

共通項目 ※一部の名前調整内容のみを記載しております。

項目	変更点
インフィニットプラスト	【共通】攻撃判定を拡大しました。 【共通】ジャンプガード中の相手に対して、通常ガードになるように変更しました。 【通常発動/ダメージ発動】衝撃波ヒット後に、動作終了まで無敵になるように変更しました。 【キャンセル発動】ダメージ補正を付与しました。 【キャンセル発動】キャンセルできない際のインフィニットプラスト不能時間を、インフィニットプラスト発動中(音響変化時)のみに変更しました。 【キャンセル発動】地上で発動した際、キャラクターごとに異なっていた発動を統一しました。 【ダメージ発動】一部状況で発動できない不具合を修正しました。
パニシングガード	空中パニシングガードの発動後、必殺技でキャンセルできないように変更しました。 空中パニシングガードで発動したダメージは、通常発動と同じように発動音が発生するように変更しました。 パニシングガードの発動後、投げ投げできないように変更しました。 前方面壁、小ジャンプ中の攻撃可能になるタイミングで、パートナーブリッツが発動しない不具合を修正しました。 空中発動時の投げ投げが正しく無敵になるように変更しました。
エスケープアクション	地上向け反りの発動を変更しました。
カウンター	発動後、壁面のある空中必殺技をヒットさせたあと、着地の瞬間をヴァリアブルラッシュでキャンセルできないように変更しました。
ヴァリアブルラッシュ	キャラクターの投げ投げを修正しました。
壁面投げ	キャラクターの投げ投げがダメージを受け、壁面を破るようになりました。
パワーダメージ発動/パートナーブリッツ	全キャラクターの投げ投げがダメージを受け、壁面を破るようになりました。
その他	一部キャラクターの投げ投げに、一部キャラクターの投げ投げがヒットするように調整しました。 壁面投げ、地上向け反り、ガード破棄後の投げ投げ無敵時間を短くしました。 その他一部エフェクト、動作について調整および不具合修正を行いました。

アイン

項目	変更点
立ちE	壁面時間が短くなりました。
立ちE/立ちE	連続技中に同じ技を使用した際の復帰補正が重くなりました。
VsE スピードエン	連続技中に同じ技を使用した際の復帰補正が重くなりました。 【A版】B版復帰時のよろれ判定を拡大しました。 【A版】攻撃力が減少しました。 【B版】ダメージ補正が弱くなりました。
クリスリーブ	パートナーブリッツ、インフィニットプラストでキャンセルできるタイミングを調整しました。
コルトバロン	復帰補正が重くなりました。
射撃からの発動	初期のダメージが減少しました。
ヴァリアブルラッシュ	出始めの攻撃判定を拡大しました。

モーブ

項目	変更点
立ちE	しゃがみからのクイックコンボで、下方面の入力が入っていない場合がないように変更しました。
スレックハンマー	【C版】ガード復帰時間が長くなりました。
ザッド・ロウリング	初期のダメージ補正が重くなりました。
アクロス・ザ・ナイト/ア・ナイト/ザ・ナイト	初期のダメージ補正が重くなりました。 深遠時のキャンセルできるタイミングを調整しました。 着地した瞬間に地上で投げ投げられないように調整しました。
コンボ・スレックハンマー	ヒット後、動作終了まで無敵になりました。
アビス・オブ・ナイト	連続技中にヒットした際のダメージ補正を受けられないように変更しました。

ルイリー

項目	変更点
しゃがみE	ガード復帰時間が短くなりました。
嵐山流	【C版】全体動作時間が短くなり、ガード復帰時間が長くなりました。
飛脚流	【C版】ダメージ補正が重くなりました。
ヴァリアブルラッシュ	攻撃継続部分がヒットした際のよろれ判定を変更し、復帰時間が短くなりました。また、ダメージ補正を調整しました。 攻撃発生が弱くなりました。

アル・アジフ

項目	変更点
しゃがみA	攻撃発生が早く、発動ダメージ補正が重くなりました。
遠距離立ちE	攻撃発生が早く、発動ダメージ補正が重くなりました。
立ちE	しゃがみBへのクイックコンボが通称されました。
しゃがみE	よろれ判定を縮小しました。
クワックアイタワ	よろれ判定を縮小しました。
アラクワナナヤ	【B版】飛び道具発生が早く、復帰時間が短くなりました。 連続技中にヒットした際のダメージ補正を上方面に拡大しました。 【A版】復帰補正が弱くなりました。 【B版】攻撃発生が早く、ダメージ補正が重くなりました。 【C版】壁面発動ダメージ補正が弱くなりました。 【D版】しゃがみからの投げ投げのダメージが減少するように調整しました。 【E版】地上で飛び道具発生が早く、攻撃判定を拡大しました。
ニトクリスの機	【D版】ダメージ補正が弱くなりました。
バルザイの新月	【E版】ダメージ補正が弱くなりました。
ヴァリアブルラッシュ	【空中版】発動時間が長くなりました。 攻撃発生が弱くなりました。

沙耶

項目	変更点
遠距離立ちE	受身不能時間が長くなり、発動ダメージ補正を付与しました。 初期の攻撃判定を拡大し、ヒット時強制立ち投げ投げになりました。 攻撃発生が早く、ダメージ補正が重くなりました。
立ちE	攻撃発生が早く、ダメージ補正が重くなりました。
しゃがみE	連続技のふっけが短くなりました。
しゃがみE	壁面を破るダメージが増加しました。 ダメージ補正が弱くなりました。
ジャンプE	2段階の攻撃判定を拡大しました。
ジャンプE	攻撃発生が早く、ダメージ補正が重くなりました。
ジャンプE	出始めの攻撃判定を上方面に拡大しました。
ジャンプE	よろれ判定を縮小しました。
機動性を高める再編	攻撃発生が早く、復帰時間が短くなりました。 地上版の飛び道具の移動速度を調整しました。
肉変化	【E版】B版復帰時間を調整しました。 復帰時間が短くなりました。初期のダメージ補正が重くなりました。 壁面後の振り向きする発動を統一しました。 投げ投げの発生が早く、復帰時間が長くなりました。 連続技中の相手に投げ投げがヒットするようになるように調整しました。
肉の連続	ロックヒット後に、高く跳ねるように調整しました。
ヴァリアブルラッシュ	連続技中にヒットした際のダメージ補正が弱くなりました。 攻撃継続時間が長くなりました。

イグニス

項目	変更点
2階ジャンプ/空中ダッシュ	ジャンプ下降時に発動できる高さが高くなりました。
距離立ちE	ふっけが短くなりました。
ジャンプE	発動ダメージ補正が重くなりました。
立ちE	ふっけを変更し、受身不能時間が長くなりました。
ジャンプE	攻撃力が減少しました。
機動性を高める再編	空中、ガード時の復帰時間が長くなりました。 空中満塁ヒット、カウンターヒット時のふっけが重要となり、受身不能時間が長くなりました。 連続技中に同じ技を使用した際の復帰補正が重くなりました。 空中発動時のダメージが減少し、復帰時間が短くなりました。 飛び道具の軌道と攻撃判定を調整し、ヒットしやすくなりました。 受身不能時間が長くなりました。 投げ投げがガードにヒットした際のダメージが増加しました。 【空中版】発動時の本体の移動速度を調整しました。 【空中版】飛び道具発生が早く、復帰時間が短くなりました。 【空中版】ダメージ補正が弱くなりました。
機動性/機動性/機動性	動作中に攻撃を受ける、プレイヤーが壁面を破るようになるように調整しました。 【空中版】発動時の本体の移動速度を調整しました。 【空中版】ダメージ補正が弱くなりました。
機動性/機動性	一部状況でのヒット、イグニスで連続技動作に移行できないことがある不具合を修正しました。
ヴァリアブルラッシュ	分格ルートを追加しました。 A連打ルートと連打ルートの攻撃力が増加しました。 C連打ルートの復帰時間が長くなり、ふっけが高くなりました。

アンナ

項目	変更点
遠距離立ちE	ヒット復帰時間、受身不能時間が長くなりました。
立ちE/しゃがみE	ヒット時に各種キャンセルできるタイミングが長くなりました。
しゃがみE	攻撃判定を前方に拡大しました。
ジャンプE	相手にパニシングガードで受けた際、パニシングガードで返せるようになりました。
ジャンプE	【A版】飛び道具発生が早く、ダメージ補正が重くなりました。 【B版】ダメージ補正が弱くなりました。 【C版】ダメージ補正が弱くなりました。 【D版】ダメージ補正が弱くなりました。 【E版】ダメージ補正が弱くなりました。
セクティオ・アウレア	初期のダメージ補正が弱くなりました。 初期のダメージ補正を拡大しました。
ヴァリアブルラッシュ	飛び道具のダメージが増加し、ダメージ補正が弱くなりました。 連続技中にヒットした際のダメージ補正が弱くなりました。

三世村正

項目	変更点
小ジャンプ	攻撃可能になるタイミングが早くなりました。
距離立ちE	攻撃判定を拡大しました。
立ちE	受身不能時間が長くなりました。
しゃがみA	ダメージが減少しました。
しゃがみB	キャンセル受身時間を延長しました。 発動ダメージ補正が弱くなりました。 攻撃発生が早く、復帰時間が短くなりました。 深遠時間が短くなりました。
ジャンプE	内側の攻撃判定を縮小し、攻撃継続時間が長くなりました。
ジャンプE	復帰補正を調整し、連続技中に同じ技を使用した際に重くなるように調整しました。 初期のダメージ補正が弱くなりました。 【空中版】ダメージ補正が弱くなりました。 【空中版】ダメージ補正が弱くなりました。 【空中版】ダメージ補正が弱くなりました。
機動性を高める再編	復帰補正が弱くなりました。 必殺技のダメージが減少し、ダメージ補正が弱くなりました。 受身不能時間が長くなり、復帰補正およびダメージ補正が弱くなりました。 回復量が減少しました。

セイバー

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

愛原 奈都美

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

アンリ

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

石馬 成蔵

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

ドラゴン

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

アナザーブラッド

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

スピカ

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

沙紅羅

項目	変更点
破魂上等	発動後の回復停止時間が短くなりました。

キャロル

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

曾根 美雪

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

向日 アオイ

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

アルシア

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

美輪木 夜石

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

常守 朱

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

エイミー

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

寄車 むげん

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