



BLAZBLUE CENTRALFICTION

2017年8月3日実施のバージョンアップ (Ver.2.0) における

前作 (Ver.1.30) からの主な変更点リスト

(2017年7月27日 更新)

システム

変更箇所	詳細
やられ動作	きりもみやられやスライドダウンなど一部特殊なダメージ状態のやられ判定を統一しました。これにより、タイミングによって攻撃が空振りするといった状況が減り、攻撃をヒットさせやすくなりました。
地上きりもみやられ	しゃがんだ相手に攻撃をヒットさせた場合、やられ時間が長くなるようにしました。
壁張り付きやられ	壁に張り付いている部分のやられ判定を全キャラ統一しました（ティガー、スサノオは除く）。
ネガティブペナルティ	特定の状況下でネガティブ値が増加する不具合を修正しました。
バリアゲージ	バリア使用開始時の消費量を少なくしました。
	バリア使用後のバリアゲージが回復しない時間を短くしました。
ギリギリガード	ギリギリガード成功時のヒートゲージ増加量を増やしました。
クラッシュトリガー	通常版（タメなし版）のコンボ時間を短くしました。 タメ版のコンボ時間は変更ありません。
アクティブフロウ	アクティブフロウ発動のトリガーとなる行動を以下のみにしました。 <ul style="list-style-type: none">・攻撃をヒットさせる（ガードでは発動しません）・オーバードライブを発動する・エクシードアクセルをヒットさせる・相手がネガティブペナルティを発動する
オーバードライブ発動アクション	発動アクション中、外力（磁力や風など）の影響を受けないようにしました。
エクシードアクセル	ガード時、硬直差が不利になるように硬直時間、ガード硬直時間を調整しました。
	最低ダメージ保障を追加しました。
地上投げ、地上コマンド投げ	投げ間合いを調整して、背後の相手を投げられないようにしました。 ※一部移動投げは対象外です。
空中投げ	投げ間合いを全キャラ共通にしました（ティガー除く）。
全体的な演出	一部エクシードアクセルやアストラルヒートの演出を変更しました。

ラグナ=ザ=ブラッドエッジ

変更箇所	詳細
空中やられ	やられ判定を上方向に拡大しました。
しゃがみD	下段判定に変更しました。
→+A	発生を早くしました。
→+B	のけぞり時間を長くしました。
→+D	通常版の発生を早くし、オーバードライブ版と同じ発生にしました。
	ダッシュの慣性による影響を小さくしました。
各種ガントレットハーデス	受身不能時間を長くしました。
ブラッドサイズ	動作中に体属性、脚属性、弾属性に対しての無敵時間を追加しました。
	スライドダウン時間を長くしました。
ナイトメアエッジ	攻撃力、乗算補正を調整しました。
	初段の持続を減らし、地上の相手に当てやすくしました。
	最終段地上ヒット時緊急受身不能にしました。
	カウンターヒット時は地上、空中関わらず緊急受身不能です。

ジン=キサラギ

変更箇所	詳細
立ちB	発生を遅くしました。
しゃがみB	持続を増やし、硬直を減らしました。全体硬直は変わりません。
オーバードライブ中の各種C攻撃	特定の状況下でヒットさせた際、 意図しないやられになっていたのを修正しました。
吹雪	通常ヒット時の吹き飛びを変更しました。
	受身不能時間を長くしました。
	乗算補正を悪くしました。
	コンボ時間を短くしました。
裂氷	受身不能時間を長くしました。
雪華塵	攻撃動作へ移行する間合いを狭くしました。
	動作開始時にジンがノックバックの影響を受けないようにしました。 それに伴い、画面端で使用した際にヒットさせやすくなりました。
氷斬閃	乗算補正を悪くしました。
氷斬撃	2 段目攻撃前の拳動を変更し、ジンが浮き上がるようにしました。 上記変更のためガード時の硬直差は悪くなります。
	2 段目の乗算補正を悪くしました。
氷翼月鳴	最終段ヒット時の相手の追加ヒットストップを増やしました。
	最低ダメージ保障を減らしました。

ノエル=ヴァーミリオン

変更箇所	詳細
立ちのけぞり	やられ判定を前方に拡大しました。
立ち B	一度のリボルバーアクション中に立ち B としゃがみ B を合わせて 2 回までの制限を削除し、立ち B は一度のリボルバーアクション中に 1 回までとしました。
しゃがみ B	一度のリボルバーアクション中に立ち B としゃがみ B を合わせて 2 回までの制限を削除し、しゃがみ B は一度のリボルバーアクション中に 2 回までとしました。
しゃがみ C	のけぞり時間、受身不能時間を長くしました。
→+A	ガード時もジャンプキャンセル可能にしました。
	ヒット時の浮きを低くしました。
ジャンプ B	ノエルの後方に攻撃判定を追加しました。
ジャンプ ↓+C	攻撃判定を上方向に拡大しました。
←+D	対体属性無敵タイミングを 1 フレーム目からにしました。
	コンボ時間を短くしました。
ジャンプ D	ジャンプの方向に関わらず攻撃時の軌道を一定にしました。
	発生を早くしました。
	動作途中に対体属性無敵を追加しました。
玖式・マズルフリッター	乗算補正を良くしました。
	緊急受身不能時間を長くしました。
	ヒット後の追撃可能時間を相手キャラクターに関わらず一定にしました。

レイチェル=アルカード

変更箇所	詳細
立ちのけぞり	やられ判定を前方に拡大しました。
しゃがみ C	カウンターヒット時の吹き飛びを大きくしました。
ジャンプ B	上段判定に変更しました。
ジャンプ↓+C	着地後硬直を減らしました。
	各種キャンセルをヒット時限定にしました。
	コンボ時間を長くしました。
シルフィード	風の方向に関係なく、使用時にネガティブ判定を受けるようにしました。
	空中受身、緊急受身、各種起き上がり、エルフリード発動時、ガーベラ・リュートの動作中は使用不可にしました。
ゲオルグ 13 世	ゲオルグ 13 世が飛び道具を耐えた際、後退するようにしました。
アイビー・ブロッサム	コウモリが出現するタイミングを早くしました。
	コウモリがシルフィードの影響を受けた場合の挙動を変更しました。
	コウモリがダメージを与えられる範囲を拡大しました。
	コウモリに触れた際、一度で与えられるダメージを増やし、最大ダメージを減らしました。また、ダメージを与えた際にレイチェルのヒートゲージが増えないようにしました。
	レイチェルがダメージ状態になった際、アイビー・ブロッサムが消滅するようにしました。ガード時は消滅しません。

タオカカ

変更箇所	詳細
↘+C	乗算補正を良くしました。
ジャンプ B	持続、硬直を増やしました。
←+D	地上ヒット時のよろけ時間を長くしました。
	フェイタルカウンター対応にしました。
ネコ魂アンコール！	ガード時、空振り時の硬直を減らしました。
	フェイタルカウンターを削除しました。
ネコ魂ツー！	攻撃判定を上下に拡大しました。

テイガー

変更箇所	詳細
立ち A	空中ヒット時の吹き飛びを小さくしました。
立ち B	攻撃判定を内側に拡大しました。
ジャンプ B	カウンターヒット時の吹き飛びを調整しました。
ジャンプ↓+C	出始め部分の攻撃判定を上方向に拡大しました。
ウェッジカタパルト	ヒット後の追撃可能時間を相手キャラクターに関わらず一定にしました。
A スレッジハンマー	初段補正を悪くしました。
B スレッジハンマー	硬直を増加しました。
	初段補正を悪くしました。
	地上ヒット時よろけにしました。
	空中ヒット時の浮きを高くしました。
スレッジハンマー（追加攻撃）	A スレッジハンマー派生版、B スレッジハンマー派生版、ボルテックチャージの追加攻撃をそれぞれ別技扱いにしました。
ボルテックチャージ（追加攻撃）	発生を早くしました。

ライチ=フェイ=リン

変更箇所	詳細
棒縦飛ばし	1 段目がカウンターヒットした際、2 段目が強制的にカウンターヒットになっていた現象を削除しました。
大車輪<筒>中の D 攻撃	空中受身、緊急受身、各種起き上がり、大車輪<筒> 発動時、紅孔雀の動作中は使用不可にしました。
連荘 (飛び道具部分)	ヒットストップを短くしました。
	空中ヒット時の浮きを低くしました。
B 連荘 (ライチ本体)	硬直を減らしました。棒の攻撃データを変更した影響でガード時の硬直差は良くなり、ヒット時は悪くなりました。
C 連荘 (ライチ本体)	発生を遅くし、硬直を減らしました。全体硬直は増えましたが、棒を投げたあとの動き出しは速くなりました。 棒の攻撃データを変更した影響でガード時の硬直差は良くなりました (ヒット時は変更ありません)。
嵌張 (タメ)	裏回り後の発生を早くしました。
	画面端でも相手の裏側に回り込めるようにしました。

アラクネ

変更箇所	詳細
空中やられ	やられ判定を下方向に拡大しました。
各種 D 攻撃	ガード時の烙印ゲージの増加量を減らしました。
ジャンプ A	空振り時連打キャンセルできないようにしました。
前方投げ、後方投げ	吹き飛びを調整し、前方投げと後方投げの状況を同じにしました。
	ヒット後の追撃可能時間を相手キャラクターに関わらず一定にしました。
各種蟲攻撃	特定の状況下で、アラクネがやられ状態になっても蟲が消えない現象を修正しました。
	空中受身、緊急受身、各種起き上がり、クリムゾン・デプス発動時、n ファクトリアルの動作中は使用不可にしました。

クリムゾン・デブス	烙印状態でないときに発動した場合、 烙印ゲージの減少速度が遅くならないようにしました。 (烙印状態でのオーバードライブ発動や、オーバードライブ発動後に烙印状態になった場合は減少速度が遅くなります)
ゼロベクトル、a プラスマイナス b	全体硬直を減らしました。
	アラクネが相手の攻撃をガードした場合、 霧が消滅するようにしました。
y トゥーダッシュ	各種コンボ補正を調整しました。
	コンボ時間を短くしました。
パーミュテーション,n,r	ガード時の烙印ゲージの増加量を減らしました。
f イコール	ノックバックを小さくしました。
	オーバードライブ版の画面外での折り返し速度を速くしました。

シシガミ=バング

変更箇所	詳細
→+A	一度のリボルバーアクション中に 2 回までの制限にしました。
	「→+A> 立ち B」のリボルバーアクションを追加しました。
→+C	フェイタルカウンター対応にしました。
↘+C	カウンターヒット時浮きを低くして、緊急受身不能にしました。
	攻撃判定を上方向に拡大しました。
各種 D	乗算補正を良くしました。
立ち D	根本の攻撃判定を下方向に拡大しました。
しゃがみ D	攻撃を下方向に拡大しました。
	カウンターヒット時の吹き飛びを通常ヒット時と同じにしました。

秘術・バング粉碎爆破の術	爆発後バングの跳び上がりを小さくしました。 落下中行動不能としましたが、着地までの時間は早くなりました (着地後の硬直はありません)。
	ガード時爆発部分の多段ヒットを削除し 1 ヒットにしました。
	エフェクトが画面上に残り続ける現象を修正しました。
バング双掌打・天剛戟	攻撃判定を内側に拡大しました。
釘設置	釘ダッシュの使用可能回数によって 釘のマフラーが変化するようにしました。
	画面端で使用時、必ず画面内に釘を設置するようにしました。
裂空ムササビの術	高度制限を削除し、ジャンプ直後でも使用可能にしました。
獅子神忍法・激奥義・「激萬駆疾風撃」	地上版はジャンプ直後の相手を、 空中版は着地した瞬間の相手を投げられるようにしました。
	地上版空振り時の硬直を減らしました。

カルル=クローバー

変更箇所	詳細
人形ゲージ	ニルヴァーナが破壊されたあとの人形ゲージの回復速度を遅くしました。
ジャンプ A	発生を遅くしました。
各種ニルヴァーナの行動	空中受身、緊急受身、各種起き上がり、シンクロハイスピード発動時、 慟哭のシンフォニアの動作中は使用不可にしました。
各種ニルヴァーナの通常技	使用時の人形ゲージの減少量を増やしました (→+D 離し除く)。
→+D 離し	使用時の人形ゲージの減少量を減らしました。
	攻撃力を下げました。
↘+D 離し	コンボ時間を短くしました。
アレグレット	初段補正を追加しました。
追憶のラブソディ	ニルヴァーナの背後の相手に当たらないようにしました。

ハクメン

変更箇所	詳細
ダッシュ	ダッシュジャンプ時、ダッシュの慣性による影響を大きくしました。
→+A、→+B	虚空陣 疾風でキャンセルできるようにしました。
ジャンプ C	ヒット時のみジャンプキャンセル可能にしました。
	根本の攻撃判定を上方向に拡大しました。
斬神	飛び道具に対して当て身した際、 成功時に必殺技キャンセル可能にしました。
	反撃成功時の攻撃力を下げ、必殺技キャンセル可能にしました。
立ち D	緊急受身不能時間を短くしました。
ジャンプ D	空中で停止せず、ジャンプの軌道による影響を受けるようにしました。
	着地後硬直を増やしました。
	下段判定も当て身可能にしました。
	反撃成功時は受身不能時間を短くし、 落下中にジャンプ攻撃や空中必殺技を出せるようにしました。 また、ジャンプ回数をリセットし 再度 2 段ジャンプや空中ダッシュが可能としました。
後方投げ	ヒット後の追撃可能時間を相手キャラクターに関わらず一定にしました。
蓮華	2 段目のエフェクトを変更しました（攻撃判定に変更はありません）。
椿祈	ガードクラッシュ時間を長くしました。
鶴柳	当て身成立に関係なく、攻撃判定が発生するようにしました。
	当て身成功時、キャンセルした必殺技に無敵が付与されるようにしました。
	勾玉ゲージの消費量を 2 個にしました。

ニュー

変更箇所	詳細
↘+C	ヒット時の浮きを高くしました。
ジャンプ C	発生を早くしました。
	1～3 段目の根本の攻撃判定を上下に拡大しました。
立ち D	攻撃判定を下方向に拡大しました。
各種ジャンプ D	攻撃判定を上下に拡大しました。
後方投げ	投げ成功後ダメージ部分で相手と位置が入れ替わるようにしました。
シクルストーム	ガード時でもグラビティシードでキャンセル可能にしました。
グラビティシード	派生各種アクトパルサーを先行入力可能にしました。派生タイミングの変更はありませんが、入力が簡単になりました。
トゥルーインプレッサ	他のキャラクター同様、性能や挙動を変更。 発生、持続は他のキャラクターと同じにしました。 硬直、硬直差は他のキャラクターより悪くしました。
	ヒット後の演出を調整しました（ゲーム内容に影響はありません）。
OD 版カラミティソード	最終段以外でもトドメを刺せるようにしました。

ツバキ=ヤヨイ

変更箇所	詳細
→+B	空中ヒット時の吹き飛びを大きくし、浮きを低くしました。
	カウンターヒット時緊急受身不能にしました。
→+B・B	空中ヒット時の浮きを高くしました。
しゃがみ C・C	攻撃判定を下方向に拡大しました。
	地上ヒット時浮かせ効果にしました。

↘+C・C	特定の状況下で動作中被カウンター判定がなくなる現象を修正しました。
クラッシュトリガー	攻撃後後退しないようにしました。
B 審鎚・地ヲ砕ク鎚	攻撃レベルを低くしました。 それに伴い乗算補正やガード時の硬直差が悪くなりました。
C 審槍・空ヲ突ク槍	初段補正を悪くし、乗算補正を良くしました。
D 審槍・空ヲ突ク槍	受身不能時間を長くしました。
審罰・天ヲ刈ル焰	最低ダメージ保障を低くしました。
空中審罰・地ヲ抱ク衣	審罰・地ヲ抱ク衣を利用して空中で停滞する現象を修正しました。

ハザマ

変更箇所	詳細
各種ジャンプ D 攻撃	遠距離版になるタイミングを早くしました。
ウロボロス A 派生	各種ジャンプ D から派生した際の全体硬直を減らしました。
ウロボロス B 派生	動作中に対弾属性無敵を追加しました。
前方投げ	投げ成功時の吹き飛びを小さくしました。
蛇骸	持続を長くしました。
	各種派生技の移行タイミングを早くしました。 蛇骸ヒット後の追撃可能時間などには変更ありませんが、 ガード後の各種派生技への移行タイミングが早くなっています。
牙昇脚	着地後硬直を減らしました。
蛇咬	持続を増やしました。
蛇翼崩天刃	発生を早くしました。
OD 版蛟竜烈華斬	オーバードライブフィニッシュにならない現象を修正しました。

ミュー

変更箇所	詳細
立ちのけぞり	やられ判定を前方に拡大しました。
立ちB	攻撃レベルを低くしました。それに伴いのけぞり時間やガード硬直時間が短くなりましたが、受身不能時間のみ変更ありません。
→+B	1段目の受身不能時間を長くしました。
→+C	乗算補正を悪くしました。
アメノツカ	発生を早くし、硬直を増やしました。 地上版は全体硬直に変更はありません。 空中版は攻撃後の落下開始タイミングが遅くなっています。

マコト=ナナヤ

変更箇所	詳細
空中やられ	やられ判定を上方向に拡大しました。
→+C	ヒット時の吹き飛びを大きくし、浮きを低くしました。
	受身不能時間を長くしました。
↘+C	ヒット時の浮きを高くしました。
しゃがみD	ヒット時の吹き飛びを小さくしました。
コメットキャノン	飛び道具の持続を減らし、弾速を遅くしました。 それに伴い飛距離が短くなりました。
空中コロナアッパー	空中ガード可能にしました。
インフィニットラッシュ	フィニッシュ以外の攻撃判定を上方向に拡大しました。
	硬直を減らしました。
	フィニッシュ部分ヒット時の浮きを高くしました。
スターゲイザー	ヒット時の浮きを低くしました。
コズミックレイ	ヒットストップを調整。ガード時、相手のみヒットストップを短くし硬直差を悪くしました（ヒット時は変更ありません）。

シリウスジョルト	飛び道具と相殺しないようにしました。
シューティングスター	出始めを脚属性、投げ属性に対して無敵にしました。
	画面中央でカウンターヒットした際、壁バウンドするようにしました。 また、画面端での壁張り付き時間を長くしました。
	初段補正を悪くしました。
	コンボ時間を短くしました。

ヴァルケンハイン=R=ヘルシング

変更箇所	詳細
→+A	ヒット時の吹き飛びを小さくし、浮きを低くしました。
	受身不能時間を長くしました。
	硬直を減らしました。
ヴォルフゲージ	クールダウンの解除条件を 「地上に居る時間が合計 120 フレーム経過」だったのを、 「地上、空中問わずに 120 フレーム経過」としました。 ※クールダウンとは、ヴォルフゲージの回復が遅い状態を指します。
狼状態中 地上 C	ヒット時の浮きを高くしました。
狼状態中 ジャンプ D	狼状態中 ジャンプ D 動作中に着地した際、 必ず人間状態で着地するように変更しました。
ヒンメル・ヴォルフ	投げ成功後ダメージを与えた瞬間にヴォルフゲージが 25%回復するようにしました。

プラチナ=ザ=トリニティ

変更箇所	詳細
立ちのけぞり	やられ判定を前方に拡大しました。
マジカルウェポンすぺしゃる版	ボーナス補正を追加しました。
地上マジカルピコハン 地上マジカルピコハンすぺしゃる	発生を早くしました。

マジカルにゃんこすぺしゃる	乗算補正を悪くしました。
マジカルボム、 マジカルミサイル（すぺしゃる版含む）	乗算補正を変更しました。
マジカルどれみボックス	ボーナス補正を削除しました。
マジカルどれみボックスすぺしゃる	2 段目の初段補正を悪くしました。
地上エアペルシャ（移動）	ナインの通常技などに無敵は適用されず、 飛び道具に対してのみ無敵にしました。
	横方向の移動速度を速くしました。
マミサーキュラー（B 版、C 版）	乗算補正を良くしました。

イザヨイ

変更箇所	詳細
ゲインアート中のダッシュ、 空中ダッシュ	着地後硬直を増やしました（バックステップは変更ありません）。
→+A	地上ヒット時強制しゃがませ効果にしました。
→+B（フェイント）	スレイヴァートランザム中ビットが動くようにしました。
クルセイドセラフィムα（構え解除）	動作開始時に必ず無敵が削除されるようにしました。
OD 版ワルキューレアストレア	拳動を変更して初段ヒット時のみ追加攻撃が発生するようにしました。
	攻撃力を調整しました。
ストライクフォール	最低ダメージ保障を削除しました。
スレイヴァートランザム（発動動作）	暗転中以外の無敵時間を削除しました。
	特定の状況下でビットが動かない不具合を修正しました。

レリウス=クローバー

変更箇所	詳細
→+B	発生を早くしました。
	ヒット時の浮きを低くしました。
	空中受身不能時間を長くしました。
	ボーナス補正を追加しました。
前方投げ、後方投げ	ヒット時の吹き飛びを小さくしました。
各種イグニスの地上通常技	空中受身、緊急受身、各種起き上がり、マキシムダンス発動時、ゼラ・ヴァリアスの動作中は使用不可にしました。
レド・リー	動作中サイクバーストに対して無敵になるようにしました。
空中イド・ロイガー	高度制限を緩和し、低空でも使用可能にしました。
ベル・ラフィーノ	イグニスをより近くに召喚可能としました。
	初段補正を追加しました。
	地上ヒット時緊急受身不能にし、 空中カウンターヒット時は緊急受身可能としました（OD版は除く）。
デュオ・ヴァイオス	イグニスの背後の相手に当たらないようにしました。

バレット

変更箇所	詳細
立ちB、→+B	ヒートアップ状態中のみダッシュキャンセル可能にしました。
→+A	ノックバックを小さくしました。
	リボルバーアクション「→+A>→+B」を追加しました。
しゃがみC	1 段目空中ヒット時叩きつけダウン効果にし、緊急受身不能にしました。
	2 段目ヒット時の浮きを高くしました。

各種 D 攻撃	しゃがみ C、→+A、→+B から リボルバーアクションで出せるようにしました。
	ヒット後必殺技キャンセル前にヒートレベルが上昇するようにしました。
立ち D、ジャンプ D	攻撃判定の前面を縮小しました。
	地上ガードと空中ガードでガード硬直時間に差異がないように、 ガード硬直時間を調整しました。
	ガード時の跳ね返り動作後、空中で行動可能としました。 ただし、相手が地上にいるときの立ち D は着地するまで行動できません。
	ヒット後の相手のバウンドを少し低くし、 各種キャンセル可能タイミングを遅くしました。
	特定の状況下で強制的にカウンターヒットになる不具合を修正しました。
しゃがみ D	移動部分の挙動を変更し、発生を早くしました。
	硬直を減らしました。
	非ヒートアップ状態のガード硬直時間を増やしました。
	ガード時キャンセル不可にしました。
→+D	攻撃判定を全体的に縮小しました。
	移動部分の挙動を変更し、発生を早くしました。
	持続を増やし、硬直を減らしました。
	非ヒートアップ状態のガード硬直時間を増やしました。
	ガード時キャンセル不可にしました。
ピアッシング・エンゲージ	ヒートレベル 1 のヒット時の壁張り付き時間を短くしました。
カッティングシア	1 段目に同技補正を追加しました。
スナップハンスフィスト	攻撃判定の有効範囲を設定し、 バレットより低い位置の相手も掴みやすくしました。
	ヒット後の追撃可能時間を 相手キャラクターによって変化しにくくしました。
フレッシュ・エンゲージ	ヒット後の吹き飛びを小さくし、真上に浮き上がるようにしました。
レイジアグレッサー	通常版、オーバードライブ版を別技扱いにしました。

アマネ=ニシキ

変更箇所	詳細
立ちのけぞり	やられ判定を前方に拡大しました。
立ちC、しゃがみC、→+C	攻撃力を下げました。
各種D攻撃(→+D除く)	ケズリダメージを上げました。
	乗算補正を調整しました。
→+D	初段補正がスパイラルゲージのレベルで変動しないようにしました。
	乗算補正を調整しました。
岩貴扇布『銀雅』	飛び道具が画面端の外側へ移動するようにしました。

アズラエル

変更箇所	詳細
しゃがみD	ヒット時に引き寄せるようにしました。
→+D、↘+D	吹き飛びを調整しました。 それに伴い、通常ヒット後の有利時間が増えました。
グロウラーフィールド	ダッシュの慣性による影響を受けないようにしました。
	初段補正を悪くしました。
パンツァーストライク	発生を遅くしました。
	上昇部分の吹き飛びを大きく、落下部分を空振りしにくくしました。
	落下部分の吹き飛びを小さくし、 ヒット効果を地面バウンドに変更しました。
	着地後の攻撃判定を背後の相手に当たらないようにしました。
ヴァリアントクラッシュ(最大タメ)、 ホーネットバンカー(最大タメ)	乗算補正を悪くしました。
ブラックホークスティンガー	通常版の突進中、相手の攻撃を耐えられるようにしました (ダメージは受けます)。
	オーバードライブ版を通常版と同じ発生にしました。

カグラ=ムツキ

変更箇所	詳細
空中きりもみやられ	やられ判定を下方向に拡大しました。
しゃがみ C	根本の攻撃判定を下方向に拡大しました。
→+B	発生を早くしました。
	持続を長くしました。
	硬直を短くしました。
	攻撃判定を下方向に拡大しました。
	各種 D へのリボルバーアクションを追加しました。
→+C	浮きを低くしました。
↘+C	乗算補正を悪くしました。
ジャンプ B	空中ヒット時の相手のやられモーションを変更しました。
ジャンプ C	発生を早くしました。
	着地後硬直を削除しました。
	空中ヒット時の相手の落下速度を速くしました。
ブラックゲイル	各種構えから派生必殺技へ移行できるタイミングを早くしました。
構え解除	動作時間を短くし、動作の後半をガードでキャンセルできなくしました。 それに伴い、構えから最速で構え解除を行った場合の ガード可能になるタイミングはわずかに遅くなっています。
龍閃剣	1 段目ヒット時の浮きを低くし、緊急受身不能時間を延ばしました。
	2 段目の攻撃レベルを低くし、硬直を減らしました (ガード硬直差に変更ありません)。
	2 段目ヒット時の吹き飛びを大きくし、浮きを高くしました。
臥龍双破	発生を遅くしました。ただし、ブラックゲイルの性能変更により、 構えから最速で派生した場合は発生が早くなっています。
飛龍尖撃	受身不能時間を長くしました。

B 龍刃翔	乗算補正を悪くしました。
C 龍刃翔	乗算補正を調整しました。
龍憐舞（派生版）	攻撃力を上げました。
	ヒット時緊急受身不能にしました。
	着地後硬直を短くしました。
哮龍・幻魔烈刀斬	使用した状況でリーチが変化していた現象を修正しました。

ココノエ

変更箇所	詳細
グラヴィトンゲージ	ストックの回復を早くしました。
グラヴィトンの効果	右向き時、左向き時での引力の処理に違いがあった現象を修正しました。
アクティバイト	グラヴィトン設置後、必殺技動作中に D ボタンでアクティバイトを使用可能としました。
	アクティバイト発動後、設置してある装置が消えるタイミングを早くしました。
武装 No09「駆動ソリッドホイール Ver3.37」	グラヴィトン or アクティバイトの影響下で使用した際、相手の攻撃を食らうと吹き飛び方向が変化していた現象を修正しました。
武装 No04β「超炎熱フレイムベルボーク Ver2.73」	通常版の初段補正をオーバードライブ版に合わせました。
	コンボ時間を短くしました。

ユウキ=テルミ

変更箇所	詳細
ネガティブ耐性	ネガティブ耐性を高くしました (ネガティブペナルティになりにくくしました)。
しゃがみ D	地上ガード時の引き寄せを大きくしました。
← + D	根本部分の攻撃判定を下方向に拡大しました。
	オーバードライブ中の受身不能時間を短くしました。

蛇顎	初段部分の攻撃判定、攻撃有効範囲を調整しました。 離れた位置や高い位置の相手には当たらなくなりました。
	初段部分が低空ヒットした際も追撃演出へ移行するようにしました。
	ガード硬直時間を長くし、硬直差を良くしました。
墜衝牙	発生を早くし、硬直を減らしました。
	攻撃力を下げ、地上ヒット時強制しゃがませ効果にしました。
	ノックバックを小さくしました。
	攻撃判定の上側を縮小しました。
牙鎌撃	踏みつけ部分ヒット時相手を引き寄せるようにしました。
	フィニッシュ部分ヒット時、画面端のみ壁バウンドするようにしました。

セリカ=A=マーキュリー

変更箇所	詳細
リカバリーキャパのエフェクト	セリカにエフェクトが発生するようにしました。
空中ダッシュ	動作時間を短くしました。それに伴い、移動距離も短くなっています。
立ちのけぞり	やられ判定を前方に拡大しました。
↘+C	根本部分の攻撃判定を上方向に拡大しました。
各種 D 攻撃	コンボ中にヒットした D 攻撃の回数によって、リカバリーキャパの増加量が増えるようにしました。
	オーバードライブ中のリカバリーキャパの増加量を通常時と同じにしました。
	ガード時はリカバリーキャパが増えないようにし、必殺技キャンセル可能にしました。
	硬直部分の後半をガードでキャンセルできなくしました。
しゃがみ D、→+D	乗算補正を悪くしました。
各種 D 攻撃 (2 段目)	初段補正を悪くし、乗算補正を良くしました。
↓+D (2 段目)	攻撃回数を後方、前方の 2 回攻撃にしました。

ピック・コンフィ	移動速度を遅くしました。
	着地後硬直を減らしました。
マルトゥ・フラン	ヒット時の吹き飛びを小さくし、浮きを低くしました。
ランス・キッシュ	背後の相手に当たらないようにしました (バックファイア部分除く)。
ランス・キッシュ (バックファイア部分)	前方の相手に当たらないようにしました。
	吹き飛びを調整し、引き寄せるようにしました。

ラムダ

変更箇所	詳細
ジャンプ C	発生を早くしました。
	1〜3 段目の根本の攻撃判定を上下に拡大しました。
立ち D	攻撃判定を下方向に拡大しました。
各種ジャンプ D	攻撃判定を上下に拡大しました。
	リボルバーアクションの入力受付タイミングを長くしました。
後方投げ	投げ成功後ダメージ部分で相手と位置が入れ替わるようにしました。
アクトパルサーTri・スパーダ	ヒット時の吹き飛びを変更。 ラムダと逆方向に吹き飛ばすようにしました。
	着地後硬直を減らしました。
	ヒット or ガード時相手をすり抜けるようにしました。

ヒビキ=コハク

変更箇所	詳細
うつぶせダウン	やられ判定を上方向に拡大しました。
ジャンプ↓+D	硬直部分のモーションを変更しました。
OD 版ジャンプ↓+D	硬直部分のモーションを変更し、被カウンター判定を削除しました。
カウンターアサルト	動作終了まで被カウンター判定が継続するようにしました。
蕨翔脚	空中でも使用可能としました。 空中版は A ボタンで尖嘴刃に派生します。
	地上版の滞空時間と横方向の移動距離を増やしました。
尖羽	発生を遅くしました。
	攻撃判定は地面にのみ発生するようにしました。
	攻撃後落下部分でジャンプ攻撃や空中必殺技を使用可能にしました。
裂爪	挙動を変更。蕨翔脚の軌道変更の影響を受けにくくしました。
	ガード時のノックバックを減らしました。
鶯碎き	高い位置でヒットさせた場合ダメージアップするようにしました。
禍討ち	対弾属性無敵を削除しました。
派生尖嘴刃	空中蕨翔脚からのみ使用可能。 通常のものより移動速度が速い尖嘴刃となります。
比翼陣 天	移動中本体、分身のどちらにも接触判定を追加しました。
	移動速度を調整し持続を減らしました。 しゃがんだ相手に攻撃発生の瞬間がヒットしやすくなりました (ヒット時の追撃に差異が生まれにくくなりました)。
	硬直を減らし、硬直差を良くしました。
比翼陣 地	移動中本体、分身のどちらにも接触判定を追加しました。
双翼旋	空中でも使用可能としました。
	無敵時間を短くしました。

ナオト

変更箇所	詳細
立ち B	動作開始時の前進距離を大きくしました。
	根本の攻撃判定を下方向に拡大しました。
	ナオトの頭上付近に攻撃判定を追加しました。
しゃがみ C	受身不能時間を長くしました。
→+A	頭上の攻撃判定を削除しました。
→+B	立ち B、しゃがみ B、立ち C から リボルバーアクションで出せるようにしました。
→+C	前進距離を長くし、発生を遅くしました。
	移動中の対脚属性無敵を削除し、相手をすり抜けられるようにしました。
	しゃがんだ相手に当たらないようにしました。
	着地後硬直を通常技、必殺技でキャンセルできるようにしました。
	立ち D、しゃがみ D、→+D から リボルバーアクションで出せるようにしました。
各種 D	入力後 D ボタンを離すとタメ版に移行しないようにしました。
バニシングファング	攻撃前接触判定を上方向に拡大するようにしました。
	空中ヒット時の浮きを高くしました。
バニシングファング・ロア	動作中空中判定にならないようにしました。
	持続を増やし、硬直を減らしました。
	攻撃判定を上方向に拡大しました。
	空中ヒット時の吹き飛びを小さくしました。

バニングファング・レイド	発生を早くしました。
	発生直後の攻撃判定を下方向に縮小しました。
	攻撃判定の持続部分ヒット時浮きを低くしました。
	乗算補正を悪くしました。
C インフェルノクルセイダー	受身不能時間を長くしました。
	着地後硬直を増やしました。
シフトスウェー	通常版の硬直を減らしました。エンハンサー版は変更ありません。
ファントムペイン	コマンドを変更し、 「シフトスウェー中に ↑+A」で使用できるようにしました。
	攻撃の有効範囲を広くしました。
	ヒット後の追撃可能時間を増やし、 カウンターヒット時の浮きが変わらないようにしました。
スラッシュカイド	空中ヒット時の吹き飛びを小さくしました。
	エンハンサー版先端部分ヒット時のよろけ時間を長くしました。
	エンハンサー版根本部分がダウン中の相手にヒットした場合も よろけ効果にしました。

ナイン

変更箇所	詳細
しゃがみ、しゃがみ振り向き しゃがみガード	やられ判定を上方向に拡大しました。
空中やられ	やられ判定を下方向に拡大しました。
各種ダッシュ、追加ステップ	拳動を調整。移動やエフェクト出現タイミングなどを変更しました。
地上前方ステップ	移動距離と硬直を長くしました。
地上後方ステップ	硬直を長くしました。ネガティブ判定を受けるとともにしました。
空中後方ステップ	ネガティブ判定を受けるとともにしました。
追加ステップ	無敵時間を短くし、動作終了まで被カウンター判定にしました。
	使用時に移動方向に関わらずネガティブ判定を受けるとともにしました。

立ち A	硬直を増やしました。
立ち C	硬直を増やしました。
しゃがみ A	硬直を増やしました。
	やられ判定を上方向に拡大しました。
しゃがみ B	やられ判定を上方向に拡大しました。
しゃがみ C	硬直を増やしました。
	やられ判定を上方向に拡大しました。
→+A	発生を早くし、持続と硬直を増やしました。
→+B	発生を早くし、硬直を増やしました。
→+C	発生を早くし、持続と硬直を増やしました。
↘+C	発生を早くし、硬直を増やしました。
	やられ判定を上方向に拡大しました。
前方投げ、後方投げ	投げ成功時、動作終了まで無敵にしました。
	最終段以外で相手にトドメを刺せないようにしました。
空中投げ	最終段以外で相手にトドメを刺せないようにしました。
バニングレッド、フラックスナーチャー 使用後の属性強化状態	通常技の攻撃力上昇率を高くしました。
悲しみのラピスラズリ、 悲嘆のサファイア、 哀哭のタンザナイト	ノックバックを攻撃レベル準拠にしました（小さくしました）。
	空中版ヒット時の吹き飛びを小さくしました。
	属性強化状態中凍結時間の延長を削除し、攻撃力上昇としました。
苦しみのエメラルド、 困窮のペリドット、惨状のマラカイト	ノックバックを大きくしました。
服従のヘリオドール	使用後のナインの無敵状態効果を削除し、 使い魔に攻撃判定が発生するようにしました。 それに伴い、効果時間を減らし各種攻撃データを追加しました。
殲爆のアメジスト	弾速を最初速く、徐々に遅くなるようにしました。

翻転のシトリン	鏡の移動速度を最初速く、徐々に遅くなるようにしました。鏡出現時の攻撃判定ヒット時、相手の背中側に鏡が設置されるようにしました。
封縛のアンドラダイト	タメの有無で性能が変化するようにしました。 タメなし版は発生が早くなり、ガード時の有利時間が減っています。 この変更に伴い、持続時間を減らしました。
獄砕のクンツァイト	ナインの背中側に弾が出現しなくしました。 加えて、地上版はサーチ範囲の最も近い位置をナインの目の前までに、 空中版は最も近い位置をナインの1キャラ分ほど前方にしました。 遠距離のサーチ範囲は変更ありません。
	2段目を上段判定にし、ガード時の硬直時間とヒットストップを減らしました。ヒット時の状況に変更はありません。
終焉のネフライト	受身不能時間を長くしました。
クリムゾンレイダー	動作中無敵になっていた部分を削除しました。
ブラックスナーチャー	硬直を増やし、ガード時の相手のヒットストップを増加しました。 空振り時のスキは大きくなりましたが、ガード硬直差に変更はありません。
	ノックバックを小さくしました。
	吹き飛びを小さくし、浮きを高くしました。
カーディナルノヴァ	暗転前の無敵を削除しました。暗転中～暗転後は無敵です。
	ガード時の攻撃回数を1回にしました。
	硬直を減らしました。
	硬直の調整で追撃に影響がないように、ヒット時の吹き飛びを調整しました。
アズライトインフェルノ	ラピッドキャンセル時追撃できない現象を修正しました。

イザナミ

変更箇所	詳細
しゃがみのけぞり	やられ判定を前方に拡大しました。
空中やられ	やられ判定を下方向に拡大しました。
しゃがみB	攻撃直前に前方にやられ判定が出現するようにしました。
	攻撃レベルを下げました。
	硬直を増やしました。

立ち C	攻撃レベルを下げました。
	発生を早くしました。それに伴い移動距離が短くなりました。
	空中ヒット時の浮きを低くしました。
立ち C・C、しゃがみ C・C	乗算補正を良くしました。
→+B	各種キャンセル、リボルバーアクションをヒット時限定にしました（浮遊時は除く）。
↘+C	リボルバーアクションをヒット時限定にしました（浮遊時は除く）。
	ヒット時の吹き飛びを小さくしました。
各種 D 攻撃	初段補正、乗算補正を調整しました。
	OD 中は、空中受身、緊急受身、各種起き上がり、 那逝絶<アークドライブ>の動作中に使用できなくしました。
←+D	弾の持続を減らしました。それに伴い弾の飛距離が短くなりました。
A 灯雷の矛	通常ヒット時の壁バウンド効果を画面端限定にしました（カウンターヒット時は画面中央でも壁バウンドします）。
夢重の盾	使用時にバリアゲージを消費するようにしました。
	バリアゲージが 0 になるまで、自動で終わらないようにしました（スパーリングモードなどでバリアゲージを無限に設定した場合は、10 秒経過で終了します）。
	特定の条件下でブレイクバーストを防いでいた現象を修正しました。
夢重の剛	ヒット時のバリアゲージ回復量を増やしました。
慈愛の悠	動作開始時に夢重の盾が消えるようにしました。
雫、蘭	攻撃後ヤサカニノ禍魂がイザナミの元に戻ってくるタイミングを遅くしました。
虚無の刻、仁拾の刻	夢重の盾が消えないようにしました。
	虚無の刻、仁拾の刻の効果時間終了時、 相手がイザナミをすり抜けないようにしました。
常世の闇	動作開始時に夢重の盾が消えるようにしました。

スサノオ

変更箇所	詳細
乗算補正	攻撃レベルに準拠した補正值にしました（全体的に向上しています）。
立ち B、しゃがみ B	初段補正を追加しました。
→+B	動作中のやられ判定を上方向に拡大しました。
	1 段目の攻撃判定を下方向に拡大しました。
	硬直を減らしました。
	攻撃力を下げました。
立ち C	硬直を減らしました。
しゃがみ C	1 段目もジャンプキャンセル可能にしました。
↘+C	乗算補正を悪くしました。
前方投げ	ヒット時のヒットストップを短くし、浮きを低くしました。
灼キ噴ク樓焔（弐式）	無敵時間を長くしました。
	持続部分の攻撃判定を全体的に拡大しました。
圧シ焼ク惨禍（陸式）	発生を早くしました。
	攻撃判定を下方向に拡大しました。
断子斬ル閃刃（捌式）	攻撃判定を後方に拡大しました。
討子狂ウ鬼神ノ殲撃	最低ダメージ保障を高くしました。
	特定の状況下で乱舞部分がヒットしない現象を修正しました。

Es

変更箇所	詳細
しゃがみガード	やられ判定を上方向に拡大しました。
うつぶせダウン	やられ判定を上方向に拡大しました。
しゃがみ A	攻撃判定を内側に拡大しました。
立ち C	硬直を減らしました。
	空中ヒット時の浮きを低くしました。
↘+C	攻撃判定を上方向に拡大しました。
	やられ判定を上方向に拡大しました。
しゃがみ D	硬直を減らしました。
OD 版しゃがみ D	硬直を減らしました。
	2 発目の紋章の発生を、他の D 攻撃と統一しました。
前方投げ	吹き飛びを小さくしました。
空中 Type:Shooter「ブルーノ」	ノックバックを地上版と同じにしました（小さくなりました）。
Type:Slasher「モルドレッド」	1 段目が裏側でヒットした場合でも、必ず前方に相手が吹き飛ばすようにしました。
Type:Assaulter「エレック」	投げ成功時の挙動を調整しました。 ヒット後の追撃可能時間を相手キャラクターに関わらず一定にしました。
Type:Enchanter「パーシヴァル」	効果時間を長くしました。

マイ=ナツメ

変更箇所	詳細
ヴァリアブルアーツ B (構え) 中に ↑ +A or C	カウンターヒット時の相手の拳動を通常ヒットと同じにしました。
	↗ +A or C 入力時 → +A or C ではなく ↑ +A or C が出るようにしました。
ヴァリアブルアーツ B (構え) 中に → +A or C	ヒット時の壁バウンドの跳ね返りを大きくしました。
	フェイタルカウンター対応にしました。
ヴァリアブルアーツ C・C	背後の相手に当たらないようにしました。
A 姫百璃	初段補正を良くし、乗算補正を悪くしました。
	突進中と終わり際のやられ判定を上方向に拡大しました。
	先端 (持続の最後) 空中ヒット時、相手を引き寄せるようにしました。
	オーバードライブ版の 2 段目のダメージを減らしました。
B 姫百璃	初段補正を良くし、乗算補正を悪くしました。
	突進中と終わり際のやられ判定を上方向に拡大しました。
	オーバードライブ版の 2 段目のダメージを減らしました。
C 姫百璃	初段補正を良くし、乗算補正を悪くしました。
	オーバードライブ版の 2 段目のダメージを減らしました。
A 須寿蘭	突進部分と衝撃波部分で 2 回乗算補正が発生するようにしました。
B 須寿蘭	突進部分の空中ヒット時の吹き飛びを小さくしました。
	突進部分と衝撃波部分で 2 回乗算補正が発生するようにしました。
C 須寿蘭	突進部分の空中ヒット時の吹き飛びを小さくしました。
	突進部分と衝撃波部分で 2 回乗算補正が発生するようにしました。