

システム

変更箇所	変更内容
クロスコンボ	<ul style="list-style-type: none"> ・クロスゲージが 50%以上ある時のゲージ自動減少量を増加しました。 ・パートナーキャラクターの無敵、及び接触判定の有無が変更されるタイミングを変更しました。
リバーサルアクション	<ul style="list-style-type: none"> ・パートナーキャラクターの入場中に使用した場合、性能が変更されます。 ※無敵時間がなくなり、赤い光も出なくなります。 ・動作中に攻撃を受けた場合、カウンターヒットの有無に関わらずクロスバースト不能になるよう変更しました。
ガード	<ul style="list-style-type: none"> ・一定時間ガードし続けると、スキルゲージの増加量にボーナス補正がかかるように変更しました。
リジェクトガード	<ul style="list-style-type: none"> ・ガード硬直を増加しました。 ・再使用までの制限時間中、ガード硬直中も通常投げで掴めるようになりました。
ヒットストップ	<ul style="list-style-type: none"> ・複数のキャラクターまたは物体に攻撃がヒットした際の挙動を変更しました。
やられ判定	<ul style="list-style-type: none"> ・一部のやられ判定を拡大し、技を当たりやすくしました。
ディストーションスキル	<ul style="list-style-type: none"> ・カテゴリーを参照し、攻撃力や最低保証ダメージを再調整しました。
ディストーションスキル・デュオ	<ul style="list-style-type: none"> ・パートナーキャラクターにヒットしない性能の場合、攻撃力が高くなるように調整しました。
レゾナンスブレイズ	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃をヒットさせた場合より、ガードさせた場合の方が多くのダメージを与えていた一部の技について、レゾナンスブレイズ時限定で削りダメージを軽減する調整をしました。
ペルソナ	<ul style="list-style-type: none"> ・クロスバーストに対して無敵になるように変更しました。 ・ペルソナがリジェクトガードによって押し戻されないように変更しました。(一部例外あり)
アストラルヒート	<ul style="list-style-type: none"> 削りダメージを 0 にしました。

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
スマートコンボ1 (2 段目) (A・A)	<ul style="list-style-type: none"> ・ジャンプキャンセル可能にしました。
B デッドスパイク	<ul style="list-style-type: none"> ・受身不能時間を長くしました。 ・吹き飛びを高くしました。 ・ダッシュキャンセル可能にしました。
EX デッドスパイク	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃力、初段補正、乗算補正を変更しました。
地上 EX ブラッドサイズ	<ul style="list-style-type: none"> ・発生を早くしました。 ・乗算補正を悪くしました。
空中 EX ブラッドサイズ	<ul style="list-style-type: none"> ・乗算補正を悪くしました。 ・やられをダウンから地面バウンドに変更しました。 ・着地後硬直を減らしました。
←+パートナースキル	<ul style="list-style-type: none"> ・アクションを変更しました。

ジン

変更箇所	変更内容
スマートコンボ1 (3 段目) (A・A・A)	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃力を上げました。 ・乗算補正を良くしました。
スマートコンボ1 (4 段目) (A・A・A・A)	<ul style="list-style-type: none"> ・最終段の斬り抜ける部分が敵パートナーキャラクターにヒットしていた場合、納刀時の攻撃が敵パートナーキャラクターにヒットするように変更しました。
A 霧槍 尖晶斬	<ul style="list-style-type: none"> ・初段補正を良くしました。 ・硬直差を良くしました。 ・移動距離を長くしました。
B 霧槍 尖晶斬	<ul style="list-style-type: none"> ・初段補正を良くしました。 ・硬直差を良くしました。 ・攻撃持続を長くしました。
霧槍 突晶撃	<ul style="list-style-type: none"> ・初段補正を良くしました。 ・乗算補正を悪くしました。 ・硬直差を良くしました。 ・攻撃持続を長くしました。

(霧槍 突晶撃⇒) 追加攻撃	<ul style="list-style-type: none"> ・やられをダウンから壁バウンドに変更しました。 ・硬直差を良くしました。
地上 氷翔剣	<ul style="list-style-type: none"> ・硬直を減らしました。
空中 氷翔剣	<ul style="list-style-type: none"> ・硬直を減らしました。 ・着地後硬直を増やしました。 ・弾速を上げました。 ・発射時の軌道を下げました。
B 氷斬閃	<ul style="list-style-type: none"> ・受身不能時間を長くしました。

ノエル

変更箇所	変更内容
ジャンプ C	<ul style="list-style-type: none"> ・硬直を減らしました。 ・軌道を下げました。
スマートコンボ3 (2 段階)(空中で C・C)	<ul style="list-style-type: none"> ・吹き飛びを遠くしました。
EX ブルームトリガー	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃力を上げました。 ・硬直差を良くしました。
ニュートラル+パートナースキル	<ul style="list-style-type: none"> ・発生を早くしました。 ・敵メインキャラクターに攻撃がヒットした際、追撃を加えるように変更しました。 ・上記に伴い攻撃力の調整を行いました。
→+パートナースキル	<ul style="list-style-type: none"> ・吹き飛びを調整し、全段当たりやすくなるように変更しました。

レイチェル

変更箇所	変更内容
立ち A	<ul style="list-style-type: none"> ・ノックバックを大きくしました。
スマートコンボ1 (3 段階)(A・A・A)	<ul style="list-style-type: none"> ・『ジャンプ B』を出せるように変更しました。 ・『ジャンプ C』を出せるように変更しました。
しゃがみ B	<ul style="list-style-type: none"> ・乗算補正を悪くしました。 ・受身不能時間を短くしました。 ・吹き飛びを低くしました。 ・キャンセル可能に変更しました。
しゃがみ C (タメ)	<ul style="list-style-type: none"> ・キャンセル可能に変更しました。
ジャンプ B	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃判定を下方向に拡大しました。 ・ノックバックを大きくしました。
ジャンプ C	<ul style="list-style-type: none"> ・『ジャンプ B』を出せるように変更しました。 ・空振り時の着地にスキルを使用できるように変更しました。
ガーベラ・リュート	<ul style="list-style-type: none"> ・硬直差を良くしました。 ・吹き飛びの高さを低くしました。 ・攻撃判定を上方向に拡大しました。 ・攻撃持続を長くしました。 ・カウンターヒットした場合のやられを通常ヒット時と揃えました。
テンペスタダリア	<ul style="list-style-type: none"> ・硬直を減らしました。 ・発動時に前方に風が吹くように変更しました。
ニュートラル+パートナースキル	<ul style="list-style-type: none"> ・敵メインキャラクターに攻撃がヒットした際、追撃を加えるように変更しました。
←+パートナースキル	<ul style="list-style-type: none"> ・発生を早くしました。

ティガー

変更箇所	変更内容
立ち A	・一度の連係中に出せる回数を 1 回までに変更しました。
スマートコンボ1 (4 段目) (A・A・A・A)	・受身不能時間を長くしました。 ・やられをダウンからバウンドに変更しました。
←+A	・ノックバックを小さくしました。
スマートコンボ2 (2 段目) (←+A・A)	・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)	・ノックバックを小さくしました。
しゃがみ A	・吹き飛びを低くしました。 ・『立ち A』を出せるように変更しました。
→+パートナースキル ←+パートナースキル	・壁バウンドの吹き飛びを弱くしました。

ハクメン

変更箇所	変更内容
ステップ	・着地の硬直をキャンセルできるようにしました。
スマートコンボ1 (2 段目) (A・A)	・移動距離を長くしました。
立ち B	・カウンターヒット時の硬直差を良くしました。
スマートコンボ2 (2 段目) (B・B)	・硬直を減らしました。 ・移動距離を長くしました。 ・3 段目へのキャンセル可能タイミングを増加しました。
しゃがみ C	・発生を早くしました。 ・硬直差を悪くしました。 ・地上ヒット時のやられをダウンに変更しました。 ・カウンターヒット時の硬直差を良くしました。 ・『封魔陣』を発生させるための判定を上方に拡大しました。
残鉄	・発生を早くしました。
強化版 虚空陣 疾風	・ヒット後のモーションを変更しました。
ニュートラル+パートナースキル	・吹き飛びを高くしました。 ・壁バウンドの吹き飛びを強くしました。

ニュー

変更箇所	変更内容
スマートコンボ1 (2 段目) (A・A)	・『アクトパルサー』を出せるように変更しました。
ジャンプ C	・着地後硬直を長くしました。 ・ノックバックを小さくしました。 ・落下速度を下げました。
スープレイジ	・発生を遅くしました。
レガシーエッジ	・パートナーと交代した時に飛び道具が消えないように変更しました。

ハザマ

変更箇所	変更内容
ジャンプ B ジャンプ ↓ +B	・敵方向に振り向いて攻撃するように変更しました。
地上 スマートコンボ2 (2 段目) (地上で B・B)	・横方向への移動速度を上げました。 ・上方向への移動速度を下げました。
空中 スマートコンボ2 (2 段目) (空中で B・B) 空中 スマートコンボ2 (2 段目) (空中で ↓ +B・B)	・横方向への移動速度を下げました。 ・3 段目へのキャンセル可能タイミングを増加しました。
裂閃牙	・硬直差を良くしました。
残影牙	・硬直差を良くしました。
牙碎衝	・乗算補正を良くしました。
ニュートラル+パートナースキル	・スライドダウンの時間を長くしました。
→+パートナースキル	・やられをダウンに変更しました。

マコト

変更箇所	変更内容
立ち A	・発生を早くしました。
スマートコンボ1 (2 段目) (A・A) スマートコンボ1 (3 段目) (A・A・A)	・ジャンプキャンセル可能に変更しました。
コメットキャノン	・発生を早くしました。
ブレイクショット	・受身不能時間を長くしました。 ・硬直を増やしました。 ・Lv1 のやられを吹き飛びに変更しました。 ・Lv2 のやられを壁バウンドに変更しました。 ・攻撃持続を長くしました。
コズミックレイ EX コズミックレイ	・硬直差を良くしました。 ・攻撃持続を長くしました。 ・移動距離を長くしました。
ニュートラル+パートナースキル	・発生を早くしました。 ・攻撃に移行する距離を長くしました。 ・移動中の減速を取りやめ、遠くまで到達しやすいように変更しました。
→+パートナースキル	・攻撃レベルを上げました。 ・攻撃力を上げました。 ・発生を早くしました。 ・吹き飛びの高さを高く、距離を遠くしました。 ・壁バウンドの吹き飛びを弱くしました。 ・攻撃持続を長くしました。 ・移動中の挙動を調整し、攻撃判定を出しながら移動する距離を長くしました。

プラチナ

変更箇所	変更内容
スマートコンボ3 (2 段目) (ジャンプ A・A)	・受身不能時間を長くしました。 ・吹き飛びを低くしました。
マジカルバット	・攻撃判定を下方方向に拡大しました。
エアペルシャ	・軌道を変更しました。
(エアペルシャ⇒) 追加攻撃	・攻撃力を上げました。 ・3 回攻撃後、空中で再行動できるように変更しました。

イザヨイ

変更箇所	変更内容
ホバーダッシュ	・加速度を上げました。
立ち A	・攻撃判定を拡大しました。
スマートコンボ2 (2 段目) (B・B)	・移動距離を長くしました。
ジャンプ C	・乗算補正を悪くしました。 ・吹き飛びを弱くしました。
B ソニックセイバー	・ガード時に派生が出るように変更しました。
クルセイドセラフィム α	・受身不能時間を長くしました。 ・ガード時の硬直差を良くしました。 ・ヒット時の硬直を増やし、『ストライクフォール』へのキャンセル可能タイミングを増加しました。
クルセイドセラフィム γ	・地上ヒット時のやられをダウンに変更しました。 ・ガード時の硬直差を良くしました。 ・ヒット時の硬直を増やし、『ワルキューレアストレア』へのキャンセル可能タイミングを増加しました。
派生 通常版 ミラージュスラスター	・硬直を減らしました。
クルセイドセラフィム β	・硬直差を良くしました。 ・ガード時のヒットストップを調整しました。
→+パートナースキル	・ガード時に派生が出るように変更しました。

アズラエル

変更箇所	変更内容
立ち A	・発生を早くしました。
しゃがみ A	・『しゃがみ C』を出せるように変更しました。 ・『クラッシュアサルト』を出せるように変更しました。
ジャンプ B	・弱点特効時やられを地面バウンドに変更しました。
グスタフバスター	・攻撃判定を拡大しました。 ・移動速度を上げました。 ・攻撃に移行する距離を長くしました。
ヴァリアントクラッシュ ホーネットバンカー	・移動速度を上げました。 ・アーマーの発生を早く、持続を長くしました。
ヴァリアントチャージャー	・効果中は自動的に弱点特効が発生するように変更しました。
ホーネットチェイサー	・効果中は自動的に弱点特効が発生するように変更しました。 ・動作中ガード可能に変更しました。
フル・スパルタン	・攻撃持続を長くしました。

ナイン

変更箇所	変更内容
エレメントゲージ	・歩き、前ジャンプ時にエレメントゲージが増加するように変更しました。 ・上記増加は、各種エレメントゲージを消費する技の後は一定時間行われません。 ・上記増加は、『終焉のネフライト 多重詠唱 -デュアル-』の後は一定時間行われません。
各種ステップ	・硬直を減らしました。 ・全身無敵になるタイミングを早くしました。
各種通常技	・エレメントゲージが増加する通常技は飛び道具を消せるように変更しました。また、飛び道具を消した際は各種通常技やジャンプ、スキルなどでキャンセル可能になり、エレメントゲージが増加します。
立ち A	・受身不能時間を長くしました。
スマートコンボ1 (2 段目) (A・A)	・受身不能時間を長くしました。
スマートコンボ1 (4 段目) (A・A・A・A)	・硬直差を悪くしました。 ・攻撃持続を長くしました。 ・凍結時間を長くしました。

←+A	<ul style="list-style-type: none"> ・硬直差を良くしました。 ・攻撃判定を下方向に拡大しました。
立ち B	<ul style="list-style-type: none"> ・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)	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃判定を下方向に拡大しました。 ・壁に到達しなかった際のやられをスライドダウンに変更しました。
しゃがみ C	<ul style="list-style-type: none"> ・吹き飛びを高くしました。
ジャンプ A	<ul style="list-style-type: none"> ・受身不能時間を長くしました。 ・攻撃判定を下方向に拡大しました。 ・攻撃持続を長くしました。
スマートコンボ4 (2 段目) (空中で A・A)	<ul style="list-style-type: none"> ・受身不能時間を長くしました。
ジャンプ B	<ul style="list-style-type: none"> ・受身不能時間を長くしました。
スマートコンボ5 (2 段目) (空中で B・B)	<ul style="list-style-type: none"> ・受身不能時間を長くしました。
ジャンプ C	<ul style="list-style-type: none"> ・硬直を減らしました。
常闇のショール	<ul style="list-style-type: none"> ・硬直差を良くしました。 ・コマンド対応ボタンを『A or B or C』から『A or B』に変更しました。
殲爆のアメジスト	<ul style="list-style-type: none"> ・受身不能時間を増加しました。 ・硬直を減らしました。 ・飛び道具の射出位置や移動値を変更しました。
封縛のアンドラナイト	<ul style="list-style-type: none"> ・受身不能時間を長くしました。 ・吹き飛びを高くしました。 ・硬直を減らしました。
幻惑のターフェアイト	<ul style="list-style-type: none"> ・硬直を減らしました。
翻転のシトリン	<ul style="list-style-type: none"> ・硬直を減らしました。 ・攻撃持続を短くしました。 ・飛び道具反射成功時、本体が飛び道具無敵になるように変更しました。
脈動のモルガナイト	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃判定を拡大しました。 ・射出距離を遠くしました。
空中 脈動のモルガナイト	<ul style="list-style-type: none"> ・硬直を増やしました。 ・攻撃判定を拡大しました。 ・射出距離を遠くしました。
撃滅のウヴァロヴァイト	<ul style="list-style-type: none"> ・硬直を減らしました。
終焉のネフライト	<ul style="list-style-type: none"> ・暗転後の攻撃発生を早くしました。 ・硬直を減らしました。 ・最低保証ダメージを増加しました。 ・削りダメージを増加しました。
空中 断罪せし紫苑の咆哮 -モーベットロア-	<ul style="list-style-type: none"> ・ヒット時の着地硬直を減らしました。
嘲笑う真緋の虚栄 -スカーレットヴェイン-	<ul style="list-style-type: none"> ・発生を早くしました。 ・ヒット時の硬直差を良くしました。

Es

変更箇所	変更内容
立ち A	・発生を遅くしました。 ・硬直差を悪くしました。
スマートコンボ1 (3 段目) (A・A・A)	・攻撃判定を前方に拡大しました。
ジャンプ B	・ヒット時のみ『ジャンプ C』が出せるように変更しました。
(地上 A Type:Shooter「ブルーノ」⇒) B 追加攻撃	・攻撃力を上げました。 ※A 『Type:Shooter「ブルーノ」』に追加攻撃が追いつき、合体した場合。
(地上 B Type:Shooter「ブルーノ」⇒) A 追加攻撃	・攻撃力を上げました。
Type:Slasher「ガウエイン」	・タメ版の攻撃力を下げました。 ・乗算補正を悪くしました。
地上 EX Type:Shooter「ブルーノ」	・乗算補正を悪くしました。 ・やられを壁バウンドに変更しました。
→+パートナースキル	・アクションを変更しました。

マイ

変更箇所	変更内容
ジャンプ B	・硬直を増やしました。 ・射出限界までの時間を短くしました。
スマートコンボ3 (2 段目) (空中で B・B)	・硬直を増やしました。 ・ヒット時のみキャンセル可能に変更しました。
姫百璃・斗李	・攻撃判定を下方向に拡大しました。
EX 姫百璃	・吹き飛びを高くしました。
EX 須寿蘭	・硬直差を良くしました。
ニュートラル+パートナースキル →+パートナースキル ←+パートナースキル	・乗算補正を良くしました。

獣兵衛

変更箇所	変更内容
裏周り	・着地後硬直を減らしました。 ・移動距離を長くしました。 ・動作開始時に慣性がリセットされないように変更しました。
立ち A	・発生を早くしました。 ・動作開始時に慣性がリセットされないように変更しました。
スマートコンボ1 (2 段目) (A・A)	・受身不能時間を長くしました。
立ち B	・動作開始時に慣性がリセットされないように変更しました。 ・空振り時に【スマートコンボ2 (2 段目) (B・B)】を出せるように変更しました。
スマートコンボ2 (2 段目) (B・B)	・空振り時に 3 段目を出せるように変更しました。
しゃがみ B	・硬直を減らしました。
しゃがみ C	・受身不能時間を長くしました。 ・ジャンプキャンセル可能にしました。 ・『立ち B』を出せるように変更しました。
ジャンプ B	・空振り時に【スマートコンボ3 (2 段目) (空中で B・B)】を出せるように変更しました。
壱之型 影狼	・受身不能時間を長くしました。 ・硬直差を良くしました。
肆之型 黒豹	・吹き飛びを調整しました。 ・最大タメまでの時間を短くしました。 ・最大タメ時の硬直差を良くしました。

	<ul style="list-style-type: none"> ・最大タメ時の演出を変更しました。
不知火・鋼	<ul style="list-style-type: none"> ・硬直差を良くしました。 ・ジャンプ回数を消費するように変更しました。
EX 壱之型 影狼	<ul style="list-style-type: none"> ・受身不能時間を長くしました。 ・硬直差を良くしました。 ・地上ヒット時のみやられをダウンに変更しました。
→+パートナースキル	<ul style="list-style-type: none"> ・受身不能時間を長くしました。

悠

変更箇所	変更内容
スマートコンボ1 (4 段目) (A・A・A・A)	<ul style="list-style-type: none"> ・受身不能時間を長くしました。 ・ペルソナとの距離が特定距離内の場合、ペルソナが所定の位置ではなく、その場から攻撃できるように変更しました。
スマートコンボ4 (2 段目) (空中で A・A)	<ul style="list-style-type: none"> ・受身不能時間を長くしました。
ジャンプ C	<ul style="list-style-type: none"> ・発生を遅くしました。 ・乗算補正を悪くしました。 ・硬直差を悪くしました。 ・ヒット時キャンセル可能に変更しました。
A ジオ	<ul style="list-style-type: none"> ・硬直を増やしました。 ・弾速を上げました。
EX ジオ	<ul style="list-style-type: none"> ・吹き飛びを高くしました。
空中 ジオダイナ	<ul style="list-style-type: none"> ・やられをダウンに変更しました。 ・硬直を増やしました。
→+パートナースキル	<ul style="list-style-type: none"> ・アクションを変更しました。
←+パートナースキル	<ul style="list-style-type: none"> ・受身不能時間を長くしました。

陽介

変更箇所	変更内容
立ち A	<ul style="list-style-type: none"> ・発生を早くしました。 ・ジャンプキャンセル可能にしました。 ・『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 2 回までに変更しました。
スマートコンボ1 (2 段目) (A・A)	<ul style="list-style-type: none"> ・『しゃがみ A』を出せるように変更しました。
←+A	<ul style="list-style-type: none"> ・発生を早くしました。
しゃがみ A	<ul style="list-style-type: none"> ・発生を早くしました。 ・一度の連係中に出せる回数を 2 回までに変更しました。
A 駆け上がり	<ul style="list-style-type: none"> ・ヒット時の硬直差を悪くしました。
ムーンサルト	<ul style="list-style-type: none"> ・軌道を下げました。
三日月斬り	<ul style="list-style-type: none"> ・吹き飛びを低くしました。
EX 駆け上がり	<ul style="list-style-type: none"> ・移動距離を長くしました。 ・攻撃持続を短くしました。
EX ムーンサルト	<ul style="list-style-type: none"> ・発生を早くしました。 ・着地後硬直を増やしました。 ・軌道を下げました。 ・ヒット時『ムーンサルト』や『瞬転飛翔斬り』でキャンセルできないよう変更しました。 ・ヒット時のやられを『三日月斬り』3 回目と同様にし、受身不能時間を長くしました。
疾風・流れ星	<ul style="list-style-type: none"> ・発生を遅くしました。 ・敵パートナーキャラクターにヒットしていた場合のヒットストップを変更しました。

千枝

変更箇所	変更内容
ダッシュキャンセル	・硬直を減らしました。
立ち A	・発生を早くしました。
←+A	・発生を早くしました。
立ち B	・発生を早くしました。
しゃがみ A	・発生を早くしました。
しゃがみ C	・吹き飛びを低くしました。
ジャンプ A	・攻撃判定を拡大しました。 ・攻撃持続を長くしました。
スマートコンボ4 (2 段目) (空中で A・A)	・攻撃判定を拡大しました。 ・攻撃持続を長くしました。
ジャンプ B	・攻撃判定を拡大しました。 ・やられ判定を拡大しました。 ・攻撃持続を長くしました。
ジャンプ C	・発生を遅くしました。 ・乗算補正を悪くしました。 ・硬直差を良くしました。 ・攻撃判定を拡大しました。 ・ペルソナの移動値を変更しました。 ・ペルソナの出現位置を低くしました。 ・最終段を出すまでペルソナ攻撃を使用できないように変更しました。 ・ペルソナが攻撃した際、本体がヒットストップで停止しないように変更しました。
ハイパーカウンタ	・ヒット時の硬直差を良くしました。 ・ヒット時の吹き飛びを低くしました。 ・ヒット時の無敵時間を長くしました。 ・ヒット時は攻撃持続終了と同時にカウンターヒットしなくなるように変更しました。 ・空中版の着地硬直を短くしました。
ドラゴンキック	・乗算補正を良くしました。
派生 ドラゴンキック	・乗算補正を良くしました。 ・吹き飛びを近くしました。 ・やられを壁バウンドから吹き飛びに変更しました。
B 金剛発破	・吹き飛びを高くしました。
ゴッドハンド	・硬直を増やしました。 ・ダウン時間を長くしました。
チャージ	・効果時間をレベル、強化版問わず一定にしました。 ・各レベルの攻撃力増加補正を高くしました。
ニュートラル+パートナースキル →+パートナースキル ←+パートナースキル	・発生を早くしました。

雪子

変更箇所	変更内容
スマートコンボ1 (2 段目) (A・A)	・ジャンプキャンセル可能にしました。

ジャンプ C	<ul style="list-style-type: none"> ・発生を早くしました。 ・地上のけぞり時間を長くしました。 ・受身不能時間を長くしました。 ・中段判定に変更しました。 ・動作開始時のペルソナのアクションを変更しました。 ・ペルソナとの距離が特定距離内の場合、ペルソナが所定の位置ではなく、その場から攻撃できるように変更しました。
A マハラギ	<ul style="list-style-type: none"> ・発生を早くしました。 ・硬直を減らしました。 ・弾速を上げました。 ・自動起爆までの時間を長くしました。
B マハラギ	<ul style="list-style-type: none"> ・発生を早くしました。 ・硬直を減らしました。 ・弾速を下げました。 ・自動起爆までの時間を長くしました。
マハラギオン	<ul style="list-style-type: none"> ・硬直を減らしました。
マハラギダイナ	<ul style="list-style-type: none"> ・発生を早くしました。 ・受身不能時間を長くしました。 ・タメ版の硬直を減らしました。 ・火柱に相手を巻き込みやすくなるよう吹き飛びを変更しました。

完二

変更箇所	変更内容
ダッシュ	<ul style="list-style-type: none"> ・初速を上げました。
スマートコンボ1 (3 段目) (A・A・A)	<ul style="list-style-type: none"> ・地上のけぞり時間を減らしました。 ・『立ち B』が出せるように変更しました。 ・『しゃがみ B』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)	<ul style="list-style-type: none"> ・ペルソナの移動値を増やしました。
ジャンプ C	<ul style="list-style-type: none"> ・発生を早くしました。 ・タメ離し時の軌道を下げました。 ・無敵時間を長くしました。 ・攻撃持続終了と同時に被カウンターヒット判定が終了するように変更しました。 ・カウンターヒット時のヒットストップを調整し、硬直差を良くしました。
耐えてみやがれ！	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃力を高くしました。 ・A 版の発生を早くしました。
EX バスタアタック	<ul style="list-style-type: none"> ・押し合い判定を下方向に拡大しました。

直斗

変更箇所	変更内容
正義の盾	<ul style="list-style-type: none"> ・遠距離版成功時、動作終了まで飛び道具無敵に変更しました。
ホールドアップ！	<ul style="list-style-type: none"> ・『狙撃』の攻撃判定を下方向に拡大しました。
EX 二連牙	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃力を高くしました。 ・『狙撃構え』に移行しないよう変更しました。
ムドオン	<ul style="list-style-type: none"> ・発生を早くしました。
ニュートラル+パートナースキル	<ul style="list-style-type: none"> ・1～2段目の補正をヒット数に関わらず一定にしました。
→+パートナースキル	<ul style="list-style-type: none"> ・アクションを変更しました。

美鶴

変更箇所	変更内容
しゃがみ B	・ヒット時のみ【スマートコンボ3 (2 段目)(しゃがみ+B・B)]を出せるように変更しました。
ジャンプ B	・ヒット時のみジャンプキャンセル可能にしました。 ・ヒット時のみ『ジャンプ A』、『ジャンプ C』が出せるように変更しました。
マリンカリン	・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。 ・上記調整に伴い、スキルゲージを吸収するという特性を強化しました。
ニュートラル+パートナースキル	・発生を早くしました。 ・攻撃判定を下方向に拡大しました。 ・壁バウンドの吹き飛びを強くしました。

明彦

変更箇所	変更内容
ダッキング	・移動距離を長くしました。 ・無敵時間を長くしました。
立ち A	・発生を早くしました。 ・乗算補正を良くしました。
スマートコンボ1 (3 段目)(A・A・A)	・やられがコンボ時間に影響されないように変更しました。
←+A	・発生を早くしました。 ・一度の連係中に 3 回まで出せるように変更しました。
立ち B	・移動距離を長くしました。
しゃがみ B	・攻撃判定を拡大しました。 ・攻撃持続を長くしました。
ジャンプ A	・攻撃レベルを上げました。 ・受身不能時間を長くしました。
ジャンプ B	・1～2段目の補正をヒット数に関わらず一定にしました。
ジャンプ C	・発生を早くしました。
B ソニックパンチ	・初段補正を悪くしました。 ・硬直差を良くしました。 ・移動距離を長くしました。 ・動作途中から体属性無敵を追加しました。
B ブーメランフック	・初段補正を悪くしました。 ・硬直差を良くしました。 ・動作途中から対体属性アーマーを追加しました。
派生 足払い	・地上ヒット時のやられをダウンに変更しました。 ・硬直差を悪くしました。
A コークスクリュー	・吹き飛びを調整しました。 ・移動距離を長くしました。
B コークスクリュー	・吹き飛びを調整しました。 ・タメ完了時のやられ判定を拡大しました。 ・移動距離を長くしました。 ・タメ時に『ダッキング』を出せるように変更しました。 ・動作途中から体属性無敵を追加しました。
EX コークスクリュー	・吹き飛びを調整しました。 ・移動距離を長くしました。 ・無敵時間を長くしました。
アサルトダイブ	・中段判定に変更しました。 ・地上 A 版の発生を早くしました。 ・地上 A 版、地上 EX 版の乗算補正を悪くしました。
マハジオダイン	・発生を早くしました。
→+パートナースキル	・『ダッキング』部分の移動距離を短く、『コークスクリュー』部分の移動距離を長くしました。
←+パートナースキル	・攻撃判定を拡大しました。

アイギス

変更箇所	変更内容
オルギアブースト	・キャンセル版のブーストゲージ消費量を半減しました。
立ち 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 2 回までに変更しました。
スマートコンボ1 (3 段目) (A・A・A)	・乗算補正を良くしました。
立ち B	・タメ版の硬直を減らしました。 ・タメ版の弾部分ヒット時にジャンプキャンセル可能に変更しました。 ・本体部分ヒット or ガード時にジャンプキャンセル可能に変更しました。
しゃがみ A	・一度の連係中に出せる回数を 2 回までに変更しました。
しゃがみ B	・タメ版の硬直減らしました。 ・タメ版の弾部分ヒット時にジャンプキャンセル可能に変更しました。 ・本体部分ヒット or ガード時にジャンプキャンセル可能に変更しました。
多連装噴進砲・パンドラ	・ミサイルの発射弾数を多くしました。
強化版 多連装機関砲・オリオン	・最終段のやられをダウンに変更しました。
→+パートナースキル	・アクションを変更しました。
←+パートナースキル	・発生を早くしました。

ラビリス

変更箇所	変更内容
←+A	・攻撃判定を下方向に拡大しました。
立ち B	・発生を早くしました。 ・硬直差を良くしました。 ・吹き飛びを調整しました。
スマートコンボ3 (2 段目) (B・B)	・発生を遅くしました。 ・受身不能時間を長くしました。 ・硬直差を良くしました。 ・攻撃判定を拡大しました。 ・攻撃持続を長くしました。
ジャンプ C	・受身不能時間を長くしました。
チェーンナックル	・相殺しないように変更しました。
EX チェーンナックル	・動作途中から飛び道具無敵に変更しました。
(EX チェーンナックル⇒) ウインチダッシュ	・飛び道具無敵を追加しました。
EX ギロチンアクス	・硬直差を良くしました。 ・ダウン時間を長くしました。
EX ギロチン・エアリアル	・硬直差を良くしました。
→+パートナースキル	・受身不能時間を長くしました。 ・弾速を上げました。
←+パートナースキル	・発生を早くしました。

ハイド

変更箇所	変更内容
スマートコンボ1 (3 段目) (A・A・A)	・2 段目で相手を引き寄せるように変更しました。
スマートコンボ1 (4 段目) (A・A・A・A)	・押し合い判定を上方向に拡大しました。
ジャンプ C	・乗算補正を良くしました。 ・初段がカウンターヒットした際、2 段目もカウンターが継続するように変更しました。
歪曲サレシ空隙 (バンドシニスター)	・移動距離を長くしました。 ・押し合い判定を上方向に拡大しました。

虚空ヲ分ツ断層 - 多重隔層 (ベイカントシフト セディメント)	<ul style="list-style-type: none"> ・ヒット時無敵に変更しました。 ・ヒット時クロスバースト不能に変更しました。 ・ヒット時他の攻撃がヒットしないように変更しました。
→+パートナースキル	<ul style="list-style-type: none"> ・受身不能時間を長くしました。
←+パートナースキル	<ul style="list-style-type: none"> ・受身不能時間を長くしました。 ・攻撃判定を拡大しました。

リンネ

変更箇所	変更内容
ジャンプ	<ul style="list-style-type: none"> ・3段ジャンプ可能に変更しました。 ・ジャンプの高さを低くしました。 ・ハイジャンプの高さを低くしました。
空牙	<ul style="list-style-type: none"> ・乗算補正を良くしました。 ・受身不能時間を長くしました。
飛燕	<ul style="list-style-type: none"> ・硬直差を良くしました。
双空牙	<ul style="list-style-type: none"> ・乗算補正を良くしました。 ・受身不能時間を長くしました。 ・吹き飛びを高くしました。
飛燕翔	<ul style="list-style-type: none"> ・発生を早くしました。 ・硬直差を良くしました。
天楔・十二閃	<ul style="list-style-type: none"> ・硬直差を悪くしました。 ・移動距離を長くしました。
→+パートナースキル	<ul style="list-style-type: none"> ・アクションを変更しました。

ワレンシュタイン

変更箇所	変更内容
しゃがみB	<ul style="list-style-type: none"> ・ヒット時のみ【スマートコンボ3(2段目)(しゃがみ+B・B)】を出せるように変更しました。
フェアデルーベン	<ul style="list-style-type: none"> ・地上かつ、正面の相手のみを掴むように変更しました。
ヴィルベルヴァイント	<ul style="list-style-type: none"> ・発生を遅くしました。 ・移動距離を長くしました。
EX ヴィルベルヴァイント	<ul style="list-style-type: none"> ・硬直差を良くしました。 ・移動距離を長くしました。
シュトルムアングリフ ラーゼ	<ul style="list-style-type: none"> ・無敵が切れるタイミングで飛び道具無敵に移行するよう変更しました。
ニュートラル+パートナースキル	<ul style="list-style-type: none"> ・やられをダウンから地面バウンドに変更しました。
→+パートナースキル	<ul style="list-style-type: none"> ・発生を遅くしました。 ・移動距離を長くしました。

カーマイン

変更箇所	変更内容
特定技による体力増減	<ul style="list-style-type: none"> ・特定技を使用した時の体力消費量を一律で多くしました。 ・特定技を使用した時の体力回復量を一律で多くしました。
A まわれエ! B まわれエ!	<ul style="list-style-type: none"> ・発生を遅くしました。 ・ディゾルブの攻撃発生タイミングを遅くしました。 ・地上版の硬直を短くしました。
突き上げろ!	<ul style="list-style-type: none"> ・『突き上げろ!』から発生するディゾルブの攻撃力を高くしました。
EX まわれエ!	<ul style="list-style-type: none"> ・ディゾルブの攻撃発生タイミングを遅くしました。

オリエ

変更箇所	変更内容
空中 A 行きなさい(コマンドオーダー)	・硬直差を悪くしました。
空中 B 行きなさい(コマンドオーダー)	・タナトスの移動値を増加しました。
シックアンドファースト	・攻撃力を高くしました。
オブリークスエッジ	・硬直差を良くしました。
←+パートナースキル	・タナトスの出現位置を遠くしました。

ゴルドー

変更箇所	変更内容
スマートコンボ1 (4 段階目) (A・A・A・A) いただきだ (アシミレーション) →+パートナースキル モーターズライド (アシミレーション部分)	・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。 ・上記調整に伴い、スキルゲージを吸収するという特性を強化しました。
立ち A	・硬直差を悪くしました。
立ち B	・攻撃持続を短くしました。 ・一定以上の高さの敵にヒットしないようにしました。
スマートコンボ2 (2 段階目) (B・B)	・硬直差を悪くしました。
しゃがみ A	・発生を遅くしました。 ・硬直差を悪くしました。
しゃがみ B	・2 段階目の乗算補正を悪くしました。 ・吹き飛びを低くしました。 ・硬直差を悪くしました。
空中 エイムオーペニング	・敵メインキャラクターに攻撃がヒットした際、追撃を加えるように変更しました。
グリムリーパー	・攻撃力を下げました。 ・ノックバックを小さくしました。 ・背後の敵にヒットしないようにしました。 ・一定以上の高さの敵にヒットしないようにしました。
B いただきだ (アシミレーション)	・頭無敵が発生する時間を遅くしました。
ニュートラル+パートナースキル	・攻撃力を下げました。 ・一定以上の高さの敵にヒットしないようにしました。
ダウン入場攻撃	・一定以上の高さの敵にヒットしないようにしました。

メルカヴァ

変更箇所	変更内容
『我、天を躍る』	・行動可能時間を短くしました。
『我、空を翔る』	・空振り時に通常技を出せるように変更しました。
『我、穿つ』	・攻撃力を低くしました。 ・乗算補正を悪くしました。 ・補正のかかり方をヒット数に関わらず一定にしました。 ・A 版の硬直差を良くしました。 ・B 版の移動値を増やしました。 ・EX 版の硬直差を良くし、移動値を増やしました。
『我、息吹く』	・受身不能時間を長くしました。 ・A 版の発生を早く、硬直を短くしました。 ・B 版の発生を遅く、硬直を短くしました。着地後硬直を減らしました。 ・EX 版の発生を遅くしました。着地後硬直を減らしました。
→+パートナースキル	・アクションを変更しました。

バティスタ

変更箇所	変更内容
しゃがみ A	・攻撃レベルを上げました。
しゃがみ C	・発生を早くしました。
ジャンプ C (タメ)	・硬直差を悪くしました。
強化版 ルベルアンゲルス アニムス	・ヒット時の演出を変更しました。
ニュートラル+パートナースキル	・敵メインキャラクターに攻撃がヒットした際、追撃を加えるように変更しました。
→+パートナースキル	・アクションを変更しました。

ユズリハ

変更箇所	変更内容
立ち A	・発生を遅くしました。
ジャンプ A	・発生を遅くしました。 ・攻撃判定を縮小しました。 ・攻撃持続を短くしました。
ジャンプ B	・攻撃発生直前のやられ判定を拡大しました。
地上 双月一刀流抜刀術参之型:截	・攻撃力を上げました。 ・硬直差を良くしました。 ・補正のかかり方をヒット数に関わらず一定にしました。
空中 双月一刀流抜刀術参之型:截	・落下速度を上げました。 ・着地後硬直を減らしました。 ・ヒットストップを変更しました。
地上 双月一刀流以下略!八重一輪	・ガード時に敵キャラクターをすり抜けないように変更しました。 ・演出部分の攻撃が敵パートナーキャラクターにヒットしていた場合、納刀時の攻撃が敵パートナーキャラクターにヒットするように変更しました。
移徙	・硬直を減らしました。
弐之型連式:連ね咲(派生2回目) 弐之型流式:流れ咲(派生2回目)	・攻撃が敵パートナーキャラクターにヒットしていた場合、納刀時の攻撃が敵パートナーキャラクターにヒットするように変更しました。
空中 弐之型乱式:閃華乱れ咲	・発生を早くしました。
強化版 双月一刀流奥義:華生	・ガード時の演出を変更しました。

ミカ

変更箇所	変更内容
立ち B	・発生を早くしました。 ・空振り時に【スマートコンボ2 (2 段目) (B・B)】を出せるように変更しました。空振り時に発生する攻撃は専用の性能となっています。
スマートコンボ2 (3 段目) (B・B・B)	・吹き飛びを高くしました。
B ミカちゃんキャノン	・移動距離を長くしました。
EX ミカちゃんキャノン	・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。
ミカちゃんヒップストライク	・投げ間合いを広くしました。
→+パートナースキル	・移動距離を長くしました。

ルビー

変更箇所	変更内容
ジャンプ C	<ul style="list-style-type: none"> ・発生を遅くしました。 ・硬直を増やしました。 ・移動距離を短くしました。
各種スキル	<ul style="list-style-type: none"> ・ヒット時に『ガンブラスト』でキャンセル可能に変更しました。 ・『バズソーブラスト』のみ、叩きつけ部分以降がヒットした場合に派生可能です。
ガンブラスト	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃力を下げました。 ・乗算補正を悪くしました。 ・硬直を減らしました。 ・ジャンプ回数を消費するように変更しました。
バズソーブラスト	<ul style="list-style-type: none"> ・A 版、B 版を低い位置で出した場合に回転部分が発生するように変更しました。

アイス

変更箇所	変更内容
スマートコンボ1 (2 段目) (A・A)	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃判定を拡大しました。 ・攻撃持続を長くしました。 ・押し合い判定を上方向に拡大しました。 ・敵との距離に応じて移動距離が変化するようになりました。
ジャンプ A	<ul style="list-style-type: none"> ・根元部分に攻撃判定を追加しました。 ・攻撃持続を長くしました。
アイスシャード EX アイスシャード	<ul style="list-style-type: none"> ・魔法陣の出現タイミングを早くしました。 ・魔法陣が出現してから飛び道具が発生するまでの時間を遅くしました。 ・タメ完了までの時間を早くしました。 ・上記変更に伴う全体硬直の変更はありません。 ・タメ成立時の硬直を減らしました。
A グリフダッシュストライク	<ul style="list-style-type: none"> ・吹き飛びを高くしました。
B グリフダッシュストライク	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃判定を拡大しました。
ツイステイングエアステップ	<ul style="list-style-type: none"> ・発生を早くしました。 ・やられをダウンに変更しました。
ピアッシングエアステップ	<ul style="list-style-type: none"> ・発生を早くしました。
ピルエット	<ul style="list-style-type: none"> ・吹き飛びを近くしました。 ・硬直差を良くしました。
グリフダッシュトリプルストライク	<ul style="list-style-type: none"> ・乗算補正を悪くしました。 ・着地後硬直を減らしました。 ・最終段の移動値を変更しました。 ・ヒット時の敵吹き飛び方向を一定にしました。
スノウストーム	<ul style="list-style-type: none"> ・着地後硬直を減らしました。 ・攻撃判定を拡大しました。
プレジジョンパリー	<ul style="list-style-type: none"> ・成功時、硬直差を良くしました。 ・成功時、動作終了まで無敵に変更しました。
グレイシャルトレント	<ul style="list-style-type: none"> ・受身不能時間を増やしました。 ・ヒット時のみ硬直を増やしました。
スノウフラー	<ul style="list-style-type: none"> ・移動距離を長くしました。
ニュートラル+パートナースキル	<ul style="list-style-type: none"> ・移動距離を長くしました。
←+パートナースキル	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃判定を拡大しました。

ブレイク

変更箇所	変更内容
スマートコンボ2 (2 段目) (B・B)	・根本ヒット時の地上やられを長くしました。
空中 ストーンクローン 空中 シャドウクローン 空中 ファイアークローン	・技後行動可能になるよう変更しました。
デッドリーナイトシェイド	・硬直差を良くしました。
アップライジング	・技後行動可能になるよう変更しました。

ヤン

変更箇所	変更内容
しゃがみ B	・攻撃判定を内側に拡大しました。 ・移動距離を長くしました。
ジャンプ A	・硬直を減らしました。 ・攻撃持続を長くしました。
ジャンプ B	・硬直を減らしました。 ・攻撃持続を長くしました。
ジャンプ C	・乗算補正を悪くしました。 ・硬直差を悪くしました。 ・ヒット時のみキャンセル可能に変更しました。
バーストオブエンバース	・各種派生へのキャンセル可能タイミングを増加しました。
レイジングインフェルノ	・初段補正を良くしました。 ・乗算補正を良くしました。 ・吹き飛びを近く、高くしました。 ・硬直差を良くしました。
パーフェクトボムシェル	・吹き飛びを近くしました。 ・【強化中】壁に到達しなかった際のやられをスライドダウンに変更しました。
バーニングゴールド	・『レイジングインフェルノ』、『パーフェクトボムシェル』からスーパーキャンセルした場合の挙動を調整し、繋がりを良くしました。

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。