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
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。	
j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。	
- とげ	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。	
	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。	
也上受身·緊急受身	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
<u></u> zち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
,やがみA	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。	
追加派生技	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。	
f距離認識 and a second sec	近距離技の認識処理において、IPと2Pで差があった不具合を修正しました。	
♪ 身無敵技	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。	
無敵·空突無敵	各種対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。	
無敵技	でかかりの喰らい判定を見直し、対空しやすく調整しました。	
き寄せ効果のある技	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
マートステア	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。 いまでは、ロース・ロースティースティースティースティースティースティースティースティースティースティ	1
ンクリース	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。	
ジェールオフ	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。	
ンセントレーション	コンセントレーション中の相手を投げで掴んだ時に、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
	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。	
プ サルト	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。	
777	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。	
	アサルトのでかかり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。	
・エインシフト	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でかかり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。	
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。	
1 > 701	<u> </u>	
	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	
111211	を押すときに←入力時のみ発動するようにしました。	
	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ってしまう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
《必殺技	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
	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。	
ンフィニットワースイグジスト	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。	
· オーパル	エフェクトを調整しました。	
	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	
XS LIMIT	果としてEXS LIMITを新規に設定しました。	
XSゲージ	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。	
	EXSケーンの増加量はダメーン補正に応じて制限がかかるように調整しました。 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、ダメージ補整がかかる仕様を廃	
メージ補整	のはりンヤンノ攻撃や立らカート使直中の相手へのシヤンノ攻撃による高速中段攻撃に、ダメージ補金がかかる仕様を廃し上しました。	Ver.1.03
りもみ吹き飛び	振り向き処理を削除しました。	
	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
り向き	画面端で重なった時の座標処理を調整しました。 画面端で重なった時の座標処理を調整しました。	Ver.1.03
ットエフェクト	曲曲・	Ver.1.03

HYDE g更簡析	変更内容	バージョン
本力	ヴァイタルヴェセルの最大値を増加しました。	
ブッシュ	停止までに最低限走り続ける時間を少し増加しました。	
⁷ サルト	でかかりのモーションを変更しました。	
ī5A	攻撃判定の前側を少し拡大しました。 根本の攻撃判定の上側を拡大しました。	
はちB	攻撃判定の後ろ側を拡大しました。	Ver.1.03
やがみA	「	
ンやがみB	キャンセル猶予を増加しました。	
、やがみC	キャンセル猶予を増加しました。	
ジャンプA ジャンプC(インクリース)	先端の攻撃判定の後ろ側を拡大しました。 攻撃判定を拡大しました。	
	移動距離を増加しました。	-
ずッシュB	持続を増加しました。	
	持続を増加しました。	
ダッシュC	攻撃判定の前側を拡大しました。	
ダッシュC(ヴォーパル)	ガードされた時の削りダメージを増加しました。 ヴォーパル中、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。	
y + B	重なり判定を調整しました。	
√ + C	攻撃判定の上側を拡大しました。	
	喰らい判定の前側を縮小しました。	Ver.1.03
	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。 クロスキャストヴェールオフでキャンセル可能に変更しました。	
峭刻ノ残滓(インクリース)	グロスキャストウェールオフ ぐキャンセル 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。	
 	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。	<u> </u>
峭刻ノ残滓(ヴォーパル・インクリース)	喰らい判定の前側を縮小しました。	
	「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「深淵二咲ク黒蓮」を出すと、飛び道具が消	
円環ノ凶渦〉深淵二咲ク黒蓮	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。	
口味ノ 口	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。 攻撃判定の後ろ側を拡大しました。	1
	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。	
円環ノ凶渦 > 歪曲サレシ空隙	根本の攻撃判定の上側を拡大しました。	
円環ノ凶渦 > 深淵ニ狂咲ク黒蓮	新技を追加しました。	
ケーシ	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。	
纏イシ闇ノ翼(A)	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。	
	現場は無限と主天崎は無限になるメイミングを平く変更しように。 ヒット時のキャンセル猶予を増加しました。	
紅纏イシ闇ノ翼(B)	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。	
	持続を増加しました。	
紅纏イシ闇ノ翼(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。	
	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。	
	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。	
表示コハルビタ 本図(D)	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。	Ver.1.03
虚空ヲ分ツ断層 - 壱層(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。	
	攻撃判定の下側を拡大しました。	
	足元属性無敵を追加しました。	
虚空ヲ分ツ断層 - 壱層(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、初段がヒットしなかった時は2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。 ヒット時に相手をロックしやすく変更しました。	Ver.1.03
	ダメージ補正を重く変更しました。	Ver.1.03
虚空ヲ分ツ断層 - 壱層 > 虚空ヲ分ツ断層 - 参層(A)	攻撃判定の前側を拡大しました。	
	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。	
	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。	
也ヲ穿ツ影(A)		
	回国場の足様を埋き過速しました。 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。	1
	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。	
也ヲ穿ツ影(B)	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。	
- · · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	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。 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。	
ルコ ウ	飛び道兵部ガをカートされた時の前がメデ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。	<u> </u>
也ヲ穿ツ影(EX)	<u> </u>	<u> </u>
	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。	
	受身不能時間を増加しました。	Ver.1.03
空中)深淵二咲ク黒蓮(A)	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
	飛び道具の持続部分の攻撃判定の上側を拡大しました。 受身不能時間を増加しました。	Ver.1.03 Ver.1.03
	ダメージ補正を緩和しました。	Ver.1.03
(空中)深淵二咲ク黒蓮(B)		

(空中)深淵二咲ク黒蓮(B)

(空中)深淵二咲ク黒蓮(EX) 禍招セシ猩紅ノ楔

飛び道具の持続部分の攻撃判定の上側を拡大しました。 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。 攻撃判定を拡大しました。 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て攻撃判定がフルヒットしやすいように調整しました。

Ver.1.03

INNE	Y
変更箇所	4 63
アサルトジャンプ	
立ちC	
しゃがみA しゃがみB	
しゃがみB	

変更箇所	■	バージョン
アサルト	***- *********************************	N-2=2
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 ごいっぱん	キャンセル猶予を増加しました。	
<u>ジャンプA</u> 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。 持続を増加しました。	
ジッシュC	攻撃判定の上側を拡大しました。	+
77710	タナロビジエ 所と 加入によした。 ダメージ補正を緩和しました。	
→ + B	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。	
	頭属性無敵を追加しました。	
郡狼(3)	ダメージ補正を緩和しました。 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	当者で技を出した場合に、相子をすり扱うにいるにしました。 ガードされた時の相手の硬直を減少しました。	
空中で → + B(インクリース)	プログラス では、	
空中で ↓ + B	スター 市内 日本	
工 	動作終了まで被カウンター状態に変更しました。	
株内	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。	
	「躱閃」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	-
躱閃 > 天楔	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。	
林内/人快	アメーンで成立しました。 ダメージ補正を軍を変更しました。	
	グイングルエミエンを受けない。 硬直を増加しました。	
	<u>では、これのいたので、</u> 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。	
	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った。	
空牙(B・インクリース)	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も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。	
	が表現しています。	Ver.1.03
	初段と2段目の間にも持続を追加しました。	7 0111100
月輪(A)	攻撃判定を拡大しました。	
	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。	
月輪(B)	攻撃判定を拡大しました。	
	最終段のヒット時の吹き飛びを変更しました。	
連月輪(EX)	攻撃判定を拡大しました。	
霧靭(A)	<u>攻撃判定の上側を拡大しました。</u> ダメージを増加しました。	
霧靭(B)	初段の攻撃判定の上側を拡大しました。	
435 TA (=)	10日 日本	
1	上ツト等は動作後です。 ヒツト等は動作後でするできる無敵になるように変更しました。	
乱霧靭(EX)	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。	
霧靭 > 追加入力(B)	受身不能時間を増加しました。	
and the Van ()	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。	
飛燕翔(EX)	動作終了まで被カウンター状態に変更しました。	
	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。	Ver.1.03
空中)空牙(A)	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。	1
	一度に画面内に血せる呼吸の制限を削除しました。 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。	1
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)	「大きには回ばすいこは この 大多の い 所を 打がしないこ。	1
(空中)双空牙(EX)	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)空牙 > 躍羽	新技を追加しました。	
咬龍	新技を追加しました。	
神薙	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。	
神薙•焔一閃	動作終了まで被力ウンター状態に変更しました。	1
「押無・」油 一 □	ヒット時の演出を調整しました。	

NALD 更簡所	変更 内容	バージョ
第2回	グライタルヴェセルの最大値を増加しました。	
ツシュ	グッシュルサービルの大阪にできない。 グッシュ機性が収束するまでの時間を長く変更しました。	
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。	
	受身不能時間を増加しました。	Ver.1.03
げ	ヒット時の硬直を減少しました。	Ver.1.03
	ヒット時の吹き飛びを変更しました。	Ver.1.03
. .	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。	
ちA	硬直を減少しました。	Ver.1.03
ちB	喰らい判定の前側を縮小しました。	Ver.1.03 Ver.1.03
ら ₈ 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。 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
50(1277 八) らがみA	ランプン・エルス メンエルス メニル かい	Ver.1.03
っがみB	攻撃判定の前側を拡大しました。 攻撃判定の前側を拡大しました。	Ver.1.03
bがみC	攻撃判定を斜め上方向に拡大しました。	
っかみじ	喰らい判定の上側を縮小しました。	
rンプC	攻撃判定を拡大しました。	
_	ダメージ補正を緩和しました。	
ャンプC(インクリース)	発生を早く変更しました。	
	攻撃判定を拡大しました。	
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		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。	
+ 0	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。	Ver.1.03
	攻撃判定を斜め上方向に拡大しました。	ver.i.u.
+ C	喰らい判定の上側を縮小しました。	_
中で ↓ + C	カウンタービント時で加了ならだ。 カウンタービント時ののけぞり時間を増加しました。	
	グランシー こう 15,000 パイテル・国に当かしました。 でかかりの喰らい判定を縮小しました。	
ェルゼンヴルフ(インクリース)	イングリースに対応し、性能が変化するようにしました。	_
-77 -27 -77	攻撃判定の前側を拡大しました。	
イゼンネーゲル(A)	でかかりの喰らい判定を縮小しました。	
	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。	
イゼンネーゲル(B)	攻撃判定の前側を拡大しました。	
	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。	
イゼンネーゲル(EX)	攻撃判定の前側を拡大しました。	
	新技を追加しました。	
イゼンネーゲル > 追加技	キャンセル道予を増加しました。	Ver.1.03
	受身不能時間を増加しました。	Ver.1.03
ィルベルヴィント(A)	地上受身不能に変更しました。 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。	Ver.1.03
イルヘル・フィント(A) ィルベルヴィント(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。 ・ 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。	
1ルベル・フィント(B) ィルベルヴィント(EX)	頭周注無政と至天周注無政になるアイミングを手へ変更しました。 動作終了まで被カウンター状態に変更しました。	
	類別上校 よく版がプラテー 小窓に変更しました。 ダメージを増加しました。	-
ノーエン ドルヒボーレン(A)	攻撃判定の前側を拡大しました。	Ver.1.03
	ダメージを増加しました。	V C1.1.00
ノーエン ドルヒボーレン(B)	アンデース (1987年) では、	Ver.1.03
	ダメージを増加しました。	V 01.11.00
ノーエン ドルヒボーレン(EX)	攻撃判定の前側を拡大しました。	Ver.1.03
	動作終了まで被カウンター状態に変更しました。	
	ダメージを増加しました。	
ノーエン ドルヒボーレン(A・二回転)	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
	ダメージを増加しました。	
ノーエン ドルヒボーレン(B・二回転)	硬直を減少しました。	
	攻撃判定の前側を拡大しました。	Ver.1.0
	ダメージを増加しました。	
-> 1001-12 1 2 (-)	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。	
ーエン ドルヒボーレン(EX・二回転)	<u>硬直を減少しました。</u>	
	動作終了まで被力シター状態に変更しました。	.,
-Z=" ^\.(D)	攻撃判定の前側を拡大しました。	Ver.1.03
ェアデルーベン(B)	ダメージ補正を重変更しました。	1/ 1 2
ェアデルーベン(EX)	ガードされた時の相手の硬直を増加しました。 ののは、バス可能に変更しました。	Ver.1.03
- L II. /. マッパリフ/EV\	空中ガード不可能に変更しました。	Ver.1.03
ュトルムアングリフ(EX)	受身不能時間を増加しました。	+
[中)フェアデルーベン(A) [中)フェアデルーベン(B)	喰らい判定を縮小しました。 噲らい判定を縮小しました。	+
(中)フェアテルーヘン(B) (中)フェアデルーベン(EX)	喰らい判定を縮小しました。 噲らい判定を縮小しました。	+
エフノエノ ノルー・・ン(ピ人)	喰らい判定を縮小しました。 動作終了まで被カウンター状態に変更しました。	

ARMI 変更箇所	変更内容	バージョン
変更箇所	変更内容 停止までに最低限走り続ける時間を少し増加しました。	ハーション
ダッシュ	移動速度の増加を緩やかに変更しました。	
3 9 2 1	移動開始までを早く変更しました。	
kП. 112	ダッシュ停止の硬直を減少しました。	
设げ	投げ成立後の攻撃判定を拡大しました。 攻撃判定の前側を少し拡大しました。	
立ちA	攻撃刊走の前側を少し拡入しました。 硬直を減少しました。	Ver.1.03
立ちB	安正は成シンのという。 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。	V CI.1.00
<u>= 5 </u>	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。	
_やがみ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。 先端の攻撃判定の上側を少し拡大しました。	
ジャンプA	先端の攻撃判定の後ろ側を拡大しました。	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。	V 01.11.00
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。	
Ĭ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	<u>新技を追加しました。</u> コマンドを→+B(インクリース)に変更しました。	Ver.1.03
→ + B	コマントを一て6(インケリー人)に変更しました。 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。	Ver.1.03
	攻撃判定を拡大しました。	
→ + B > → + B	相手の位置をサーチして少し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
	ダメージ補正を緩和しました。	
4 + B	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。	V1 00
→ + C	<u>硬直を減少しました。</u> でかかりの喰らい判定を縮小しました。	Ver.1.03 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。	Ver.1.03
	移動距離を増加しました。	V 01.11.00
5 > 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。	
E中で → + 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。	
E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。	
	新技を追加しました。 受身不能時間を増加しました。	Ver.1.03
	文字 作	Ver.1.03
置中でB > 空中でB	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。	Ver.1.03
	攻撃判定を拡大しました。	Ver.1.03
	ヒット時の吹き飛びを変更しました。	Ver.1.03
	新規に、入力と、入力を追加しました。	
診け!	受身不能時間を増加しました。 (連歩・地) した	
	硬直を減少しました。 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。	Ver.1.03
	新規に入力を追加しました。	Ver.1.03
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。	Ver.1.03
きわれェ!(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。	
12101 . (7)	「まわれェ!」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。	
Eわれェ!(B)	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。	
	「まわれェ!」の攻撃判定が当たっていない状態でコンポ始動補正がかからないように変更しました。	
『われェ!(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。 「まわれェ!」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。	
トり潰せ!(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。	
「り潰せ!(B)	現画	
	受身不能時間を増加しました。	
ナり潰せ!(EX)	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。	-
^ず 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
*~ !! .!(~)	初段がカウンターヒットした場合のみとットストックを変更するように変更しました。 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。	v er. 1.03
ブチ抜け!(B)	<u>切段がカンシャ こうじん場合 の真字が 肥好間が多しいが からい面という。</u> 初段がカウンターといした場合のみという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。	
KCエいつ:(M)	硬直を減少しました。	Ver.1.03
Ŗき上げろ!(B)	ダメージ補正を緩和しました。	1
	便直を減少しました。	Ver.1.03
	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	+
とき上げろ!(EX)	「笑ざ上げろ!(EX)」で相手を拘束している向に設直した「フナ板げ!(A・1ングリース)」または「フナ板げ!(B・1ングリー 「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
	スプが後が後の位子にとうでした場合に、EASケーン指加利限がかかるは様を廃止しました。 硬直を減少しました。	Ver.1.03
空中)まわれェ!(A)	着地硬直を減少しました。	Ver.1.03
空中)まわれェ!(B)	着地硬直を減少しました。	Ver.1.03
空中)まわれェ!(EX)	着地硬直を減少しました。	Ver.1.03
	カーマ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と逆側に技が出てしまう不具合を修正しました。	
いつをよこしやがれ!	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。	
といれれれていたといっては「	<u>ヒット時の硬直を減少しました。</u> 動作終了まで被カウンター状態に変更しました。	+
ニャハハハハハ!喰らい尽くせ!	利」に称 】 よ い双 ノンノ 一1人心に 友 実しました。	

を招呼	変更箇所	变更内容	バージョン
世子	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。	
技験判定の下側を放入しました。	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。	
交換料変の手機を与し続いまた。	iげ		
交換	+ 5		
### ### ### ### ### ### ### ### ### ##	r p B		
### PAPE	やがみA		
次学的の			
### ### ### ### ### ### ### ### ### ##	やがみC		
ヤンプB 攻撃利定の上機を拡大しました。 ウンコC 現在り事業を主催変更上した。 場合り事業を主催変更まました。 通常技でのキャンセル樹子を増加しました。 との 立ちの相手にヒッレた場合ののけぞり時間を増加ました。 するの相手にヒッレた場合ののけぞり時間を増加ました。 立ちの相手にヒッレた場合ののけぞり時間を増加ました。 中で 1 + C 支達利定の上側を拡大しました。 (中で 1 + C 地上受み不能に変更しました。 (中で 1 + C 地上受み不能に変更しました。 イクリッドアロー(A) イクリッドアフースト」「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ブの影響を受けるように変更しました。 イクリッドアロー(B) イクリッドアロー(B) イクリッドアロー(B) イクリッドアロー(B) 第生を保護しました。 ク生を保護しました。 高空の攻撃中度の前側を少し拡大しました。 国産を登り、日本大しました。 海生を保護しました。 国産を保護しました。 イクリッドアロー(B) 高空の攻撃中度の前側を少し拡大しました。 通常を発生を実現しました。 国産・企業実理しました。 海生を実に変更しました。 国産・企業実理を関係としました。 オクリッドアロー(B) カードされた時の相手の硬度を凝し上ました。 イクリッドアロー(B) カードされた時の利用・の速度を実現を開催したしました。 イクリッドアロー(B) カード・カルた時間を増加ました。 クリッドアロー(EX) 国産・財産・アンドウンドでキャンセルーの主要更まました。 さなさい(A) プリー・アンドウン・	センプΔ		
#2.70			
デンコC 発生をで変更しました。 調査技のキャンセル機予を増加しました。 2 と 2 2 ************************************			+
# B			
**B	77.10		+
*C	_ D		
*C 立ちの租手にとツトした場合ののけぞり時間を増加しました。 *C 硬産が減りました。 校理判定の上棚を拡大しました。 文学学の子族に出すと軌道が低なるように変更しました。 中で 1 + C 地上受身不能に変更しました。 プレプアレファーストル「サウセッション)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。 生物・変化が低なるように変更しました。 アリアルリーブ イクリッドアロー(A) 第地便値を区が必接技やテェインシフトでキャンセル可能に変更しました。 イクリッドアロー(A) 第地便値を区が必接技・ア・エインシフトでキャンセル可能に変更しました。 金の攻撃制定の前側を少し拡大しました。 画屋の攻撃制定の前側を少し拡大しました。 の機能に変易でするタイミッグを早く変更しました。 会の攻撃制定の前側を少し拡大しました。 オクリッドアロー(E) 発生を早く変更しました。 の機能に変多イミッグを早く変更しました。 ウンスエッジ(EX) 受身不能時間を増加しました。 のまりましました。 ウンスエッジ(EX) 受身不能時間を増加しました。 クター・ジャン・ロットのより、時間停止中にタナト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 さなさい > オブリークスエッジ 特別を強い上で、は着すからかよわってない時のより。 中間停止中にタナト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 さなさい > オブリークスエッジ 時間停止中にタナト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 プリカラスエッジ 専門 原生したり、フェンを調整しました。 ウェンを調整しました。 プリカラスエッジ(EX) 要力を開発しました。 Per.2 を要しました。 プリカリーとして、クリカーとして、クリカーとして、クリカーとして、クリカーとした。 フェンを調整しました。 Per.2 を要しました。 プリフトがカーとして、クリカーとして、クリカーとして、クリカーとして、クリカーとして、クリカーとして、クリカーとして、クリカーとして、のがけるとした。 Per.2 のよりを使用してした	т В		+
# C 攻撃判定の上側を拡大しました。 攻撃判定の上側を拡大しました。 中で 1 + C			+
中で 1 + C	+ 0		
中で 1 + C 地上受予不能に変更しました。	+ C		
中で 1 + C 地上受身不能に変更しました。			
寝らい判定を縮介しました。	1		-
アリアルリーブ	TH G ↑ + C		
イクリッドアロー(A) 第地硬直をFX必録技やチェインシフトでキャンセル可能に変更しました。 グメージを増加しました。 タメージを増加しました。 高空の攻撃判定の前側を少し拡大しました。 連属性無敵になるタイミングを早く変更しました。 イクリッドアロー(B) 高空の攻撃判定の前側を少し拡大しました。 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。 カイシフタを引定の前側を少し拡大しました。 1 きなさい(A) カードされた時の相手の硬値を減少とました。 ブリークスエッジ(EX) 受身不能時間を増加しました。 きなさい > シックアンドファースト ダメージ補圧を緩和しました。 サイン・ジボ正を緩和しました。 タター・経験間停止中にタナトスが動作してしまうことがある不具合を修正しました。 きなさい > サクセッション 持続を減少しました。(相手がやられ中でない時のみ) きなさい > オブリークスエッジ 特間停止中にタナトスが動作してしまうことがある不具合を修正しました。 を中)行きなさい(A) 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。 室中)行きなさい(B) 空中「エアリアルリーフ」でキャンセル可能に変更しました。 室中トエッリアルリーフ」でキャンセル可能に変更しました。 2年トニッコンを調整しました。 ローオーフリアルリーフ」でキャンセル可能に変更しました。 第下途中から行動可能に変更しました。 ローオープリットスパイア 単分を修正しました。		噴らい判定を縮小しました。	
イクリッドアロー(A)	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。	
イクリッドアロー(A)		キャンセル猶予を増加しました。	
イクリッドアロー(A) ダメージを増加しました。 高空の攻撃判定の前側を少し拡大しました。 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・			
高空の攻撃判定の前側を少し拡大しました。	イクリッドアロー(A)		
頭属性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。 発生を早く変更しました。	122212 — 00		
### 全生を早く変更しました。 一名			+
「高空の攻撃判定の前側を少し拡大しました。			-
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。 同技制限時の受身不能時間を増加しました。 富空の攻撃判定の前側を少し拡大しました。 きなさい(A) ガードされた時の相手の硬直を減少しました。 ブリークスエッジ(EX) 受身不能時間を増加しました。 きなさい〉シックアンドファースト 受身不能時間を増加しました。 きなさい〉シックアンドファースト 時間停止中にタナトスが動作してしまうことがある不具合を修正しました。 ・ マージ神正を緩和しました。 ・ 特続を減少しました。(相手がやられ中でない時のみ) ・ 特権を減少しました。(相手がやられ中でない時のみ) ・ 特権を減少しました。(相手がやられ中でない時のみ) ・ 特間停止中にタナトスが動作してしまうことがある不具合を修正しました。 ・ マーエアリアルリーブリでキャンセル可能に変更しました。 ・ マーニの3 をない〉オブリークスエッジ ・ 時間停止中にタナトスが動作してしまうことがある不具合を修正しました。 ・ ローにタナトスが動作してしまうことがある不具合を修正しました。 ・ ローにタナトスが動作してしまうことがある不具合を修正しました。 ・ ロー・ションを調整しました。 ・ ロー・メール・アルリー・アルリー・アルリー・アルリー・アルリー・アルリー・アルリー・アル	イクリッドアロー(B)		+
イクリッドアロー(EX) 同技制限時の受身不能時間を増加しました。 高空の攻撃判定の前側を少し拡大しまった。 プリークスエッジ(EX) さなさい〉シックアンドファースト 受身不能時間を増加しました。 さなさい〉シックアンドファースト ダメージ補正を緩和しました。 時間停止中にタナト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 きなさい〉サクセッション 時間停止中にタナト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 きなさい〉オブリークスエッジ 新技を追加しました。 Ver.1.03 壁中)行きなさい(A) 空中「エアリアルリーブ」でキャンセル可能に変更しました。 Ver.1.03 壁中)行きなさい(B) 空中「エアリアルリーブ」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。 ピ中)オブリークスエッジ(EX) 要り不能時間を増加しました。 エーションを調整しました。 ピ中)オブリークスエッジ(EX) 要り不能時間を増加しました。 エーションを調整しました。 イクリッドスパイア とット時間野性のよりに変更しました。 エンリースが画面外に進まないように調整しました。 イクリッドスパイア と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。 エンリーは、まないように変更しました。 動作終了まで被力ウンター状態に変更しました。 サースの画のは、なるように変更しました。 動作終了まで被力では、なっていなったのを修正しました。 サースの画のは、なっていなったのを修正しました。 動作終了まで被力のように変更しました。 サースの画のは、なっていなったのを修正しました。 動作終了まで被力のよりに変更しました。 サースののよりに変更しました。 サースのよりに変更しました。 サースのよりに変更しました。 アルウェンスパイア サースののよりに変更しました。 アルウェンスパイア サースのよりに変更しました。	177717 = (6)		
高空の攻撃判定の前側を少し拡大しました。			-
ガードされた時の相手の硬直を減少しました。 ブリークスエッジ(EX)	イクリッドアロー(EX)		-
ブリークスエッジ(EX) 受身不能時間を増加しました。 きなさい > シックアンドファースト ダメージ補正を緩和しました。 Ver.1.03 きなさい > サクセッション 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 きなさい > オブリークスエッジ 新技を追加しました。 Ver.1.03 と中)行きなさい(A) 空中「エアリアルリーブ」でキャンセル可能に変更しました。 Ver.1.03 と中)行きなさい(B) 空中「エアリアルリーブ」でキャンセル可能に変更しました。 Eーションを調整しました。 と中)オブリークスエッジ(EX) 変予・能時間を増加しました。 ク身不能時間を増加しました。 とクリッドスパイア と次移技扱いになっていなかったのを修正しました。 とフトスが画面外に進まないように調整しました。 ロの端付近で出した場合に、タナトスが画面外に進まないように調整しました。 とフ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。	++-+1 \(/ 1 \)		
ダメージ補正を緩和しました。 時間停止中にタナトスが動作してしまうことがある不具合を修正しました。 特話を減少しました。(相手がやられ中でない時のみ) 特務を減少しました。(相手がやられ中でない時のみ) 時間停止中にタナトスが動作してしまうことがある不具合を修正しました。 「おすなさい〉オブリークスエッジ 新技を追加しました。 日間停止中にタナトスが動作してしまうことがある不具合を修正しました。 「おすなさい〉オブリークスエッジ 特別では、「カード・ファース・ファース・ファース・ファース・ファース・ファース・ファース・ファース			-
ではなさい > ツッケアフトファースト	プリークスエッシ(EX)		-
接続を減少しました。(相手がやられ中でない時のみ) 時間停止中にタナト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。 Ver.1.03 新技を追加しました。 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。 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。 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。 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。 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。 を中)オブリークスエッジ(EX) フェーションを調整しました。 愛中のようが、一般では、大きないように調整しました。 「大きないように調整しました。 「大きないように調整しました。 「大きないように調整しました。 「大きないように調整しました。 「大きないように調整しました。 「大きないように調整しました。 「大きないように調整しました。 「大きないように調整しました。 「大きないように調整しました。 「大きないように対した場合に、タナトスが画面外に進まないように調整しました。 「大きないように対した場合に、タナトスが画面外に進まないように調整しました。 「大きないようで、まないように対していまったのを修正しました。 「大きないようで、まないように対していまったのを修正しました。 「大きないようで、まないように対していまったのを修正しました。 「大きないようで、まないように対していまった。 「大きないように対していまった。 「大きないように対していまった。 「大きないように対していまった。 「大きないように対していまった。 「大きない」 「大きない」	きなさい > シックアンドファースト		
時間停止中にタナト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
# 技を追加しました。	きなさい > サクセッション		
時間停止中にタナトスが動作してしまうことがある不具合を修正しました。	2 3/2 1 7 7 27 4 4		Ver.1.03
Print	きなさい > オブリークスエッジ		
モーションを調整しました。 空中「エアリアルリーブ」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。 客下途中から行動可能に変更しました。 ピー)オブリークスエッジ(EX) 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、タナトスが画面外に進まないように調整しました。 イクリッドスパイア EX必殺技扱いになっていなかったのを修正しました。 セット時は動作終了まで破カウンター状態に変更しました。 動作終了まで破カウンター状態に変更しました。	- GCC / 47 / //-//		Ver.1.03
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。 空中)オブリークスエッジ(EX) 受身不能時間を増加しました。 回面端付近で出した場合に、タナト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。 イクリッドスパイア 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。	室中)行きたさい(A)		
モーションを調整しました。	-1711C-6CV-(CV		
モーションを調整しました。	P由)行きなさい(B)	空中「エアリアルリーブ」でキャンセル可能に変更しました。	
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。 一の	エザ/フ1」ではCV (D)	モーションを調整しました。	
ピー)オブリークスエッジ(EX) 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、タナト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。 イクリッドスパイア 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。			
画面端付近で出した場合に、タナト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。 イクリッドスパイア 世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。 動作終了まで破カウンター状態に変更しました。	聲中)オブリークスエッジ(EX)		
EX必殺技扱いになっていなかったのを修正しました。 イクリッドスパイア 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。	_,		
イクリッドスパイア <u>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。</u> 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。	イクリッドスパイア		+
	1272179(11)		+
	こ ナフェン・ブレノフ		+

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。	
<u> </u>	投げ成立後の攻撃判定を拡大しました。	
<u> </u>	攻撃判定の前側を少し拡大しました。	
วีร์C	通常技でのキャンセル猶予を増加しました。 でかかりの喰らい判定を縮小しました。	Ver.1.03
たち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
E30(1277 X)	キャンセル猶予を増加しました。	VC1.1.00
1. LE 7. A	持続を増加しました。	Ver.1.03
やがみA	使直を減少しました。	Ver.1.03
	でかかりの喰らい判定を縮小しました。	Ver.1.03
やがみB	キャンセル猶予を増加しました。	
, (- % °) E	攻撃判定の前側を拡大しました。	
_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。	
ずッシュB	<u>喰らい判定を縮小しました。</u> ダメージ補正を緩和しました。	
	ダメージ補正を聴く変更しました。	
~ + C	喰らい判定の上側を縮小しました。	Ver.1.03
	攻撃判定の前側を拡大しました。	731.1.00
ラスティネイル	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。	
フヘノ 1 か 1 ル(・ノオーハル)	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。	
モータルスライド > シェイドハーベスト	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。	V102
モーダルスフィト / シェイトハーヘスト	ダメージ補正を重く変更した調整を廃止しました。 2段目の攻撃判定を拡大しました。	Ver.1.03
	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(A)	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
	2段目の攻撃判定を拡大しました。	
グリムリーパー(B)	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。	
	2段目以降の攻撃判定を拡大しました。	
グリムリーパー(EX)	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。	
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。	
	喰らい判定の上側を縮小しました。	
ハただきだ(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。	
	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。	
<u> </u>	同技制限時の攻撃判定を拡大しました。	Ver.1.03
中央・エフノナー ペーン・ゲ(人)	空中ガード不可能に変更しました。	
空中)エイムオーペニング(A)	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。 空中ガード不可能に変更しました。	
	至中ガート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。	+
空中)エイムオーペニング(B)	検動中の攻撃刊足の下側を拡入しました。 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。	
	空中ガード不可能に変更しました。	
中山エスノナーペーン・ガ(EV)	移動中の攻撃判定の下側を拡大しました。	
空中)エイムオーペニング(EX)	喰らい判定の下側を縮小しました。	İ
	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。	
ノウルヴァニッシュ	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。	
ゴちB	攻撃判定の上側を縮小しました。	
,やがみ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	⅓ + C でキャンセル可能に変更しました。	
> 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。	
找、牙 フ』(EX)	動作終了まで被カウンター状態に変更しました。	
	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。	
我、穹窿を貫く』(EX)	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。	
15 LPY#1 ~ 10.5 = 1/.4.)	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。	
俄、捕獲して喰らう』(A)	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
th 1+7#1 -10-> 1(r-y)	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。	
俄、捕獲して喰らう』(EX)	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。	
	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。	Ver.1.03
Th +1 111 - 600 1 111 1 7 1/ 1)	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。	
我、執拗に纏わり付く』(A)	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。	
	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。	Ver.1.03
en 41 let 2 fet 1 11 1 1 1 1 2 1 2 1 2 1 2	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
我、執拗に纏わり付く』(B)	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。	¥ 01.11.00
	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、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。	
スペークパラバー 小正インフィン へいこう トンフラン・バ	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
en de la company	既にビ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
俄、執拗に纏わり付く』(EX)	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。	¥ 01.11.00
	・	
我、息吹く』(A)	<u> </u>	
我、息吹くJ(B)	動作後半の下降中に、左右入力で下降力向を調節できるように変更しました。 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。	†
	到け後十少 「呼下に、社会人力と「呼が回さの即とともかける美ともかっ。 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、跳梁する』	取べ及とアエインシアでイヤンとルり前に多更しました。 動作終了まで被カウンター状態に変更しました。	1
		+
茂、憤る』	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	变更内容	バージョン
力	ヴァイタルヴェセルの最大値を減少しました。	
· 「ッシュ	移動開始までを遅く変更しました。	
- -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。	
ブードスラスト	エフェクトを調整しました。	
は「抜け	エフェクトを調整しました。	1
やがみA	キャンセル語を登加しました。	
やがみB	マン にから アニメーションを調整しました。	
やがみC	フェン・フェンと調整しました。 足元属性を追加しました。	1
1000 O	攻撃判定の上側を少し拡大した調整を廃止しました。	Ver.1.03
	攻撃判定の上側を少し拡入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
゚゙ッシュB		V 100
	攻撃判定の前側を拡大しました。	Ver.1.03
	<u>攻撃判定の上側を縮小しました。</u>	Ver.1.03
「ッシュC	攻撃判定の上側を縮小しました。	
+B> +B	攻撃判定の前側を拡大しました。	
	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。	
ンコルディア	新技を追加しました。	
Z = /V / 1 /	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
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
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。	
ルマ ベルム	攻撃判定の上側を少し拡大しました。	
プルマ 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。	
ルマベルム(空中)	空中シールド可能に変更しました。	
ルマ ベルム(空中・インクリース)	エーナン パー 可能に変更しました。 空中シールド可能に変更しました。	
ルマ・ハルム(エー・コンプリース)	ヴォーパー可能に変更しなした。 ヴォーパル時に「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	1
クスフォーティス	<i>†</i> ∈。	
レーメンステラ(A)	ダメージ補正を緩和しました。	
, , , , , , , , , , , , , , , , , , ,	硬直を減少しました。	
レーメンステラ(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。	
	ダメージを増加しました。	
ノーメンステラ(B)	ダメージ補正を緩和しました。	
, , , , , , , , , , , , , , , , , , , ,	プロール の では、	
	光生を手入を見しました。 着地硬直を減少しました。	
	<u> 宿地映直を減少しました。</u> ヒット時の吹き飛びを変更しました。	1
	<u>にりてはの吹き飛びを変更しました。</u> 硬直の属性をしゃがみに変更しました。	1
/一メンステラ(B・チェインシフト)		-
/一ァノヘナブ(は・ナエイノンノト)	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。	
ベルマン・ゲルフ(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。	
ベルアンゲルス(A)	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。	
	コマンド成立に必要な溜め入力時間を減少しました。	1
ベルアンゲルス エスティス(EX)	無敵時間を減少しました。	<u> </u>
	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	
デウスフラグメンツム	<u>/。</u>	
	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。	
= 7 D + = 7 (A)	ダメージを減少しました。	
ラスウォーラス(A)	空中ガード不可能に変更しました。	
	造り、	Ver.1.03
ラスウォーラス(B)	祖心時間に出ている自体というにはなっています。 空中ガード不可能に変更しました。	. 01.1.00
	・	Ver.1.03
		Ver.1.03
	ノ1ーノノ・ロリ C U 「C Uに切り付すり)次国で例うしよした。 吹わず」に不可能にかあしました。	v er. 1.03
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。	<u> </u>

変更箇所	变更 内容	バージョン
ダッシュ	<u>移動速度の増加を緩やかに変更しました。</u>	
its 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。	
_やがみ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。	
4 + B	キャンセル猶予を増加しました。 硬直を増加しました。	
	などでもいう。 持続を減少しました。	
急降下 > 追加入力1	急降下後、相手がサーチ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
急降下 > 追加入力2	画画端の産標処理を調整しました。 新技を追加しました。	ver.1.03
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	
E+11777772	7-0	14 4 6 6
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。 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 Ver.1.03
達がする ノ こグラント (ハ)	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。	V Cr. 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。	Ver.1.03
逢縛のセグメント(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。	Ver.1.03
	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。 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
を休み トだ J. 1 /FV)	技げの刊走と接触しても設直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。	Ver.1.03 Ver.1.03
逢縛のセグメント(EX)	飛び道具部分がセ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。	
図鈎のヴェンジェンス(A) 図鈎のヴェンジェンス(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。	-
	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。 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。	
双鈎のヴェンジェンス(EX)	カイーフンエーが、CHFがなりはかない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。	
当失のコンフュージョン(A)	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。 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	
肖失のコンフュージョン(B)	加しました。	
	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。	
肖失のコンフュージョン(C)	無敵になるタイミングを早く変更しました。	
	エフェクトを調整しました。	
	当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。	
	当身成功時の受身不能時間を変更しました。	
肖失のコンフュージョン > 追加派生技1(A)	受身不能時間への補正を緩和しました。 当身成功時の吹き飛びを変更しました。	
	<u> </u>	
	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当身判定が成立しないように変更しました。	
	画面端の座標処理を調整しました。	Ver.1.03
肖失のコンフュージョン > 追加派生技1(B)	ダメージ補正を重く変更しました。 画面端の座標処理を調整しました。	Ver.1.03
肖失のコンフュージョン > 追加派生技1(C)	画面端の座標処理を調整しました。	Ver.1.03
####################################	受身不能時間を増加しました。	
ロヘいーノノユーノコン / 坦川州工汉4	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。 一種 原本地 加ました	
	硬直を増加しました。 ダメージ補正を緩和しました。	
罪咎のコンビクト(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。	
	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。	
罪处のコンビカト(EV)	<u>硬直を増加しました。</u>	
罪咎のコンビクト(EX)	<u>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。</u> 動作終了まで被カウンター状態に変更しました。	
空中)縫縛のセグメント(EX)	駅下終了まで板がプラッー状態に変更しました。 飛び道具部分がセ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。	
侠隙のイントルード	新技を追加しました。	
実隙のイントルード(A)	画面端の座標処理を調整しました。	Ver.1.03
実隙のイントルード(B)	画面端の座標処理を調整しました。 ヒット時のキャンセル猶予を増加しました。	Ver.1.03
	ピット時のキャンセル猶予を減少しました。 ガード時のキャンセル猶予を減少しました。	1
	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。	
穿通のペネトレイト(A)	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。 頭属性を追加しました。	
	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。	
穿通のペネトレイト(B)	着地硬直を増加しました。	
<u> </u>	でかかりの喰らい判定を拡大しました。	
	空突属性と投げ属性を追加しました。	
穿通のペネトレイト(EX)	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
本力	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。	
ν やがみ 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。	
	相手の飛び道具に対して当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	
– + B	のキャンセルを可能に変更しました。	
- + B	飛び道具に対して当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。	
	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当身判定が成立しないように変更しました。	
双月一刀流抜刀術壱之型:桐(A)	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。	
	弾属性が設定されていた不具合を修正しました。	
双月一刀流抜刀術壱之型∶桐(C)	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。	
空中)双月一刀流抜刀術壱之型:桐(B)	攻撃判定の前側を拡大しました。	
又月一刀流抜刀術参之型:截	ヴォーパル中に出した場合の「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。	
	発生を早く変更しました。	
双月一刀流抜刀術参之型∶截(インクリース)	<u>ルエと T メス U5 U1-0</u> アニメーションを調整しました。	1
	ケー・フェンと時間という。 新技を追加しました。	1
寺殊技(双月一刀流抜刀術参之型∶截>A)	<u> </u>	Ver.1.03
空中)双月一刀流抜刀術参之型:截	プグールエー・ステレスレスレス (アンドル・アン・アン・アン・アン・アン・アン・アン・アン・アン・アン・アン・アン・アン・	V e1.1.03
エーバスカーカル扱力刊多と全・数	「「威気静心之機」解除後に最速で各種「威気静心之機」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	-
艾気静心之構	しました。	
成気静心之構 > 跡切	「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。	
以对静心之情〉妙切	動作終了後の先行入力受付猶予を増加しました。	
	「流漣」をキャンセルしてクロスキャストヴ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、	
成気静心之構 > 流漣	固有アイコンが点灯しない不具合を修正しました。	
	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当身判定が成立しないように変更しました。	
双月一刀流抜刀術弐之型: 咲(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。	
双月一刀流抜刀術弐之型:咲(EX)	「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
双月一刀流以下略!八重一輪(EX)	動作終了まで被カウンター状態に変更しました。	
つちだよー!(A)	転移後の先行入力受付猶予を増加しました。	
	転移後の先行入力受付猶予を増加しました。	
:っちだよー!(B)	一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一	Ver.1.03
	転移後の先行入力受付猶予を増加しました。	
:っちだよー!(C)	一直によった 「一直によった。 画面端の座標処理を調整しました。	Ver.1.03
空中)双月一刀流抜刀術弐之型: 咲(A)	四四回の左下の下では、100円では、1	VC1.1.00
空中)双月一刀流拔刀術式之至:5(A) 空中)双月一刀流拔刀術式之型:咲(B)	1寸校と感としよし/に。 持続を減少しました。	
空中)双月一刀流拔刀術式之至:埃(B) 空中)双月一刀流抜刀術式之型:埃(EX)	行物で感染とように。 「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)双月一刀流拔刀削马之至,或(EX) 空中)双月一刀流以下略!八重一輪(EX)	動作終了まで被力ウンター状態に変更しました。	ver.1.03
空中)双月一刀流以下哈:八里一辆(EX)	関邦をするで被がプンダー状態に変更しました。 転移後の先行入力受付猶予を増加しました。	
空中)こっちだよー!(A)	転移後の元1人力支付相でを増加しました。 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「こっちだよー!」が出せていた不具合を修正しました。	
 1 1.01	転移後の先行入力受付猶予を増加しました。	
空中)こっちだよー!(B)	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「こっちだよー!」が出せていた不具合を修正しました。	14 4 00
	画面端の座標処理を調整しました。	Ver.1.03
***** + k*! . (a)	転移後の先行入力受付猶予を増加しました。	
空中)こっちだよー!(C)	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「こっちだよー!」が出せていた不具合を修正しました。	
	画面端の座標処理を調整しました。	Ver.1.03
双月一刀流奥義:華生	動作終了まで被カウンター状態に変更しました。	
以月一刀流抜刀術零之型秘奥義:命紅	ヒット時の演出を調整しました。	



ILDA		
変更箇所 スマートステア	変更内容	バージョン
X 	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。 キャンセル猶予を滅少しました。	
	硬直を減少しました。	
立ちA	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
±+=	攻撃判定の上側を縮小しました。	Ver.1.03
立ちB	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。	
1 11 ± 1 7 0	攻撃判定の前側を拡大しました。	
しゃがみC	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
	検事性にの前側を拡入しよした。 硬直を減少しました。	Ver.1.03
ジャンプB	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 > √ + C	受身不能時間を増加しました。 攻撃判定を斜め上方向に拡大しました。	
3>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。 ダメージを増加しました。	
	タメーンを増加しました。 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。	
トライファーケット	に対している。 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。	
	ダメージを増加しました。	
トライファーケット(インクリース)	発生を早く変更しました。 硬直を減少しました。	
	世界のできる。	
	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。	
(空中)トライファーケット	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。	
	<u>ヒット時の吹き飛びを変更しました。</u> ダメージを増加しました。	
	ダメーンを増加しました。 硬直を減少しました。	
空中)トライファーケット(インクリース)	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。	
スキューア(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。	
スキュ ー 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。	
	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。	
スキューア(EX)	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。	
	硬直を減少しました。	Ver.1.03
インタフェアランス(B) インタフェアランス(EX)	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。 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と弾属性無敵になるタイミングを早く変更しました。	
ディズマルサイン(A)	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。	
747(77)	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。	1/ 100
	<u>画面端の座標処理を調整しました。</u> 空中ガード不可能に変更しました。	Ver.1.03
*11.°- (-)	全中ガート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。	
レバナンスピラー(EX)	受身不能時間を増加しました。	Ver.1.03
	ヒット時の硬直を減少しました。	Ver.1.03
	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。	
フォールンペイン(A)	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。	
	安身不能時间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。	
	上v3~5に必要なホールド時間を減少しました。	
	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。	
フォールンペイン(B)	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。	
	空中に切り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。	
	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。	
フォールンペイン(C)	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)スキューア > 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)	画画場の産標が建を調整しました。 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。	v cr.1.03
ェー/ / 1 / 1 / 1 / 1 / 1 / 1 / 1 / 1 / 1 /	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。	
	発生を早く変更しました。	
アンチディスパーシヴ	攻撃判定を拡大しました。	
Z5 . 6° Z II. J5 . I	でかかりに弾相殺判定を追加しました。	
インペイルメント	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
本力	ヴァイタルヴェセルの最大値を減少しました。	
プジ・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。	
· ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・	ダッシュ停止の硬直を減少しました。	
マートステア	スマートステアの構成を変更しました。	
tif	ド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。	
<u>z</u> 50	これ版にするからに変更しました。 フックパック距離を減少しました。	+
<u>につし</u> .やがみA	フランバンルに成立した。 - 一種直を増加しました。	
やかかA	使性を増加しました。 硬直を増加しました。	-
「ッシュB		
7775	攻撃判定の上側を拡大しました。	-
	空中判定に移行するタイミングを遅く変更しました。	
「ッシュC	移動距離を増加しました。	
> 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。	
ネークアラウンド	弾属性無敵時間を増加しました。	
(A))))))	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。	
- II U III II	「にじり寄れ」中にボタンを離しても、ケイアスが近くに居ると「にじり寄れ」を継続してしまうことがある不具合を修正しまし	
じり寄れ	<i>t</i> =.	
-1011ch L. v. ## = 7	新技を追加しました。	
にり寄れ > 備えろ	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
うれが獲物だ(A)	ダメージ補正を重く変更しました。	7 0111100
71070 3E 19720 0	ダメージ補正を緩和しました。	
「ち払え(A)	アジ・ダハーカ吸煙を増加しました。	+
5)4/2(//)	ケンテン パクルは直と 『知心とした』。 攻撃判定の下側を少し拡大しました。	
		+
「ち払え(B)		
ら払え(D)	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。	_
「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。	
「ち払え(EX)	<u>攻撃判定の下側を少し拡大しました。</u>	
き付けろ(EX)	ダメージ補正を緩和しました。	
けでよ	新技を追加しました。	
1 0 0	コマンドの優先度を「潜め」より低く変更しました。	Ver.1.03
	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。	
替め(A)	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。	
± ¼ / ₄ /# = 7 3% ₹↓ ↓ \	硬直を減少しました。	Ver.1.03
トめ(A・備えろ発動中)	出現位置を近くに変更しました。	Ver.1.03
	「一直にという」。	
が(B)	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。	
(5)(2)	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。	+
	プン・アン・707 ::: MRIL はるプロ・マン・モースをとした。 発生を早く変更しました。	Ver.1.03
トめ(B・備えろ発動中)	<u> </u>	Ver.1.03
		ver.1.03
: \(\(\(\(\(\)\\)\)	待機中に必殺技キャンセルレた場合、アイコンの使用制限を消費しないように変更しました。 ・	
が(EX)	担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。	1/ 100
	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
at and the second of	<u>硬直を減少しました。</u>	Ver.1.03
め(EX・備えろ発動中)	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
	出現位置を相手の後ろに変更しました。	Ver.1.03
2中)打ち払え(A)	攻撃判定の下側を少し拡大しました。	
일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。	
	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。	
「イセクトバラージ	動作終了まで被力ウンター状態に変更しました。	İ
- - - - - - - - - - - - - - - - - - -		+

変更箇所	变 更内容	パージョン
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。	
ブッシュ	移動速度を増加しました。	
7774	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。	
5C		
ヹちC(インクリース)	攻撃判定の上側を拡大しました。	
やがみ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。	
・ャンプC	攻撃判定を拡大しました。	
・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・	攻撃判定を拡大しました。	
(1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1)	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。	
	喰らい判定を縮小しました。	
゚゚゚゚゚゚゚゚ッシュB	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。	
2w20	ダメージ補正を緩和しました。	
゚゙゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚゚	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。 受身不能時間を増加しました。	
+ C	交身不能時间を増加しました。 攻撃判定の上側を拡大しました。	
E中で↑+C	数学刊足の工例を拡入しました。 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。	
'中で ↓ + C	<u> </u>	
	ガードされた時の相手の硬直を増加しました。	
『中で ↓ + C(インクリース)	攻撃判定の上側を拡大しました。	
•	喰らい判定の下側を縮小しました。	
	ダメージ補正を緩和しました。	
望中でB > 空中でB	発生を早く変更しました。	
1十 (ロ/ 土十 (ロ	攻撃判定を拡大しました。	
	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。	
	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。	
ーヴを追いかけて(EX)	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。	
ギナカン シルマン ユーのコギーン ト	硬直を減少しました。	
·一ヴを追いかけて > 君とのアヴァンセ ·一ヴを追いかけて > たまにはラ・アルト	攻撃判定の上側を拡大しました。 硬直の属性をしゃがみに変更しました。	
一フを追いがりてヶにまにはフ・アルト	一般性の場合を見られる。	
	攻撃判定を前後方向に拡大しました。	
lに舞うプルマージュ(A)	投げ属性無敵を追加しました。	
	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。	
11- 4-1-4 11-111111111111111111111111111	攻撃判定を前後方向に拡大しました。	
l(に舞うプルマージュ(B)	ヒット時の吹き飛びを変更しました。	
に舞うプルマージュ(EX)	でかかりを地上受身不能に変更しました。	
ンジュの誘い(A)	受身不能時間を増加しました。	
ングエの読い(A)	攻撃判定を拡大しました。	
	攻撃判定の上側が縮小していた不具合を修正しました。	Ver.1.03
ンジュの誘い(B)	攻撃判定を拡大しました。	
	攻撃判定の上側を拡大しました。	Ver.1.03
· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	2段目と3段目の受身不能時間を増加しました。	
ンジュの誘い(EX)	攻撃判定を拡大しました。	
	ヒット時の追撃部分の攻撃判定を拡大しました。	
ルールに想いを乗せて(A)	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。	
	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。	
ルールに想いを乗せて(A・インクリース)	全中・てよがせのリベルナ」でキャンセル可能に変更しました。 持続を増加しました。	
	けんだともかしました。 ヒット数を増加しました。	
	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。	
u u に担いナ系サイ(P)	攻撃判定を拡大しました。	
ルールに想いを乗せて(B)	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
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。	
ルールに想いを乗せて(EX)	着地硬直を減少しました。	
2中)ヴィレ・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。	
-ma-1	後半の攻撃判定も空中ガード不可能に変更しました。	
空のアトモスフィア	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。	1

BYAKUYA

変更箇所	变更内容	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。	
投げ中にへ		Ver.1.03
	持続を増加しました。	
立ちA	攻撃判定の上側を少し縮小しました。	
I	エフェクトを調整しました。	
	硬直を減少しました。	
立ちB	でかかりの攻撃判定を拡大しました。	
⊼ 2B	持続を増加しました。	Ver.1.03
	でかかりの喰らい判定を縮小しました。	Ver.1.03
++ 0	硬直を減少しました。	Ver.1.03
立ちC	でかかりの喰らい判定を縮小しました。	Ver.1.03
しゃがみB	硬直を増加しました。	1
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 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。	
	新技を追加しました。	
B > B	が民となるのでは、 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)(インクリース)	発生を早く変更しました。	7 51111100
	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。	
どう料理しよう?(A)	ダメージ補正を重く変更しました。	
187-W-1771 1 7 0 (D)	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。	
どう料理しよう?(B)	ダメージ補正を重く変更しました。	
187 del mm 1 7 - 1-10	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。	
どう料理しよう?(EX)	動作終了まで被力ウンター状態に変更しました。	
	「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	
そろそろ食べごろかな?(EX)	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
	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。	
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。	
この近に世間のではこれで、インファッパ	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(A)	というながら、これには、これには、これには、これには、これには、これには、これには、これには	
200 21 1 1 2 1 1 1 1 2 1 1 1 1 1 2 1 1 1 1	攻撃判定の前側を拡大しました。	
	マチャルとの マチャルと	
この辺に仕掛けておこうかな? > ほーら捕まえた(B)		
	先行入力を受け付けるように修正しました。	1
	先行入力を受け付けるように修正しました。	1
この辺に仕掛けておこうかな? > ほーら捕まえた(C)	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)	サンドーン相上で転付しました。 先行入力を受け付けるように修正しました。	1
- いたにはおり (のこ)がは: / は一り用まんだ(D)	ルコスカと又いいつるカト廖生しよした。	



HONO		
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減少しました。 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。	
投げ	投げ成立後の攻撃判定を縮小しました。	
立ちA	攻撃判定の上側を拡大しました。	
立ちC	2段目のダメージを減少しました。	
1 14 AS 71 A	発生を遅く変更し、全体硬直を増加しました。	
しゃがみA	根本の攻撃判定の上側を縮小しました。 先端の攻撃判定の上側を少し拡大しました。	Ver.1.03
しゃがみB	近端が久手で上げるとし加入しように。 攻撃判定の前側と上側を縮小しました。	Ver.1.03
5(10-7)2	発生を遅く変更した調整を廃止しました。	Ver.1.03
しゃがみC	攻撃判定の前側を縮小した調整を廃止しました。	Ver.1.03
5 (N 0) 5	<u>硬直を増加しました。</u>	
	硬直を減少しました。	Ver.1.03
・ ・ャンプA	硬直を増加しました。 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。	
2 (22)	プラルドから出こに適じにあるに行う場合に及文とように。 一便直を減少しました。	Ver.1.03
ジャンプB	攻撃判定の前側を拡大しました。	
J7JJ6	攻撃判定の前側と上側を拡大しました。	Ver.1.03
**. > = 0/ /> FIL =>	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。	
ジャンプC(インクリース)	◇を入力しながらだ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。 アサルトから出した場合の飛び上がる高さと前進距離を変更しました。	Ver.1.03 Ver.1.03
	アッルドから回じに場合の飛び上がる向きと前连距離を変更しました。 ダメージ補正を重く変更しました。	ver.1.03
← + B	エフェクトを調整しました。	
B / B	一硬直を増加しました。	
B > B	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空振りで端との隙間に入り込めるように変更しました。 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。	
空中で ↓ + B (インクリース) 衝動フラストレート	カート時に相手にかかるビットストッノを減少しました。 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
	有面でとうだった場合に相手を引き者となべようでいたが具合を修正しました。 新技を追加しました。	Ver.1.03
残響リーテレート	発生を見く変更しました。	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。	
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。	
malt > / 1/1/2/ > 1 (1)	<u> </u>	
	ダメージを増加しました。	
調律サティスファクト(B)	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。	
囲 急共二 (スコーカ) (EV)	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。	
調律サティスファクト(EX)	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。	
	政府校でのからするように変更しました。 ダメージを減少しました。	
調律サティスファクト(A) > 追加入力	ダメージ補正を緩和しました。	
	ダメージを減少しました。	
調律サティスファクト(B) > 追加入力	ダメージ補正を緩和しました。	
Implication of the Control of the Co	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(A)	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(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。 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、執拗に纏わり付く』」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。	
	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(B)	22 「でもれたはマグローデンが最近の数少しました。 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、執拗に纏わり付く』」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、執拗に纏わり付く』」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
	グート時のイヤンセル可能になるダイミングを手へ変更しました。 ダメージを増加しました。	Ver.1.03
空山)抑制リストリクト(Δ)	ダメージ補正を録记。ました。	Ver.1.03
(空中)抑制リストリクト(A)		
(空中)抑制リストリクト(A)	受身不能時間への補正を重く変更しました。	Ver.1.03
(空中)抑制リストリクト(A)	受身不能時間への補正を重く変更しました。 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(A)	受身不能時間への補正を重く変更しました。 喰らい判定を縮小しました。 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 Ver.1.03
(空中)抑制リストリクト(A) (空中)抑制リストリクト(B)	受身不能時間への補正を重く変更しました。 喰らい判定を縮小しました。 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。 ダメージを増加しました。	Ver.1.03 Ver.1.03 Ver.1.03
	受身不能時間への補正を重く変更しました。 喰らい判定を縮小しました。 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。 ダメージを増加しました。 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 Ver.1.03 Ver.1.03
	受身不能時間への補正を重く変更しました。 喰らい判定を縮小しました。 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。 ダメージを増加しました。	Ver.1.03 Ver.1.03 Ver.1.03

変更箇所	变更内容	バージョン
李国司 が やがみ	後ろ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。	+
	移動速度の増加を緩やかに変更しました。	†
゚゙ッシュ	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。	1
やがみA	喰らい判定を縮小しました。	
	足元属性を追加しました。	
	ダメージ補正を重く変更しました。	
487.0	発生を早く変更しました。	
ゃがみB	持続を増加しました。	
	硬直を減少しました。	4
・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・	喰らい判定を縮小しました。 ガードされた時の相手の硬直を減少しました。	+
ィャンフB 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。	+
/ヤンフ((イングリー人) 「ッシュC	アッルドから出した場合に注能が変化するようにしました。 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	しからいまたはカートされた時のミカの序さを変更しました。 必殺技でのキャンセル猶予を増加しました。	+
/ U	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。	†
E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。	+
カちゃんクラッシュ(ヴォーパル・インクリース)	ロー・・	1
空中)ミカちゃんクラッシュ(ヴォーパル・インクリース)	ヴォーパル中に出した場合の発生を早く変更しました。	1
カちゃんミサイル(A)	ダメージ補正を緩和しました。	1
カちゃんミサイル(B)	ダメージ補正を緩和しました。	1
カちゃんミサイル(EX)	ダメージ補正を緩和しました。	1
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。	1
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。	1
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。	
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。	
	ダメージ補正を緩和しました。	
カちゃんミサイル > ミカちゃん追撃ミサイル(√or↘)	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。	
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。	
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。	
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。	
カちゃんミサイル〉ミカちゃん追撃ミサイル(EX)(ヾor↗)	ダメージ補正を緩和しました。	
14 . / 5 11 / 4 . 5 1 4 . / 56 205 11 / 4 / 5 / 5 / 5	ダメージ補正を緩和しました。	
カちゃんミサイル > ミカちゃん追撃ミサイル(EX)(✓or↘)	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。	
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	
	<i>t</i> .	
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	
±± / L ± 1°/EV/	た。	-
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。	4
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。	
カラやんドルネード / ミカラやん フィスター(A)	向題を惨止しました。 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。	+
		+
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。	
75470FVA-F / \$75470 /1 X X-(b)	回題と修正しました。 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。	+
カちゃんキャノン(A・ヴォーパル)	現馬注無政と主矢属注無政になるダイミングを手へ変更しました。 ヴォーパル中のみ、受身を取られにくく変更しました。	Ver.1.03
カちゃんキャノン(A・ワォーバル) カちゃんキャノン(B・ヴォーパル)	ウォーバル中のみ、受身を取られにくく変更しました。 ヴォーパル中のみ、受身を取られにくく変更しました。	Ver.1.03
カちゃんキャノン(EX)	プター・ハル中のかり、支牙を取らればこく変更しました。 跳び上がりの軌道を調整し、発生を早く変更しました。	¥ C1.1.U3
アラマルイマン(EX) E中)ミカちゃんミサイル(A)	「	†
L-1 /~// P (4/4 / -1 / 1 / 1 / 1 / 1 / 1 / 1 / 1 / 1 /	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)	攻撃判定の下側を拡大しました。	†
- 1/3/2 3 F/03 7 1/0/0/	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。	†
E中)ミカちゃんツイスター	新技を追加しました。	+
	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	†
カちゃんヒップアタック	一般に変更しました。	1

MAGNER		バージョン
変更箇所 体力	変更内容 ヴァイタルヴェセルの最大値を増加しました。	ハーション
強化状態	強化状態を表すアイコンを追加しました。	
<u>受け身</u> 投げ	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) 投げ(剣強化・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。 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。	7 51.11.05
立ちB	攻撃判定の上側を少し縮小しました。 攻撃判定の上側を少し縮小しました。	
<u> 立ちC</u> 立ちC	検撃利定の工阀を少し縮小しました。 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) ジャンプA	硬直を減少しました。 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 ダッシュB(剣強化)	攻撃判定の上側を拡大しました。 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。 2段目の攻撃判定の上側を拡大しました。	
→ + B	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。	
√ + C	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。	
この犬が!	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。	
ノーブルングノン(A・矢)強化/	限らい刊足の下側を陥れてました。 足元属性無敵を追加しました。	
ーーゲルブリッツ(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。 でかかりの喰らい判定を縮小しました。	
クーゲルブリッツ(B・剣強化)	頭属性無敵になるタイミングを早く変更しました。	
	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。	
クーゲルブリッツ(EX)	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。	
	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。	
クーゲルブリッツ > ツェアレーゲン	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。 ダメージを減少しました。	
バッケンローダー(A)	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。 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。	
シュトルムブレハ(A・インクリース)	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)	<u> </u>	
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。	
シュトルムブレハ(B・盾強化)	ダメージ補正を緩和しました。 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。	
コーエンシュナイデ コーエンガルデ(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。 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。	
- エンガル バにベ ローエンガルデ(EX・剣盾強化)	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。 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。	
- ーノハルハ(トヘ) 判旧[別]し/	EX版の判り自向独化消貨時に、相手に時間経過で与えるダメージを増加しました。 「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。	
シュトルムシュラーク(A)	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。 「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。	
シュトルムシュラーク(A・インクリース)	マ中ガード不可能に変更しました。 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。	
シュトルムシュラーク(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。	
	「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。	
シュトルムシュラーク(A・剣強化・インクリース)	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。	
	「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。	
ンュトルムシュラーク(B)	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。 「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。	
シュトルムシュラーク(B・インクリース)	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。 「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。	
シュトルムシュラーク(B・剣強化)	「ヴェアレーゲン」の後に出いていた。 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。	
シュトルムシュラーク(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。	
	空中ガート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。	
シュトルムシュラーク(EX)	空中ガード不可能に変更しました。	
シュトルムシュラーク > 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。	
	攻撃判定の前側を拡大しました。	

変更箇所	变更内容	バージョ
本力	ヴァイタルヴェセルの最大値を増加しました。	
・ヤンプ	ダッシュ慣性の影響を受けやすく変更しました。	
	でかかりの移動速度を増加しました。	
ッシュ	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。	
サルト	でかかりのモーションを変更しました。	
3701-	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。	
げ	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。	
5A	攻撃判定の上側を縮小しました。	
ちB	攻撃判定を前方と上方向に拡大しました。	
	攻撃判定の上側を拡大しました。	
:5C	喰らい判定を縮小しました。	
	重なり判定を調整しました。	
	ダメージ補正を緩和しました。	
ちC(インクリース)	<u>攻撃判定を前方と上方向に拡大しました。</u> 喰らい判定を縮小しました。	
	重なり判定を調整しました。	
. 187.0	攻撃判定の上側を拡大しました。	
やがみC	喰らい判定を縮小しました。	
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。	
ヤンプB	攻撃判定の下側を拡大しました。	
ヤンプC	攻撃判定の下側を拡大しました。	
゚ッシュ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。)/ 100
	移動開始まで <u>を早く変更した調整を廃止しました。</u> キャンセル猶予を増加しました。	Ver.1.03
	シールドされた時もキャンセル可能に変更しました。	
	ン ババマれたかり ロイップ にしまく といかり 配に 変 としらした。 ヒット数の変更に伴い、ダメージとダメージ指示を調整しました。	
	と	
	ヒット数を増加しました。	
゚ッシュC	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。 足元属性無敵になるタイミングを遅く変更しました。	Ver.1.03
	正元周任無政になるダイミングを連く変更しました。 硬直を減少しました。	Ver.1.03
- + C	・	
	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)	インクリースに対応し、性能が変化するようにしました。	
· + C	攻撃判定の上側を拡大しました。	
. + 0	エフェクトを調整しました。	
- / / / / - >	硬直中に「転律之構」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。	
・+ C (インクリース)	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。 キャンセル猶予を減少しました。	
+ C > 1 + C > 1 + C	キャンセル州 アを減少しました。 着地硬直を減少しました。	
+ 5, + 5	項 地域 直 と 減少 じょうしょ	
+ C	文学判定を前方と上方向に拡大しました。 ・	
	ヒット時のキャンセル猶予を増加しました。	
+ C (インクリース)	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。	
	攻撃判定を前方と上方向に拡大しました。	
> B > B	空中ガード不可能に変更しました。	
> C	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。	
<u> 中でC > 空中でC</u>	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。	
	初段の受身不能時間を増加しました。	
]天旋	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。	
	映事刊との上側を掘入しました。 喰らい判定の上側を縮小しました。	

- NK		
変更箇所	变更内容	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。 派生技でのキャンセル猶予を増加しました。	
三戒衝(B)	派生技でのキャンセル指アを培加しました。 攻撃判定の上側を拡大しました。	_
三戒衝(B) (インクリース)	マード・・ マード・・・ マード・・・ マード・・ マード・・ マード・・ マード・・・ マード・・ マード・・ マード・・	_
	マードアという はいました。	
三戒衝(EX)	攻撃判定の上側を少し拡大しました。	
三戒衝〉弐之戒:砕	硬直を減少しました。	
二、人国 / 八 之 从 . 计	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。	_
	対称と相加しました。 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。	-
連環腿(A)		Ver.1.03
	出動時の受身不能時間への補正を重く変更しました。 出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
連環腺(B)	持続を増加しました。	
连垛成(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。	
	自分がチェインシフトを発動した直後に出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。	
転律之構(A)	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。 - 以 自 たみ味のないないはったが、大力には よしょ	
	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。	
	<u> </u>	Ver.1.03
		Ver.1.03
	当身判定の発生を早く変更した調整を廃止しました。	Ver.1.03
	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。	
転律之構(B)	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。	
	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。	_
転律之構(EX)	当身成功時の攻撃判定を前後方向に拡大しました。	
平五1手 ← 1再(□<)	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。	
	<u>ヨオルジョウン映画とエヌオ無関に多までよった。</u> 自分がチェインシフトを奏動した直後に出した場合に、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。	_
Polesida (-)	日カルフェアンと1 たためした世長に出りた場合に、ヨカルカルリンと手行たジェーナを回る無限に変更しました。 ダメージ補正を緩和しました。	
踏鳴(A)	一直を減少しました。 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。	
	移動速度を増加しました。	_
斬空尖(A)	発生を早く変更しました。	
	着地硬直を減少しました。	_
	<u>空中ガード不可能に変更しました。</u> 移動速度を増加しました。	-
decide de con	発生を早く変更しました。	-
斬空尖(B)	ルニュニースをいった。 着地硬直を減少しました。	
	<u> </u>	
	着地硬直を減少しました。	
斬空尖(EX)	空中ガード不可能に変更しました。	
	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。	
	初段のロック判定を空中ガード不可能に変更しました。	
螺旋双掌打	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。	1

	REKIA 変更内容	バージョン
変更箇所 バックステップ	移動距離を増加しました。	Ver.1.03
1992799 15A	大端の攻撃判定の下側を拡大しました。	Ver.1.03
<u> </u>		Ver.1.03
	「喰らい判定を縮小しました。	Ver.1.03
zちC	硬直を減少しました。	Ver.1.03
	ダメージを増加しました。	Ver.1.03
	ダメージ補整を緩和しました。	Ver.1.03
→ + B	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
4 + C	「ログトはより一下された時にGRDを収収するように変更しました。 持続部分の攻撃判定を拡大しました。	Ver.1.03
– + C		Ver.1.03
- + 0 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
		Ver.1.03
3 > B	映画を減少しよした。 喰らい判定を縮小しました。	Ver.1.03
7ローゼンクリーヴ	ダメージを増加しました。	Ver.1.03
<u>/ローセンケリー・/</u> /ローゼンクリーヴ > フローゼンクリーヴ : バイセ		Ver.1.03
<u>7ローゼングケー・ケップローゼングケー・ケーバイゼ</u> 7ローゼンスパイア(A)	ラド ラグーンと追加しよした。 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
		Ver.1.03
ナーキュラーステップ(A)(インクリース)	攻撃判定の持続を増加しました。	Ver.1.03
ナ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
ナ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
ナ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
/ マュノ ヘテラス(O) ナ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
<u>, イユン ステップ(O/パーンファース)</u> ナ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
, イュラーステップ・ ナーキュラーステップ:アウトエッジ(インクリース)		Ver.1.03
ナ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
ナーキュラーステップ:クロスシークエンス	攻挙刊走を削力とエカ中に拡入しました。	ver.1.03
サーキュラーステップ > サーキュラーステップ : クロスシークエンス(インク	攻撃判定を前方と上方向に拡大しました。	Ver.1.03
ナーキュラーステップ >	エフェクトを調整しました。	Ver.1.03
ナ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
トーキュラーステップ >	たい 一、 攻撃判定を前方と上方向に拡大しました。	Ver.1.03
ナ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) ペチャルでのカンエカドルハンかった。	Ver.1.03



更箇所	変更内容	バージョ
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。	
エインシフト	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。	
<u>ックステップ</u>	ヴ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。	1/ 100
if	硬直を減少しました。	Ver.1.03
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
<u>5</u> A	攻撃判定の上側を拡大しました。	
<u>ちB</u>	攻撃判定を拡大しました。	
ちC	<u>攻撃判定の上側を拡大しました。</u>	
+ o/ /\ - 511 =\	<u>硬直を減少しました。</u>	Ver.1.03
ちC(インクリース)	硬直を減少しました。	Ver.1.03
ゃがみC	ダメージ補正を重く変更しました。	
	<u>攻撃判定の前側を少し拡大しました。</u>	
ヤンプA	キャンセル猶予を増加しました。	Ver.1.03
	硬直を減少しました。	Ver.1.03
	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。	
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補正と受身不能時間への補正を緩和しました。	
(12.5(12.7))	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。	
	発生を早く変更しました。	Ver.1.03
ッシュC	空中シールド不可能に変更しました。	Ver.1.03
	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
+ B	重なり判定を調整しました。	
	通常技でキャンセル可能に変更しました。	
+ C	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
リアルジャンプ	特定の空中行動でエ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
中バックダッシュ	新技を追加しました。	
中投げ	硬直を減少しました。	Ver.1.03
	ダメージ補正を重く変更しました。	
	持続を増加しました。	
一テライト・シフト	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。	
	ダメージ補正を重く変更しました。	
/ > - / / > - / / > - / - >	硬直を減少しました。	
ーテライト・シフト(インクリース)	攻撃判定を拡大しました。	
	エフェクトを調整しました。	
ートリロード	硬直を減少しました。	
ローポイント(A)	硬直を減少しました。	Ver.1.03
112100	飛び道具に変更し、弾属性を追加しました。	
ローポイント(A・インクリース)	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。	
	飛び道具に変更し、弾属性を追加しました。	
ローポイント(A・強化・インクリース)	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。	
1-721 (C DATE 122) //	近一下された時の削りダメージを設定しました。	
ローポイント(B)	一下された時の前がメアーンを放足しよった。 硬直を減少しました。	Ver.1.03
ー カコンド(D)	一般性を必要し、弾属性を追加しました。	ver.1.03
ローポイント(B・インクリース)	飛び垣兵に変更し、弾橋ほど垣加じました。 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。	
- ホインド(ローコンフリーへ)	弾柏板が完生したりエルトア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。	
ローポイント(R・鈴化)	カートされた時の削りダメージを設定しました。 硬直を減少しました。	Ver.1.03
ローポイント(B・強化)	一個性を減少しました。 飛び道具に変更し、弾属性を追加しました。	ver.1.03
コーポイント(B・強化・インクリース)	飛び追兵に変更し、坪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。	
- コープ・ロースルーコンフソーへ)	弾怕殺が発生したりエルトアムか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。	
	ガートされた時の削りダメージを設定しました。 ダメージを増加しました。	
−テライト・ エア(Λ)	ダメージ補整を緩和しました。	
ーテライト・エア(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。 受身不能時間を増加しました。	Ver.1.03
ーテライト・エア(B)	文字 小 貼 時间 を 増加 しました。 無敵 時間 を 増加 しました。	Ver.1.03 Ver.1.03
	無政時间を増加しました。 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ように調整しました。	ver.1.03
ーテライト・エア(EX)	<u> </u>	
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。	
	受身不能時間を増加しました。	
ーテライト・グランド(B)	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。	
	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。	
ッティング・シンク(EX)		The state of the s
	ダメージ補正を緩和しました。	Ver.1.03
ッティング・シンク(EX) 嚇射撃(B・強化)	ダメージ補正を緩和しました。 ダメージ補正を緩和しました。	Ver.1.03
	ダメージ補正を緩和しました。	Ver.1.03



変更箇所	变更内容	バージョン
本力	ヴァイタルヴェセルの最大値を増加しました。	
丘距離認識	近距離技の認識処理において、IP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。	
	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A	ダメージ補正を緩和しました。	
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	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。	
	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	
ジャンプB	同じタイミングで当たるように統一しました。	
	攻撃判定の下側を拡大しました。	
ダッシュC	持続を増加しました。	
7 7 7 ± 0	攻撃判定の前側を拡大しました。	
A > A	投げでキャンセル可能に変更しました。	
記割り 記割り	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。	
	攻撃判定の上側を拡大しました。	
領割リ	でかかりの喰らい判定を縮小しました。	
	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。	
5割り	攻撃判定を拡大しました。	
	ダメージ補正を緩和しました。	
至中技()	モーションを調整しました。	Ver.1.03
頭蓋割リ(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。	
ケルサークナー 谷口	当身判定の持続を増加しました。	
汝性防禦	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当身判定が成立しないように変更しました。	
	当身判定の持続を増加しました。	
女性防禦(ヴォーパル)	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当身判定が成立しないように変更しました。	
	当身判定の持続を増加しました。	
女性防禦(しゃがみ)	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当身判定が成立しないように変更しました。	
L14.mL (407) . 18 + 15	当身判定の持続を増加しました。	
女性防禦(しゃがみ・ヴォーパル)	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当身判定が成立しないように変更しました。	
	当身判定の持続を増加しました。	
女性防禦(空中)	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。	
	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当身判定が成立しないように変更しました。	
	いっぱっぱっぱっぱっぱっぱっぱっぱっぱっぱっぱっぱっぱっぱっぱっぱっぱっぱっぱ	
女性防禦(空中・ヴォーパル)	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。	
久压防禁(工工) 73 7 7007	相地/ ニーノョンがでいる。いではしているという。 やられ中の相手にはかいかというな事業に対しては当身判定が成立しないように変更しました。	
	地上に少い時に相手が浮くように変更しました。	
電光弾(A)	センドのに指すが、 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。	
電光弾(B)	ロース・	
電光弾(EX)	使直を減少しました。	
もルザ(ニヘノ 敵甲脚(A・インクリース)	映画を感染しらした。 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
以中国(ス・インラリース)	インフケースに対応し、ITERが変化するようにしました。 移動理能を増加しました。	ver.1.03
敵甲脚(EX)	校主の原用がなくなるように行称でも加しように。 硬直を増加しました。	
以て加ルレス)	<u>映画でもかいとよりた。</u> 最終段のヒット時の吹き飛びを変更しました。	
	取べ及のこりではの吹き飛びを変更しました。 エフェクトを調整しました。	
I BB '白 7白/ A \	エンエントを調整しました。 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。	
人間迫砲(A)		\/ 100
人間迫砲(B)	受身不能時間を増加しました。	Ver.1.03
	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。	
农中 /重华端(A)	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。	
空中)電光弾(A)	着地硬直を滅少しました。	ļ
	地上ヒット時に相手が浮くように変更しました。	<u> </u>
	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。	
空中)電光弾(B)	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チェインシフトでキャンセル可能に変更しました。	
空中)徹甲脚(EX)	攻撃の隙間がなくなるように持続を増加しました。	
ᆂᅮᄱᇌᆍᄴᆞᇉᄼ	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。	
	ヒット時の演出を調整しました。	
伸風.	動作終了まで被カウンター状態に変更しました。	
	CONTRACTOR CONTRACTOR	•