1.03
『我、息吹く』(A)	追撃用の判定と接触しても設置物が消滅しないように変更しました。	
『我、息吹く』(B)	動作後半の下降中に、左右入力で下降方向を調節できるように変更しました。	
『我、跳梁する』	最終段をチェインシフトでキャンセル可能に変更しました。	
『我、懐る』	動作終了まで被カウンター状態に変更しました。	

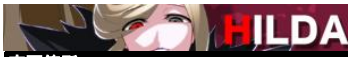




変更箇所	変更内容	バージョン
体力	ヴァイタルヴェセルの最大値を減少しました。	
ダッシュ	移動開始までを遅く変更しました。	
キャラクター特性	通常技や必殺技の動作中を掴まれた場合は投げ抜け不能に変更しました。	
ガードスラスト	エフェクトを調整しました。	
投げ抜け	エフェクトを調整しました。	
しゃがみA	キャンセル猶予を増加しました。	
しゃがみB	アニメーションを調整しました。	
しゃがみC	足元属性を追加しました。	
ダッシュB	攻撃判定の上側を少し拡大した調整を廃止しました。 発生を早く変更しました。	Ver.1.03
	攻撃判定の前側を拡大しました。	Ver.1.03
	攻撃判定の上側を縮小しました。	Ver.1.03
ダッシュC	攻撃判定の上側を縮小しました。	
	攻撃判定の前側を拡大しました。	
↓ + B > ↓ + B	アニメーションを調整しました。	
↓ + B > ↓ + B > ↓ + B	新技を追加しました。	
コンコルディア	新技を追加しました。 コマンドを変更して↓入力時のみ発動するようにしました。	Ver.1.03
コンコルディア > ルーメンステラ エルランス	一度に画面内に出せる弾数に制限を設定しました。	Ver.1.03
レヴィオーサ	動作をキャンセルして技を出す際に、\を入力しながらだと前方向に、/を入力しながらだと後ろ方向に移動しながら攻撃を出せるように変更しました。	
アルマ ベルム	攻撃判定の上側を少し拡大しました。	
アルマ ベルム(しゃがみ)	空振り時にキャンセル可能な技をチェインシフトのみに変更しました。	
アルマ ベルム(空中)	空中シールド可能に変更しました。	
アルマ ベルム(空中・インクリース)	空中シールド可能に変更しました。	
ルクスフォーティス	ヴォーバル時に「ミコルセオ(A)」または「ミコルセオ(B)」から溜め入力なしで発動する場合のコマンドを出しやすく変更しました。	
ルーメンステラ(A)	ダメージ補正を緩和しました。 硬直を減少しました。	
ルーメンステラ(A・チェインシフト)	発生前にチェインシフトした場合のダメージ補正を緩和しました。	
	跳び上がりの軌道を調整し、少し長く浮き上がるように変更しました。	
	空中に居る間EX必殺技やチェインシフトでキャンセル可能に変更しました。	
	空中に居る間「レヴィオーサ」でキャンセル可能に変更しました。	
ルーメンステラ(B)	ダメージを増加しました。 ダメージ補正を緩和しました。 発生を早く変更しました。	
	着地硬直を減少しました。	
	ヒット時の吹き飛びを変更しました。	
	硬直の属性をしゃがみに変更しました。	
ルーメンステラ(B・チェインシフト)	発生前にチェインシフトした場合のダメージ補正を緩和しました。	
ルベルアンゲルス(A)	全身無敵、打撃無敵を削除して頭属性無敵と空突属性無敵を追加しました。	
	EX必殺技やチェインシフトでキャンセル可能に変更しました。	
ルベルアンゲルス エスティス(EX)	コマンド成立に必要な溜め入力時間を減少しました。 無敵時間を減少しました。	
シデウスフラグメンツム	シデウスフラグメンツム(しゃがみ)の入力でシデウスフラグメンツム(立ち)が成立してしまうことがある不具合を修正しました。	
	しゃがみで出した時の属性が立ちになっていた不具合を修正しました。	
トラスウォーラス(A)	ダメージを減少しました。 空中ガード不可能に変更しました。	
トラスウォーラス(B)	着地間際で出した場合にすぐに着地してしまわないように浮き直す仕様を廃止しました。 空中ガード不可能に変更しました。	Ver.1.03
	着地部分の攻撃のダメージ補正を重く変更しました。	Ver.1.03
	フィニッシュ部分をガードされた時の相手の硬直を減少しました。	Ver.1.03
トラスウォーラス(EX)	空中ガード不可能に変更しました。 着地間際で出した場合にすぐに着地してしまわないように変更しました。	

変更箇所	変更内容	バージョン
ダッシュ	移動速度の増加を緩やかに変更しました。	
立ちB	持続を減少しました。 攻撃判定の前側と上側を縮小しました。 動作後半の喰らい判定の戻りを遅く変更しました。	
しゃがみB	持続を減少しました。	
ジャンプB	喰らい判定の後ろ側を拡大しました。	
↓ + B	キャンセル猶予を増加しました。	
急降下 > 追加入力1	硬直を増加しました。	
急降下 > 追加入力2	持続を減少しました。 急降下後、相手がサーチャ範囲外に居る状態で派生を入力した場合に急降下の硬直が増加するように変更しました。 攻撃判定の下側を縮小しました。 画面端の座標処理を調整しました。	Ver.1.03
空中バックダッシュ	新技を追加しました。	
空中バックダッシュ	空中バックダッシュから出したジャンプ攻撃は、アサルトから出したジャンプ攻撃と同様の補正がかかるように変更しました。	
縫縛のセグメント(A)	投げの判定と接触しても設置物が消滅しない仕様を廃止しました。	Ver.1.03
縫縛のセグメント(B)	既にヒット数を消費した攻撃判定と設置物が接触した場合に、設置物が消滅しない仕様を廃止しました。 追撃用の判定と接触しても設置物が消滅しないように変更しました。	Ver.1.03
縫縛のセグメント(C)	投げの判定と接触しても設置物が消滅しない仕様を廃止しました。	Ver.1.03
縫縛のセグメント(D)	既にヒット数を消費した攻撃判定と設置物が接触した場合に、設置物が消滅しない仕様を廃止しました。	Ver.1.03
縫縛のセグメント(E)	既にヒット数を消費した攻撃判定と設置物が接触した場合に、設置物が消滅しない仕様を廃止しました。 飛び道具部分がセット本体のヒットストップの影響を受けないように変更しました。 追撃用の判定と接触しても設置物が消滅しないように変更しました。	Ver.1.03
縫縛のセグメント(EX)	飛び道具部分がセット本体のヒットストップの影響を受けないように変更しました。	Ver.1.03
双鉤のヴェンジェンス(A)	キャラクターの描画プライオリティに関わらず位置入れ替えが固定になるように変更しました。	
双鉤のヴェンジェンス(B)	キャラクターの描画プライオリティに関わらず位置入れ替えが固定になるように変更しました。	
双鉤のヴェンジェンス(EX)	フィニッシュ部分で相手が振り向かないように変更しました。	
消失のコンフュージョン(A)	動作終了まで被カウンター状態に変更しました。	
消失のコンフュージョン(B)	弾属性無敵を追加し、弾避けが成立した場合相手との距離を問わず追加派生技1または追加派生技2が出せる効果を追加しました。	
消失のコンフュージョン(C)	弾属性無敵を追加し、弾避けが成立した場合相手との距離を問わず追加派生技1または追加派生技2が出せる効果を追加しました。	
消失のコンフュージョン(D)	無敵になるタイミングを早く変更しました。	
消失のコンフュージョン(E)	エフェクトを調整しました。	
消失のコンフュージョン > 追加派生技1(A)	自身反撃がヒットした場合に空中で行動可能に変更し、反撃ヒット後の相手を追撃可能状態に変更しました。 自身成功時の受身不能時間を変更しました。 受身不能時間への補正を緩和しました。 自身成功時の吹き飛びを変更しました。 動作後半の行動可能になるタイミング以降に喰らい判定を設定しました。 やられ中の相手にしかヒットしない攻撃判定に対しては自身判定が成立しないように変更しました。	
消失のコンフュージョン > 追加派生技1(B)	画面端の座標処理を調整しました。	Ver.1.03
消失のコンフュージョン > 追加派生技1(C)	ダメージ補正を重く変更しました。	
消失のコンフュージョン > 追加派生技1(D)	画面端の座標処理を調整しました。	Ver.1.03
消失のコンフュージョン > 追加派生技1(E)	画面端の座標処理を調整しました。	Ver.1.03
消失のコンフュージョン > 追加派生技2	受身不能時間を増加しました。 画面端の座標処理を調整しました。	Ver.1.03
罪咎のコンビクト(A)	ダメージ補正を重く変更しました。	
罪咎のコンビクト(B)	硬直を増加しました。	
罪咎のコンビクト(C)	ダメージ補正を緩和しました。	
罪咎のコンビクト(D)	頭属性無敵と空突属性無敵になるタイミングを早く変更しました。	
罪咎のコンビクト(E)	ヒット後の行動可能になったタイミングから喰らい判定を設定しました。	
罪咎のコンビクト(EX)	硬直を増加しました。 ヒット後の行動可能になったタイミングから喰らい判定を設定しました。	
(空中)縫縛のセグメント(EX)	動作終了まで被カウンター状態に変更しました。	
狭隙のイントルード	飛び道具部分がセット本体のヒットストップの影響を受けないように変更しました。	
狭隙のイントルード(A)	新技を追加しました。	
狭隙のイントルード(B)	画面端の座標処理を調整しました。	Ver.1.03
狭隙のイントルード(C)	画面端の座標処理を調整しました。	Ver.1.03
穿通のベネトレイト(A)	ヒット時のキャンセル猶予を増加しました。 ガード時のキャンセル猶予を減少しました。 初段のみヒットした場合も着地硬直をキャンセル可能に変更しました。 着地硬直を増加しました。 攻撃判定の後ろ側を縮小しました。 喰らい判定を拡大しました。	
穿通のベネトレイト(B)	頭属性を追加しました。	
穿通のベネトレイト(C)	ガード硬直中の相手にヒットした場合は特殊なダメージ補正と受身不能時間補正がかかるように変更しました。	
穿通のベネトレイト(D)	着地硬直を増加しました。	
穿通のベネトレイト(E)	でかかりの喰らい判定を拡大しました。	
穿通のベネトレイト(EX)	空突属性と投げ属性を追加しました。 初段のみヒットした場合も着地硬直をキャンセル可能に変更しました。 動作終了まで被カウンター状態に変更しました。	

変更箇所	変更内容	バージョン
体力	ヴァイタルヴェセルの最大値を減少しました。	
立ちB	攻撃判定の上側を縮小しました。	
しゃがみB	ダッシュ入力時に暴発しやすかった不具合を修正しました。	Ver.1.03
ダッシュC	攻撃判定の前側を拡大しました。	
← + B	相手の飛び道具に対して自身判定がヒットした際の効果を自動追撃ではなく弾相殺に変更し、弾相殺成立時は必殺技でのキャンセルを可能に変更しました。	
双月一刀流抜刀術壱之型: 桐(A)	飛び道具に対して自身が成立した場合に、反撃を出さずに全身無敵になるように変更しました。	
双月一刀流抜刀術壱之型: 桐(C)	やられ中の相手にしかヒットしない攻撃判定に対しては自身判定が成立しないように変更しました。	
(空中)双月一刀流抜刀術壱之型: 桐(B)	ヒット時の吹き飛びを変更し、地上ヒット時に相手が浮くように変更しました。	
双月一刀流抜刀術参之型: 截	弾属性が設定されていた不具合を修正しました。	
双月一刀流抜刀術参之型: 截(インクリース)	ヒット時の吹き飛びを変更し、地上ヒット時に相手が転倒するように変更しました。	
特殊技(双月一刀流抜刀術参之型: 截 > A)	ヴォーバル中に出した際の「威気静心之構」に移行可能になるタイミングを早く変更しました。	
(空中)双月一刀流抜刀術参之型: 截	発生を早く変更しました。	
威気静心之構	アニメーションを調整しました。	
威気静心之構 > 跡切	新技を追加しました。	
威気静心之構 > 流漣	ダメージ補正を重く変更しました。	Ver.1.03
双月一刀流抜刀術式之型: 咲(A)	「移徙」でキャンセル可能に変更しました。	
双月一刀流抜刀術式之型: 咲(EX)	「威気静心之構」解除後に最速で各種「威気静心之構」に移行可能な技を出すと、固有アイコンが点灯しない不具合を修正しました。	
双月一刀流以下路! 八重一輪(EX)	「跡切」後、固有アイコンが無い状態でも出せていた必殺技に回数制限を設定しました。	
こっちだよ!(A)	動作終了後の先行入力受付猶予を増加しました。	
こっちだよ!(B)	「流漣」をキャンセルしてクロスキャストウェールオフを発動した後に最速で各種「威気静心之構」に移行可能な技を出すと、固有アイコンが点灯しない不具合を修正しました。	
こっちだよ!(C)	やられ中の相手にしかヒットしない攻撃判定に対しては自身判定が成立しないように変更しました。	
(空中)双月一刀流以下路! 八重一輪(EX)	頭属性無敵と空突属性無敵になるタイミングを早く変更しました。	
(空中)こっちだよ!(A)	「威気静心之構」のボタンホールドが正しく行えない不具合を修正しました。	Ver.1.03
(空中)こっちだよ!(B)	動作終了まで被カウンター状態に変更しました。	
(空中)こっちだよ!(C)	転移後の先行入力受付猶予を増加しました。	
双月一刀流奥義: 華生	転移後の先行入力受付猶予を増加しました。	
双月一刀流抜刀術零之型秘奥義: 命紅	画面端の座標処理を調整しました。	Ver.1.03
	画面端の座標処理を調整しました。	
	低空で出して転移後着地した場合に、着地直後即座に空中「こっちだよ!」が出せていた不具合を修正しました。	
	転移後の先行入力受付猶予を増加しました。	
	画面端の座標処理を調整しました。	Ver.1.03
	低空で出して転移後着地した場合に、着地直後即座に空中「こっちだよ!」が出せていた不具合を修正しました。	
	転移後の先行入力受付猶予を増加しました。	
	画面端の座標処理を調整しました。	Ver.1.03
	動作終了まで被カウンター状態に変更しました。	
	ヒット時の演出を調整しました。	



変更箇所	変更内容	バージョン
スマートステア	スマートステアがガードされていた時はEX必殺技まで出し切らないように変更しました。 キャンセル猶予を減少しました。	
立ちA	硬直を減少しました。 攻撃判定の上側を縮小しました。 エフェクトを調整しました。 攻撃判定の前側を拡大しました。	Ver.1.03
立ちB	攻撃判定の上側を縮小しました。 攻撃判定の前側を拡大しました。	Ver.1.03
立ちC	キャンセル猶予を増加しました。	
しゃがみC	攻撃判定の前側を拡大しました。 地上ヒット時ののけぞり時間を増加しました。 攻撃判定の前側を拡大しました。	Ver.1.03
ジャンプB	硬直を減少しました。 ヒット時またはガードされた時に相手にかかるヒットストップを増加しました。	
ジャンプC	被カウンター状態の終了するタイミングが早くなっていた不具合を修正しました。	
ジャンプC(インクリース)	根本の攻撃判定を拡大しました。	
\+B	攻撃判定の内側を拡大しました。	
\+C	受身不能時間を増加しました。	
\+C>\+C	攻撃判定を斜め上方向に拡大しました。	
B>B	ガードされた時のキャンセル猶予を減少しました。	
C>C	攻撃判定を拡大しました。	
ドミネーション	新技を追加しました。 発生を早く変更しました。	Ver.1.03
空中で ↓ +C	ヒット時に相手にかかるヒットストップを増加しました。	Ver.1.03
空中で C > 空中で C	相手にシールドされた場合に、キャンセル不可能になり着地硬直が増加するように変更しました。	
トライファークット	ダメージを増加しました。 ヒット時のみ着地硬直が発生しないように変更しました。 喰らい判定を縮小しました。 足元属性無敵時間を増加しました。 ヒット時の吹き飛びを変更しました。	
トライファークット(インクリース)	ダメージを増加しました。 発生を早く変更しました。 硬直を減少しました。 ヒット時の吹き飛びを変更しました。	
(空中)トライファークット	ダメージを増加しました。 ヒット時のみ着地硬直が発生しないように変更しました。 喰らい判定を縮小しました。 足元属性無敵を追加しました。 ヒット時の吹き飛びを変更しました。	
(空中)トライファークット(インクリース)	ダメージを増加しました。 硬直を減少しました。 足元属性無敵を追加しました。 ヒット時の吹き飛びを変更しました。	
スクエア(A)	相手がやられ中の時のみしゃがみ状態の相手にもヒットするように変更しました。 攻撃判定の前側を拡大し、画面外まで届くようにしました。	
スクエア(B)	相手がやられ中の時のみしゃがみ状態の相手にもヒットするように変更しました。 攻撃判定の前側を拡大し、画面外まで届くようにしました。	
スクエア(EX)	相手がやられ中の時のみしゃがみ状態の相手にもヒットするように変更しました。 攻撃判定の前側を拡大し、画面外まで届くようにしました。	
インタフェアランス(A)	発生後にキャンセルした場合にエフェクトが消滅しないように変更しました。	
インタフェアランス(B)	発生後にキャンセルした場合にエフェクトが消滅しないように変更しました。	
インタフェアランス(EX)	ダメージ補正を緩和しました。	Ver.1.03
ディズマルサイン(A)	頭属性無敵と空突属性無敵と弾属性無敵になるタイミングを早く変更しました。 画面端の座標処理を調整しました。	Ver.1.03
ディズマルサイン(B)	頭属性無敵と空突属性無敵と弾属性無敵になるタイミングを早く変更しました。 画面端の座標処理を調整しました。	Ver.1.03
ディズマルサイン(C)	頭属性無敵と空突属性無敵と弾属性無敵になるタイミングを早く変更しました。 画面端の座標処理を調整しました。	Ver.1.03
レバダンスピラー(EX)	空中ガード不可能に変更しました。 ヒット時は動作終了まで完全無敵になるように変更しました。 受身不能時間を増加しました。 ヒット時の硬直を減少しました。	Ver.1.03 Ver.1.03
フォールンペイン(A)	Lv4の2段目のダメージを減少しました。 ダメージ補正を重く変更しました。 Lv4の2段目にダメージ補正を設定しました。 受身不能時間への補正を重く変更しました。 空中ヒット時に相手をロックしやすく変更しました。 Lv3~5に必要なホールド時間を減少しました。	
フォールンペイン(B)	Lv4の2段目のダメージを減少しました。 ダメージ補正を重く変更しました。 Lv4の2段目にダメージ補正を設定しました。 受身不能時間への補正を重く変更しました。 空中ヒット時に相手をロックしやすく変更しました。 Lv3~5に必要なホールド時間を減少しました。	
フォールンペイン(C)	Lv4の2段目のダメージを減少しました。 ダメージ補正を重く変更しました。 Lv4の2段目にダメージ補正を設定しました。 受身不能時間への補正を重く変更しました。 空中ヒット時に相手をロックしやすく変更しました。	
(空中)スクエア > ディズマルサイン	新技を追加しました。 画面端の座標処理を調整しました。	Ver.1.03
(空中)ディズマルサイン(A)	頭属性無敵と空突属性無敵と弾属性無敵になるタイミングを早く変更しました。	
(空中)ディズマルサイン(B)	頭属性無敵と空突属性無敵と弾属性無敵になるタイミングを早く変更しました。	
(空中)ディズマルサイン(EX)	頭属性無敵と空突属性無敵と弾属性無敵になるタイミングを早く変更しました。	
アンチディスペーション	発生を早く変更しました。 攻撃判定を拡大しました。	
インペイルメント	でかかりに弾相殺判定を追加しました。 動作終了まで被カウンター状態に変更しました。	



変更箇所	変更内容	バージョン
体力	ヴァイタルウェセルの最大値を減少しました。	
アジ・ダハーカ	アジ・ダハーカが無敵状態の時は体の色が少し暗くなるように変更しました。	
ダッシュ	ダッシュ停止の硬直を減少しました。	
スマートステア	スマートステアの構成を変更しました。	
投げ	ヒット後にケイアス本体以外からの追撃が入らなかった場合、相手が追撃不能状態になるように変更しました。	
立ちC	ノックバック距離を減少しました。	
しゃがみA	硬直を増加しました。	
ダッシュB	硬直を増加しました。 攻撃判定の上側を拡大しました。	
ダッシュC	空中判定に移行するタイミングを遅く変更しました。 移動距離を増加しました。	
B > B	ガードされた時のキャンセル猶予を減少しました。 硬直を増加しました。	
スネークア라운드	弾属性無敵時間を増加しました。 属性を調整し、動作中に投げがヒットするように変更しました。	
にじり寄せ	「にじり寄せ」中にボタンを離しても、ケイアスが近くに居ると「にじり寄せ」を継続してしまうことがある不具合を修正しました。	
にじり寄せ > 備えろ	新技を追加しました。 試合開始前に発動できていた不具合を修正しました。	Ver.1.03
あれが獲物だ(A)	ダメージ補正を重く変更しました。	
打ち払え(A)	ダメージ補正を緩和しました。 アジ・ダハーカの硬直を増加しました。 攻撃判定の下側を少し拡大しました。	
打ち払え(B)	ダメージ補正を緩和しました。 アジ・ダハーカの硬直を増加しました。 攻撃判定の下側を少し拡大しました。	
打ち払え(B・インクリース)	インクリースに対応し、性能が変化するようにしました。	
打ち払え(EX)	攻撃判定の下側を少し拡大しました。	
噴き付けろ(EX)	ダメージ補正を緩和しました。 新技を追加しました。	
出でよ	コマンドの優先度を「潜め」より低く変更しました。	Ver.1.03
潜め(A)	待機中に必殺技キャンセルした場合、アイコンの使用制限を消費しないように変更しました。 相手がやられ中でない時の攻撃判定の上側を縮小しました。 アニメーションを調整しました。	
潜め(A・備えろ発動中)	硬直を減少しました。 出現位置を近くに変更しました。	Ver.1.03 Ver.1.03
潜め(B)	待機中に必殺技キャンセルした場合、アイコンの使用制限を消費しないように変更しました。 相手がやられ中でない時の攻撃判定の上側を縮小しました。	
潜め(B・備えろ発動中)	アジ・ダハーカが無敵になるタイミングを早く変更しました。 発生を早く変更しました。 硬直を減少しました。	Ver.1.03 Ver.1.03
潜め(EX)	待機中に必殺技キャンセルした場合、アイコンの使用制限を消費しないように変更しました。 相手がやられ中でない時の攻撃判定の上側を縮小しました。 相手がやられ中でない時の攻撃判定を拡大しました。	Ver.1.03
潜め(EX・備えろ発動中)	硬直を減少しました。 相手がやられ中でない時の攻撃判定を拡大しました。 出現位置を相手の後ろに変更しました。	Ver.1.03 Ver.1.03 Ver.1.03
(空中)打ち払え(A)	攻撃判定の下側を少し拡大しました。	
(空中)打ち払え(B)	攻撃判定の下側を少し拡大しました。	
(空中)打ち払え(EX)	攻撃判定の下側を少し拡大しました。	
ダイセクトパラージ	アジ・ダハーカが行動不能の状態でもインフィニットワースが出せるように変更しました。	
ディープ・レヴァナンス	動作終了まで被カウンター状態に変更しました。 ヒット直後にC版の「潜め」がヒットすると演出がおかしくなる不具合を修正しました。	





変更箇所	変更内容	バージョン
ジャンプ	ダッシュ慣性の影響を受けやすく変更しました。	
ダッシュ	移動速度を増加しました。 移動開始までを早く変更しました。 ダッシュ停止の硬直を減少しました。	
立ちC	被カウンター状態の終了するタイミングが早くなっていた不具合を修正しました。	
立ちC(インクリース)	攻撃判定の上側を拡大しました。	
しゃがみB	攻撃判定の前側を拡大しました。	
ジャンプB	攻撃判定を拡大しました。	
ジャンプC	攻撃判定を拡大しました。	
ジャンプC(インクリース)	攻撃判定を拡大しました。 アサルトから出した場合に性能が変化するようにしました。	
ダッシュB	喰らい判定を縮小しました。 着地から攻撃発生までの動作に投げ属性無敵を追加しました。 硬直の属性をしゃがみに変更しました。	
ダッシュC	ダメージ補正を緩和しました。 受身不能時間への補正を緩和しました。 着地から攻撃発生までの動作に投げ属性無敵を追加しました。	
\ + C	受身不能時間を増加しました。 攻撃判定の上側を拡大しました。	
空中で ↑ + C	動作中に相手の背後に回った場合に、相手の方向に振り向くように変更しました。	
空中で ↓ + C	攻撃判定を拡大しました。 喰らい判定の下側を縮小しました。	
空中で ↓ + C(インクリース)	ガードされた時の相手の硬直を増加しました。 攻撃判定の上側を拡大しました。 喰らい判定の下側を縮小しました。	
空中でB > 空中でB	ダメージ補正を緩和しました。 発生を早く変更しました。 攻撃判定を拡大しました。	
レーヴを追いかけて(EX)	相手にシールドされた場合に、キャンセル不可能になり着地硬直が増加するように変更しました。 2P操作時のみ相打ちが発生した時に追撃判定が出ていた不具合を修正しました。 追撃判定発生前の打撃部分は地上受身不能に変更しました。 持続を増加しました。 硬直を減少しました。	
レーヴを追いかけて > 君とのアヴァンセ	攻撃判定の上側を拡大しました。	
レーヴを追いかけて > たまにはら・アルト	硬直の属性をしゃがみに変更しました。	
風に舞うブルマージュ(A)	発生を早く変更しました。 攻撃判定を前後方向に拡大しました。 投げ属性無敵を追加しました。	
風に舞うブルマージュ(B)	頭属性無敵と空突属性無敵になるタイミングを早く変更しました。 攻撃判定を前後方向に拡大しました。	
風に舞うブルマージュ(EX)	ヒット時の吹き飛びを変更しました。	
アンジュの誘い(A)	でかかりを地上受身不能に変更しました。 受身不能時間を増加しました。 攻撃判定を拡大しました。	
アンジュの誘い(B)	攻撃判定の上側が縮小していた不具合を修正しました。 攻撃判定を拡大しました。	Ver.1.03
アンジュの誘い(EX)	攻撃判定の上側を拡大しました。 2段目と3段目の受身不能時間を増加しました。 攻撃判定を拡大しました。	Ver.1.03
フルールに想いを乗せて(A)	ヒット時の追撃部分の攻撃判定を拡大しました。 空中「そよかぜのリベルテ」でキャンセル可能に変更しました。 攻撃判定を拡大しました。	
フルールに想いを乗せて(A・インクリース)	飛び道具の軌道を変更しました。 空中「そよかぜのリベルテ」でキャンセル可能に変更しました。 持続を増加しました。 ヒット数を増加しました。	
フルールに想いを乗せて(B)	空中「そよかぜのリベルテ」でキャンセル可能に変更しました。 攻撃判定を拡大しました。 高空で出した時に、地面に着く前に飛び道具が消滅してしまう不具合を修正しました。 飛び道具が着地する瞬間に相殺すると演出がおかしくなる不具合を修正しました。	Ver.1.03
フルールに想いを乗せて(B・インクリース)	空中「そよかぜのリベルテ」でキャンセル可能に変更しました。	
フルールに想いを乗せて(EX)	着地硬直を減少しました。	
(空中)ヴァレ・クールを伝えたい	新技を追加しました。 持続を増加しました。	
天空のアトモスフィア	後半の攻撃判定も空中ガード不可能に変更しました。 攻撃判定を拡大しました。 ヒット時の演出を調整しました。 動作終了まで被カウンター状態に変更しました。	



# BYAKUYA

変更箇所	変更内容	バージョン
投げ	投げ成立後の攻撃判定を拡大しました。	
投げ中に↘or←or↙	新規に↘派生と↙派生を追加しました。	
投げ中に←	低空に設置されたC版「この辺に仕掛けておこうかな？」(空中)に相手が当たらない不具合を修正しました。	
投げ中に↘	A版「この辺に仕掛けておこうかな？」に相手が当たらない不具合を修正しました。	Ver.1.03
立ちA	持続を増加しました。 攻撃判定の上側を少し縮小しました。 エフェクトを調整しました。	
立ちB	硬直を減少しました。 でかかりの攻撃判定を拡大しました。 持続を増加しました。	Ver.1.03
立ちC	でかかりの喰らい判定を縮小しました。 硬直を減少しました。	Ver.1.03
しゃがみB	硬直を増加しました。	Ver.1.03
しゃがみC	攻撃判定の前側を拡大しました。	Ver.1.03
ジャンプA	攻撃判定の前側を拡大しました。	
ジャンプB	攻撃判定を拡大しました。	
ダッシュB	キャンセル猶予を増加しました。	
↘+C	喰らい判定を縮小しました。	
B>B	新技を追加しました。 攻撃判定の上側を拡大しました。	Ver.1.03
この辺に仕掛けておこうかな？(なーんてねXインクリース)	発生を早く変更しました。	
どう料理しよう？(A)	追加入力のタイミングにかかわらずダメージが一定になるように修正しました。 ダメージ補正を重く変更しました。	
どう料理しよう？(B)	追加入力のタイミングにかかわらずダメージが一定になるように修正しました。 ダメージ補正を重く変更しました。	
どう料理しよう？(EX)	地上でヒットした時も相手を引き寄せて攻撃判定がフルヒットしやすいように調整しました。 動作終了まで被カウンター状態に変更しました。	
そろそろ食べごろかな？(EX)	「そろそろ食べごろかな？(EX)」で相手を拘束している間に設置した「この辺に仕掛けておこうかな？」が復帰後の相手にヒットした場合に、EXゲージ増加制限がかかる仕様を廃止しました。 拘束中の相手にウェールオフをヒットさせると拘束が解除されるように変更しました。	Ver.1.03
この辺に仕掛けておこうかな？(インクリース)	インクリースに対応し、性能が変化するようにしました。	
この辺に仕掛けておこうかな？>ほーら捕まえた(A)	先行入力を受け付けるように修正しました。 しゃがみガード不可能に変更しました。 攻撃判定の前側を拡大しました。	
この辺に仕掛けておこうかな？>ほーら捕まえた(B)	ヴォーバル中のみ、B版「ほーら捕まえた」後着地前に再度「この辺に仕掛けておこうかな？」が使用できるようになる特性を追加しました。 先行入力を受け付けるように修正しました。	
この辺に仕掛けておこうかな？>ほーら捕まえた(C)	先行入力を受け付けるように修正しました。 ダメージ補正を緩和しました。	
この辺に仕掛けておこうかな？>ほーら捕まえた(D)	先行入力を受け付けるように修正しました。	



# PHONON

変更箇所	変更内容	バージョン
ダッシュ	停止までに最低走り続ける時間を少し減少しました。	
投げ	移動開始までを遅く、移動速度の増加を緩やかに変更しました。	
立ちA	投げ成立後の攻撃判定を縮小しました。	
立ちC	攻撃判定の上側を拡大しました。	
しゃがみA	2段目のダメージを減少しました。	
しゃがみB	発生を遅く変更し、全体硬直を増加しました。	Ver.1.03
しゃがみC	根本の攻撃判定の上側を縮小しました。	Ver.1.03
	先端の攻撃判定の上側を少し拡大しました。	Ver.1.03
	攻撃判定の前側と上側を縮小しました。	Ver.1.03
	発生を遅く変更した調整を廃止しました。	Ver.1.03
	攻撃判定の前側を縮小した調整を廃止しました。	Ver.1.03
	硬直を増加しました。	Ver.1.03
	硬直を減少しました。	Ver.1.03
ジャンプA	硬直を増加しました。	Ver.1.03
	アサルトから出した場合に着地まで再行動不能に変更しました。	Ver.1.03
	硬直を減少しました。	Ver.1.03
ジャンプB	攻撃判定の前側を拡大しました。	Ver.1.03
	攻撃判定の前側と上側を拡大しました。	Ver.1.03
ジャンプC(インクリース)	アサルトから出した場合に性能が変化するようにしました。	Ver.1.03
	↓を入力しながらと前方向に移動しながら攻撃を出せるように変更しました。	Ver.1.03
	アサルトから出した場合の飛び上がる高さや前進距離を変更しました。	Ver.1.03
← + B	ダメージ補正を重く変更しました。	
	エフェクトを調整しました。	
B > B	硬直を増加しました。	
	硬直を減少しました。	Ver.1.03
空中で ← + B	根本の攻撃判定を縮小し、正面の相手にヒットしにくく調整しました。	
	1P側2P側に関係なくどちらの画面端でもJ4B空振りや端との隙間に入り込めるように変更しました。	
空中で ↓ + B (インクリース)	ガード時に相手にかかるヒットストップを減少しました。	
衝動フラストレート	背面でヒットした場合に相手を引き寄せなくなっていた不具合を修正しました。	Ver.1.03
残響リーテレート	新技を追加しました。	Ver.1.03
	発生を早く変更しました。	Ver.1.03
	硬直を減少しました。	Ver.1.03
残響リーテレート > 追加入力(C)	通常技と必殺技でキャンセル可能に変更しました。	Ver.1.03
誘導アセンド(A)	空突属性無敵が付与されるタイミングを早く変更しました。	Ver.1.03
誘導アセンド(EX)	動作終了まで被カウンター状態に変更しました。	
調律サティスファクト(A)	ダメージを増加しました。	
	ダメージ補正を重く変更しました。	
	攻撃判定の前側を拡大しました。	
調律サティスファクト(B)	ダメージを増加しました。	
	ダメージ補正を重く変更しました。	
	空突属性無敵が付与されるタイミングを早く変更しました。	
調律サティスファクト(EX)	ヒット時は動作終了まで完全無敵になるように変更しました。	
	また、3段目がヒットしなかった時は4段目以降が出ないように変更しました。	
	最終段でのみKOするように変更しました。	
調律サティスファクト(A) > 追加入力	ダメージを減少しました。	
	ダメージ補正を緩和しました。	
調律サティスファクト(B) > 追加入力	ダメージを減少しました。	
	ダメージ補正を緩和しました。	
抑制リストリクト(A)	頭属性無敵と空突属性無敵を追加しました。	
抑制リストリクト(B)	ガードされた時の着地硬直をキャンセル不可能に変更しました。	
抑制リストリクト(EX)	ガードされた時の着地硬直をキャンセル不可能に変更しました。	
	ガードされた時の下降中を通常技キャンセル不可能に変更しました。	
	ガードされた時のキャンセル猶予を伸ばしました。	
	ガードされた時の相手の硬直を減少しました。	
(空中)滑走アフリクト(A)	喰らい判定の下側を縮小しました。	
	飛び道具が着地すると同時にメルカヴァの『「我、執拗に纏わり付き」』の設置物を攻撃した時に、普段と異なる演出になる不具合を修正しました。	
(空中)滑走アフリクト(B)	ガードされた時のキャンセル猶予を伸ばしました。	
	ガードされた時の相手の硬直を減少しました。	
	喰らい判定の下側を縮小しました。	
	飛び道具が着地すると同時にメルカヴァの『「我、執拗に纏わり付き」』の設置物を攻撃した時に、普段と異なる演出になる不具合を修正しました。	
(空中)滑走アフリクト(EX)	飛び道具が着地すると同時にメルカヴァの『「我、執拗に纏わり付き」』の設置物を攻撃した時に、普段と異なる演出になる不具合を修正しました。	
(空中)抑制リストリクト	新技を追加しました。	
	ガード時のキャンセル可能になるタイミングを早く変更しました。	Ver.1.03
(空中)抑制リストリクト(A)	ダメージを増加しました。	Ver.1.03
	ダメージ補正を緩和しました。	Ver.1.03
	受身不能時間への補正を重く変更しました。	Ver.1.03
	喰らい判定を縮小しました。	Ver.1.03
(空中)抑制リストリクト(B)	ガード時のキャンセル可能になるタイミングを早く変更しました。	Ver.1.03
	ダメージを増加しました。	Ver.1.03
	受身不能時間への補正を重く変更しました。	Ver.1.03
	喰らい判定を縮小しました。	Ver.1.03
(空中)抑制リストリクト(EX)	ガード時のキャンセル可能になるタイミングを早く変更しました。	Ver.1.03
	喰らい判定を縮小しました。	Ver.1.03



変更箇所	変更内容	バージョン
しゃがみ	喰らい判定を縮小しました。	
ジャンプ	ダッシュ慣性の影響を受けやすく変更しました。	
ダッシュ	移動速度の増加を緩やかに変更しました。 喰らい判定の後ろ側を拡大しました。	
↓+C	喰らい判定を縮小しました。	
しゃがみA	喰らい判定を縮小しました。 足元属性を追加しました。	
しゃがみB	ダメージ補正を重く変更しました。 発生を早く変更しました。 持続を増加しました。 硬直を減少しました。 喰らい判定を縮小しました。	
ジャンプB	ガードされた時の相手の硬直を減少しました。	
ジャンプC(インクリース)	アサルトから出した場合に性能が変化するようにしました。	
ダッシュC	ヒット時またはガードされた時のミカの浮きを変更しました。	
B>B	必殺技でのキャンセル猶予を増加しました。 ジャンプAの空振り時にもキャンセルで出せるように変更しました。	
空中でA>空中でA	ヒット時に通常技でキャンセル可能に変更しました。 相手にシールドされた場合に、キャンセル不可能になり着地硬直が増加するように変更しました。	
ミカちゃんクラッシュ(ヴォーバル・インクリース)	ヴォーバル中に出た場合の発生を早く変更しました。	
(空中)ミカちゃんクラッシュ(ヴォーバル・インクリース)	ヴォーバル中に出た場合の発生を早く変更しました。	
ミカちゃんミサイル(A)	ダメージ補正を緩和しました。	
ミカちゃんミサイル(B)	ダメージ補正を緩和しました。	
ミカちゃんミサイル(EX)	ダメージ補正を緩和しました。	
ミカちゃんミサイル>ミカちゃん追撃ミサイル(←or→)	ダメージ補正を緩和しました。	
ミカちゃんミサイル>ミカちゃん追撃ミサイル(↑)	ダメージ補正を緩和しました。	
ミカちゃんミサイル>ミカちゃん追撃ミサイル(↓)	ダメージ補正を緩和しました。	
ミカちゃんミサイル>ミカちゃん追撃ミサイル(↖or↗)	ダメージ補正を緩和しました。	
ミカちゃんミサイル>ミカちゃん追撃ミサイル(↙or↘)	ダメージ補正を緩和しました。 攻撃判定の下側を拡大しました。 喰らい判定の下側を縮小しました。	
ミカちゃんミサイル>ミカちゃん追撃ミサイル(EX)(←or→)	ダメージ補正を緩和しました。	
ミカちゃんミサイル>ミカちゃん追撃ミサイル(EX)(↑)	ダメージ補正を緩和しました。	
ミカちゃんミサイル>ミカちゃん追撃ミサイル(EX)(↓)	ダメージ補正を緩和しました。	
ミカちゃんミサイル>ミカちゃん追撃ミサイル(EX)(↖or↗)	ダメージ補正を緩和しました。	
ミカちゃんミサイル>ミカちゃん追撃ミサイル(EX)(↙or↘)	ダメージ補正を緩和しました。 攻撃判定の下側を拡大しました。 喰らい判定の下側を縮小しました。	
ミカちゃんトルネード(A)	頭属性無敵と空突属性無敵になるタイミングを早く変更しました。動作後半の頭属性・空突属性無敵の時間を増加しました。	
ミカちゃんトルネード(B)	頭属性無敵と空突属性無敵になるタイミングを早く変更しました。動作後半の頭属性・空突属性無敵の時間を増加しました。	
ミカちゃんトルネード(EX)	ヒット時に相手にかかるヒットストップを増加しました。	
ミカちゃんトルネード>ミカちゃんツイスター(A)	「ミカちゃんトルネード」をクロスキャストヴェールオフでキャンセルしようとした際に「ミカちゃんツイスター」が出やすかった問題を修正しました。 頭属性無敵と空突属性無敵になるタイミングを早く変更しました。	
ミカちゃんトルネード>ミカちゃんツイスター(B)	「ミカちゃんトルネード」をクロスキャストヴェールオフでキャンセルしようとした際に「ミカちゃんツイスター」が出やすかった問題を修正しました。 頭属性無敵と空突属性無敵になるタイミングを早く変更しました。	
ミカちゃんキャン(A・ヴォーバル)	ヴォーバル中のみ、受身を取られにくく変更しました。	Ver.1.03
ミカちゃんキャン(B・ヴォーバル)	ヴォーバル中のみ、受身を取られにくく変更しました。	Ver.1.03
ミカちゃんキャン(EX)	跳び上がりの軌道を調整し、発生を早く変更しました。	
(空中)ミカちゃんミサイル(A)	ダメージ補正を緩和しました。	
(空中)ミカちゃんミサイル(B)	ダメージ補正を緩和しました。 攻撃判定の下側を拡大しました。 喰らい判定の下側を縮小しました。	
(空中)ミカちゃんミサイル(EX)	ダメージ補正を緩和しました。	
(空中)ミカちゃんツイスター	新技を追加しました。	
ミカちゃんヒップアタック	ヴェールオフ発動中にEX版がヒットした時に、インフィニットワースやインフィニットワースイグジストでのキャンセルを不可能に変更しました。	



変更箇所	変更内容	バージョン
体力	ヴァイタルヴェセルの最大値を増加しました。	
強化状態	強化状態を表すアイコンを追加しました。	
受け身	地上受身の喰らい判定が立ちのままになっていたのをしゃがみに修正しました。	
投げ	投げ成立後の攻撃判定を縮小しました。 エフェクトを調整しました。	
投げ(インクリース)	インクリースに対応し、性能が変化するようにしました。	
投げ(剣強化・インクリース)	最終段ヒット前までをキャンセル不可能に変更しました。	Ver.1.03
立ちA	キャンセル猶予を減少しました。 攻撃判定の上側を少し縮小しました。	
立ちB	攻撃判定の上側を少し縮小しました。	
立ちC	硬直を減少しました。 攻撃判定の前側と上側を縮小しました。	
立ちC(インクリース)	硬直を減少しました。	
ジャンプA	攻撃判定の前側を少し拡大しました。	
ジャンプB	喰らい判定の前側を縮小しました。	
ジャンプB(インクリース)	インクリースに対応し、性能が変化するようにしました。	
ダッシュB	攻撃判定の上側を拡大しました。	
ダッシュB(剣強化)	攻撃判定を拡大しました。	
ダッシュC	喰らい判定の前側を縮小しました。 硬直の属性をしゃがみに変更しました。	
→ + B	2段目の攻撃判定の上側を拡大しました。	
→ + C	1段目がガードされた時の相手の硬直を減少しました。	Ver.1.03
↘ + C	相手がやられ中の時のみヒットする攻撃判定の上側を拡大しました。	
この犬が！	でかかりの喰らい判定を縮小しました。 ダメージを増加しました。 ダメージ補正を重く変更しました。	
この犬が！(インクリース)	インクリースに対応し、性能が変化するようにしました。	
空中で ↓ + C	ヒット時のキャンセル猶予を増加しました。 攻撃判定を拡大しました。	
シルトツァック	弾相殺が成立した時に、動作終了まで弾属性無敵になるように変更しました。 ガードされた時の派生キャンセル猶予を減少しました。	
クーゲルブリッツ(A)	根本の攻撃判定の上側を拡大しました。 喰らい判定の下側を縮小しました。 足元属性無敵を追加しました。	
クーゲルブリッツ(A・剣強化)	根本の攻撃判定の上側を拡大しました。 喰らい判定の下側を縮小しました。 足元属性無敵を追加しました。	
クーゲルブリッツ(B)	でかかりの喰らい判定を縮小しました。 頭属性無敵になるタイミングを早く変更しました。	
クーゲルブリッツ(B・剣強化)	でかかりの喰らい判定を縮小しました。 頭属性無敵になるタイミングを早く変更しました。	
クーゲルブリッツ(EX)	最終段をヒット時のみチェインシフトでキャンセル可能に変更しました。 でかかりの喰らい判定を縮小しました。 頭属性無敵になるタイミングを早く変更しました。	
クーゲルブリッツ > ツェアレーゲン	ヒット時は動作終了まで完全無敵になるように変更しました。 ヒット後に相手の向きが変わらないように変更しました。 相手がやられ中でない時のヒット数を減少しました。	
バクテンローダー(A)	ダメージを減少しました。 ダメージ補正を重く変更しました。	
シュトルムブレハ(A)	ダメージを減少しました。	
シュトルムブレハ(A・インクリース)	ガードさせた時に、着地後まで打撃無敵が継続していた不具合を修正しました。 ダメージ補正を緩和しました。	
シュトルムブレハ(A・盾強化)	ダメージを減少しました。	
シュトルムブレハ(A・盾強化・インクリース)	盾強化中に出した時に、移動開始後に相殺が発生すると攻撃判定が空振りしてしまう不具合を修正しました。 ダメージ補正を緩和しました。	
シュトルムブレハ(B)	ダメージを減少しました。	
シュトルムブレハ(B・インクリース)	ガードさせた時に、着地後まで打撃無敵が継続していた不具合を修正しました。 ダメージ補正を緩和しました。	
シュトルムブレハ(B・盾強化)	ダメージを減少しました。	
シュトルムブレハ(B・盾強化・インクリース)	盾強化中に出した時に、移動開始後に相殺が発生すると攻撃判定が空振りしてしまう不具合を修正しました。 ダメージ補正を緩和しました。	
ローエンシュナイデ	KOされた後も強化エフェクトが表示され続ける不具合を修正しました。	
ローエンガルデ(B)	KOされた後も強化エフェクトが表示され続ける不具合を修正しました。	
ローエンガルデ(EX)	各攻撃判定のヒット間隔を増加しました。 KOされた後も強化エフェクトが表示され続ける不具合を修正しました。	
ローエンガルデ(EX・剣盾強化)	EX版の剣・盾両強化消費時に、相手に時間経過で与えるダメージを増加しました。	
シュトルムシュラク(A)	「ツェアレーゲン」の後に出しにくかった不具合を修正しました。 空中ガード不可能に変更しました。 喰らい判定の下側を縮小しました。	
シュトルムシュラク(A・インクリース)	「ツェアレーゲン」の後に出しにくかった不具合を修正しました。 空中ガード不可能に変更しました。 喰らい判定の下側を縮小しました。	
シュトルムシュラク(A・剣強化)	「ツェアレーゲン」の後に出しにくかった不具合を修正しました。 空中ガード不可能に変更しました。 喰らい判定の下側を縮小しました。	
シュトルムシュラク(A・剣強化・インクリース)	「ツェアレーゲン」の後に出しにくかった不具合を修正しました。 空中ガード不可能に変更しました。 喰らい判定の下側を縮小しました。	
シュトルムシュラク(B)	「ツェアレーゲン」の後に出しにくかった不具合を修正しました。 空中ガード不可能に変更しました。 喰らい判定の下側を縮小しました。	
シュトルムシュラク(B・インクリース)	「ツェアレーゲン」の後に出しにくかった不具合を修正しました。 空中ガード不可能に変更しました。 喰らい判定の下側を縮小しました。	
シュトルムシュラク(B・剣強化)	「ツェアレーゲン」の後に出しにくかった不具合を修正しました。 空中ガード不可能に変更しました。 喰らい判定の下側を縮小しました。	
シュトルムシュラク(B・剣強化・インクリース)	「ツェアレーゲン」の後に出しにくかった不具合を修正しました。 空中ガード不可能に変更しました。 喰らい判定の下側を縮小しました。	
シュトルムシュラク(EX)	喰らい判定の下側を縮小しました。 空中ガード不可能に変更しました。	
シュトルムシュラク > ツェアレーゲン	相手がやられ中でない時のヒット数を減少しました。 ヒット後に相手の向きが変わらないように変更しました。	
ヒッツェフオーゲル	攻撃判定の前側を拡大しました。	



# ENKIDU

変更箇所	変更内容	バージョン
体力	ヴァイタルヴェセルの最大値を増加しました。	
ジャンプ	ダッシュ慣性の影響を受けやすく変更しました。	
ダッシュ	でかかりの移動速度を増加しました。 移動開始までを早く変更しました。 ダッシュ停止の硬直を減少しました。	
アサルト	でかかりのモーションを変更しました。	
投げ	HAVOC効果を追加し、動作中の相手にヒットした場合ダメージが増加するように変更しました。 ヒット時の吹き飛びを変更しました。 重なり判定を調整しました。	
立ちA	攻撃判定の上側を縮小しました。	
立ちB	攻撃判定を前方と上方向に拡大しました。	
立ちC	攻撃判定の上側を拡大しました。 喰らい判定を縮小しました。 重なり判定を調整しました。	
立ちC(インクリース)	ダメージ補正を緩和しました。 攻撃判定を前方と上方向に拡大しました。 喰らい判定を縮小しました。 重なり判定を調整しました。	
しゃがみC	攻撃判定の上側を拡大しました。 喰らい判定を縮小しました。	
しゃがみC(インクリース)	攻撃判定を前方と上方向に拡大しました。 喰らい判定を縮小しました。	
ジャンプB	攻撃判定の下側を拡大しました。	
ジャンプC	攻撃判定の下側を拡大しました。	
ダッシュB	ダメージ補正を緩和しました。 足元属性無敵になるタイミングを早く変更しました。 移動開始までを早く変更した調整を廃止しました。	
ダッシュC	キャンセル猶予を増加しました。 シールドされた時もキャンセル可能に変更しました。 ヒット数の変更に伴い、ダメージとダメージ補正を調整しました。 発生を遅く変更しました。 ヒット数を増加しました。 攻撃判定の上側を拡大しました。 ヒットした時に相手を引き寄せて攻撃判定がフルヒットしやすいうように調整しました。 ヒット数の変更に伴い、ヒットストップを調整しました。 発生を遅く変更しました。	Ver.1.03
	ガードされた時の相手の硬直を減少しました。	Ver.1.03
	ヒット数を減少しました。	Ver.1.03
	足元属性無敵になるタイミングを遅く変更しました。 硬直を減少しました。	Ver.1.03
← + C	空中ガード不可能に変更しました。 喰らい判定の下側を縮小しました。	
← + C(インクリース)	ヒット時またはガードされた時に相手にかかるヒットストップを増加しました。	
→ + C	インクリースに対応し、性能が変化するようにしました。 攻撃判定の上側を拡大しました。 エフェクトを調整しました。	
→ + C(インクリース)	硬直中に「軀律之構」でキャンセルできないタイミングがあった不具合を修正しました。 攻撃判定の上側を拡大しました。 エフェクトを調整しました。	
↓ + C > ↓ + C	ガードされた時のキャンセル猶予を増加しました。 硬直を減少しました。	
↓ + C > ↓ + C > ↓ + C	キャンセル猶予を減少しました。 着地硬直を減少しました。 攻撃判定の上側を拡大しました。	
↘ + C	攻撃判定を前方と上方向に拡大しました。	
↘ + C(インクリース)	ヒット時のキャンセル猶予を増加しました。 チェインフットでキャンセル可能になるタイミングを早く変更しました。 攻撃判定を前方と上方向に拡大しました。	
B > B > B	空中ガード不可能に変更しました。	
C > C	空中ガード不可能に変更しました。	
C > C > C	空中ガード不可能に変更しました。	
空中でC > 空中でC	相手にシールドされた場合に、キャンセル不可能になり着地硬直が増加するように変更しました。	
回天旋	初段の受身不能時間を増加しました。 攻撃判定の持続を増加しました。 攻撃判定の上側を拡大しました。 喰らい判定の上側を縮小しました。	

変更箇所	変更内容	バージョン
三戒衝(A)	派生技でのキャンセル猶予を増加しました。 攻撃判定の上側を拡大しました。	
三戒衝(B)	派生技でのキャンセル猶予を増加しました。 攻撃判定の上側を拡大しました。	
三戒衝(B) (インクリース)	攻撃判定の上側を拡大しました。	
三戒衝(EX)	移動距離を増加しました。 攻撃判定の上側を少し拡大しました。	
三戒衝 > 弐之戒: 碎	硬直を減少しました。 空中ガード不可能に変更しました。	
三戒衝 > 弐之戒(裏): 断	硬直を減少しました。 空中ガード不可能に変更しました。	
三戒衝 > 参之戒: 穿	空中ガード不可能に変更しました。	
三戒衝 > 参之戒(裏): 烈	空振り時のEX必殺技やチェインシフトでのキャンセル猶予を増加しました。 持続を増加しました。	
連環腿(A)	頭属性無敵と空突属性無敵になるタイミングを早く変更しました。 始動時のダメージ補正を重く変更しました。 始動時の受身不能時間への補正を重く変更しました。	Ver.1.03 Ver.1.03
連環腿(B)	持続を増加しました。 頭属性無敵と空突属性無敵になるタイミングを早く変更しました。	
転律之構(A)	自分がチェインシフトを発動した直後に出了した場合に当身判定の発生が早くなるように変更しました。 下段攻撃に対して当身が成立した時の性能低下仕様を削除しました。 当身成功時に、反撃判定が空振りした時の硬直を行動可能に変更しました。 当身判定の発生を早く変更しました。 硬直を減少しました。 当身成功時の攻撃判定を前後方向に拡大しました。 当身判定を拡大しました。 硬直を増加しました。	Ver.1.03 Ver.1.03 Ver.1.03
転律之構(B)	自分がチェインシフトを発動した直後に出了場合に当身判定の発生が早くなる仕様を廃止しました。 当身判定の発生を早く変更した調整を廃止しました。 下段攻撃に対して当身が成立した時の性能低下仕様を削除しました。 当身成功時に、攻撃判定が空振りした時の硬直を行動可能に変更しました。 当身成功時の攻撃判定を前後方向に拡大しました。 当身判定を拡大しました。 エフェクトを調整しました。	Ver.1.03 Ver.1.03 Ver.1.03
転律之構(EX)	下段攻撃に対して当身が成立した時の性能低下仕様を削除しました。 当身成功時の攻撃判定を前後方向に拡大しました。 当身判定を拡大しました。 当身成功時の硬直を全身無敵に変更しました。 自分がチェインシフトを発動した直後に出了場合に、当身成功時の追撃判定のサーチ範囲を無限に変更しました。	
踏鳴(A)	ダメージ補正を緩和しました。 硬直を減少しました。	
踏鳴(B)	ダメージ補正を緩和しました。 硬直を減少しました。	
踏鳴(B・インクリース)	インクリースに対応し、性能が変化するようにしました。 ダメージ補正を重く変更しました。	Ver.1.03
踏鳴(EX)	攻撃判定の上側を拡大しました。	
斬空尖(A)	移動速度を増加しました。 発生を早く変更しました。 着地硬直を減少しました。 空中ガード不可能に変更しました。	
斬空尖(B)	移動速度を増加しました。 発生を早く変更しました。 着地硬直を減少しました。 空中ガード不可能に変更しました。	
斬空尖(EX)	着地硬直を減少しました。 空中ガード不可能に変更しました。	
螺旋双掌打	ヒット時またはガードされた時に相手にかかるヒットストップを増加しました。 初段のロック判定を空中ガード不可能に変更しました。 飛び道具部分の攻撃判定を拡大しました。 動作終了まで被カウンター状態に変更しました。	



変更箇所	変更内容	バージョン
バックステップ	移動距離を増加しました。	Ver.1.03
立ちA	先端の攻撃判定の下側を拡大しました。	Ver.1.03
立ちB	喰らい判定を縮小しました。	Ver.1.03
立ちC	喰らい判定を縮小しました。	Ver.1.03
	硬直を減少しました。	Ver.1.03
→ + B	ダメージを増加しました。	Ver.1.03
	ダメージ補正を緩和しました。	Ver.1.03
	受身不能時間への補正を緩和しました。	Ver.1.03
	ヒット時またはガードされた時にGRDを吸収するように変更しました。	Ver.1.03
↘ + C	持続部分の攻撃判定を拡大しました。	Ver.1.03
← + C	攻撃判定を前方に拡大しました。	Ver.1.03
ジャンプ ↘ + B(インクリース)	着地硬直を減少しました。	Ver.1.03
B > B	硬直を減少しました。	Ver.1.03
	喰らい判定を縮小しました。	Ver.1.03
フローゼンリーヴ	ダメージを増加しました。	Ver.1.03
フローゼンリーヴ > フローゼンリーヴ:バイセクト	ダメージを増加しました。	Ver.1.03
フローゼンスパイア(A)	硬直を減少しました。	Ver.1.03
フローゼンスパイア(EX)	硬直を減少しました。	Ver.1.03
サーキュラーステップ(A)(インクリース)	攻撃判定を前方に拡大しました。	Ver.1.03
	攻撃判定の持続を増加しました。	Ver.1.03
サーキュラーステップ(B)	攻撃判定を前方と上方向に拡大しました。	Ver.1.03
サーキュラーステップ(B)(インクリース)	攻撃判定を前方と上方向に拡大しました。	Ver.1.03
サーキュラーステップ(C)	エフェクトを調整しました。	Ver.1.03
サーキュラーステップ(C)(インクリース)	攻撃判定を前方と上方向に拡大しました。	Ver.1.03
サーキュラーステップ >	攻撃判定を前方に拡大しました。	Ver.1.03
サーキュラーステップ:アウトエッジ(インクリース)	攻撃判定の持続を増加しました。	Ver.1.03
サーキュラーステップ >	攻撃判定を前方と上方向に拡大しました。	Ver.1.03
サーキュラーステップ:クロスシークエンス	攻撃判定を前方と上方向に拡大しました。	Ver.1.03
サーキュラーステップ >	攻撃判定を前方と上方向に拡大しました。	Ver.1.03
サーキュラーステップ:クロスシークエンス(インクリース)	攻撃判定を前方と上方向に拡大しました。	Ver.1.03
サーキュラーステップ >	エフェクトを調整しました。	Ver.1.03
サーキュラーステップ:サーペンタインテイル	攻撃判定を前方と上方向に拡大しました。	Ver.1.03
サーキュラーステップ >	攻撃判定を前方と上方向に拡大しました。	Ver.1.03
サーキュラーステップ:サーペンタインテイル(インクリース)	攻撃判定を前方と上方向に拡大しました。	Ver.1.03
フローゼンバイン	ヒット時またはガードされた時にGRDを吸収するように変更しました。	Ver.1.03

変更箇所	変更内容	バージョン
ジャンプ	ダッシュ慣性の影響を受けやすく変更しました。 垂直ジャンプ及びエアリアルジャンプ中に、左右入力で前後に移動できるように変更しました。	
チェインシフト	コンセントレーションの音声が上書きされていなかった不具合を修正しました。	
バックステップ	ウォーパル中にキャンセルで出せる条件を必殺技キャンセルが可能な時のみに変更しました。	
投げ	硬直を減少しました。	Ver.1.03
空中投げ	空振り後の挙動がおかしくなってしまうことがある不具合を修正しました。	Ver.1.03
立ちA	攻撃判定の上側を拡大しました。	
立ちB	攻撃判定を拡大しました。	
立ちC	攻撃判定の上側を拡大しました。	
立ちC(インクリース)	硬直を減少しました。	Ver.1.03
しゃがみC	硬直を減少しました。	Ver.1.03
ジャンプA	ダメージ補正を重く変更しました。 攻撃判定の前側を少し拡大しました。 キャンセル猶予を増加しました。	Ver.1.03 Ver.1.03
ジャンプC(インクリース)	地上アサルト後に出した場合のダメージを減少しました。 地上アサルト後に出した場合のダメージ補正と受身不能時間への補正を緩和しました。 攻撃判定を拡大しました。 アサルトから出た場合に性能が変化するようにしました。	
ダッシュC	発生を早く変更しました。 空中シールド不可能に変更しました。	Ver.1.03 Ver.1.03
→ + B	相手にシールドされた場合も着地硬直が増加しないように変更しました。 重なり判定を調整しました。	Ver.1.03
↘ + C	通常技でキャンセル可能に変更しました。 攻撃判定の上側を拡大しました。 でかかりの喰らい判定を縮小しました。 喰らい判定を縮小しました。	Ver.1.03
↘ + C(インクリース)	攻撃判定の上側を拡大しました。 喰らい判定を縮小しました。	Ver.1.03
エアリアルジャンプ	特定の空中行動でエアリアルジャンプ中の属性を解除するようにしました。	Ver.1.03
空中バックダッシュ	新技を追加しました。	Ver.1.03
空中投げ	硬直を減少しました。	Ver.1.03
エーテライト・シフト	ダメージ補正を重く変更しました。 持続を増加しました。 硬直を減少しました。 攻撃判定を拡大しました。 エフェクトを調整しました。	
エーテライト・シフト(インクリース)	ダメージ補正を重く変更しました。 硬直を減少しました。 攻撃判定を拡大しました。 エフェクトを調整しました。	
オートリロード	硬直を減少しました。	
ホローポイント(A)	硬直を減少しました。	Ver.1.03
ホローポイント(A・インクリース)	飛び道具に変更し、弾属性を追加しました。 弾相殺が発生したりエルトナムがやられ状態になると攻撃判定が消滅するように変更しました。 ガードされた時の削りダメージを設定しました。	
ホローポイント(A・強化・インクリース)	飛び道具に変更し、弾属性を追加しました。 弾相殺が発生したりエルトナムがやられ状態になると攻撃判定が消滅するように変更しました。 ガードされた時の削りダメージを設定しました。	
ホローポイント(B)	硬直を減少しました。	Ver.1.03
ホローポイント(B・インクリース)	飛び道具に変更し、弾属性を追加しました。 弾相殺が発生したりエルトナムがやられ状態になると攻撃判定が消滅するように変更しました。 ガードされた時の削りダメージを設定しました。	
ホローポイント(B・強化)	硬直を減少しました。	Ver.1.03
ホローポイント(B・強化・インクリース)	飛び道具に変更し、弾属性を追加しました。 弾相殺が発生したりエルトナムがやられ状態になると攻撃判定が消滅するように変更しました。 ガードされた時の削りダメージを設定しました。	
エーテライト・エア(A)	ダメージを増加しました。 ダメージ補正を緩和しました。 頭属性無敵と空突属性無敵になるタイミングを早く変更しました。	
エーテライト・エア(B)	受身不能時間を増加しました。 無敵時間を増加しました。	Ver.1.03 Ver.1.03
エーテライト・エア(EX)	ヒットした時に相手を引き寄せて攻撃判定がフルヒットしやすいように調整しました。 ヒット時の無敵時間を増加しました。	
エーテライト・グランド(A)	ダメージ補正を重く変更しました。 ヒット時に相手を掴む位置を調整しました。	
エーテライト・グランド(B)	受身不能時間を増加しました。 立ちガード不可能に変更しました。 ヒット時の吹き飛びを変更しました。	
カッティング・シンク(EX)	ヒット後に動作をキャンセルしなかった場合相手が追撃不能状態になるように変更しました。 攻撃判定の前側を少し拡大しました。	
威嚇射撃(B・強化)	ダメージ補正を緩和しました。	Ver.1.03
(空中)エーテライト・エア	新技を追加しました。	
スライド・エア(A)	相手にシールドされた場合も着地硬直が増加しないように変更しました。	Ver.1.03
バレルレプリカ	動作終了まで被カウンター状態に変更しました。	



# AKATSUKI

変更箇所	変更内容	バージョン
体力	ヴァイタルヴェセルの最大値を増加しました。	
近距離認識	近距離技の認識処理において、1Pと2Pで差があった不具合を修正しました。	
ジャンプ	ダッシュ慣性の影響を受けやすく変更しました。	
ダッシュ	ダッシュ停止の硬直を減少しました。	
チェインシフト	モーションを調整しました。	Ver.1.03
遠立ちC	攻撃判定の上側を拡大しました。	
立ちA	密着で技を出した場合に、相手をすり抜けにくく修正しました。	
しゃがみC	ダメージ補正を緩和しました。	
ジャンプA	密着で技を出した場合に、相手をすり抜けにくく修正しました。	
ジャンプB	アサルトから出した場合に着地まで再行動不能に変更しました。	
ジャンプC	アサルト後最速で出した場合はでかかりが屈状態の相手に空振りするように変更し、どのキャラクターのしゃがみ姿勢にも同じタイミングで当たるように統一しました。	
ダッシュC	攻撃判定の下側を拡大しました。	
A > A	持続を増加しました。	
兜割り	攻撃判定の前側を拡大しました。	
額割り	投げでキャンセル可能に変更しました。	
互割り	密着で技を出した場合に、相手をすり抜けにくく修正しました。	
空中投げ	攻撃判定の上側を拡大しました。	
頭蓋割り(インクリース)	でかかりの喰らい判定を縮小しました。	
攻性防禦	密着で技を出した場合に、相手をすり抜けにくく修正しました。	
攻性防禦(ヴォーバル)	攻撃判定を拡大しました。	
攻性防禦(しゃがみ)	ダメージ補正を緩和しました。	
攻性防禦(しゃがみ・ヴォーバル)	モーションを調整しました。	Ver.1.03
攻性防禦(空中)	インクリースに対応し、性能が変化するようにしました。	
攻性防禦(空中・ヴォーバル)	自身判定の持続を増加しました。	
電光弾(A)	やられ中の相手にしかヒットしない攻撃判定に対しては自身判定が成立しないように変更しました。	
電光弾(B)	自身判定の持続を増加しました。	
電光弾(EX)	やられ中の相手にしかヒットしない攻撃判定に対しては自身判定が成立しないように変更しました。	
徹甲脚(A・インクリース)	自身判定の持続を増加しました。	
徹甲脚(EX)	やられ中の相手にしかヒットしない攻撃判定に対しては自身判定が成立しないように変更しました。	
人間迫砲(A)	着地アニメーションがおかしくなる不具合を修正しました。	
人間迫砲(B)	やられ中の相手にしかヒットしない攻撃判定に対しては自身判定が成立しないように変更しました。	
(空中)電光弾(A)	自身判定の持続を増加しました。	
(空中)電光弾(B)	着地アニメーションがおかしくなる不具合を修正しました。	
(空中)徹甲脚(EX)	やられ中の相手にしかヒットしない攻撃判定に対しては自身判定が成立しないように変更しました。	
神風	地上ヒット時に相手が浮くように変更しました。	
	ヒット後に再度飛び道具を出せるようになるまでの時間を統一しました。	
	ヒット後に再度飛び道具を出せるようになるまでの時間を統一しました。	
	硬直を減少しました。	
	インクリースに対応し、性能が変化するようにしました。	Ver.1.03
	移動距離を増加しました。	
	攻撃の隙間がなくなるように持続を増加しました。	
	硬直を増加しました。	
	最終段のヒット時の吹き飛びを変更しました。	
	エフェクトを調整しました。	
	人間迫砲(A)	
	人間迫砲(B)	Ver.1.03
	受身不能時間を増加しました。	
	ヒット時のみ着地硬直をEX必殺技やチェインシフトでキャンセル可能に変更しました。	
	発射後の浮き上がりを低くして着地までの時間を減少しました。	
	着地硬直を減少しました。	
	地上ヒット時に相手が浮くように変更しました。	
	ヒット後に再度飛び道具を出せるようになるまでの時間を統一しました。	
	ヒット時のみ着地硬直をEX必殺技やチェインシフトでキャンセル可能に変更しました。	
	ヒット後に再度飛び道具を出せるようになるまでの時間を統一しました。	
	移動距離を増加しました。	
	ヒット時のみ着地硬直をEX必殺技やチェインシフトでキャンセル可能に変更しました。	
	攻撃の隙間がなくなるように持続を増加しました。	
	硬直を増加しました。	
	最終段のヒット時の吹き飛びを変更し、追撃不能技に変更しました。	
	エフェクトを調整しました。	
	神風	
	ヒット時の演出を調整しました。	
	動作終了まで被カウンター状態に変更しました。	