

## システム

変更箇所	変更内容
リバーサルアクション	・『リバーサルアクション』始動の連続技で与えるダメージは全て赤体カゲージになるように変更しました。
リバーサルアクション スキル エクストラスキル パートナースキル	・最低保障ダメージを追加しました。
クラッシュアサルト	・パートナーキャラクターの状態で『クラッシュアサルト』をヒットさせた際ダウンを奪うように変更しました。
アクティブパートナーチェンジ	・赤体カゲージ回復速度アップ、及びスキルゲージ増加量アップの効果時間を長くしました。 ・対戦相手にもスキルゲージ増加量が影響していた不具合を修正しました。
レゾナンスブレイズ	・レゾナンスブレイズ中の攻撃をガードした際、クロスバーストができないように変更しました。
クロスゲージ	・パートナースキルが使用できない時、色が暗くなるように変更しました。
クロスバースト	・後ろに跳ねたあと、キャラクターが着地するまでの時間を統一しました。
パートナーキャラクターの受身時の挙動	・押し合い判定を削除しました。
ガードポイント発生時の挙動	・ガードポイント発生時の削りダメージでキャラクターの体力が0にならないように変更しました。 ・ガードポイント発生時、赤体カゲージが残るように変更しました。

その他、細かいバグフィックスを実施しました。

## ラグナ

変更箇所	変更内容
立ち A	・攻撃判定を拡大しました。 ・やられ判定を縮小しました。 ・吹き飛びを低くしました。
しゃがみ C	・吹き飛びを低くしました。
(インフェルノディバイダー⇒アッパー⇒) 踵落とし	・着地後硬直を減らしました。
地上 ガントレットハーデス	・発生を早くしました。
(ガントレットハーデス⇒) 蹴り上げ	・吹き飛びの距離を遠く、高さを低くしました。 ・ジャンプキャンセル可能にしました。
ナイトメアエッジ	・攻撃力を上げました。 ・乗算補正を良くしました。
EX デッドスパイク	・コンボ時間の影響を受けないようにしました。 ・最終段の吹き飛びを高くしました。
前方投げ	・吹き飛びの距離を近く、高さを高くし、通常技で追撃可能にしました。
ニュートラル+パートナースキル	・初段の攻撃判定を下方向に拡大しました。 ・2 段目のやられを後方吹き飛びから壁バウンドに変更しました。
タクティクスモード	・性能変更に伴い、一部内容を更新しました。

## ジン

変更箇所	変更内容
EX 氷斬撃	・2 段目までの発生を早くしました。 ・ダウン時間を長くしました。
強化版 凍牙氷刃	・無敵時間が通常版より長かった不具合を修正しました。 ・特定条件下で演出中に攻撃が連続ヒットしない不具合を修正しました。 ・パートナーキャラクターのみにヒットした際のやられを、凍結から通常やられに変更しました。
煉獄氷夜	・発生を早くしました。
後方投げ	・吹き飛びを近くし、通常技で追撃しやすくしました。
ニュートラル+パートナースキル	・初段の攻撃判定を下方向に拡大しました。 ・初段の攻撃属性を足属性から体属性に変更しました。
→+パートナースキル	・吹き飛びを低くしました。

## ノエル

変更箇所	変更内容
立ち A	・発生を早くしました。
陸式・フラッシュハイダー	・発生を早くしました。 ・最終段以外の吹き飛びを近くしました。
零銃・フェンリル	・初段の攻撃判定を拡大しました。
前方投げ	・1～2 段目のダメージを変更しました。(合計値は変更ありません。) ・吹き飛びを近くし、ダウン時間を長くしました。 ・着地後硬直を減らしました。 上記変更に伴い、通常技で追撃可能になりました。
後方投げ	・1～2 段目のダメージを変更しました。(合計値は変更ありません。) ・吹き飛びを近くしました。 ・やられを通常ダウンからスライドダウンに変更しました。 上記変更に伴い、通常技で追撃可能になりました。
ニュートラル+パートナースキル	・攻撃判定を下方向に拡大しました。
タクティクスモード	・性能変更に伴い、一部内容を更新しました。

## レイチェル

変更箇所	変更内容
立ち A しゃがみ A スマートコンボ 1 (2 段目) (A・A)	・風エフェクト部分に飛び道具を耐えられる判定を追加しました。 ・飛び道具を耐えた場合、各種通常技、スキル、ジャンプなどでキャンセルが可能です。
スマートコンボ 3 (2 段目) (ジャンプ A・A)	・発生を早くしました。
ソード・アイリス	・落雷の攻撃判定を前後方向に拡大しました。
ゲオルグ 13 世	・『ゲオルグ 13 世』の特定動作中に攻撃判定を追加しました。
地上 バーデン・バーデン・リリー	・発生を早くしました。
空中 強化版 バーデン・バーデン・リリー	・発生を早くし、『空中 通常版 バーデン・バーデン・リリー』と発生を揃えました。
通常版 バーデン・バーデン・リリー 通常版 ディストーションスキル・デュオ	・敵パートナーキャラクターにヒットした場合にヒット数が分散していた不具合を修正しました。
ニュートラル+パートナースキル	・攻撃判定を下方向に拡大しました。

## テイガー

変更箇所	変更内容
スマートコンボ 1 (5 段目) (A・A・A・A・A) スマートコンボ 3 (3 段目) (B・B・B) スマートコンボ 4 (2 段目) (しゃがみ C・C) ガジェットフィンガー	・ヒット時、敵との距離が近くなるように変更しました。 ・硬直差を悪くしました。
B アトミックコレダー	・吹き飛びを近くしました。
強化版 ジェネシックエメラルドテイガーバスター	・無敵時間が『通常版 ジェネシックエメラルドテイガーバスター』より短かった不具合を修正しました。
空中 強化版 ジェネシックエメラルドテイガーバスター	・発生を早くし、『空中 通常版 ジェネシックエメラルドテイガーバスター』と揃えました。
ニュートラル+パートナースキル	・移動距離を長くしました。
クロスバースト ダウン入場攻撃	・攻撃判定を下方向に拡大しました。

## ハクメン

変更箇所	変更内容
スマートコンボ 1 (4 段目) (A・A・A・A)	・攻撃判定を上方向に拡大しました。 ・硬直差を悪くしました。
立ち B	・攻撃判定を下方向に拡大しました。
斬神	・当て身成功時の攻撃判定発生タイミングを早くしました。
鶴柳	・硬直差を良くしました。 ・吹き飛びを近くしました。 ・乗算補正を悪くしました。 ・当て身成功時の攻撃でダウンを奪えるように変更しました。
虚空陣奥義 悪滅	・当て身可能な属性に投げ属性、ガード不能属性を追加しました。
後方投げ	・やられを後方吹き飛びから壁バウンドに変更しました。(画面端では壁張り付きになります。) 上記変更に伴い、通常技で追撃可能になりました。

## ニュー

変更箇所	変更内容
スマートコンボ 1 (2 段目) (A・A)	・攻撃判定を下方向に拡大しました。
EX シックルストーム	・敵メインキャラクターにヒットした際のやられを壁バウンドに変更しました。 ・敵パートナーキャラクターにヒットした場合にヒット数が分散していた不具合を修正しました。
通常投げ	・吹き飛びを近くしました。 ・ヒット時の硬直差を良くしました。 上記変更に伴い、『立ち B』や『しゃがみ B』以外の通常技でも追撃可能になりました。
ニュートラル+パートナースキル	・攻撃判定を下方向に拡大しました。
タクティクスモード	・性能変更に伴い、一部内容を更新しました。

## ハザマ

変更箇所	変更内容
しゃがみ B	・『通常投げ』が出せないように変更しました。
牙昇脚	・攻撃判定を下方向に拡大しました。
前方投げ	・吹き飛びの距離を近く、高さを高くし、通常技で追撃可能にしました。
後方投げ	・吹き飛びの距離を遠く、高さを高くしました。 ・やられをスライドダウンから壁バウンドに変更しました。 ・ヒット時の硬直差を良くしました。 上記変更に伴い、通常技で追撃可能になりました。
ニュートラル+パートナースキル	・攻撃判定を下方向に拡大しました。

## マコト

変更箇所	変更内容
コロナアッパー	・攻撃判定を下方向に拡大しました。
シューティングスター	・一度後退した後の前進距離を長くしました。
ライトニングアロー	・攻撃判定を拡大しました。 ・落下速度を早くしました。 ・着地後硬直を減らしました。
シリウスジョルト	・画面端でのやられを壁バウンドから壁張り付きに変更しました。
強化版 ビッグバンスマッシュ	・発生を早くし、『通常版 ビッグバンスマッシュ』と揃えました。
パーティカルフレア	・特定状況下で追加攻撃がヒットしない不具合を修正しました。 ・追加入力方式を変更し、追加入力タイミング前からボタンをタメていても追加入力が成立するように変更しました。 ・2段目の『ディストーションスキル・デュオ』への派生可能タイミングを早くしました。
強化版 パーティカルフレア	・発生を早くし、『通常版 パーティカルフレア』と揃えました。
前方投げ	・吹き飛びの距離を近く、高さを高くしました。 ・ヒット時の硬直差を良くしました。 上記変更に伴い、通常技で追撃可能になりました。
後方投げ	・ダウン時間を長くしました。 ・ヒット時の硬直差を良くしました。 上記変更に伴い、通常技で追撃可能になりました。
←+パートナースキル	・攻撃判定を拡大しました。 ・落下速度を早くしました。 ・敵メインキャラクターとの距離に応じて移動距離が変わるように変更しました。

## プラチナ

変更箇所	変更内容
ジャンプ C (ミラクルジャンヌ状態)	・移動距離を長くしました。
スマートコンボ 1 (2 段目) (A・A) スマートコンボ 1 (2 段目) (A・A) (ミラクルジャンヌ状態)	・根本の攻撃判定を上方向に拡大しました。
A マミサーキュラー	・初段補正を良くしました。 ・乗算補正を良くしました。
スワロームーン	・敵がガードモーションをとっていた不具合を修正しました。
EX マジカルミサイル (ミラクルジャンヌ状態)	・発生を早くしました。 ・飛び道具の移動速度を早くし、発射間隔を短くしました。 ・上記調整に伴い、吹き飛びやノックバック等を最適化しました。
EX スワロームーン	・敵がガードモーションをとっていた不具合を修正しました。
→+パートナースキル ←+パートナースキル	・準備モーションを削除し、発生を早くしました。
→+パートナースキル (マジカルミサイル) →+パートナースキル (マジカルミサイルすぺしゃる)	・飛び道具の速度を本体の『A マジカルミサイル』と同様になるように変更しました。
→+パートナースキル (マジカルボム) →+パートナースキル (マジカルボムすぺしゃる)	・飛び道具を投げる距離を変更しました。
←+パートナースキル (マジカルフライパン)	・受身不能時間を長くしました。
←+パートナースキル (マジカルピコハン) ←+パートナースキル (マジカルピコハンすぺしゃる)	・上昇中の移動速度を早くしました。 ・敵メインキャラクターとの距離に応じて移動距離が変わるように変更しました。

## イザヨイ

変更箇所	変更内容
EX ミラージュスラスター（派生版）	・特定状況下で『ディストーションスキル』に派生できていた不具合を修正しました。
通常版 ディストーションスキル・デュオ	・攻撃判定を下方向に拡大しました。

## アズラエル

変更箇所	変更内容
しゃがみ A	・『通常投げ』が出せるように変更しました。
しゃがみ B	・『通常投げ』が出せないように変更しました。
ジャンプ C	・攻撃力を上げました。
スマートコンボ 2 (2 段目) (B・B)	・キャンセル可能にしました。
パンツァーストライク	・初段の攻撃判定を下方向に拡大しました。
センチネルダンプ	・乗算補正を良くしました。
ヴァリアントクラッシュ ホーネットバンカー	・動作中にボタンを離した場合、再度ボタンを押してもタメ版にならないように変更しました。 ・弱点特効の猶予時間を一定にしました。
後方投げ	・ダウンを奪えるように変更しました。 上記変更に伴い、通常技で追撃可能になりました。
ニュートラル+パートナースキル	・攻撃判定を下方向に拡大しました。

## ナイン

変更箇所	変更内容
←+A	・『通常投げ』が出せるように変更しました。
ジャンプ A	・受身不能時間を長くしました。
スマートコンボ 2 (2 段目) (←+A・A)	・『通常投げ』が出せるように変更しました。
大いなる雄黄の促進 -フラックスナーチャー-	・攻撃属性を飛び道具属性から体属性に変更しました。
前進・後退	・移動速度を早くしました。

## Es

変更箇所	変更内容
立ち B スマートコンボ 2 (2 段目) (B・B)	・紋章部分の攻撃判定を内側に拡大しました。
前方投げ	・ヒット時の硬直差を良くし、通常技で追撃しやすくしました。
後方投げ	・ヒット時、敵との距離が近くなるように変更しました。 ・ヒット時の硬直差を良くしました。 上記変更に伴い、通常技で追撃可能になりました。
ディストーションスキル・デュオ	・敵パートナーキャラクターにヒットしていた不具合を修正しました。

## マイ

変更箇所	変更内容
→+パートナースキル	・削りがなかった不具合を修正しました。

## 獣兵衛

変更箇所	変更内容
スマートコンボ 2 (B・B・B)	・1~2 段目の硬直差を良くしました。
弐之型 鬼狐 弐之型 鬼狐 (派生版) EX 弐之型 鬼狐 EX 弐之型 鬼狐 (派生版)	・硬直差を良くしました。 ・ノックバックを小さくしました。
肆之型 黒豹 (派生版)	・発生を早くしました。 ・移動距離を長くしました。
前方ジャンプ	・移動距離を長くしました。

## 悠

変更箇所	変更内容
立ち B	・初段の攻撃判定を上方向に拡大しました。
通常版 十文字斬り 通常版 ディストーションスキル・デュオ	・カウンターヒット時の硬直差をノーマルヒット時と揃えました。 ・イザナギが消えるタイミングを早くしました。
→+パートナースキル	・初段の攻撃判定を上方向に拡大しました。

## 陽介

変更箇所	変更内容
スマートコンボ 2 (3 段目) (←+A・A・A)	・攻撃判定を下方向に拡大しました。
スマートコンボ 3 (2 段目) (B・B)	・発生を早くしました。
見切り	・当て身成功時の挙動を変更しました。 ・反撃部分の攻撃判定を拡大しました。
通常投げ	・ヒット時、敵との距離が近くなるように変更しました。 ・ヒット時の硬直差を良くしました。 上記変更に伴い、通常技で追撃可能になりました。
→+パートナースキル	・移動距離を長くしました。
タクティクスモード	・性能変更に伴い、一部内容を更新しました。

## 千枝

変更箇所	変更内容
立ち A しゃがみ A ←+A	・一度の連係中に出せる回数を 2 回までに変更しました。
立ち B	・吹き飛びを遠くしました。
しゃがみ B	・攻撃判定を拡大しました。
スマートコンボ 2 (3 段目) (←+A・A・A)	・攻撃判定を下方向に拡大しました。
スマートコンボ 3 (2 段目) (B・B)	・攻撃判定を前方に拡大しました。
地上 暴れまくり	・→を入力していた場合の移動距離を長くしました。
脳天落とし	・硬直差を良くしました。 ・吹き飛びを遠くしました。
ドラゴンキック ドラゴンキック (派生版) EX ドラゴンキック	・攻撃力を上げました。
B 金剛発破	・硬直差を良くしました。 ・ノックバックを小さくしました。
EX 金剛発破	・ノックバックを小さくしました。
ニュートラル+パートナースキル	・攻撃判定を下方向に拡大しました。
ダウン入場攻撃	・敵がガードモーションをとっていた不具合を修正しました。
タクティクスモード	・性能変更に伴い、一部内容を更新しました。

## 雪子

変更箇所	変更内容
立ち A	・コノハナサクヤが攻撃動作に移る距離を長くしました。
←+A	・『しゃがみ A』を出せるように変更しました。 ・一度の連係中に出せる回数を『しゃがみ A』と合わせて 3 回までに変更しました。
しゃがみ A	・一度の連係中に出せる回数を『←+A』と合わせて 3 回までに変更しました。
ジャンプ B →+ジャンプ B ←+ジャンプ B	・硬直を減らしました。 ・着地後硬直を減らしました。
ジャンプ C	・吹き飛びを遠くしました。 ・着地後硬直を減らしました。
スマートコンボ 1 (4 段目) (A・A・A・A)	・コノハナサクヤの移動距離を長くしました。
地上 A アギ	・初段の吹き飛びを低くしました。
地上 B アギ	・初段の受身不能時間を長くしました。
マハラギ	・吹き飛びの距離を遠く、高さを高くしました。 ・やられを垂直ダウンからきりもみダウンに変更しました。
火炎ブースタ	・硬直を減らしました。 ・B 版の体力減少回数を 1 回に変更しました。
火炎ハイブースタ	・硬直を減らしました。
火炎レベル	・各レベルの攻撃力上昇率を上げました。
強化版 アギダイン	・無敵時間が『通常版 アギダイン』より短かった不具合を修正しました。
乱れ華焰	・発生を早くしました。
ニュートラル+パートナースキル	・初段の受身不能時間を長くしました。 ・初段の吹き飛びを遠くしました。
→+パートナースキル	・受身不能時間を長くしました。 ・『朱雀炎渦陣』を発射するモーションのタイミングで雪子が敵の方向に振り向くようにしました。 ・『朱雀炎渦陣』が雪子の向きに発射されるようにしました。
ダウン入場攻撃	・敵がガードモーションをとっていた不具合を修正しました。

## 完二

変更箇所	変更内容
←+A	・攻撃判定を下方向に拡大しました。
スマートコンボ 1 (2 段目) (A・A) スマートコンボ 2 (2 段目) (←+A・A)	・『通常投げ』が出せるように変更しました。
スマートコンボ 3 (2 段目) (B・B)	・『立ち A』を出せるように変更しました。
B バスタアタック	・硬直差を良くしました。
串刺しだあ！ EX 串刺しだあ！	・ヒット時の硬直差を良くしました。 ・ヒット時のダウン時間を長くしました。
掴めっ！	・ヒット時、硬直終了まで無敵にしました。
EX バスタアタック	・硬直差を良くしました。 ・ヒット時にダウンを奪えるように変更しました。

## 直斗

変更箇所	変更内容
スマートコンボ 1 (2 段目) (A・A)	・根本の攻撃判定を上方向に拡大しました。
スマートコンボ 2 (3 段目) (←+A・A・A)	・『通常投げ』が出せないように変更しました。
しゃがみ B	・ジャンプキャンセル可能にしました。
狙撃 (狙撃構え中に A or B or C)	・硬直差を良くしました。
感圧起爆型メギド EX 感圧起爆型メギド	・設置した罠が敵の飛び道具に触れた際、その飛び道具とともに消滅するように変更しました。
ハマオン	・発生を早くしました。
ハマオン ムドオン	・ヒット時に敵に与えるスキルゲージ量を 0 に変更しました。

## 美鶴

変更箇所	変更内容
ジャンプ C	・2 段目からキャンセル可能に変更しました。
A クー・ドロア	・移動距離を長くしました。 ・攻撃持続を長くしました。 ・硬直差を悪くしました。
B クー・ドロア	・移動距離を長くしました。 ・硬直差を良くしました。
EX クー・ドロア	・移動距離を長くしました。
→+パートナースキル	・削りがなかった不具合を修正しました。
←+パートナースキル	・削りがなかった不具合を修正しました。 ・攻撃持続終了後にカウンターを受けていた不具合を修正しました。

## 明彦

変更箇所	変更内容
⇒足払い (サイクロン連係中にしゃがみ C)	・攻撃判定を前方に拡大しました。

## アイギス

変更箇所	変更内容
立ち A ジャンプ A	・攻撃力を上げました。
しゃがみ B	・タメなかった場合の攻撃判定を拡大しました。 ・タメなかった場合の攻撃持続を長くしました。
スマートコンボ 2 (3 段目) (←+A・A・A)	・攻撃判定を下方方向に拡大しました。
天軍の神槍	・攻撃属性を飛び道具属性から体属性に変更しました。
七式・ラジカルキャノン	・画面端で飛び道具が跳ね返る距離を小さくしました。
女神の大盾	・攻撃属性を飛び道具属性から体属性に変更しました。
通常投げ	・吹き飛びを近くし、通常技で追撃しやすくしました。
ニュートラル+パートナースキル	・初段の吹き飛びを近くしました。
→+パートナースキル	・敵メインキャラクターとの距離に応じて飛び道具の軌道が変わるように変更しました。 ・画面端で飛び道具が跳ね返る距離を小さくしました。

## ラビリス

変更箇所	変更内容
ストリングアーツ“猛獣”	ガード時に押し合い判定が消えていた不具合を修正しました。

## ハイド

変更箇所	変更内容
覚醒 禍招セン猩紅ノ楔 (ベイルプリンガー アロウズ)	・動作開始から無敵になるように変更しました。
→+パートナースキル	・硬直を増やしました。

## リンネ

変更箇所	変更内容
立ち B	・乗算補正を良くしました。
しゃがみ A	・初段補正を良くしました。
ニュートラル+パートナースキル	・発生を早くしました。

## ワレンシュタイン

変更箇所	変更内容
スマートコンボ 2 (2 段目) (B・B)	・攻撃判定を前方に拡大しました。
ヴェルフェン エルシュラーゲン	・特定条件下で使用した際に攻撃力が上がるように変更しました。
カタストローフェ	・やられ状態の敵を掴めるように変更しました。
通常投げ	・ヒット時にダウンを奪えるように変更し、通常技で追撃可能にしました。
←+パートナースキル	・初段ヒット時にダウンを奪えるように変更しました。

## カーマイン

変更箇所	変更内容
しゃがみ B	・硬直を減らしました。
ニュートラル+パートナースキル	・発生を早くしました。

## オリエ

変更箇所	変更内容
空中 B 行きなさい(コマンドオーダー)	・挙動を変更し、着地後の硬直差を良くしました。
セイクリッドスパイア	・技名に誤りがありました。正しくは『セイクリッドスパイア ルーセント』になります。
ニュートラル+パートナースキル	・攻撃判定を下方向に拡大しました。 ・突進部分の吹き飛び低く、上昇部分の吹き飛びを高くしました。
←+パートナースキル	・受身不能時間を長くしました。 ・吹き飛びを高くしました。
タクティクスモード	・性能変更に伴い、一部内容を更新しました。

## ゴルドー

変更箇所	変更内容
クラッシュアサルト	・押し合い判定を下方向に拡大しました。
モータルスライド ディベスト	・初段の攻撃判定を前方に拡大しました。 ・2段目のみが空中ヒットした際に追撃可能になるように変更しました。

## メルカヴァ

変更箇所	変更内容
『我、天を踊る』	・入力方向に対応し、動作開始時の飛び上がりが前後に動くようになりました。
『我、空を翔る』	・特定のキャラクターのしゃがみにヒットしていなかった不具合を修正しました。
『我、捕獲して喰らう』	・ヒット時、赤体ゲージが発生していなかった不具合を修正しました。 ・特定状況下で『ディストーションスキル』に派生できていた不具合を修正しました。
EX 『我、捕獲して喰らう』	・特定状況下で『ディストーションスキル』に派生できていた不具合を修正しました。

## バティスタ

変更箇所	変更内容
ジャンプ C	・吹き飛びを遠くしました。
空中 ルーメンステラ	・モーションを調整しました。(全体硬直に変更はありません。)
ルクスフォーティス	・硬直差を良くしました。

## ユズリハ

変更箇所	変更内容
双月一刀流奥義:華生 ディストーションスキル・デュオ	・特定条件下で演出中に攻撃が連続ヒットしない不具合を修正しました。 ・自身がサブキャラクターの場合に演出に移行しないように変更しました。 ・演出に移行しなかった場合の攻撃で敵を倒せるように変更しました。

## ミカ

変更箇所	変更内容
ジャンプ B	・エフェクトの位置を調整しました。(攻撃判定に変更はありません。)
ミカちゃんキャンオン	・特定状況下で『ディストーションスキル』に派生できていた不具合を修正しました。
ミカちゃんヒップストライク	・ヒット時の受身不能時間を長くしました。

## ルビー

変更箇所	変更内容
立ち A しゃがみ A	・一度の連係中に出せる回数を 2 回までに変更しました。
立ち B ジャンプ B	・やられ判定を拡大しました。
バズソーブラスト	・やられ判定を拡大しました。 ・特定状況下で『ディストーションスキル』に派生できていた不具合を修正しました。 ・乗算補正を良くしました。 ・コンボ時間の影響を受けないようにしました。
EX バズソーブラスト	・やられ判定を拡大しました。 ・乗算補正を良くしました。 ・コンボ時間の影響を受けないようにしました。

## アイス

変更箇所	変更内容
立ち B	・ジャンプキャンセル可能にしました。
スマートコンボ 3 (2 段目) (B・B)	・ジャンプキャンセル可能にしました。
アイスシャード	・弾速を早くしました。 ・サーチタイミング、加速タイミングを変更しました。 ・受身不能時間を長くしました。 ・下方向へ射出した際のダウン時間を長くしました。
グリフダッシュストライク	・攻撃判定を下方向に拡大しました。 ・移動距離を長くしました。
ツイスティングエアステップ	・硬直差を良くしました。
ピアッシングエアステップ	・硬直差を良くしました。 ・動作途中から対体属性無敵を追加しました。
ピルエット	・吹き飛びを高くしました。
A アイスピラー	・硬直を減らしました。
B アイスピラー	・飛び道具への耐久力を増やしました。
プレジジョンパリー	・敵がガードモーションをとっていた不具合を修正しました。
EX アイスシャード	・弾速を早くしました。 ・サーチタイミング、加速タイミングを変更しました。 ・受身不能時間を長くしました。 ・下方向へ射出した際のダウン時間を長くしました。
(アイスシャード⇒) 魔法陣設置	・パートナーと交代した時に設置した魔法陣が消えないようにしました。 ・A 版、B 版の魔法陣を設置する位置を変更しました。
通常投げ	・ヒット時の硬直差を良くし、通常技で追撃しやすくしました。
ニュートラル＋パートナースキル	・攻撃判定を下方向に拡大しました。
→＋パートナースキル	・弾速を早くしました。 ・サーチタイミング、加速タイミングを変更しました。 ・受身不能時間を長くしました。 ・下方向へ射出した際のダウン時間を長くしました。
←＋パートナースキル	・攻撃判定を下方向に拡大しました。 ・やられを変更しました。 ・移動速度を早くしました。

## ブレイク

変更箇所	変更内容
シャドウクローン	・効果時間を長く、煙幕効果を高くしました。 ・本来の発動条件に加え、一定時間後に自動で発動するように変更しました。
ダッシュキャンセル (特定の技中に→)	・硬直差を良くしました。
通常投げ	・硬直差を良くし、通常技で追撃しやすくしました。
←+パートナースキル	・吹き飛びを高くしました。

## ヤン

変更箇所	変更内容
立ちB	・飛び道具に対してアーマー効果を発揮するように変更しました。
スマートコンボ2 (2段目) (B・B)	・発生を早くしました。 ・移動距離を長くしました。 ・硬直差を良くしました。 ・飛び道具に対してアーマー効果を発揮するように変更しました。
バーストオブエンバース	・空振り時の硬直を減らしました。 ・飛び道具に対してアーマー効果を発揮するように変更しました。
トゥーホットトゥハンドル	・吹き飛びを高くしました。
バックステップ	・無敵時間を長くし、他の一般的なキャラクターと揃えました。
タクティクスモード	・性能変更に伴い、一部内容を更新しました。

その他、各キャラクターの細かいバグフィックスを実施しました。