

## CONCEPT

全体の方針	弱体化を意図した修正は行わず、遊び幅が増加するような調整を行いました。
新技の追加	新技や新たなキャンセルルートを追加するなどして、やりこみ要素が増加するような調整を行いました。
喰らい先行の削除	攻撃判定の発生速度に対して判定が弱かった技や、喰らい判定が先行していた技を全面的に見直し、喰らい判定を縮小させました。
中段攻撃の強化	この修正によって、けん制技の置き行動や使い分けの重要性が増しました。
属性無敵の追加	一部キャラクターのアサルトや中段技の性能を調整し、ガードを崩しやすく変更しました。
属性無敵の追加	対空向きの必殺技に属性無敵を設定し、ジャンプ攻撃や空中必殺技での攻め込みを落とせるようにしました。

## SYSTEM

アサルト	暗転演出のある技を出された時にボタンを押し続けると、暗転後最速で発動できるようにしました。
------	---

## HYDE

空中アサルト	空中アサルトからジャンプAが出せるようになるまでの硬直を1F短く変更しました。 空中アサルトからジャンプCとジャンプ→+Cが出せるようになるまでの硬直を1F短く変更しました。
立ちA	空中アサルトから空中必殺技が出せるようになるまでの硬直を1F短く変更しました。 攻撃判定の持続を1F増加し、硬直を1F減少しました。
しゃがみC	喰らい判定を縮小させました。 攻撃判定を前方に拡大しました。
ジャンプA	喰らい判定を縮小させました。
ダッシュC	攻撃判定を上方向に拡大しました。
↓+B	喰らい判定を縮小させました。
↓+C	喰らい判定を縮小させました。
ジャンプ→+C	攻撃判定を前方に拡大しました。
ジャンプ↓+C	新技を追加しました。
深淵二咲黒蓮 (↓ ↓ → + AorB > ↓ ↓ → + A)	ヒット時のキャンセル可能になるタイミングを早くしました。
歪曲サレシ空隙 (↓ ↓ → + AorB > ↓ ↓ → + B)	攻撃判定を上方向に拡大しました。
紅蓮イシ間ノ翼	A版に属性無敵を設定し対空で使えるようにしました。
福招セシ猩紅ノ楔	発生を1F早くし、移動距離を増加しました。

## LINNE

体力	ヴァイタルウェセルの最大値を300増加しました。
アサルト	アサルトからジャンプAが出せるようになるまでの硬直を3F短く変更しました。 アサルトから空中必殺技が出せるようになるまでの硬直を3F短く変更しました。
空中アサルト	空中アサルトからジャンプAが出せるようになるまでの硬直を2F短く変更しました。 空中アサルトからジャンプBとジャンプ→+Bとジャンプ↓+Bが出せるようになるまでの硬直を1F短く変更しました。 空中アサルトからジャンプCが出せるようになるまでの硬直を1F短く変更しました。 空中アサルトから空中必殺技が出せるようになるまでの硬直を2F短く変更しました。
立ちA	ダメージ補正を緩和しました。
立ちB	連続技の始動で当たった時の受身不能時間への補正を緩和しました。 通常技でのキャンセル猶予を4F増加し、必殺技でのキャンセル猶予を3F増加しました。
立ちC	ダメージを増加しました。 喰らい判定を縮小させました。
しゃがみA	攻撃のヒット時に、それ以降の攻撃が空振りしてもキャンセル可能に変更しました。
しゃがみB	ダメージ補正を緩和しました。
しゃがみC	喰らい判定を縮小させました。 攻撃判定を前方に拡大しました。
ジャンプC	喰らい判定を縮小させました。 攻撃判定を下方向に拡大しました。
ダッシュB	ダメージ補正と受身不能時間への補正を緩和しました。 ヒット時に相手のみヒットストップを2F増加しました。 ガードされた時に相手のみヒットストップを1F増加しました。 喰らい判定を縮小させました。 攻撃判定を上方向に拡大しました。 攻撃のヒット時に、それ以降の攻撃が空振りしてもキャンセル可能に変更しました。
→+B	喰らい判定を縮小させました。
郡狼	喰らい判定を縮小させました。 攻撃判定を拡大しました。
しゃがみA > しゃがみA	新技を追加しました。 ガードされた時も必殺技でキャンセル可能に変更しました。
立ちC > C	硬直を4F減少しました。 喰らい判定を縮小させました。 (インクリース版)通常技でキャンセル可能に変更しました。 (インクリース版)喰らい判定を縮小させました。
ジャンプ→+B	攻撃判定を下方向に拡大しました。 喰らい判定を縮小させました。 (インクリース版)喰らい判定を縮小させました。
天楔 (フォースファンクション > AorBorC)	喰らい判定を縮小させました。 発生を1F早く変更しました。 攻撃判定を拡大しました。
空牙	B版をインクリースに対応させ、性能が変化するようにしました。 対空で使用した時に相手の後ろに裏回る現象を緩和しました。
月輪	属性無敵を設定し対空で使えるようにしました。 A版の二段目の攻撃判定の持続を1F増加しました。 EX版の発生を2F早く変更しました。
霧朝	EX版の初段の移動距離を増加しました。 EX版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。 EX版の最終段がヒット時のみジャンプキャンセル可能に変更しました。 EX版の受身不能時間を3F増加しました。
飛燕	A版のダメージを増加しました。 A版とEX版の足元無敵を着地後の攻撃まで続くように変更しました。 B版をインクリースした時の初段ヒット時に、エフェクトを表示するように変更しました。
空中空牙	EX版の着地硬直を3F短く変更しました。 EX版の喰らい判定を縮小させました。

# WALDSTEIN

体力	ヴァイタルウェセルの最大値を400増加しました。
ダッシュ	移動中の上方向の重なり判定を縮小しました。
アサルト	アサルトからジャンプCとジャンプ→ + Cとジャンプ ↓ + Cが出せるようになるまでの硬直を1F短く変更しました。 アサルトから空中必殺技が出せるようになるまでの硬直を1F短く変更しました。
空中アサルト	空中アサルトからジャンプAが出せるようになるまでの硬直を1F短く変更しました。 空中アサルトからジャンプBが出せるようになるまでの硬直を1F短く変更しました。 空中アサルトからジャンプCとジャンプ→ + Cとジャンプ ↓ + Cが出せるようになるまでの硬直を1F短く変更しました。 空中アサルトから空中必殺技が出せるようになるまでの硬直を1F短く変更しました。
立ちA	喰らい判定を縮小しました。
立ちB	喰らい判定を縮小しました。
立ちC	喰らい判定を縮小しました。
しゃがみB	攻撃判定の発生前に飛び道具相殺判定を追加しました。 攻撃判定を拡大しました。
しゃがみC	喰らい判定を縮小しました。 攻撃判定の発生前に飛び道具相殺判定を追加しました。
ジャンプA	喰らい判定を縮小しました。
ジャンプB	喰らい判定を縮小しました。 通常技へのキャンセル猶予を9F増加しました。
ジャンプC	喰らい判定を縮小しました。 攻撃判定の発生前に飛び道具相殺判定を追加しました。 攻撃判定の発生後の飛び道具相殺判定を拡大しました。 根本の攻撃判定を拡大しました。 (インクリース版)喰らい判定を縮小しました。 (インクリース版)攻撃判定の発生前に飛び道具相殺判定を追加しました。 (インクリース版)攻撃判定の発生後の飛び道具相殺判定を拡大しました。 (インクリース版)根本の攻撃判定を拡大しました。
ダッシュB	攻撃判定を下方向に拡大しました。
← + B	攻撃判定の発生前に飛び道具相殺判定を追加しました。 攻撃判定の発生後に飛び道具相殺判定を追加しました。 攻撃判定を上方向に拡大しました。
→ + C	攻撃判定の発生前に飛び道具相殺判定を追加しました。 攻撃判定の発生後に飛び道具相殺判定を追加しました。
↘ + C	空振り時にEXキャンセル可能に変更しました。 発生を1F早くし、硬直を5F短く変更しました。 喰らい判定を縮小しました。 攻撃判定を拡大しました。
ジャンプ ↓ + C	ヒット時に叩きつける位置が近くなるように変更しました。
フェルゼンウルフ	喰らい判定を縮小しました。 攻撃判定の発生前に飛び道具相殺判定を追加しました。
アイゼンネーゲル	A版とB版のEXキャンセル可能タイミングを6F早く変更しました。 B版の発生を1F早く変更しました。 EX版の発生を2F早く変更しました。
ヴィルベルヴィント	喰らい判定を縮小しました。 属性無敵を設定し対空で使えるようにしました。 攻撃判定を下方向に拡大しました。
ドレーエン ドルヒポレーン	A版とB版のEXキャンセル可能タイミングを6F早く変更しました。 B版の攻撃判定を前方に拡大しました。 EX版の攻撃判定を前方に拡大しました。
フェアデルーベン	攻撃判定の発生前に飛び道具相殺判定を追加しました。 攻撃判定の発生後の飛び道具相殺判定を拡大しました。 喰らい判定を縮小しました。 B版の硬直を1F短く変更しました。 B版をインクリースに対応させ、性能が変化するようにしました。 EX版のヒットしなかった場合の硬直を4F短く変更しました。 攻撃判定の持続を1F増加しました。
空中フェアデルーベン	着地硬直を2F短く変更しました。 A版とB版を連続技でない場合にヒットさせた時の吹き飛びとダメージ補正を変更しました。 B版の落下開始までを3F早く変更しました。

# CARMINE

体力	ヴァイタルウェセルの最大値を300増加しました。
ダッシュ	移動開始までを1F早く変更しました。
アサルト	アサルトからジャンプBとジャンプ→ + Bが出せるようになるまでの硬直を2F短く変更しました。 アサルトから空中必殺技が出せるようになるまでの硬直を2F短く変更しました。
空中アサルト	空中アサルトからジャンプBとジャンプ→ + Bが出せるようになるまでの硬直を2F短く変更しました。 空中アサルトからジャンプCが出せるようになるまでの硬直を1F短く変更しました。 空中アサルトから空中必殺技が出せるようになるまでの硬直を2F短く変更しました。
立ちB	攻撃判定を前方に拡大しました。 喰らい判定を縮小しました。
立ちC	喰らい判定を縮小しました。
しゃがみA	攻撃判定を下方向に拡大しました。
しゃがみB	攻撃判定を前方に拡大しました。 ヒット時のキャンセル猶予を4F増加しました。 攻撃判定を前方に拡大しました。 喰らい判定を縮小しました。
ジャンプB	発生直後の攻撃判定を拡大しました。 硬直を1F短く変更しました。
ダッシュB	喰らい判定を縮小しました。
ダッシュC	喰らい判定を縮小しました。
→ + B > → + B	新技を追加しました。 通常技へのキャンセル猶予を3F増加しました。
↘ + B	喰らい判定を縮小しました。 攻撃判定の持続1F増加し、硬直を2F短く変更しました。
→ + C	喰らい判定を縮小しました。 (インクリース版)喰らい判定を縮小しました。
↘ + C	喰らい判定を縮小しました。 (インクリース版)喰らい判定を縮小しました。
ジャンプ→ + B > ジャンプ→ + B	新技を追加しました。
すり潰せ!	A版とB版に属性無敵を設定し対空で使えるようにしました。 A版の硬直を1F短く変更しました。 B版の発生を1F早く変更しました。
空中まわれえ!	着地硬直を1F短く変更しました。
ヒャハハハハハ! 喰らい尽くせ!	特定の当て方でヒットさせた際に、演出ダメージが正しく入らないことがある現象を修正しました。

## ORIE

体力	ヴァイタルウェセルの最大値を300増加しました。
アサルト	アサルトからジャンプBが出せるようになるまでの硬直を1F短く変更しました。 アサルトから空中必殺技が出せるようになるまでの硬直を1F短く変更しました。
空中アサルト	空中アサルトからジャンプBが出せるようになるまでの硬直を2F短く変更しました。 空中アサルトからジャンプCとジャンプ！+Cが出せるようになるまでの硬直を2F短く変更しました。 空中アサルトから空中必殺技が出せるようになるまでの硬直を2F短く変更しました。
立ちA	受身不能時間を1F増加しました。
立ちC	移動距離を増加し、攻撃判定を前方に拡大しました。 発生を1F遅くして立ちA>立ちCで暴れ潰しができるように変更し、硬直を1F短く変更しました。
しゃがみB	喰らい判定を縮小しました。
しゃがみC	喰らい判定を縮小しました。
ジャンプB	喰らい判定を縮小しました。
→+B	発生を1F早く変更しました。
↘+B	喰らい判定を縮小しました。
←+C	喰らい判定を縮小しました。
ジャンプ！+C	喰らい判定を縮小しました。 攻撃判定を拡大しました。 攻撃判定の持続を1F増加しました。
エアリアルリープ	レバー入力で移動距離と高さを調節できるように変更しました。 「行きなさい」、「シックアンドファースト」、「サクセッション」からのキャンセルでも出せるように変更しました。
ディバインスラスト	B版をインクリースした時の受身不能時間を1F増加しました。
セイクリッドアロー	A版とB版に属性無敵を設定し対空で使えるようにしました。
行きなさい	A版の根本の攻撃判定を拡大しました。 A版の発生を1F早く変更し、硬直を1F短く変更しました。
シックアンドファースト	受身不能時間を2F増加しました。
(↓↙←+AorB)←+A)	二段目のみをヒットさせた時の吹き飛びが立ち状態としゃがみ状態で異なっていたのを、しゃがみ状態のもので統一しました。
サクセッション	受身不能時間を2F増加しました。
(↓↙←+AorB)←+BorC)	
シーリングホブロン	空振り時にチェインシフトを可能に変更しました。 飛び道具相殺判定を追加しました。

## GORDEAU

体力	ヴァイタルウェセルの最大値を100増加しました。
バックステップ	喰らい判定を縮小しました。
アサルト	アサルトからジャンプAが出せるようになるまでの硬直を2F短く変更しました。 アサルトから空中必殺技が出せるようになるまでの硬直を2F短く変更しました。
空中アサルト	空中アサルトからジャンプAが出せるようになるまでの硬直を2F短く変更しました。 空中アサルトからジャンプBが出せるようになるまでの硬直を1F短く変更しました。 空中アサルトからジャンプCが出せるようになるまでの硬直を1F短く変更しました。 空中アサルトから空中必殺技が出せるようになるまでの硬直を2F短く変更しました。
立ちB	喰らい判定を縮小しました。
しゃがみB	喰らい判定を縮小しました。
しゃがみC	喰らい判定を縮小しました。 攻撃判定発生までジャンプ攻撃無敵が続くように変更しました。
ジャンプB	攻撃判定を前方に拡大しました。
ジャンプC	喰らい判定を縮小しました。 (インクリース版)喰らい判定を縮小しました。 (インクリース版)攻撃判定を拡大しました。
→+B	喰らい判定を縮小しました。 ガードされた時にチェインシフトを可能に変更しました。
↘+C	喰らい判定を縮小しました。 インクリースに対応させ、性能が変化するようにしました。
ラスティネイル	喰らい判定を縮小しました。 発生を2F早く変更しました。 受身不能時間を1F増加しました。
グリムリーパー	A版とB版の喰らい判定を縮小しました。 A版とB版に属性無敵を設定し対空で使えるようにしました。
いただきだ	B版のヒット時をキャンセル可能に変更しました。 B版の攻撃判定の持続を1F増加し、硬直を4F短く変更しました。 B版の攻撃判定を拡大しました。
空中モーターズライド	A版とB版のヒット時に、着地硬直をキャンセル可能に変更しました。 A版とB版の浮き上がる高さを低くし、着地までが早くなるように変更しました。 A版とB版の喰らい判定を縮小しました。 A版のヒット時の受身不能時間を1F増加しました。 B版のヒット時の受身不能時間を2F増加しました。
空中エイムオーペニング	新技を追加しました。

## MERKAVA

体力	ヴァイタルウェセルの最大値を400増加しました。
アサルト	アサルトからジャンプAが出せるようになるまでの硬直を1F短く変更しました。 アサルトからジャンプBが出せるようになるまでの硬直を2F短く変更しました。 アサルトからジャンプCとジャンプ！+Cが出せるようになるまでの硬直を2F短く変更しました。 アサルトから空中必殺技が出せるようになるまでの硬直を2F短く変更しました。
空中アサルト	空中アサルトからジャンプAが出せるようになるまでの硬直を1F短く変更しました。 空中アサルトからジャンプBが出せるようになるまでの硬直を1F短く変更しました。 空中アサルトからジャンプCとジャンプ！+Cが出せるようになるまでの硬直を1F短く変更しました。 空中アサルトから空中必殺技が出せるようになるまでの硬直を1F短く変更しました。
立ちA	喰らい判定を縮小しました。
立ちB	喰らい判定を縮小しました。
立ちC	喰らい判定を縮小しました。 (インクリース版)喰らい判定を縮小しました。
しゃがみA	初段のダメージを増加しました。 ダメージ補正を緩和しました。
しゃがみB	喰らい判定を縮小しました。
ジャンプA	喰らい判定を縮小しました。 発生を1F早く変更しました。 ダメージを増加しました。
ジャンプB	ダメージ補正を緩和しました。 喰らい判定を縮小しました。
ジャンプC	発生直後の攻撃判定を下方向に拡大しました。 相手のガード硬直を増加しました。
ダッシュB	喰らい判定を縮小しました。 ヒット時のキャンセル猶予を5F増加しました。
ダッシュC	初段のダメージ補正を緩和しました。 二段目を連続技中にヒットさせた時の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。
しゃがみC > しゃがみC	ヒット時のキャンセル猶予を5F増加しました。 ガードされた時も必殺技でキャンセル可能に変更しました。
← + B	喰らい判定を縮小しました。 発生直後の攻撃判定を拡大しました。 ダメージ補正を緩和しました。
→ + C	喰らい判定を縮小しました。 (インクリース版)喰らい判定を縮小しました。
↘ + C	初段のダメージ、ダメージ補正、受身不能時間への補正をインクリースした時と同じ値に変更しました。
飛行	↘ + Cからのキャンセルでも出せるように変更しました。
ジャンプ！ + C	喰らい判定を縮小しました。
『我、穹窿を貫く』	A版とB版に属性無敵を設定し対空で使えるようにしました。 A版のダメージ補正を緩和しました。 A版の攻撃判定を下方向に拡大しました。
『我、捕獲して喰らう』	ヒット時の着地硬直を6F短く変更しました。 A版の発生を2F早く変更しました。 B版の発生を4F早く変更しました。
『我、息吹く』	喰らい判定を縮小しました。 A版とB版をインクリースに対応させ、性能が変化するようにしました。 A版とB版をヒットさせた時、EXSゲージが増加するように変更しました。
『我、執拗に纏わり付く』	A版の発生を5Fを早くし、硬直を4F短く変更しました。 B版の硬直を4F短く変更しました。 EX版のダメージを増加しました。 EX版の受身不能時間への補正を緩和しました。

## VATISTA

体力	ヴァイタルウェセルの最大値を200増加しました。
立ちB	通常技へのキャンセル猶予を7F増加し、必殺技へのキャンセル猶予を4F増加しました。 攻撃のヒット時に、それ以降の攻撃が空振りしてもキャンセル可能に変更しました。
立ちC	喰らい判定を縮小しました。
しゃがみB	喰らい判定を縮小しました。
しゃがみC	攻撃のヒット時に、それ以降の攻撃が空振りしてもキャンセル可能に変更しました。
ジャンプB	根本の攻撃判定を上方向に拡大しました。
立ちB > B	攻撃判定を前方に拡大しました。
しゃがみB > しゃがみB	攻撃のヒット時に、それ以降の攻撃が空振りしてもキャンセル可能に変更しました。
アルマベルム(しゃがみ)	硬直を5F短く変更しました。 攻撃判定を前方に拡大しました。 喰らい判定を縮小しました。
アルマベルム(空中)	キャンセル猶予を1F増加しました。 浮き上がる高さを低くし、着地までが早くなるように変更しました。
ルーメンステラ	A版とB版の飛び道具の発射前にチェインシフトを可能に変更しました。 EX版の飛び道具の発射前にチェインシフトを行った場合の飛び道具のヒット数を増加し、ダメージを変更しました。
ミコルセオ	A版のキャンセル猶予を5F増加しました。 EX版はヴォーバル中のみ、A版とB版のミコルセオから← + Cの入力でキャンセルで出せるように変更しました。
シデウスフラグメンツム	起爆用の判定が時間によって上下に動かないように変更しました。
空中ミコルセオ	A版とB版をEXキャンセルやチェインシフトを可能に変更しました。 A版のキャンセル猶予を10F増加しました。 EX版はヴォーバル中のみ、A版とB版の空中ミコルセオから← + Cの入力でキャンセルで出せるように変更しました。

## SETH

ジャンプA	攻撃判定の持続を1F増加し、硬直を1F短く変更しました。
ジャンプ！ + C	行動可能になるまでを3F早くし、先行入力を受け付けるように変更しました。 受身不能時間を9F増加しました。 跳ね返った後のレバー入力で左右に移動する距離を増加しました。
双銃のヴェンジェンス	EX版の最大サーチ範囲を拡大しました。
消失のコンフュージョン > 追加派生技2	新技を追加しました。
罪咎のコンピクト	B版に属性無敵を設定し対空で使えるようにしました。



# YUZURIHA

体力	ヴァイタルウェセルの最大値を500増加しました。
アサルト	アサルトからジャンプAとジャンプ→ + Aが出せるようになるまでの硬直を3F短く変更しました。 アサルトからジャンプBとジャンプ→ + Bが出せるようになるまでの硬直を2F短く変更しました。 アサルトからジャンプCとジャンプ→ + Cとジャンプ！ + Cが出せるようになるまでの硬直を1F短く変更しました。 アサルトから空中必殺技が出せるようになるまでの硬直を3F短く変更しました。
空中アサルト	空中アサルトからジャンプAとジャンプ→ + Aが出せるようになるまでの硬直を2F短く変更しました。 空中アサルトからジャンプBとジャンプ→ + Bが出せるようになるまでの硬直を2F短く変更しました。 空中アサルトからジャンプCとジャンプ→ + Cとジャンプ！ + Cが出せるようになるまでの硬直を1F短く変更しました。 空中アサルトから空中必殺技が出せるようになるまでの硬直を2F短く変更しました。
立ちC	喰らい判定を縮小しました。 ジャンプ攻撃無敵を追加しました。
しゃがみA	発生を1F早く変更しました。 キャンセル猶予を2F増加しました。
しゃがみC	喰らい判定を縮小しました。 二段目を足元無敵の技に空振りしないように変更しました。
ジャンプA	攻撃判定を後方に拡大しました。
ジャンプB	攻撃判定の持続を1F増加し、硬直を1F短く変更しました。 喰らい判定を縮小しました。
ジャンプC	攻撃判定の持続を1F増加し、硬直を1F短く変更しました。 攻撃判定を拡大しました。 喰らい判定を縮小しました。
ダッシュB	喰らい判定を縮小しました。
ダッシュC	EX必殺技でのキャンセル猶予を12F増加しました。また、チェインシフトでのキャンセル猶予を着地後まで増加しました。 着地硬直を2F短く変更しました。 喰らい判定を縮小しました。
双月一刀流抜刀術参之型: 桐	受身不能時間への補正を緩和しました。
← + B	← + Cをガードされた時もキャンセルで出せるように変更しました。
← + C	攻撃のヒット時に、それ以降の攻撃が空振りしてもキャンセル可能に変更しました。
空中双月一刀流抜刀術参之型: 桐	受身不能時間への補正を緩和しました。 受身不能時間を1F増加しました。 喰らい判定を縮小しました。 着地寸前に→ + B or Cの入力で出した場合は発動しないように変更しました。
ジャンプ！ + C	喰らい判定を縮小しました。 攻撃判定を拡大しました。 (インクリース版)喰らい判定を縮小しました。 (インクリース版)攻撃判定を拡大しました。
双月一刀流抜刀術参之型: 截	「威気静心之構」から出した場合も、B+C以外のホールドで「威気静心之構」へ移行できるように変更しました。 発生を2F早く変更しました。
空中双月一刀流抜刀術参之型: 截	攻撃判定を拡大しました。
双月一刀流抜刀術参之型: 映	ウォーバル時は攻撃判定を拡大し、ダメージを増加しました。
双月一刀流以下略！八重一輪	A版に属性無敵を設定し対空で使えるようにしました。
空中双月一刀流以下略！八重一輪	ヒット時に最終段まで当たりやすくなるように調整しました。
滯歩	ヒット時に最終段まで当たりやすくなるように調整しました。
移徒	コマンド優先度を低く変更し、他の必殺技が優先されるように変更しました。
空中風越	硬直を3F短く変更しました。 新技を追加しました。

# HILDA

体力	ヴァイタルウェセルの最大値を300増加しました。
ダッシュ	移動中の上方向の重なり判定を縮小しました。
バックステップ	喰らい判定を縮小しました。
アサルト	アサルトからジャンプAが出せるようになるまでの硬直を3F短く変更しました。 アサルトからジャンプBが出せるようになるまでの硬直を2F短く変更しました。 アサルトからジャンプCとジャンプ！ + Cが出せるようになるまでの硬直を3F短く変更しました。 アサルトから空中必殺技が出せるようになるまでの硬直を3F短く変更しました。
空中アサルト	空中アサルトからジャンプAが出せるようになるまでの硬直を2F短く変更しました。 空中アサルトからジャンプBが出せるようになるまでの硬直を2F短く変更しました。 空中アサルトからジャンプCとジャンプ！ + Cが出せるようになるまでの硬直を2F短く変更しました。 空中アサルトから空中必殺技が出せるようになるまでの硬直を2F短く変更しました。
ジャンプB	喰らい判定を縮小しました。 攻撃判定の持続を1F増加しました。
ジャンプC	喰らい判定を縮小しました。 攻撃判定を下方向に拡大しました。 キャンセル猶予を6F増加しました。 (インクリース版)通常のジャンプCと別技に設定し、同技制限を受けないように変更しました。
ダッシュB	攻撃のヒット時に、それ以降の攻撃が空振りしてもキャンセル可能に変更しました。 喰らい判定を縮小しました。
ダッシュC	攻撃のヒット時に、それ以降の攻撃が空振りしてもキャンセル可能に変更しました。 喰らい判定を縮小しました。
端を背にして←←→ + A+B	新技を追加しました。
立ちB > B	ヒット時に通常技やジャンプでキャンセル可能に変更しました。 攻撃のヒット時に、それ以降の攻撃が空振りしてもキャンセル可能に変更しました。
しゃがみC > しゃがみC	ヒット時のキャンセル猶予を8F増加しました。
→ + C > → + C	受身不能時間を3F増加しました。
ジャンプ！ + C	ヒット時のキャンセル猶予を8F増加しました。 喰らい判定を縮小しました。
ジャンプC > ジャンプC	攻撃判定を後方に拡大しました。 受身不能時間を2F増加しました。 落下開始までを3F早く変更しました。 キャンセル猶予を13F増加しました。
トライファークット	落下開始までを3F早く変更しました。 発生を1F早く変更しました。 (インクリース版)落下開始までを3F早く変更しました。 (インクリース版)発生を1F早く変更しました。
トライファークット > ヒット前に A	ヒット時、またはガードされた時の着地硬直を0Fに変更しました。 空振り時も落下部分を必殺技でキャンセル可能に変更しました。
トライファークット > ヒット前に ↓ + A	空振り時も落下部分を必殺技でキャンセル可能に変更しました。 落下開始までを3F早く変更しました。
空中トライファークット	発生を2F早く変更しました。 (インクリース版)落下開始までを3F早く変更しました。 (インクリース版)発生を2F早く変更しました。
スキューア	EX版のウォーバル時に増加するEXSゲージを25から30に変更しました。

インタフェアランス	A版とB版のダメージを増加しました。 A版の硬直を2F短く変更しました。 EX版の受身不能時間を10F増加しました。 EX版の硬直を8F短く変更しました。 EX版のウォーバル時に増加するEXSゲージを25から50に変更しました。
コンデンスグルーム	A版の落下開始までを3F早く変更しました。 EX版のウォーバル時に増加するEXSゲージを25から30に変更しました。
ディズマルサイン	属性無敵を設定し対空で使えるようにしました。 C版の空振り時もEXキャンセルやチェインシフトを可能に変更しました。
フォールンペイン	ヒット時、またはガードされた時にEXキャンセルやチェインシフトなどでキャンセル可能に変更しました。 LV2~4の発生を1F早く変更しました。 LV3~5に必要なホールド時間を短く変更しました。 LV4以上で、ロック部分のダメージ時にヒット数を加算するように変更しました。
レパナンスピラー	EX版の発生を3F早くし、硬直を3F短く変更しました。 EX版のウォーバル時に増加するEXSゲージを25から50に変更しました。
空中スキューア	A版とB版の根元の攻撃判定を拡大しました。 B版の発生を1F早く変更しました。 EX版のウォーバル時に増加するEXSゲージを25から30に変更しました。
空中コンデンスグルーム	A版の落下開始までを3F早く変更しました。 EX版のウォーバル時に増加するEXSゲージを25から30に変更しました。
空中ディズマルサイン	属性無敵を設定し対空で使えるようにしました。 C版の姿が消えるまでを3F早く変更しました。
アンチディスパージヴ	EX版のウォーバル時に増加するEXSゲージを25から50に変更しました。
ネールトーレント	EX版のウォーバル時に増加するEXSゲージを25から50に変更しました。

## ELTNUM

体力	ヴァイタルヴェセルの最大値を400増加しました。
アサルト	アサルトからジャンプBが出せるようになるまでの硬直を2F短く変更しました。 アサルトから空中必殺技が出せるようになるまでの硬直を2F短く変更しました。
空中アサルト	空中アサルトからジャンプAが出せるようになるまでの硬直を1F短く変更しました。 空中アサルトからジャンプBが出せるようになるまでの硬直を2F短く変更しました。 空中アサルトからジャンプCが出せるようになるまでの硬直を2F短く変更しました。 空中アサルトから空中必殺技が出せるようになるまでの硬直を2F短く変更しました。
立ちA	喰らい判定を縮小しました。
立ちB	攻撃判定を拡大しました。
立ちC	喰らい判定を縮小しました。
しゃがみB	(インクリース版)喰らい判定を縮小しました。
しゃがみC	喰らい判定を縮小しました。 初段をガードされた時も必殺技でキャンセル可能に変更しました。 初段の根本の攻撃判定を上方向に拡大しました。 二段目の受身不能時間を1F増加しました。 二段目の攻撃判定を拡大しました。 二段目が足元無敵の技に空振りしないように変更しました。
ジャンプA	攻撃判定の持続を2F増加し、硬直を2F短く変更しました。
ジャンプB	攻撃判定を拡大しました。
ジャンプC	喰らい判定を縮小しました。
→ + B	発生を1F早く変更しました。
\ + C	受身不能時間を1F増加しました。 喰らい判定を縮小しました。 (インクリース版)喰らい判定を縮小しました。
ジャンプ ↓ + B	新技を追加しました。 (インクリース版)新技を追加しました。
エーテライト・シフト	(インクリース版)初段のヒット時に相手へかかるヒットストップを6F増加しました。 (インクリース版)二段目の攻撃判定を拡大しました。
ホローポイント	A版とB版の喰らい判定を縮小しました。 A版とB版をインクリースに対応させ、性能が変化するようにしました。 A版の強化時の受身不能時間を2F増加しました。
威嚇射撃	A版とB版の喰らい判定を縮小しました。 A版のヒット時に相手へかかるヒットストップを3F増加しました。 A版の強化時の受身不能時間を4F増加しました。 A版の攻撃判定を上方向に拡大しました。 B版の最終段ヒット時に相手へかかるヒットストップを5F増加しました。
強化弾装填 ( ↓ ↓ + C > AorBorC )	強化弾装填に成功するとGRDが増加するように変更しました。
エーテライト・エア	A版とB版に属性無敵を設定し対空で使えるようにしました。 B版の初段の攻撃判定を上方向に拡大しました。 EX版を特定の当て方でヒットさせた際に、演出ダメージが正しく入らないことがある現象を修正しました。
エーテライト・グランド	喰らい判定を縮小しました。 A版とB版をガードされた時にEXキャンセル可能に変更しました。
カッティング・シンク	A版の移動開始までを2F早く変更しました。 A版の喰らい判定を縮小しました。 B版の硬直を4F短く変更しました。 B版の移動中に飛び道具無敵を追加しました。
スライド・エア	A版とB版のヒット時にレバーで吹き飛ばす方向を選べるように変更しました。 A版をEXキャンセル可能に変更しました。 B版の発生を4F早く変更しました。
パレルレプリカ	飛び道具属性を削除し、相殺されないように変更しました。

## NANASE

体力	ヴァイタルウェセルの最大値を200増加しました。
ダッシュ	移動中の上方向の重なり判定を縮小しました。
バックステップ	喰らい判定を縮小しました。
立ちC	喰らい判定を縮小しました。 攻撃判定を前方に拡大しました。 インクリースに対応させ、性能が変化するようにしました。
しゃがみA	喰らい判定を縮小しました。
しゃがみB	喰らい判定を縮小しました。
しゃがみC	喰らい判定を縮小しました。
ジャンプB	喰らい判定を縮小しました。
ジャンプC	攻撃判定を拡大しました。 喰らい判定を縮小しました。
ダッシュB	空振り時にチェインシフトを可能に変更しました。
ダッシュC	足元無敵が着地まで続くように変更しました。 空振り時にチェインシフトを可能に変更しました。
↓ + C	ガードされた時も発動できる、特殊なジャンプキャンセルを追加しました。 喰らい判定を縮小しました。
ジャンプ↑ + C	ジャンプ攻撃無敵を追加しました。
風に舞うブルマー	A版とB版に属性無敵を設定し対空で使えるようにしました。 A版とB版の喰らい判定を縮小しました。
フルールに想いを乗せて	A版とB版をインクリースに対応させ、性能が変化するようにしました。 B版の飛び道具を、レバーを一に入れながら立ちBを当てると軌道が変化するように変更しました。

## BYAKUYA

バックステップ	喰らい判定を縮小しました。
後退	移動速度を増加しました。
ジャンプB	攻撃判定を上方向に拡大しました。
ダッシュC	攻撃のヒット時に、それ以降の攻撃が空振りしてもキャンセル可能に変更しました。 空振り時もチェインシフトを可能に変更しました。
投げ中に ←	硬直を5F短く変更しました。
↓ + C	受身不能時間を1F増加しました。
そろそろ食べごろかな?	B版の移動時間を増加し、遠くの相手を投げられるように変更しました。

## AKATSUKI

体力	ヴァイタルウェセルの最大値を100増加しました。
ダッシュ	移動中の上方向の重なり判定を縮小しました。
バックステップ	喰らい判定を縮小しました。
アサルト	アサルトからジャンプAが出せるようになるまでの硬直を2F短く変更しました。 アサルトからジャンプBが出せるようになるまでの硬直を2F短く変更しました。 アサルトから空中必殺技が出せるようになるまでの硬直を2F短く変更しました。
空中アサルト	空中アサルトからジャンプAが出せるようになるまでの硬直を2F短く変更しました。 空中アサルトからジャンプBが出せるようになるまでの硬直を2F短く変更しました。 空中アサルトからジャンプCとジャンプ↑ + Cが出せるようになるまでの硬直を2F短く変更しました。 空中アサルトから空中必殺技が出せるようになるまでの硬直を2F短く変更しました。
立ちA	攻撃判定を下方向に拡大しました。
立ちB	喰らい判定を縮小しました。
立ちC	(近距離版) 攻撃判定の持続を1F増加し、硬直を1F短く変更しました。
しゃがみB	攻撃判定を前方に拡大しました。
しゃがみC	喰らい判定を縮小しました。 攻撃判定を前方に拡大しました。
ジャンプA	攻撃判定を拡大しました。 行動可能までを1F早く変更しました。
ジャンプB	攻撃判定を拡大しました。 めくり判定があるフレームを1F増加しました。
ジャンプC	攻撃判定を下方向に拡大しました。
ジャンプB / ジャンプC	垂直ジャンプ後に空中アサルトをして、ジャンプ攻撃を当てた後にパッシングリンクで出せるジャンプ攻撃を、垂直ジャンプ攻撃から通常のジャンプ攻撃に変更しました。
立ちA > A	攻撃判定を下方向に拡大しました。
→ + C	喰らい判定を縮小しました。 攻撃判定の持続を1F増加し、硬直を1F短く変更しました。
ジャンプ→ + C	新技を追加しました。
空中徹甲弾	A版のEX必殺技でのキャンセル猶予を7F増加しました。
人間追砲	A版とB版に属性無敵を設定し対空で使えるようにしました。
神風	攻撃判定を前方に拡大しました。

## CHAOS

体力	ヴァイタルウェセルの最大値を300増加しました。
ダッシュ	移動中の上方向の重なり判定を縮小しました。
アサルト	アサルトからジャンプBが出せるようになるまでの硬直を1F短く変更しました。 アサルトから空中必殺技が出せるようになるまでの硬直を1F短く変更しました。
空中アサルト	空中アサルトからジャンプAが出せるようになるまでの硬直を1F短く変更しました。 空中アサルトからジャンプBが出せるようになるまでの硬直を2F短く変更しました。 空中アサルトからジャンプCとジャンプ↑ + Cが出せるようになるまでの硬直を1F短く変更しました。 空中アサルトから空中必殺技が出せるようになるまでの硬直を2F短く変更しました。
立ちC	攻撃判定を前方に拡大しました。 喰らい判定を縮小しました。
しゃがみB	喰らい判定を縮小しました。
しゃがみC	喰らい判定を縮小しました。
ダッシュB	攻撃判定を下方向に拡大しました。
ダッシュC	発生を1F早くし、硬直を1F短く変更しました。 喰らい判定を縮小しました。 攻撃判定を拡大しました。
立ちB > B	ダメージ補正を緩和しました。
立ちC > C	ダメージ補正を緩和しました。
コードリフレクト	硬直最後の5Fをガードのみ可能に変更しました。 受身不能時間を1F増加しました。
アジ・ダハーカ	チェインシフト、クロスキャストウェールオフの使用時に、使用済みの技をリセットするように変更しました。
にじり寄り	アジ・ダハーカが自動歩きの最中も反応するように変更しました。 アジ・ダハーカの移動速度を増加しました。

あれが獲物だ	A版のアジ・ダハーカの硬直を2F短く変更しました。
	A版の受身不能時間を1F増加しました。
	A版の攻撃判定を上方向に拡大しました。
	B版のアジ・ダハーカの硬直を3F短く変更しました。
	B版をアジ・ダハーカが地上にいる時に出した場合にインクリースに対応させ、性能が変化するようにしました。
潜め	A版をアジ・ダハーカが地上にいる時に出した場合の発生を1F早く変更しました。
	EX版をアジ・ダハーカが空中にいる時に出した場合の重なり判定を上方向に拡大しました。
	EX版をアジ・ダハーカが空中にいる時に出した場合の攻撃判定を上方向に拡大しました。
	A版とB版の受身不能時間への補正を緩和しました。
ダイセクトバレッジ	A版とB版のアジ・ダハーカの攻撃判定を上方向に拡大しました。
	A版とB版を、相手がやられ中のときは攻撃前に振り向くように変更しました。
	攻撃判定を上方向に拡大しました。
	終了後にアジ・ダハーカが消えないように変更しました。

## PHONON

体力	ヴァイタルウェセルの最大値を100増加しました。
ダッシュ	移動中の上方向の重なり判定を縮小しました。
空中アサルト	空中アサルトからジャンプBとジャンプI + Bとジャンプ + Bが出せるようになるまでの硬直を1F短く変更しました。
立ちC	空中アサルトからジャンプCが出せるようになるまでの硬直を1F短く変更しました。
	空中アサルトから空中必殺技が出せるようになるまでの硬直を1F短く変更しました。
ダッシュB	インクリースに対応させ、性能が変化するようにしました。
	初段の攻撃判定の持続を2F増加しました。
	初段のキャンセル猶予を2F増加しました。
	二段目をガードされた時のキャンセル猶予を8F増加しました。
	二段目の受身不能時間を3F増加しました。
	二段目のヒットストップを自分のみ2F短く変更し、ガードされた時の相手のヒットストップを1F短く変更しました。
ジャンプI + B	二段目の攻撃判定の持続を2F増加しました。
	(インクリース版)発生を2F早く変更しました。
衝動フラストレート	ダメージ補正と受身不能時間への補正を緩和しました。
滑走アフリクト	喰らい判定を縮小しました。
調律サテイスファクト	(インクリース版)喰らい判定を縮小しました。
	A版とB版をインクリースに対応させ、性能が変化するようにしました。
誘導アセンド	A版のヒット時のキャンセル猶予を7F増加しました。
	B版のヒット時のキャンセル猶予を8F増加しました。
	A版の発生を1F早く変更しました。
	B版に属性無敵を設定し対空で使えるようにしました。
	B版の喰らい判定を縮小しました。
	A版とB版に属性無敵を設定し対空で使えるようにしました。

## MIKA

体力	ヴァイタルウェセルの最大値を400増加しました。
ダッシュ	移動中の上方向の重なり判定を縮小しました。
バックステップ	喰らい判定を縮小しました。
アサルト	アサルトからジャンプAが出せるようになるまでの硬直を1F短く変更しました。
	アサルトから空中必殺技が出せるようになるまでの硬直を1F短く変更しました。
空中アサルト	空中アサルトからジャンプAが出せるようになるまでの硬直を2F短く変更しました。
	空中アサルトからジャンプBが出せるようになるまでの硬直を1F短く変更しました。
	空中アサルトからジャンプCが出せるようになるまでの硬直を1F短く変更しました。
	空中アサルトから空中必殺技が出せるようになるまでの硬直を2F短く変更しました。
立ちB	攻撃判定を上方向に拡大しました。
立ちC	攻撃判定を拡大しました。
しゃがみA	(インクリース版)攻撃判定を拡大しました。
しゃがみB	喰らい判定を縮小しました。
しゃがみC	攻撃判定を前方に拡大しました。
	喰らい判定を縮小しました。
ジャンプC	攻撃判定を拡大しました。
	(インクリース版)飛び道具相殺時は通常技でもキャンセル可能に変更しました。
ダッシュB	(インクリース版)攻撃判定を拡大しました。
ダッシュC	攻撃のヒット時に、それ以降の攻撃が空振りしてもキャンセル可能に変更しました。
立ちB > B	攻撃判定の持続を2F増加しました。
	飛び道具相殺時は通常技でもキャンセル可能に変更しました。
↘ + B	攻撃判定を上方向に拡大しました。
↘ + C	攻撃判定の発生前に飛び道具相殺判定を追加しました。
ミカちゃんミサイル	攻撃判定の発生後の飛び道具相殺判定を拡大しました。
/ミカちゃん追撃ミサイル	硬直を2F短く変更しました。
ミカちゃんミサイル	攻撃判定を上方向に拡大しました。
	喰らい判定を縮小しました。
ミカちゃん追撃ミサイル	B版の受け身不能時間を3F増加しました。
	B版の硬直後、空中で相手の方を振り向くように変更しました。
ミカちゃんミサイル	B版の発生を3F早く変更しました。
	B版の移動速度を速くしました。
ミカちゃんミサイル	EX版と通常版で空中の使用制限を別々になるように変更しました。
/空中ミカちゃんミサイル	EX版の発生を2F早く変更しました。
ミカちゃん追撃ミサイル	発生を4F早く変更しました。
	(I派生)攻撃判定を拡大しました。
	(\ or / 派生)硬直後、空中で相手の方を振り向くように変更しました。
	(\ or / 派生)行動可能までを1F早く変更しました。
	(EX版)EX版の着地硬直を3F短く変更しました。
	(EX版I派生)EX版の攻撃判定を拡大しました。
ミカちゃんキャンノ	(EX版\ or / 派生)EX版の行動可能までを1F早く変更しました。
	(EX版\ or / 派生)EX版の硬直後、空中で相手の方を振り向くように変更しました。
ミカちゃんトルネード	A版とB版の移動距離を増加しました。
	A版とB版の投げ抜け猶予フレームを短く変更しました。
	EX版の最大サーチ範囲を拡大しました。
	EX版の足元無敵を2F早く変更しました。
	EX版の発生を2F早く変更しました。
ミカちゃんツイスター	EX版の投げ抜け猶予フレームを短く変更しました。
(→ ↓ ↘ + AorB > AorBorC)	A版とB版に属性無敵を設定し対空で使えるようにしました。
ミカちゃんレボリューション	A版とB版で軌道が変わるように変更しました。
	属性無敵を設定し対空で使えるようにしました。
	飛び道具無敵を追加しました。
	攻撃判定を拡大しました。
	初段の攻撃判定を上方向に拡大しました。