

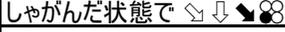
ポール

コマンド	変更内容
☉☉☉	・攻撃ヒット範囲を下方方向に拡大しました
⇒☉☉	・ダメージを「26」→「21」に変更しました ・ヒット時の相手の挙動を変更しました ・技の前半部分で相手の攻撃がヒットした際にカウンターにならなかった為、修正しました
↘☉☉☉☉	・ヒット時の相手の挙動を変更しました
↓☉☉☉	・ガード時の相手との距離を近くしました
↓☉☉☉	・ガード時の相手との距離を近くしました
↓☉☉	・ガード時の相手との距離を近くしました
↘☉☉	・空中ヒット時の相手の挙動を変更しました
↙☉☉☉	・ヒット時の相手の挙動を変更しました
↙☉☉☉	・ガード時の硬直差を「-8F」→「-12F」に変更しました ・ヒット時の硬直差を「-2F」→「±0F」に変更しました
↙☉☉	・空中ヒット時の相手の挙動を変更しました
↖☉☉	・カウンターヒット時の相手の挙動を変更しました
↖☉☉	・攻撃発生を「39-40F」→「34F」に変更しました ・ガード時の硬直差を「+8F」→「+9F」に変更しました ・ヒット時にウォールバウンドを誘発するように変更しました ・空中ヒット時の相手の挙動を変更しました ・ジャンプステータスの持続時間を「5F」減らしました
↖☉☉	・ヒット時の相手との距離を近くしました
↓↘↙☉☉	・ダメージを「40」→「36」に変更しました
↓↘↙☉☉	・空中ヒット時の相手の挙動を変更しました
↓↘↙☉☉☉☉	・ダメージを「15」→「17」に変更しました
↓↘↙☉☉	・ガード時の硬直差を「+3F」→「+1F」に変更しました ・カウンターヒット時の相手の挙動を変更しました
立ち途中に ☉☉	・攻撃発生を「16-17F」→「15-16F」に変更しました
(相手ダウン中) ↓☉☉	・ガード時の相手との距離を近くしました
相手に接近して ↘☉☉↓↘☉☉	・連続ヒットするように変更しました
相手に接近して ⇒⇒☉☉	・ジャスト入力成功時のダメージを「15」→「20」に変更しました ・ヒット時のお互いの硬直時間を「10F」減らし、展開を早くしました

Ver.2.02 (2018年11月1日更新)

↓↘↙☉☉	・レイジ中にコマンド入力をした際にレイジアーツが暴発することがあった為、修正しました
-------	--

ロウ

コマンド	変更内容
レイジ中に 	<ul style="list-style-type: none"> ・ダメージを「40」→「32」に変更しました ・攻撃発生を「28F」→「24F」に変更しました ・ガード時の硬直差を「-11F」→「-9F」に変更しました
	<ul style="list-style-type: none"> ・カウンターのヒット時の相手の拳動を変更しました
	<ul style="list-style-type: none"> ・ヒット時の相手との距離を近くしました ・攻撃ヒット範囲を拡大しました
	<ul style="list-style-type: none"> ・ダウンヒット時の相手の拳動を変更しました
	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃発生を「30F」→「24F」に変更しました ・攻撃判定を「中段」→「上段」に変更しました ・ガード時の硬直差を「-11F」→「-9F」に変更しました ・ガード時の相手との距離を遠くしました ・入力受付時間を「22F」→「30F」に変更しました
チャージドラゴン中に  フェイクステップ中に 	<ul style="list-style-type: none"> ・ガード時の硬直差を「+4F」→「+7F」に変更しました ・ヒット時の自分の硬直時間を「3F」減らしました ・攻撃ヒット範囲を下方向に拡大しました
チャージドラゴン中に  フェイクステップ中に 	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃発生を「22F」→「19F」に変更しました ・攻撃ヒット範囲を下方向に拡大しました
チャージドラゴン中に  フェイクステップ中に 	<ul style="list-style-type: none"> ・ダメージを「17」→「19」に変更しました
チャージドラゴン中に  フェイクステップ中に 	<ul style="list-style-type: none"> ・ヒット時の相手の拳動を変更しました ・ヒット時の自分の硬直時間を「3F」減らしました
チャージドラゴン中に  フェイクステップ中に 	<ul style="list-style-type: none"> ・ガード時の硬直差を「+4F」→「+7F」に変更しました ・ヒット時の自分の硬直時間を「3F」減らしました ・攻撃ヒット範囲を下方向に拡大しました
	<ul style="list-style-type: none"> ・ヒット時の相手との距離を近くしました
	<ul style="list-style-type: none"> ・ホーミングアタックに変更しました
	<ul style="list-style-type: none"> ・ダウンヒット時の相手の拳動を変更しました
	<ul style="list-style-type: none"> ・ダウンヒット時の相手の拳動を変更しました
	<ul style="list-style-type: none"> ・ダメージを「23」→「27」に変更しました ・攻撃発生を「30F」→「29F-30F」に変更しました
	<ul style="list-style-type: none"> ・ダウンヒット時の相手の拳動を変更しました
	<ul style="list-style-type: none"> ・空中ヒット時の相手の拳動を変更しました
	<ul style="list-style-type: none"> ・ヒット時/空中ヒット時の相手の拳動を変更しました
	<ul style="list-style-type: none"> ・ヒット時にウォールバウンドを誘発するように変更しました ・ヒット時の自分の硬直時間を「3F」減らしました
立ち途中に 	<ul style="list-style-type: none"> ・ヒット時の相手との距離を近くしました
しゃがんだ状態で 	<ul style="list-style-type: none"> ・ガード時の硬直差を「-27F」→「-23F」に変更しました
横移動中に 	<ul style="list-style-type: none"> ・ダメージ配分を「9,21」→「14,26」に変更しました ・1発目ヒット時の相手の拳動を変更しました ・2発目の攻撃判定の持続時間を「1F」減らしました ・2発目ガード時の硬直差を「-10F」→「-12F」に変更しました ・2発目ヒット時/空中ヒット時にスクリーを誘発するように変更しました ・2発目の攻撃ヒット範囲を下方向に拡大しました

キング

コマンド	内容
レイジ中に ☹️	・攻撃判定の持続時間を「1F」増やしました
☹️	・ダメージを「12」→「15」に変更しました
☹️	・空中ヒット時の相手の挙動を変更しました
☹️	・ガード時の相手との距離を近くしました
☹️	・ヒット時の硬直差を「+1F」→「+3F」に変更しました
☹️	・ヒット時の硬直差を「+3F」→「+4F」に変更しました
☹️	・1発目カウンターヒット時に2発目の入力を遅らせても必ず連続ヒットするようにしました
☹️	・ヒット時の相手との距離を近くしました
☹️ (正面ヒット時のみ)	・投げへ移行する条件を「カウンター時のみ」→「正面ヒット時のみ」に変更しました
☹️	・ヒット時の相手との距離を近くしました
☹️	・攻撃発生を「15F」→「17F」に変更しました ・ガード時の硬直差を「-6F」→「+2F」に変更しました ・ガード時/空中ヒット時の相手の挙動を変更しました ・ヒット時にウォールバウンドを誘発するように変更しました ・相手を押す力を弱くし、ヒットしやすくしました ・クリーンヒット判定を削除しました
☹️	・ガード時の相手との距離を近くしました ・技の後半部分のガード時の相手の挙動を変更しました
☹️	・ヒット時の相手との距離を近くしました
☹️	・ダウン状態になるのを「15F」早くしました
☹️	・ダメージを「20」→「25」に変更しました ・ヒット時の相手との距離を遠くしました
☹️	・空中ヒット時の相手の挙動を変更しました
☹️	・ヒット時の相手の挙動を変更しました
横移動中に ☹️	・ダメージを「30」→「25」に変更しました ・ヒット時/空中ヒット時にスクリーを誘発するように変更しました ・攻撃発生を「18F」→「19F」に変更しました
相手に背を向けて ☹️	・ダメージを「15」→「18」に変更しました ・ガード時の硬直差を「-16F」→「-13F」に変更しました ・ヒット時の硬直差を「+7F」→「+9F」に変更しました ・空中ヒット時の相手の挙動を変更しました ・攻撃ヒット範囲を拡大しました
相手に接近して ☹️	・相手が横転受け身を取れるようにしました
相手に接近して ☹️☹️☹️☹️☹️☹️	・相手の横転受け身の入力受付時間を「1F」増やしました
(相手しゃがみ中) 接近して ☹️	・フロアブレイクを誘発するように変更しました
(相手仰向けダウン中) 足側で ☹️ (or ☹️)	・相手の横転受け身の入力受付時間を「1F」増やしました
横移動中に ☹️	・しゃがみステータスを追加しました

吉光

コマンド	変更内容
レイジ中に 相手の攻撃に合わせて ☞☞	・レイジアーツ発動演出の開始タイミングを「2F」早くしました
☞☞	・攻撃発生を「29F」→「26F」に変更しました
☞☞←	・自分の硬直時間を「3F」減らしました
【☞☞】	・1発目のホーミング性能を下げました
【☞☞】	・攻撃ヒット範囲を下方方向に拡大しました
金打中に ☞	・カウンターヒット時の相手の挙動を変更しました
金打中に ☞	・4発目空中ヒット時の相手の挙動を変更しました ・4発目の攻撃判定の持続時間を「1F」増やしました
⇨☞	・ヒット時にウォールバウンドを誘発するように変更しました
↓☞☞	・ガード時の硬直差を「-14F」→「-12F」に変更しました ・ヒット時の硬直差を「+5F」→「+7F」に変更しました
↓☞☞☞	・ガード時の硬直差を「-14F」→「-12F」に変更しました ・ヒット時の硬直差を「+5F」→「+7F」に変更しました
地雷刃中に ☞	・攻撃ヒット範囲を下方方向に拡大しました
☞☞ (or しゃがんだ状態で ☞☞)	・ダメージを「10」→「8」に変更しました
⇨☞☞☞	・攻撃発生を「15F」→「13F」に変更しました
⇨☞☞	・ダウンヒット時の相手の挙動を変更しました
無刀ノ極中に ⇨☞☞	・ガード時の相手との距離を近くしました
⇨☞☞	・カウンターヒット時の相手の挙動を変更しました
⇨☞	・ヒット時に相手がガード可能になるタイミングを「40F」早くしました
⇨☆↓☞☞	・ダメージを「20」→「22」に変更しました ・ヒット時の自分の硬直時間を「7F」減らしました ・ダウンヒット時の相手の挙動を変更しました
無刀ノ極中に ⇨☆↓☞☞	・ダメージを「17」→「19」に変更しました ・ガード時の硬直差を「-15F」→「-17F」に変更しました ・ヒット時の自分の硬直時間を「5F」減らしました ・ダウンヒット時の相手の挙動を変更しました
立ち途中に ☞☞	・カウンターヒット時の相手の挙動を変更しました
立ち途中に ☞	・「立ち途中に ☞☞」で「金打」へ移行できるようにしました
しゃがんだ状態で ☞☞	・ホーミングアタックに変更しました ・ダメージを「15」→「18」に変更しました
相手に背を向けて ↓☞ 無刀ノ極中に 相手に背を向けて ↓☞	・カウンターヒット時の相手の挙動を変更しました
相手に接近して ☞ 相手に接近して ⇨☞	・フロアブレイクを誘発するように変更しました

Ver.2.02 (2018年11月1日更新)

☞☞	・「無刀ノ極中に しゃがんだ状態で ☞☞」で「吉光ブレード」を出せなくなっていた為、修正しました
----	--

ファラン

コマンド	変更内容
レイジ中に フラミンゴ中に ↓ ☹☹	<ul style="list-style-type: none"> ・ヒット時の相手の硬直時間を「36F」減らしました ・攻撃ヒット範囲を下方方向に拡大しました
レイジ中に ↓ ☹☹☹	<ul style="list-style-type: none"> ・ダメージ配分を「7,10,30」→「6,9,27」に変更しました ・1発目の攻撃ヒット範囲を縮小してダウン状態に当たりにくくしました ・3発目の攻撃発生を「30F」→「29F」に変更しました ・3発目ヒット時/空中ヒット時/ダウンヒット時の相手の挙動を変更しました
レイジ中に ↘ ☹☹☹☹	<ul style="list-style-type: none"> ・ダメージ配分を「15,14,15,20」→「15,14,17,27」に変更しました ・4発目ガード時の硬直差を「+2F」→「+4F」に変更しました ・4発目ヒット時の自分の硬直時間を「2F」減らしました
☹☹☹☹	<ul style="list-style-type: none"> ・ガード時の相手との距離を近くしました
☹☹☹⇒☹☹ ☹☹⇒☹☹	<ul style="list-style-type: none"> ・ガード時の硬直差を「+8F」→「±0F」に変更しました ・ガード時の相手との距離を近くしました ・遠距離ガード時の相手の挙動を近距離ガード時と同じに統一しました ・空中ヒット時にスクリューを誘発するように変更しました
【☹☹☹】	<ul style="list-style-type: none"> ・2発目の攻撃ヒット範囲を下方方向に拡大しました
☹☹	<ul style="list-style-type: none"> ・ガード時の相手との距離を近くしました
☹☹☹	<ul style="list-style-type: none"> ・ダメージを「10」→「13」に変更しました ・ヒット時の相手との距離を近くしました
☹☹☹☹	<ul style="list-style-type: none"> ・2発目ヒット時に3発目をしゃがめるようにしました
☹☹⇒☹☹	<ul style="list-style-type: none"> ・ダメージを「10」→「13」に変更しました
↘☹☹	<ul style="list-style-type: none"> ・パワークラッシュに変更しました ・ダメージを「17」→「12」に変更しました ・ガード時の硬直差を「-12F」→「-14F」に変更しました ・ヒット時の硬直差を「+1F」→「-4F」に変更しました ・カウンターヒット時の相手の挙動を変更しました ・ガード時/ヒット時の相手との距離を近くしました
↘☹☹☹	<ul style="list-style-type: none"> ・ダメージを「23」→「20」に変更しました ・ガード時の相手との距離を近くしました ・ヒット時の相手の挙動を変更しました ・入力受付時間を「34F」→「29F」に変更しました
↓☹☹	<ul style="list-style-type: none"> ・ガード時の相手との距離を近くしました
↓☹☹☹	<ul style="list-style-type: none"> ・ダメージを「10」→「13」に変更しました ・ヒット時の相手との距離を近くしました
↓☹☹	<ul style="list-style-type: none"> ・ガード時の相手との距離を近くしました
↘☹☹	<ul style="list-style-type: none"> ・ガード時の相手との距離を近くしました
←☹☹	<ul style="list-style-type: none"> ・ダメージを「20」→「17」に変更しました
↘☹☹	<ul style="list-style-type: none"> ・ダメージ配分を「10,8」→「9,8」に変更しました
↘☹☹☹	<ul style="list-style-type: none"> ・ヒット時の硬直差を「+1F」→「+4F」に変更しました
⇒⇒☹☹	<ul style="list-style-type: none"> ・ダメージを「24」→「22」に変更しました ・ガード時の硬直差を「-6F」→「-7F」に変更しました
⇒☆↓↘☹☹	<ul style="list-style-type: none"> ・ヒット時にウォールバウンドを誘発するように変更しました

右構え中に ⇨【☉☉☉】	<ul style="list-style-type: none"> ・ダウンヒット時の相手の挙動を変更しました ・技の前半部分で相手の攻撃がヒットした際にカウンターにならなかった為、修正しました
右構え中に ☉	<ul style="list-style-type: none"> ・ヒット時の相手との距離を近くしました
右構え中に ⇨☉	<ul style="list-style-type: none"> ・ヒット時の相手との距離を近くしました
右構え中に ↓☉	<ul style="list-style-type: none"> ・ガード時の相手との距離を近くしました
右構え中に ↗☉	<ul style="list-style-type: none"> ・ガード時の相手との距離を近くしました
右構え背向け中に ☉	<ul style="list-style-type: none"> ・ダウンヒット時の相手の挙動を変更しました
右構え背向け中に ↓☉	<ul style="list-style-type: none"> ・ガード時の相手との距離を近くしました
☉☉⇨☉	<ul style="list-style-type: none"> ・ダメージを「25」→「23」に変更しました
レフトフライング中に ☉⇨☉	<ul style="list-style-type: none"> ・ダメージを「12」→「10」に変更しました
レフトフライング中に ☉	<ul style="list-style-type: none"> ・ダメージを「25」→「23」に変更しました
レフトフライング中に ⇨☉	<ul style="list-style-type: none"> ・ダメージを「25」→「23」に変更しました
レフトフライング中に ↓☉	<ul style="list-style-type: none"> ・ガード時の相手との距離を近くしました
レフトフライング中に ↗☉	<ul style="list-style-type: none"> ・ダメージを「18」→「20」に変更しました ・攻撃発生を「23F」→「19F」に変更しました ・攻撃判定の持続時間を「1F」増やしました ・ガード時の硬直差を「-15F」→「-14F」に変更しました ・ヒット時の自分の硬直時間を「5F」減らしました ・ヒット時の相手の挙動を変更しました ・ジャンプステータスの発生時間を「7-17F」→「6-18F」に変更しました
ライトフライング中に ↘☉	<ul style="list-style-type: none"> ・ダメージを「14」→「17」に変更しました ・ガード時の硬直差を「-5F」→「+1F」に変更しました ・ヒット時の相手の挙動を変更しました
ライトフライング中に ⇐☉	<ul style="list-style-type: none"> ・ガード時の硬直差を「-15F」→「-10F」に変更しました ・ガード時の相手との距離を近くしました ・ヒット時の自分の硬直時間を「4F」減らしました
右構え中に 相手に接近して ⇨☉	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃発生を「14F」→「12F」に変更しました
右構え中に 相手に接近して ☉ (or ☉)	<ul style="list-style-type: none"> ・ダメージを「50」→「45」に変更しました ・攻撃発生を「14F」→「12F」に変更しました
相手のパンチ攻撃に合わせて ⇐☉	<ul style="list-style-type: none"> ・新規の技を追加しました

シャオユウ

コマンド	変更内容
☉	<ul style="list-style-type: none"> ・ダメージを「20」→「17」に変更しました ・ガード時の硬直差を「-7F」→「-11F」に変更しました
⇨☉	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃発生を「20F」→「19F」に変更しました ・ガード時の硬直差を「±0F」→「+1F」に変更しました
⇨☉☉☉	<ul style="list-style-type: none"> ・ガード時の硬直差を「-13F」→「-10F」に変更しました ・ヒット時の相手の挙動を変更しました
☉☉	<ul style="list-style-type: none"> ・ダメージを「15」→「11」に変更しました ・攻撃ヒット範囲を縮小しました ・ホーミング性能を下げました
☉☉☉	<ul style="list-style-type: none"> ・ガード時の硬直差を「-12F」→「-13F」に変更しました
↓☉☉ (or シャがんだ状態で ☉)	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃ヒット範囲を縮小しました
⇨☉☉☉	<ul style="list-style-type: none"> ・ガード時の硬直差を「-11F」→「-9F」に変更しました ・ヒット時の硬直差を「+12F」→「+14F」に変更しました
☉☉	<ul style="list-style-type: none"> ・空中ヒット時の相手の挙動を変更しました
⇨☉☉☉☉	<ul style="list-style-type: none"> ・入力受付時間を「16F」→「30F」に変更しました
シャがんだ状態で ☉☉☉☉	<ul style="list-style-type: none"> ・ガード時の相手との距離を近くしました
相手に背を向けて ☉☉☉☉☉☉	<ul style="list-style-type: none"> ・ガード時の相手との距離を近くしました
シャがんだ状態で ☉☉☉☉☉☉☉☉	
相手に背を向けて ↓☉☉	<ul style="list-style-type: none"> ・ダメージを「19」→「21」に変更しました ・ヒット時の相手の挙動を変更しました
鳳凰の構え中に ☉☉	<ul style="list-style-type: none"> ・ガード時/ヒット時の相手との距離を近くしました
鳳凰の構え中に ☉☉	<ul style="list-style-type: none"> ・ガード時の硬直差を「-1F」→「-5F」に変更しました ・ヒット時/カウンターヒット時にウォールバウンドを誘発するように変更しました

仁

コマンド	変更内容
☉☉☉	・「☉☉☉⇒」で「前心」へ移行できるようにしました
☉☉	・カウンターヒット時の相手の挙動を変更しました
☉☉☉【☉☉☉】	・ガード時の硬直差を「-11F」→「-12F」に変更しました ・ガード時/ヒット時の相手との距離を近くしました
↓☉☉	・ヒット時にウォールバウンドを誘発するように変更しました ・しゃがみステータスを削除しました
↓☉☉	・ガード時の硬直差を「-13F」→「-12F」に変更しました ・ヒット時の硬直差を「-2F」→「-1F」に変更しました
残心・忒中に ☉☉	・攻撃ヒット範囲を下方方向に拡大しました
☉☉☉	・ホーミング性能を下げました
☉☉☉☉☉	・ヒット後に「前心中に ☉☉」を相手がしゃがめなかった為、修正しました
(相手ダウン中) ↓☉☉	・ガード時の相手との距離を近くしました

ブライアン

コマンド	変更内容
⊙⊙	・1発目ヒット時/カウンターヒット時の2発目ヒット時の硬直差を「+5F」で統一しました
⊙⊙⊙	・2発目カウンターヒット時に2～3発目が連続ヒットするように変更しました
⊙⊙	・ヒット時の相手との距離を近くしました
⊙⊙⊙	・ガード時のお互いの硬直を「3F」減らし、展開を早くしました ・ヒット時の自分の硬直を「3F」減らしました
⊙⊙	・ヒット時/カウンターヒット時の相手の挙動を変更しました
↘⊙⊙⊙⊙	・ガード時の相手との距離を近くしました
↘⊙	・空中ヒット時にスクリーを誘発するように変更しました
↓⊙	・1発目ガード時の相手との距離を近くしました
↓⊙←	・スウェー中の技を出せるタイミングを「5F」早くしました
←⊙	・ヒット時の硬直差を「+5F」→「+7F」に変更しました
←⊙⊙	・ガード時のお互いの硬直を「3F」減らし、展開を早くしました ・ヒット時の自分の硬直を「3F」減らしました
←⊙⊙⊙	・ガード時のお互いの硬直を「3F」減らし、展開を早くしました ・ヒット時の自分の硬直を「3F」減らしました
⇒⇒⊙	・技の前半部分で相手の攻撃がヒットした際にカウンターにならなかった為、修正しました
↓↘⇒⊙	・ヒット時にウォールバウンドを誘発するように変更しました
立ち途中で ⊙	・ガード時の相手との距離を近くしました
立ち途中で ⊙	・ガードの硬直差を「-8F」→「-10F」に変更しました ・ヒット時の硬直差を「+3F」→「+1F」に変更しました
立ち途中で ⊙⊙	・カウンターヒット時の相手の挙動を変更しました
⊙	・ホーミング性能を上げました
相手の右パンチ攻撃に合わせて ←⊙ (or ←⊙) ～パリング成功後に ⊙	・ヒット時の硬直差を「+2F」→「+7F」に変更しました

Ver.2.01 (2018年9月11日更新)

⊙	・ホーミング性能をVer.1.14の状態に戻しました
---	----------------------------

平八

コマンド	変更内容
レイジ中に ☉⇐☉☉☉	・新規の技を追加しました
☉	・攻撃ヒット範囲を下方に拡大しました
☉⇐☉☉☉	・ガード時の硬直差を「-27F」→「-15F」に変更しました ・ヒット時の自分の硬直時間を「12F」減らしました ・ダウンヒット時の相手の挙動を変更しました ・攻撃ヒット範囲を下方に拡大しました
☉☉	・攻撃ヒット範囲を下方に拡大しました
⇐☉☉	・ヒット時の自分の硬直時間を「3F」減らしました
⇐☉☉	・「⇐☉☉↑ (or ↓)」で横移動へ移行できるようにしました
三島流・封殺陣の構え中に ☉	・ダメージを「25」→「20」に変更しました ・ヒット時の相手の挙動を変更しました
☉☉☉☉	・ダメージを「21」→「24」に変更しました
⇐☉☉	・ヒット時/カウンターヒット時にウォールバウンドを誘発するように変更しました
☉☉☉☉	・ガード時の硬直差を「+1F」→「+3F」に変更しました ・ヒット時の自分の硬直時間を「2F」減らしました ・攻撃ヒット範囲を下方に拡大しました ・ホーミング性能を上げました
⇐→☉☉	・攻撃発生を「20F」→「19F」に変更しました ・ヒット時の相手との距離を遠くしました ・ダウンヒット時の相手の挙動を変更しました ・ホーミング性能を下げました
⇐☆☉☉☉	・ダメージを「30」→「35」に変更しました ・ガード時の硬直差を「-9F」→「-10F」に変更しました ・ヒット時の自分の硬直時間を「1F」増やしました ・ダウンヒット時の相手の挙動を変更しました ・攻撃ヒット範囲を下方に拡大しました
⇐☆↓☉☉☉ (同時押し)	・ホーミング性能を上げました
⇐☆↓☉☉☉	・ヒット時の相手の挙動を変更しました
⇐☆↓☉☉☉☉	・ガード時の硬直差を「-12F」→「-15F」に変更しました ・ヒット時の自分の硬直時間を「3F」増やしました
⇐☆↓☉☉☉☉☉☉	・ガード時の硬直差を「-12F」→「-15F」に変更しました
⇐☆↓☉☉☉☉☉☉☉☉	・ガード時の硬直差を「-12F」→「-15F」に変更しました
立ち途中に ☉	・ヒット時の自分の硬直時間を「3F」減らしました ・空振り時の自分の硬直時間を「1F」増やしました
立ち途中に ☉☉	・空中ヒット時にスクルーを誘発するように変更しました
立ち途中に ☉☉☉	・ヒット時の硬直差を「-4F」→「±0F」に変更しました
しゃがんだ状態で ☉☉	・ヒット時の相手の挙動を変更しました
横移動中に ☉☉	・ダメージを「15」→「10」に変更しました
横移動中に ☉☉☉	・ダメージを「21」→「20」に変更しました ・ガード時の硬直差を「-12F」→「-14F」に変更しました ・ヒット時の相手の挙動を変更しました

(相手ダウン中) ↓	<ul style="list-style-type: none">・ガード時の硬直差を「-16F」→「-14F」に変更しました・ガード時の相手との距離を近くしました・ヒット時の硬直差を「-5F」→「-3F」に変更しました
相手に接近して	<ul style="list-style-type: none">・ヒット時のお互いの硬直時間を「3F」増やし、展開を遅くしました

一八

コマンド	変更内容
レイジ中に ↻☉☉	<ul style="list-style-type: none"> ・レイジアーツと同等のパワークラッシュ性能にしました ・攻撃判定を「特殊動作」→「中段」に変更しました ・自分の硬直時間を「1F」増やしました
デビル化中に ⇨⇒☉☉	<ul style="list-style-type: none"> ・ダメージ配分を「20,12」→「20,15」に変更しました ・ガード時の硬直差を「-13F」→「-12F」に変更しました
⇨☉☉	<ul style="list-style-type: none"> ・カウンターヒット時の相手の挙動を変更しました
⇨☉☉	<ul style="list-style-type: none"> ・ガード時/ヒット時の相手との距離を近くしました
⇨☉☉	<ul style="list-style-type: none"> ・ガード時の硬直差を「-16F」→「-9F」に変更しました ・ガード時の相手との距離を遠くしました ・ヒット時にウォールバウンドを誘発するように変更しました ・空中ヒット時の相手の挙動を変更しました
⇨☉☉☉	<ul style="list-style-type: none"> ・ガード時の硬直差を「-11F」→「-13F」に変更しました ・ヒット時の相手の挙動を変更しました
⇨☉☉☉	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃ヒット範囲を拡大しました
⇨☉☉	<ul style="list-style-type: none"> ・ヒット時の相手との距離を近くしました
⇨☉☉	<ul style="list-style-type: none"> ・ガード時の硬直差を「-6F」→「-9F」に変更しました ・ガード時の相手との距離を近くしました ・ヒット時の相手の挙動を変更しました
⇨☉☉	<ul style="list-style-type: none"> ・ガード時の硬直差を「-8F」→「-12F」に変更しました ・ガード時の相手との距離を遠くしました
⇨☉☉	<ul style="list-style-type: none"> ・ダメージを「30」→「25」に変更しました
⇨⇒☉☉	<ul style="list-style-type: none"> ・ヒット時の相手との距離を近くしました ・ホーミング性能を上げました
⇨⇒☉☉	<ul style="list-style-type: none"> ・相手を押す力を弱くし、ヒットしやすくしました
⇨☆⇩⇨☉☉ (同時押し)	<ul style="list-style-type: none"> ・ホーミング性能を上げました
デビル化中に ⇨☆⇩⇨☉☉ (同時押し)	<ul style="list-style-type: none"> ・ホーミング性能を上げました
立ち途中に ☉☉	<ul style="list-style-type: none"> ・空中ヒット時にスクリーを誘発するように変更しました ・攻撃ヒット範囲を下方向に拡大しました
立ち途中に ☉☉☉	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃ヒット範囲を拡大しました
(相手ダウン中) ⇩☉☉	<ul style="list-style-type: none"> ・ガード時の相手との距離を近くしました
しゃがんだ状態で ⇨⇩⇨☉☉	<ul style="list-style-type: none"> ・ヒット時の自分の硬直時間を「3F」増やしました

スティーブ

コマンド	変更内容
レイジ中に  	・新規の技を追加しました
⇨   	<ul style="list-style-type: none"> ・ダメージを「17」→「20」に変更しました ・ガード時の硬直差を「-5F」→「-9F」に変更しました ・ヒット時の自分の硬直時間を「5F」増やしました ・ヒット時の相手の挙動を変更しました
ロングダッキング中に 	<ul style="list-style-type: none"> ・ダウンヒット時の相手の挙動を変更しました ・攻撃ヒット範囲を下方方向に拡大しました
⇨ 	<ul style="list-style-type: none"> ・1発目ヒット時の相手との距離を近くしました ・1発目の相手を押す力を弱くし、ヒットしやすくしました
⇨  	・ヒット時の相手との距離を近くしました
ピーカブースタイル中に ⇨ 	・相手を押す力を弱くし、ヒットしやすくしました
ピーカブースタイル中に ⇨  	・空中ヒット時の相手の挙動を変更しました
ピーカブースタイル中に  	・ダメージを「10」→「12」に変更しました
ピーカブースタイル中に ⇨ 	・ヒット時にウォールバウンドを誘発するように変更しました
ピーカブースタイル中に  	<ul style="list-style-type: none"> ・ダメージを「20」→「23」に変更しました ・ダウンヒット時の相手の挙動を変更しました
  	<ul style="list-style-type: none"> ・ダメージを「17」→「20」に変更しました ・ガード時の硬直差を「-5F」→「-9F」に変更しました ・ヒット時の自分の硬直時間を「5F」増やしました ・ヒット時の相手の挙動を変更しました
⇨  	・新規の技を追加しました
フリッカー構え中に 	<ul style="list-style-type: none"> ・ダメージを「10」→「14」に変更しました ・ヒット時の相手との距離を近くしました
フリッカー構え中に   	<ul style="list-style-type: none"> ・ガード時の硬直差を「-16F」→「-7F」に変更しました ・空中ヒット時の相手の挙動を変更しました
フリッカー構え中に 	・ガード時の硬直差を「±0F」→「-5F」に変更しました
(相手ダウン中) ↓ 	・ガード時の相手との距離を近くしました

ジャック7

コマンド	変更内容
レイン中に⇐☉☉	・相手が壁にヒットするタイミングを変更しました
☉☉	・ダメージを「14」→「11」に変更しました
☉☉☉	・連続ヒットするようにしました ・ダメージを「28」→「25」に変更しました ・ガード時の硬直差を「-12F」→「-14F」に変更しました ・ヒット時の相手の挙動を変更しました
☉☉	・ヒット時の相手との距離を近くしました
⇒☉☉	・ガード時の硬直差を「-10F」→「-7F」に変更しました ・カウンターヒット時の相手の挙動を変更しました
⇒☉☉☉	・ガード時の硬直差を「-13F」→「-9F」に変更しました ・ヒット時の相手の挙動を変更しました
⇒(☉☉☉)	・攻撃判定を「ガード不能」→「上段ガード不能」に変更しました
↘☉☉	・ガード時の相手との距離を近くしました
↘☉☉	・ダメージを「30」→「28」に変更しました
↘☉☉	・ガード時の硬直差を「-11F」→「-12F」に変更しました ・ヒット時の硬直差を「+3F」→「+2F」に変更しました
↘☉☉☉	・ガード時の硬直差を「-11F」→「-12F」に変更しました
↘☉☉☉☉	・ヒット時の硬直差を「±0F」→「-1F」に変更しました
↘☉☉	・ヒット時の硬直差を「±0F」→「+3F」に変更しました
⇐☉☉	・ダメージを「20」→「17」に変更しました ・ガード時の硬直差を「-10F」→「-8F」に変更しました ・カウンターヒット時の相手の挙動を変更しました ・攻撃ヒット範囲を拡大しました
⇐☉☉ ホールド	・攻撃ヒット範囲を下方に拡大しました
⇐☉☉☉	・攻撃ヒット範囲を下方に拡大しました
⇒⇒☉☉	・ダメージを「30」→「25」に変更しました ・ホーミング性能を下げました
⇒⇒☉☉	・パワークラッシュに変更しました ・攻撃判定の持続時間を「1F」減らしました ・ガード時の硬直差を「-9F」→「-14F」に変更しました
⇐↘↓↘☉☉	・ダメージを「42」→「32」に変更しました ・ヒット時にウォールバウンドを誘発するように変更しました
⇒⇒⇒☉☉	・攻撃発生を「25F」→「22F」に変更しました ・ガード時の相手との距離を近くしました
立ち途中に ⇒☉☉☉↘☉☉	・1発目ヒット時/カウンターヒット時の3発目のダメージを「12」で統一しました
しゃがんだ状態で ↘☉☉	・攻撃ヒット範囲を拡大しました
しゃがんだ状態で ↘☉☉	・ガード時の相手との距離を近くしました

飛鳥

コマンド	変更内容
レイジ中に	・相手が壁にヒットした際に受け身が取れなかった為、修正しました
	・ガード時/ヒット時の相手との距離を近くしました
	・カウンターヒット時の相手の挙動を変更しました
	・ガード時の相手との距離を近くしました
	・ガード時の相手との距離を近くしました
	・攻撃ヒット範囲を拡大しました
	・ヒット時の硬直差を「+2F」→「+8F」に変更しました ・カウンターヒット時の相手の挙動を変更しました ・攻撃ヒット範囲を拡大しました
【】	・ホーミングアタックに変更しました ・攻撃ヒット範囲を拡大しました
	・ヒット時の相手との距離を近くしました ・攻撃ヒット範囲を拡大しました
	・攻撃ヒット範囲を拡大しました
	・ホーミングアタックに変更しました ・攻撃ヒット範囲を拡大しました
	・攻撃ヒット範囲を下方向に拡大しました
	・ガード時の硬直差を「-11F」→「-9F」に変更しました ・ヒット時の自分の硬直時間を「1F」減らしました
	・ダウンヒット時の相手の挙動を変更しました
	・ヒット時の相手との距離を近くしました
	・ダメージを「16」→「17」に変更しました ・カウンターヒット時の相手の挙動を変更しました ・攻撃ヒット範囲を拡大しました
	・ガード時の相手との距離を近くしました
	・ガード時の相手との距離を近くしました
	・ガード時の相手との距離を近くしました
	・ガード時の硬直差を「-10F」→「-9F」に変更しました ・ヒット時の硬直差を「+1F」→「+2F」に変更しました ・ヒット時の相手との距離を近くしました
	・ガード時の相手との距離を近くしました
	・2～3発目を連続ヒットするようにしました ・入力受付時間を「26F」→「28F」に変更しました
	・空振り時の自分の挙動を変更しました
	・ダウンヒット時の相手の挙動を変更しました
	・カウンターヒット時/空中ヒット時にスクリューを誘発するように変更しました ・攻撃ヒット範囲を拡大しました
立ち途中に	・攻撃発生を「15F」→「14F」に変更しました
立ち途中に	・攻撃発生を「19F」→「18F」に変更しました
しゃがんだ状態で	・ガード時の相手との距離を近くしました ・カウンターヒット時に相手がガード可能になるタイミングを「2F」遅くしました

しゃがんだ状態で  

- ・ダメージを「17」→「20」に変更しました
- ・攻撃発生を「18F」→「17F」に変更しました
- ・ガード時の硬直差を「-13F」→「-9F」に変更しました
- ・ヒット時の自分の硬直時間を「5F」減らしました
- ・ヒット時にウォールバウンドを誘発するように変更しました
- ・攻撃ヒット範囲を下方方向に拡大しました
- ・ホーミング性能を下げました
- ・しゃがみステータスを削除しました

デビル仁

コマンド	変更内容
⇨☉ ☉☉☉☉☉☉	・技の前半部分で相手の攻撃がヒットした際にカウンターにならなかった為、修正しました
⇨☉☉	・ヒット時にウォールバウンドを誘発するように変更しました ・「⇨☉☉」でも技を出せるようにしました
☉☉☉☉⇨→	・技を出せるタイミングを「2F」早くしました
☉☉	・空中ヒット時の相手の挙動を変更しました
↓☉☉ (or ⇨☉☉)	・ガード時/ヒット時の相手との距離を近くしました
↑☉☉	・ホーミング性能を下げました
⇨☉☉☉☉☉☉	・攻撃ヒット範囲を下方に拡大しました
⇨☉☉☉☉☉☉	・空中ヒット時の相手の挙動を変更しました
⇨☆↓☉☉☉☉ (同時押し)	・ホーミング性能を上げました
⇨☆↓☉☉☉☉	・ヒット時の相手との距離を近くしました
⇨☆↓☉☉☉☉	・ヒット時の相手の挙動を変更しました
⇨☆↓☉☉☉☉☉☉	・ダメージを「23」→「30」に変更しました

フェン

コマンド	変更内容
☉☉☉☉	・カウンターヒット時の相手の挙動を変更しました
【☉☉☉】☉	・ガード時の硬直差を「-15F」→「-26F」に変更しました ・ガード時の自分の挙動を変更しました
⇨☉☉←	・ガード可能になるタイミングを「5F」遅くしました
⇨☉☉☉	・ガード時の相手との距離を近くしました
☒☉☉☉	・ヒット時にウォールバウンドを誘発するように変更しました
☒☉☉	・空中ヒット時にスクリーを誘発するように変更しました
↓☉☉	・ガード時の相手との距離を近くしました
⇨☉☉←	・ガード可能になるタイミングを「5F」遅くしました
⇨☉☉	・ガード時の相手との距離を近くしました
⇨☉☉☉	・カウンターヒット時の相手の挙動を変更しました
⇨☉☉	・ガード時の相手との距離を近くしました
⇨☉☉	・ガード可能になるタイミングを「5F」遅くしました
⇨→☉☉ (or 相手に背を向けて ☉☉)	・ガード時の硬直差を「+4F」→「+8F」に変更しました ・カウンターヒット時の相手の挙動を変更しました
⇨→☉☉☉	・ガード時のお互いの硬直時間を「1F」増やし、展開を遅くしました ・入カタイミングに関わらずガード時の硬直差を「-14F」で統一しました
横移動中に ☉☉	・ガード時の相手との距離を近くしました
☉☉☉	・「☉☉☉☉」まで入力したときのカウンターヒット時の相手の挙動を変更しました
☉☉☉☉	・入力受付時間を「26F」→「24F」に変更しました

リ

コマンド	変更内容
レイジ中に 	<ul style="list-style-type: none"> ・コマンドを「レイジ中に 」→「レイジ中に 」に変更しました ・ダメージ配分を「14,26」→「10,20」に変更しました ・1発目の攻撃発生を「24F」→「22F」に変更しました ・1発目ヒット時の相手の挙動を変更しました ・1発目のジャンプステータスの発生を「12F」→「9F」に変更しました ・1発目のホーミング性能を上げました
	・「  」で「パレードステップ」へ移行できるようにしました
	・攻撃発生を「13F」→「12F」に変更しました
	・ガード時の硬直差を「-12F」→「-15F」に変更しました
	・ダウンヒット時の相手の挙動を変更しました
	・2発目ガード時の相手との距離を近くしました
	・ガード時の相手との距離を近くしました
	<ul style="list-style-type: none"> ・ホーミングアタックに変更しました ・ダメージを「20」→「25」に変更しました ・ガード時の相手との距離を近くしました
	・「パレードステップ中に  」を出せるタイミングを「3F」遅くしました
ラビットエア中に 	<ul style="list-style-type: none"> ・ガード時の硬直差を「-17F」→「-15F」に変更しました ・ガード時の相手との距離を近くしました
	<ul style="list-style-type: none"> ・ダメージを「25」→「26」に変更しました ・空中ヒット時の相手の挙動を変更しました
	<ul style="list-style-type: none"> ・ダメージを「18」→「12」に変更しました ・攻撃発生を「28F」→「25F」に変更しました ・ジャンプステータスの発生を「12F」→「9F」に変更しました
	・ヒット時にウォールバウンドを誘発するように変更しました
	・攻撃発生を「16F」→「14F」に変更しました
	<ul style="list-style-type: none"> ・ガード時の硬直差を「-7F」→「-11F」に変更しました ・ヒット時の硬直差を「+2F」→「+5F」に変更しました ・連続ヒットするようにしました
	・1発目をホーミングアタックに変更しました
立ち途中で 	・ガード時の相手との距離を遠くしました
立ち途中で 	・ダウンヒット時の相手の挙動を変更しました
しゃがんだ状態で 	<ul style="list-style-type: none"> ・ガード時の硬直差を「-12F」→「-9F」に変更しました ・ヒット時/ダウンヒット時の相手の挙動を変更しました
しゃがんだ状態で 	・「  」でパレードステップ中にも出せるようにしました

Ver.2.02 (2018年11月1日更新)

レイジ中に 	・特定のコマンド入力をした際に「  」や「  」が暴発することがあった為、修正しました
---	---

ドラグノフ

コマンド	変更内容
レイジ中に ↓☼☼	・攻撃判定の持続時間を「1F」増やしました
☼☼	・ヒット時の相手との距離を近くしました
☼☼☼	・ダメージを「28」→「25」に変更しました ・攻撃ヒット範囲を下方向に拡大しました
☼☼	・ガード時の硬直差を「-12F」→「-14F」に変更しました
↓☼☼	・ヒット時の相手の挙動を変更しました ・ヒット時の硬直差を「±0F」→「-1F」に変更しました
⇨☼☼☼☼	・ダウンヒット時の相手の挙動を変更しました
⇨☼☼	・ダメージを「18」→「20」に変更しました ・攻撃発生を「16F」→「15F」に変更しました ・ヒット時/空中ヒット時の相手の挙動を変更しました ・攻撃ヒット範囲を下方向に拡大しました
⇨☼☼	・ダメージを「36」→「42」に変更しました ・ヒット時の相手の硬直時間を「16F」減らしました
⇨⇒☼☼	・攻撃ヒット範囲を下方向に拡大しました
↓⇨⇒☼☼	・「⇨☼☼」から技を出せるタイミングを「1F」早くしました ・ガード時の硬直差を「-13F」→「-14F」に変更しました ・ダウンヒット時の相手の挙動を変更しました
↓⇨⇒☼☼	・ガード時の硬直差を「-14F」→「-15F」に変更しました ・ヒット時の硬直差を「-5F」→「-6F」に変更しました
走り中に ☼☼	・ガード時の硬直差を「-14F」→「-15F」に変更しました
⇨⇨⇒☼☼	・ヒット時の自分の硬直時間を「3F」増やしました
立ち途中に ☼☼	・ヒット時にウォールバウンドを誘発するように変更しました
(相手ダウン中) ↓☼☼	・ガード時の相手との距離を近くしました
相手に接近して ⇨⇒☼☼	・ヒット時の自分の硬直時間を「1F」増やしました

レオ

コマンド	変更内容
●●●●	・カウンターヒット時の相手の挙動を変更しました
金鶏独立中に ●●●	・ガード時の硬直差を「-12F」→「-9F」に変更しました ・ヒット時の硬直差を「+7F」→「+8F」に変更しました
金鶏独立中に ●●	・カウンターヒット時の硬直差を「+14F」→「+10F」に変更しました
⇨●●	・ガード時の硬直差を「-17F」→「-14F」に変更しました ・ヒット時にウォールバウンドを誘発するように変更しました ・ヒット時の自分の硬直時間を「3F」増やしました
↘●●	・ダメージを「20」→「19」に変更しました ・ガード時の硬直差を「-15F」→「-12F」に変更しました ・ヒット時/カウンターヒット時の相手の挙動を変更しました ・相手を押す力を弱くし、ヒットしやすくしました
↓●●	・ガード時の硬直差を「+2F」→「+4F」に変更しました ・ヒット時の硬直差を「+8F」→「+9F」に変更しました ・空中ヒット時の相手の挙動を変更しました
仆歩中に ●●	・攻撃ヒット範囲を下方方向に拡大しました ・ダウンヒット時の相手の挙動を変更しました
仆歩中に ●●	・ヒット時の相手との距離を近くしました
↙●●	・攻撃ヒット範囲を拡大しました
↙●●	・カウンターヒット時の相手の挙動を変更しました
↙●●●	・ガード時の相手との距離を近くしました
⇨●●	・カウンターヒット時の相手の挙動を変更しました
↙●●	・ガード時の硬直差を「-1F」→「±0F」に変更しました ・ヒット時の硬直差を「+5F」→「+6F」に変更しました ・カウンターヒット時/ダウンヒット時の相手の挙動を変更しました ・攻撃判定の持続時間を「1F」減らしました
↙●●	・「↙●●↓」で「仆歩」へ移行できるようにしました
↙●●●	・ダメージを「14」→「17」に変更しました
⇨→●●	・ガード時の硬直差を「-4F」→「-7F」に変更しました ・ヒット時の自分の硬直時間を「3F」増やしました ・ダウンヒット時の相手の挙動を変更しました
⇨→●●●	・ガード時の硬直差を「-12F」→「-14F」に変更しました
⇨→●●●●	・カウンターヒット時の相手の挙動を変更しました ・ガード時の相手との距離を近くしました
⇨⇨●●●●	・ダメージ配分を「13,11,20」→「15,13,25」に変更しました ・攻撃発生を「21F」→「20F」に変更しました ・攻撃ヒット範囲を下方方向に拡大しました
⇨⇨●●●●↓↘⇨●●	・ダメージ配分を「13,11,20」→「15,13,30」に変更しました
↓↘⇨●●	・カウンターヒット時の相手の挙動を変更しました

↓ ⇄ ⇒ ☉☉☉	<ul style="list-style-type: none"> ・ガード時の硬直差を「-9F」→「-6F」に変更しました ・ヒット時の硬直差を「+4F」→「+7F」に変更しました ・空中ヒット時の相手の挙動を変更しました ・攻撃ヒット範囲を下方方向に拡大しました ・入力受付時間を「15F-21F」→「18F-22F」に変更しました
立ち途中に ☉☉	・ガード時の相手との距離を近くしました
立ち途中に ☉☉	・攻撃ヒット範囲を下方方向に拡大しました
立ち途中に ☉☉☉	・ガード時の硬直差を「-15F」→「-10F」に変更しました
立ち途中に ☉☉☉☉	<ul style="list-style-type: none"> ・ガード時の硬直差を「-18F」→「-9F」に変更しました ・ヒット時の自分の硬直時間を「7F」減らしました
立ち途中に ☉☉	<ul style="list-style-type: none"> ・ガード時の硬直差を「-10F」→「-12F」に変更しました ・ガード時の相手との距離を近くしました
立ち途中に ☉☉☉	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃発生を「28F」→「25F」に変更しました ・ガード時の硬直差を「-10F」→「-12F」に変更しました ・ヒット時の自分の硬直時間を「1F」増やしました ・ガード時の相手との距離を近くしました
立ち途中に ☉☉	・ダメージを「28」→「25」に変更しました
しゃがんだ状態で ⇄ ☉☉	<ul style="list-style-type: none"> ・ダメージを「24」→「20」に変更しました ・ヒット時の相手の挙動を変更しました

Ver.2.02 (2018年11月1日更新)

金鶏独立中に ☉☉	・カウンターヒット時に硬直中の相手がしゃがむことができていた為、しゃがめないように修正しました
-----------	---

ラース

コマンド	変更内容
レイジ中に ☹☹	・レイジアーツ発動演出のモーション後退量を減らしました ・リーチを長くしました。
⇨☹☹☹	・「⇨☹☹☹⇩」で「サイレント・エントリー」に移行しないようにしました
SE中に ☹☹	・ヒット時にウォールバウンドを誘発するように変更しました
SE中に ☹☹	・攻撃発生を「22F」→「19F」に変更しました
SE中に ☹☹	・ガード時のお互いの硬直時間を「2F」増やし、展開を遅くしました ・ガード時の相手との距離を遠くしました ・ジャンプステータスの発生を「15F」→「14F」に変更しました
⇨☹☹☹☹	・「⇨☹☹☹☹⇩」で「ダイナミック・エントリー」に移行しないようにしました
⇨☹☹☹	・「⇨☹☹☹⇩」で「サイレント・エントリー」に移行しないようにしました
⇨☹☹	・「4-10F」までしゃがみステータスを追加しました
DE中に ☹☹	・ガード時の硬直差を「+6F」→「+4F」に変更しました ・ヒット時にウォールバウンドを誘発するように変更しました
DE中に ☹☹☹	・新規の技を追加しました
DE中に ⇨	・「サイレント・エントリー」へ移行できるようにしました
⇨☹☹	・ガード時の硬直差を「-14F」→「-13F」に変更しました ・ガード時の相手との距離を近くしました
☹☹	・攻撃判定の持続時間を「1F」増やしました
⇨☹☹	・カウンターヒット時の相手の挙動を変更しました
⇨☹☹☹	・ガード時の硬直差を「-12F」→「-8F」に変更しました ・ヒット時の自分の硬直時間を「4F」減らしました ・空中ヒット時にスクリーを誘発するように変更しました ・攻撃ヒット範囲を下方に拡大しました
⇨☹☹	・攻撃ヒット範囲を下方に拡大しました
立ち途中に ☹☹☹	・ヒット時の硬直差を「+2F」→「+3F」に変更しました
(相手ダウン中) ↓☹☹	・ダメージを「20」→「25」に変更しました ・ガード時の相手との距離を近くしました

※SE=サイレント・エントリー
※DE=ダイナミック・エントリー

Ver.2.01 (2018年9月11日更新)

⇨☹☹☹	・「サイレント・エントリー」へ移行するタイミングが意図していないものとなっていた為、修正しました
------	--

Ver.2.02 (2018年11月1日更新)

レイジ中に ☹☹	・レイジアーツ発動演出の開始タイミングが他キャラクターよりも「1F」早くなっていた為、修正しました
----------	---

アリサ

コマンド	変更内容
レイジ中に ⇐☉☉	・レイジアーツ発動演出のモーション後退量を減らしました
☉☉	・攻撃ヒット範囲を下方方向に拡大しました
☉☉☉	・ダメージを「7」→「8」に変更しました
☉☉☉☉	・ダメージを「20」→「25」に変更しました ・攻撃が出せるタイミングを「1F」遅くしました ・入力受付時間を「33F」→「35F」に変更しました
⇒☉☉☉	・連続ヒットするようにしました ・ガード時の硬直差を「-20F」→「-14F」に変更しました ・ガード時の相手との距離を近くしました ・ヒット時の相手との距離を近くしました
⇒☉☉	・攻撃ヒット範囲を下方方向に拡大しました
⇒☉☉☉	・攻撃ヒット範囲を下方方向に拡大しました
⇒☉☉☉☉	・ダメージを「20」→「22」に変更しました ・ヒット時にウォールバウンドを誘発するように変更しました
⇨☉☉	・相手を押す力を弱くし、ヒットしやすくしました
⇨☉☉	・「デストロイフォーム中に ⇨☉☉」でも技を出せるようにしました ・パワークラッシュに変更しました ・攻撃発生を「18F」→「19F」に変更しました ・ガード時の硬直差を「-11F」→「-14F」に変更しました ・ガード時の相手との距離を近くしました ・ヒット時の自分の硬直時間を「1F」増やしました
⇩☉☉	・ガード時の相手との距離を近くしました
⇩☉☉☉	・ガード時の硬直差を「-1F」→「+2F」に変更しました ・ヒット時の自分の硬直を「3F」減らしました ・入力受付時間を「18F」→「28F」に変更しました
⇩☉☉	・ガード時の相手との距離を近くしました ・自分の硬直時間を「11F」減らしました
⇨【☉☉☉】	・ガード時の相手の硬直時間を「10F」減らしました ・ガード時の硬直差を「-10F」→「-9F」に変更しました
⇨☉☉☉	・空中ヒット時の相手の挙動を変更しました
⇨☉☉	・ガード時の相手との距離を近くしました
⇨☉☉	・ガード時の相手との距離を近くしました
⇨☉☉	・空中ヒット時にスクリーを誘発するように変更しました
⇨☉☉☉	・ダメージを「15」→「20」に変更しました
⇨☉☉	・ガード時/ヒット時の自分の硬直時間を「5F」減らしました
⇒⇒⇒☉☉☉	・ガード時の相手との距離を遠くしました
立ち途中に ☉☉☉	・「立ち途中に ☉☉☉☉」で「デストロイフォーム」へ移行できるようにしました
立ち途中に ☉☉	・ガード時の相手の硬直時間を「2F」増やしました ・ガード時の相手との距離を近くしました
クロックワーク中に ☉☉	・ホーミング性能を上げました
クロックワーク中に ⇩☉☉	・ホーミング性能を上げました ・技の前半部分で相手の攻撃がヒットした際に「空中状態」→「立ち状態」になるように変更しました

横移動中に ☉☉	<ul style="list-style-type: none"> ・ガード時の相手との距離を近くしました ・ヒット時の硬直差を「-1F」→「+2F」に変更しました ・ヒット時の相手との距離を近くしました
横移動中に ☉☉☉	<ul style="list-style-type: none"> ・ヒット時の相手との距離を近くしました
(相手ダウン中) ↘☉☉	<ul style="list-style-type: none"> ・ガード時の硬直差を「-17F」→「-14F」に変更しました ・ガード時の相手との距離を近くしました
デストロイフォーム中に ☉☉ (or ☉☉)	<ul style="list-style-type: none"> ・技を連続で出せないように変更しました
デストロイフォーム中に ⇨☉☉	<ul style="list-style-type: none"> ・1～6発目ヒット時の相手との距離を近くしました
デュアルブート中に ☉☉	<ul style="list-style-type: none"> ・1～6発目ガード時の相手との距離を近くしました ・1～5発目ヒット時の相手との距離を近くしました
デュアルブート中に ☉☉	<ul style="list-style-type: none"> ・ガード時の硬直差を「-5F」→「±0F」に変更しました
デストロイフォーム中に ↓☉☉	<ul style="list-style-type: none"> ・ヒット時の硬直差を「-2F」→「+3F」に変更しました
デストロイフォーム中に ⇐☉☉☉	<ul style="list-style-type: none"> ・2～4発目ガード時の相手との距離を近くしました
デストロイフォーム中に ↑☉☉☉ (or ↓☉☉☉)	<ul style="list-style-type: none"> ・自分の硬直時間を「10F」減らしました ・ガード時の硬直差を「-20F」→「-10F」に変更しました

クラウディオ

コマンド	変更内容
レイジ中に ⇐☉☉☉⇒	・コマンドを「レイジ中に ⇐☉☉☉⇒」→「レイジ中に ⇐☉☉☉⇒」に変更しました
☉☉☉	・新規の技を追加しました
☉☉	・ガード時の硬直差を「±0F」→「-3F」に変更しました ・ガード時/ヒット時の相手との距離を近くしました ・ヒット時の硬直差を「+6F」→「+3F」に変更しました
☉☉☉	・ガード時の硬直差を「-11F」→「-6F」に変更しました ・ヒット時の硬直差を「-5F」→「+5F」に変更しました
☉☉☉☉	・ヒット時にスターバーストに移行しないように変更しました ・カウンターヒット時にスクリューを誘発するように変更しました
☉☉☉	・攻撃判定を「中段」→「上段」に変更しました ・ガード時の硬直差を「-9F」→「-5F」に変更しました ・ガード時の相手との距離を遠くしました ・カウンターヒット時にスクリューを誘発するように変更しました ・入力受付時間を「13F」→「23F」に変更しました ・連続ヒットするように変更しました
☉☉	・カウンターヒット時/空中ヒット時の相手の挙動を変更しました
⇒☉☉☉	・ガード時の硬直差を「-13F」→「-10F」に変更しました ・ヒット時の硬直差を「+3F」→「+6F」に変更しました ・入力受付時間を「16F」→「12F」に変更しました
⇒☉☉☉☉	・ダメージを「28」→「25」に変更しました ・1発目カウンターヒット時に3発目まで連続ヒットするように変更しました
⇒☉☉☉	・ダメージを「20」→「24」に変更しました ・ガード時の硬直差を「-27F」→「-26F」に変更しました
⇒☉☉	・攻撃判定を「中段」→「上段」に変更しました ・ガード時の硬直差を「-9F」→「-5F」に変更しました ・ガード時の相手との距離を遠くしました ・カウンターヒット時にスクリューを誘発するように変更しました ・ジャンプステータスの発生を「6F」→「9F」に変更しました
⇒☉☉	・ガード時の挙動を変更しました ・ガード時の硬直差を「+2F」→「+4F」に変更しました ・ヒット時の硬直差を「+7F」→「+4F」に変更しました
⇒☉☉☉☉	・スターバースト専用技を通常時にも出せるようにしました
☉☉☉☉	・ヒット時の自分の硬直時間を「1F」減らしました
☉☉☉	・ダメージを「17」→「19」に変更しました ・ガード時のお互いの硬直時間を「3F」増やし、展開を遅くしました ・ガード時の相手との距離を近くしました ・ヒット時の硬直差を「+2F」→「+5F」に変更しました ・ヒット時の相手との距離を遠くしました
☉☉☉☉	・ダメージを「13」→「20」に変更しました ・ガード時の硬直差を「-13F」→「-12F」変更しました ・ガード時の相手との距離を近くしました ・側面ヒット時の相手の挙動を変更しました

↓	<ul style="list-style-type: none"> ガード時の硬直差を「-9F」→「-8F」に変更しました スターバースト専用技を通常時にも出せるようにしました
↓	<ul style="list-style-type: none"> ガード時の硬直差を「-11F」→「-12F」に変更しました ヒット時の硬直差を「±0」→「-1F」に変更しました
↓	<ul style="list-style-type: none"> スターバースト専用技を通常時にも出せるようにしました
↔	<ul style="list-style-type: none"> ガード時の相手との距離を近くしました 攻撃判定を「特殊中段」→「中段」に変更しました ガード時の硬直差を「-15F」→「-13F」に変更しました ヒット時の硬直差を「-4F」→「-2F」に変更しました
↔	<ul style="list-style-type: none"> ダメージを「22」→「23」に変更しました ガード時の相手との距離を近くしました ガード時の硬直差を「-11F」→「-13F」に変更しました ヒット時の硬直差を「±0F」→「-2F」に変更しました しゃがみヒット時の相手の挙動を変更しました
↔	<ul style="list-style-type: none"> ダメージを「14」→「10」に変更しました ガード時の硬直差を「-9F」→「-13F」に変更しました ヒット時の硬直差を「+2」→「-2F」に変更しました 連続ヒットするように変更しました
↔	<ul style="list-style-type: none"> スターバースト専用技を通常時にも出せるようにしました
↔	<ul style="list-style-type: none"> カウンターヒット時の相手の挙動を変更しました
↔	<ul style="list-style-type: none"> リーチを長くしました
↔	<ul style="list-style-type: none"> 新規の技を追加しました
↔	<ul style="list-style-type: none"> スターバースト専用技を通常時にも出せるようにしました ガード時の硬直差を「-15F」→「-12F」に変更しました カウンターヒット時の硬直差を「-4F」→「+1F」に変更しました 連続ヒットするように変更しました
↔	<ul style="list-style-type: none"> ガード時の硬直差を「-9F」→「-12F」に変更しました ガード時の相手との距離を近くしました 連続ヒットするように変更しました
↔	<ul style="list-style-type: none"> ガード時の硬直差を「-12F」→「-13F」に変更しました ヒット時の相手の挙動を変更しました ヒット時の自分の硬直時間を「1F」減らしました
↔	<ul style="list-style-type: none"> ガード時のお互いの硬直時間「3F」増やし、展開を遅くしました ガード時の相手との距離を近くしました 空中ヒット時の相手の挙動を変更しました
↔	<ul style="list-style-type: none"> ガード時の硬直差を「+9F」→「-9F」に変更しました ヒット時の自分の硬直時間を「3F」減らしました ヒット時の相手の挙動を変更しました 空中ヒット時の相手の挙動を変更しました リーチを長くしました
↔	<ul style="list-style-type: none"> ガード時の硬直差を「+1F」→「+2F」に変更しました ヒット時の硬直差を「+6F」→「+7F」に変更しました カウンターヒット時の相手の挙動を変更しました

↷	<ul style="list-style-type: none"> ・ガード時のお互いの硬直時間を「2F」増やし、展開を遅くしました ・ダウンヒット時の相手の挙動を変更しました ・空振り時の自分の硬直時間を「2F」増やしました
⇒→	<ul style="list-style-type: none"> ・ダメージを「14」→「20」に変更しました ・ガード時の硬直差を「-6F」→「-2F」に変更しました ・ヒット時の相手の挙動を変更しました ・ヒット時にスターバーストに移行するように変更しました
⇒→	<ul style="list-style-type: none"> ・ガード時の相手との距離を遠くしました ・ヒット時にウォールバウンドを誘発するように変更しました ・ヒット時にスターバーストに移行しないように変更しました ・空中ヒット時の相手の挙動を変更しました
⇒⇒⇒	<ul style="list-style-type: none"> ・スターバースト移行時の自分の硬直時間を「3F」減らしました
立ち途中に	<ul style="list-style-type: none"> ・ガード時の相手との距離を近くしました ・ダメージを「14」→「20」に変更しました ・ガード時の相手の硬直差を「-5F」→「-9F」に変更しました ・ヒット時の自分の硬直時間を「6F」増やしました
横移動中に	<ul style="list-style-type: none"> ・ガード時の硬直差を「-11F」→「-12F」変更しました ・ヒット時のお互いの硬直時間を「1F」増やし、展開を遅くしました ・カウンターヒット時の相手の挙動を変更しました
スターバースト中に	<ul style="list-style-type: none"> ・側面/背面ヒット時の相手の挙動を変更しました
スターバースト中に ↓	<ul style="list-style-type: none"> ・ガード時の硬直差を「+3F」→「+8F」に変更しました ・ヒット時の相手の挙動を変更しました ・ヒット時の自分の硬直時間を「1F」減らしました ・ダメージを「20」→「35」に変更しました
スターバースト中に ⇐	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃発生を「26F」→「31F」に変更しました ・ガード時の硬直差を「-10F」→「-1F」に変更しました ・空中ヒット時の相手の挙動を変更しました ・相手を押す力を強くし、ヒットしやすくしました ・ジャンプステータスの発生を「8-30F」→「1-31F」に変更しました

Ver.2.02 (2018年11月1日更新)

⇒→	<ul style="list-style-type: none"> ・「しゃがんだ状態で ⇐」で技を出した際に1～2発目が連続ガードになっていた為、2発目が出るタイミングを「3F」遅くしました
----	--

カタリーナ

コマンド	変更内容
レイジ中に ☺☺	・相手が壁にヒットした際に受け身が取れなかった為、修正しました
☺☺☺→	・自分の硬直時間を「8F」増やしました ・ハリアー中の技の入力受付時間を「30F」→「37F」に変更しました
☺☺☺☺	・カウンターヒット時の相手の挙動を変更しました
☺☺☺☺	・カウンターヒット時の相手の挙動を変更しました
☺☺☺☺	・ガード時の硬直差を「-7F」→「±0F」に変更しました ・ガード時の相手との距離を近くしました
☺☺ (or 立ち途中に ☺☺)	・ダメージを「14」→「9 (or 12)」に変更しました ・攻撃発生を「16F」→「14F」に変更しました ・攻撃ヒット範囲を下方に拡大しました
☺☺☺ (or 立ち途中に ☺☺☺)	・ダメージを「5」→「4」に変更しました
☺☺☺☺ (or 立ち途中に ☺☺☺☺)	・ダメージを「5」→「4」に変更しました ・ガード時の硬直差を「-7F」→「-10F」に変更しました ・ガード時/ヒット時の相手との距離を遠くしました ・ヒット時の硬直差を「+4F」→「+1F」に変更しました
☺☺☺☺☺ (or 立ち途中に ☺☺☺☺☺)	・ダメージを「5」→「4」に変更しました ・ガード時の硬直差を「-13F」→「-11F」に変更しました ・ガード時/ヒット時の相手との距離を近くしました ・ヒット時の硬直差を「-2F」→「±0F」に変更しました
☺☺☺☺☺☺☺ (or 立ち途中に ☺☺☺☺☺☺☺)	・ダメージを「15」→「17」に変更しました ・ガード時の相手との距離を近くしました ・ヒット時の硬直差を「-3F」→「+1F」に変更しました ・ヒット時/カウンターヒット時の相手の挙動を変更しました
☺☺☺	・ガード時の硬直差を「-13F」→「-8F」に変更しました ・ヒット時の相手の挙動を変更しました ・カウンターヒット時/空中ヒット時にスクリーを誘発するように変更しました
☺☺☺☺☺→	・自分の硬直時間を「17F」増やしました ・ハリアー中の技の入力受付時間を「34F」→「50F」に変更しました
☺☺	・ガード時の硬直差を「-7F」→「-9F」に変更しました
☺☺☺ (or ↻☺☺☺☺)	・ガード時の硬直差を「-7F」→「-10F」に変更しました
☺☺☺☺ (or ↻☺☺☺☺☺)	・ガード時の硬直差を「-5F」→「-10F」に変更しました ・ヒット時の硬直差を「+1F」→「+4F」に変更しました
☺☺☺☺☺☺☺ (or ↻☺☺☺☺☺☺☺)	・ヒット時の相手の挙動を変更しました
⇒☺☺	・ダメージを「27」→「23」に変更しました ・ガード時の硬直差を「-9F」→「±0F」に変更しました ・ヒット時/カウンターヒット時の相手の挙動を変更しました
⇒☺☺	・「⇒☺☺ ↓」へ移行するタイミングを「5F」早くしました
ハリアー中に ☺☺	・しゃがみステータスを追加しました
ハリアー中に ☺☺	・ガード時の硬直差を「-14F」→「-6F」に変更しました ・ヒット時/カウンターヒット時の相手の挙動を変更しました
ハリアー中に ☺☺	・ダメージを「25」→「23」に変更しました ・ヒット時の相手の挙動を変更しました

ハリアー中に ☉☉	<ul style="list-style-type: none"> ・ヒット時にウォールバウンドを誘発するように変更しました ・ヒット時の自分の硬直時間を「5F」減らしました
ハリアー中に ↓	<ul style="list-style-type: none"> ・自分の硬直時間を「2F」減らしました
⇨☉☉	<ul style="list-style-type: none"> ・ガード時の硬直差を「-12F」→「+1F」に変更しました
⇨☉☉	<ul style="list-style-type: none"> ・ガード時の硬直差を「-17F」→「-13F」に変更しました ・ガード時の相手との距離を近くしました ・ヒット時の自分の硬直時間を「4F」減らしました
⇨☉☉	<ul style="list-style-type: none"> ・ガード時の相手との距離を近くしました ・ヒット時の相手との距離を遠くしました
⇨☉☉☉	<ul style="list-style-type: none"> ・1発目ガード時に2発目をしゃがめるようにしました ・ガード時の硬直差を「-7F」→「-5F」に変更しました ・ヒット時の硬直差を「+4F」→「+6F」に変更しました
⇨☉☉☉→	<ul style="list-style-type: none"> ・自分の硬直時間を「8F」増やしました ・ハリアー中の技の入力受付時間を「30F」→「37F」に変更しました
⇨☉☉	<ul style="list-style-type: none"> ・ヒット時の相手の挙動を変更しました ・ヒット時の相手との距離を近くしました
⇨☉☉☉	<ul style="list-style-type: none"> ・ガード時の相手との距離を近くしました
⇨☉☉	<ul style="list-style-type: none"> ・ガード時の硬直差を「-9F」→「-6F」に変更しました ・ヒット時の硬直差を「-1F」→「+2F」に変更しました
⇨☉☉☉	<ul style="list-style-type: none"> ・ガード時の硬直差を「-19F」→「-21F」に変更しました ・ガード時の自分の挙動を変更しました
⇨☉☉☉↓	<ul style="list-style-type: none"> ・自分の硬直時間を「3F」減らしました
⇨☉☉	<ul style="list-style-type: none"> ・ガード時の硬直差を「-16F」→「-14F」に変更しました ・ヒット時の硬直差を「±0F」→「+2F」に変更しました
⇨☉☉→	<ul style="list-style-type: none"> ・自分の硬直時間を「8F」増やしました ・ハリアー中の技の入力受付時間を「30F」→「37F」に変更しました
⇨☉☉	<ul style="list-style-type: none"> ・ガード時の相手との距離を近くしました
⇨☉☉☉	<ul style="list-style-type: none"> ・ガード時の相手との距離を近くしました
⇨☉☉☉	<ul style="list-style-type: none"> ・ヒット時の相手との距離を遠くしました ・カウンターヒット時の相手の挙動を変更しました
⇨☉☉→	<ul style="list-style-type: none"> ・自分の硬直時間を「14F」増やしました ・ハリアー中の技の入力受付時間を「30F」→「43F」に変更しました
⇨☉☉☉	<ul style="list-style-type: none"> ・ダメージを「15」→「20」に変更しました ・ガード時の硬直差を「-8F」→「-12F」に変更しました ・ヒット時の相手の挙動を変更しました
⇨☉☉	<ul style="list-style-type: none"> ・ガード時の硬直差を「-13F」→「-16F」に変更しました ・ヒット時の相手との距離を近くしました ・しゃがみステータスを追加しました
⇨☉☉	<ul style="list-style-type: none"> ・ガード時の相手との距離を近くしました
⇨☉☉☉	<ul style="list-style-type: none"> ・ガード時の硬直差を「-12F」→「+1F」に変更しました ・ヒット時の自分の硬直時間を「5F」減らしました
⇨☉☉☉	<ul style="list-style-type: none"> ・新規の技を追加しました
⇨☉☉	<ul style="list-style-type: none"> ・ガード時の硬直差を「-17F」→「-14F」に変更しました
☉☉	<ul style="list-style-type: none"> ・☉☉を遅らせて入力したときに攻撃発生が早くなっていた為、修正しました

↗☹☹☹	・ガード時の相手との距離を近くしました
⇒⇒☹☹☹	・ガード時の硬直差を「-14F」→「-9F」に変更しました ・ヒット時にスクリューを誘発するように変更しました
⇒⇒☹☹ (or ハリアー中に ↗☹☹)	・ジャンプステータスの発生を「11F」→「9F」に変更しました
⇒⇒⇒☹☹	・ガード時の硬直差を「-5F」→「+1F」に変更しました ・ガード時/ヒット時/空中ヒット時の相手の挙動を変更しました
立ち途中に ☹☹	・ダメージを「13」→「15」に変更しました ・ヒット時の相手との距離を遠くしました
立ち途中に ☹☹☹	・ダメージを「8」→「10」に変更しました ・ガード時の硬直差を「-7F」→「-5F」に変更しました ・ヒット時の硬直差を「+4F」→「+6F」に変更しました ・1発目ガード時に2発目をしゃがめるようにしました
立ち途中に ☹☹	・ガード時/ヒット時の相手との距離を近くしました
しゃがんだ状態で ↘☹☹	・カウンターヒット時の相手の挙動を変更しました
(相手ダウン中)↓☹☹	・ガード時の硬直差を「-21F」→「-20F」に変更しました ・ヒット時の硬直差を「-10F」→「-9F」に変更しました
相手に接近して ↘☹☹	・「ハリアー中に ↘☹☹」でも技を出せるようにしました

Ver.2.01 (2018年9月11日更新)

⇒⇒☹☹☹	・技が出るタイミングを「2F」遅くし、ガード時にしゃがめるように変更しました
-------	--

ラッキークローエ

コマンド	変更内容
レイジ中に ◀️🌀🌀 ヒット時 🌀	・「レイジ中に 相手に背を向けて ◀️🌀🌀 ヒット時 🌀」でも技を出せるようにしました
🌀🌀🌀🌀	・ガード時の相手との距離を近くしました ・相手を押す力を弱くし、ヒットしやすくしました
🌀🌀🌀🌀	・技が出るタイミングを「1F」遅くしました ・ヒット時の硬直差を「+2F」→「+4F」に変更しました ・ヒット時の相手との距離を遠くしました ・技後に「立ち状態」→「しゃがみ状態」になるように変更しました
🌀🌀	・カウンターヒット時の相手の挙動を変更しました
🌀🌀 リズム良く 🌀	・カウンターヒット時に「ダブルツイスト」が連続ヒットするようにしました
🌀	・ダメージを「17」→「14」に変更しました
🌀←	・背向けへ移行できるようにしました
🌀🌀	・ダメージを「16」→「20」に変更しました ・入力受付時間を「15F」→「27F」に変更しました
🌀	・「相手に背を向けて 🌀」でも技を出せるようにしました ・ダメージ配分を「12,20」→「6,20」に変更しました
⇒🌀🌀	・技が出るタイミングを「1F」遅くしました ・技後に「立ち状態」→「しゃがみ状態」になるように変更しました
⇒🌀🌀🌀	・ダメージ配分を「12,12,20」→「12,6,20」に変更しました
⇒🌀	・ガード時の硬直差を「-11F」→「-9F」に変更しました
⇒🌀	・ジャンプステータスの発生時間を「9-38F」→「9-30F」に変更しました ・「⇒🌀🌀」まで入力したときにジャンプステータスの発生が遅くなっていた為、修正しました
⇒🌀	・ガード時の硬直差を「-5F」→「+7F」に変更しました ・ガード時の相手との距離を近くしました ・ヒット時にウォールバウンドを誘発するように変更しました ・ホーミング性能を上げました
🌀🌀 (or 立ち途中に 🌀) ヒット時 🌀 ヒット時 🌀 ヒット	・ダメージ配分を「14,20,10,26」→「14,20,20,20」に変更しました
🌀🌀	・攻撃発生を「15F」→「14F」に変更しました
🌀🌀🌀	・技を出せるタイミングを「1F」遅くしました ・ガード時の硬直差を「-11F」→「-6F」に変更しました
🌀🌀🌀	・技が出るタイミングを「2F」早くしました ・ガード時の硬直差を「-13F」→「-14F」に変更しました ・ヒット時の硬直差を「+8F」→「+7F」に変更しました ・入力受付時間を「30F」→「21F」に変更しました ・連続ヒットするようにしました
🌀🌀	・攻撃発生を「27F」→「25F」に変更しました ・ダメージを「23」→「19」に変更しました ・カウンターヒット時の相手の挙動を変更しました
↓🌀	・ガード時の硬直差を「+2F」→「±0F」に変更しました ・ヒット時の硬直差を「+2F」→「±0F」に変更しました ・空中ヒット時の相手の挙動を変更しました ・リーチを長くしました
🌀🌀	・新規の技を追加しました

↙⊗⊗⊗	<ul style="list-style-type: none"> ・1発目カウンターヒット時に連続ヒットするようにしました ・ガード時の相手との距離を近くしました ・ヒット時の硬直差を「-8F」→「±0F」に変更しました
ツイストL中に⊗	<ul style="list-style-type: none"> ・リーチを長くしました
ツイストL中に⊗	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃発生を「41F」→「34F」に変更しました ・入力受付タイミングを「9F」遅くしました
ツイストL中に⊗	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃発生を「29F」→「26F」に変更しました ・ホーミング性能を上げました
ツイストL中に↙⊗	<ul style="list-style-type: none"> ・技後に「立ち状態」→「しゃがみ状態」になるように変更しました
ツイストL中にリズム良く↙⊗	<ul style="list-style-type: none"> ・ヒット時の硬直差を「+1F」→「+4F」に変更しました
ツイストR中にリズム良く↙⊗	<ul style="list-style-type: none"> ・カウンターヒット時に「ダブルツイスト」が連続ヒットするようにしました
↙⊗	<ul style="list-style-type: none"> ・ガード時の硬直差を「-16F」→「-14F」に変更しました ・ヒット時の硬直差を「-5F」→「-3F」に変更しました ・しゃがみステータスを追加しました ・技後に「立ち状態」→「しゃがみ状態」になるように変更しました
↙⊗⊗	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃発生を「39F」→「35F」に変更しました
↙⊗	<ul style="list-style-type: none"> ・ヒット時/空中ヒット時の相手の挙動を変更しました ・ヒット時の自分の硬直時間を「4F」減らしました
↖⊗	<ul style="list-style-type: none"> ・ダメージを「27」→「20」に変更しました ・ガード時の硬直差を「-13F」→「-11F」に変更しました ・カウンターヒット時/空中ヒット時の相手の挙動を変更しました
↖⊗	<ul style="list-style-type: none"> ・ダメージを「25」→「20」に変更しました ・ヒット時の硬直差を「+2F」→「+4F」に変更しました ・ヒット時の相手の挙動を変更しました ・ヒット時の相手との距離を遠くしました ・技後に「立ち状態」→「しゃがみ状態」になるように変更しました
↖⊗	<ul style="list-style-type: none"> ・ヒット時の相手との距離を近くしました
↖⊗	<ul style="list-style-type: none"> ・1発目の攻撃判定の持続時間を「1F」増やしました ・1発目の攻撃ヒット範囲を下方方向に拡大しました ・1発目のホーミング性能を上げました
↖⊗	<ul style="list-style-type: none"> ・新規の技を追加しました
↗⊗	<ul style="list-style-type: none"> ・ダメージを「18」→「13」に変更しました ・ガード時の硬直差を「-17F」→「-15F」に変更しました ・ヒット時の自分の硬直時間を「2F」減らしました
↑⊗	<ul style="list-style-type: none"> ・ダメージを「15」→「10」に変更しました ・ガード時の硬直差を「-17F」→「-15F」に変更しました ・ヒット時の自分の硬直時間を「2F」減らしました
↖⊗	<ul style="list-style-type: none"> ・ダメージを「12」→「7」に変更しました ・ガード時の硬直差を「-17F」→「-15F」に変更しました ・ヒット時の自分の硬直時間を「2F」減らしました ・ヒット時の相手の挙動を変更しました
↑⊗	<ul style="list-style-type: none"> ・新規の技を追加しました
↗⊗⊗	<ul style="list-style-type: none"> ・カウンターヒット時に「ダブルツイスト」が連続ヒットするようにしました
⇒⊗	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃発生を「26F」→「23F」に変更しました

スクート中に ☹☹	・ダメージを「15」→「20」に変更しました
スクート中に ☹☹	・技後に「立ち状態」→「しゃがみ状態」になるように変更しました
しゃがんだ状態で ☹☹	・ホーミングアタックに変更しました
相手に背を向けて ↓☹☹	・技後に「立ち状態」→「しゃがみ状態」になるように変更しました
相手に背を向けて ↓☹☹	<ul style="list-style-type: none"> ・ダメージを「18」→「20」に変更しました ・ガード時の硬直差を「-12F」→「-18F」に変更しました ・ヒット時の自分の硬直時間を「6F」増やしました ・ヒット時/カウンターヒット時の相手の挙動を変更しました ・攻撃ヒット範囲を拡大しました ・技後に「立ち状態」→「しゃがみ状態」になるように変更しました

シャヒーン

コマンド	変更内容
⊙⊙⊙⊙	<ul style="list-style-type: none"> ・ダメージを「14」→「17」に変更しました ・ガード時の硬直差を「-13F」→「-11F」に変更しました ・ヒット時の硬直差を「-2F」→「+3F」に変更しました ・入力受付時間を「19F」→「24F」に変更しました
⊙⊙⊙⊙	<ul style="list-style-type: none"> ・「⊙⊙⊙⊙」で「スネークイン」へ移行できるようにしました ・ヒット時の硬直差を「+13F」→「+3F」に変更しました ・ヒット時の相手との距離を遠くしました
⊙⊙	<ul style="list-style-type: none"> ・ガード時の硬直差を「+1F」→「-0F」に変更しました ・ヒット時の硬直差を「+7F」→「+6F」に変更しました
⊙⊙⊙	<ul style="list-style-type: none"> ・ヒット時の硬直差を「0F」→「+2F」に変更しました ・ガード時の硬直差を「-6F」→「-4F」に変更しました
⊙⊙⊙	<ul style="list-style-type: none"> ・新規の技を追加しました
⊙⊙	<ul style="list-style-type: none"> ・ヒット時の硬直差を「+13F」→「+3F」に変更しました ・ヒット時の相手との距離を遠くしました
⊙⊙	<ul style="list-style-type: none"> ・ガード時の硬直差を「-9F」→「-10F」に変更しました ・ヒット時の硬直差を「+2F」→「+1F」に変更しました
⊙⊙⊙	<ul style="list-style-type: none"> ・技が出るタイミングを「2F」遅くしました ・入力受付時間を「11F」→「13F」に変更しました ・ガード時の硬直差を「-4F」→「-5F」に変更しました
⊙⊙⊙	<ul style="list-style-type: none"> ・ガード時の相手との距離を近くしました
⇨⊙⊙⊙	<ul style="list-style-type: none"> ・ヒット時の相手の挙動を変更しました
⇨⊙⊙⊙⊙	<ul style="list-style-type: none"> ・カウンターヒット時にスクリューを誘発するように変更しました ・攻撃ヒット範囲を拡大しました
⇨⊙⊙	<ul style="list-style-type: none"> ・ダメージを「15」→「17」に変更しました
⇨⊙⊙	<ul style="list-style-type: none"> ・ヒット時の相手の挙動を変更しました
↓⊙⊙	<ul style="list-style-type: none"> ・ガード時の硬直差を「-17F」→「-14F」に変更しました ・ヒット時の硬直差を「-3F」→「0F」に変更しました
↓⊙⊙	<ul style="list-style-type: none"> ・スネークイン移行後の技を出せるタイミングを「1F」早くしました ・スネークイン移行後に「でしゃがみ」へ移行するのを「2F」遅くしました
↓⊙⊙	<ul style="list-style-type: none"> ・ガード時の相手との距離を近くしました
↙⊙⊙	<ul style="list-style-type: none"> ・ガード時の硬直差を「-5F」→「-10F」に変更しました ・ヒット時の硬直差を「+6F」→「+1F」に変更しました
↙⊙⊙	<ul style="list-style-type: none"> ・ガード時の相手との距離を近くしました
↙⊙⊙⊙	<ul style="list-style-type: none"> ・ダメージを「30」→「23」に変更しました ・ガード時の相手との距離を遠くしました
↙⊙⊙	<ul style="list-style-type: none"> ・ガード時の相手との距離を遠くしました
⇐⊙⊙	<ul style="list-style-type: none"> ・ヒット時の硬直差を「-1F」→「+2F」に変更しました
↗⊙⊙	<ul style="list-style-type: none"> ・ガード時のお互いの硬直時間を「2F」増やし、展開を遅くしました ・空振り時の自分の硬直時間を「2F」増やしました
⇨⇐⊙⊙	<ul style="list-style-type: none"> ・ダメージ配分を「10,45」→「20,35」に変更しました ・遠距離ヒット時に投げに移行しやすくなりました ・ヒット時に投げに移行しなかったときの相手の挙動を変更しました

⇒⇒⇒☸	・新規の技を追加しました
スネークイン中に ☸	・ダメージを「7」→「10」に変更しました ・ガード時の硬直差を「+1F」→「-1F」に変更しました ・ヒット時の硬直差を「+8F」→「+5F」に変更しました ・カウンターヒット時の相手の挙動を変更して、硬直差を「+8F」→「+12F」に変更しました
スネークイン中に ☸	・ガード時の硬直差を「-13F」→「-9F」に変更しました
スネークイン中に ☸	・ダメージを「18」→「23」に変更しました
立ち途中に ☸	・ガード時のお互いの硬直時間を「4F」増やし、展開を遅くしました
立ち途中に ☸☸	・ガード時のお互いの硬直時間を「2F」増やし、展開を遅くしました ・ガード時の相手との距離を近くしました
しゃがんだ状態で ⇄↓☸	・ガード時の硬直差を「-27F」→「-23F」に変更しました
相手のパンチ攻撃に合わせて ⇄☸	・しゃがみ状態から技を出せなかった為、修正しました

Ver.2.01 (2018年9月11日更新)

⇒⇄☸	・特定の相手にヒットした際、意図していないダメージとなっていた為、修正しました
-----	---

ジョシー

コマンド	変更内容
レイジ中に  	・ヒット時の相手の硬直時間を「6F」減らしました
   	・カウンターヒット時の相手の挙動を変更しました
スイッチスタンス中に 	・ダメージを「18」→「20」に変更しました
スイッチスタンス中に 	・ガード時の硬直差を「-13F」→「-12F」に変更しました ・ガード時の相手との距離を遠くしました ・ヒット時の硬直差を「-2F」→「-1F」に変更しました
  	・カウンターヒット時の相手の挙動を変更しました
 	・カウンターヒット時にスクリュウを誘発するように変更しました
 	・「     」でも技を出せるようにしました
 	・ホーミング性能を下げました
 	・ダメージを「25」→「30」に変更しました
 	・ダメージを「16」→「20」に変更しました ・カウンターヒット時の相手の挙動を変更しました
 	・ガード時の相手との距離を遠くしました ・ヒット時/カウンターヒット時の相手との距離を近くしました
   	・ヒット時/カウンターヒット時/空中ヒット時/ダウンヒット時のやられを変更しました
 	・攻撃判定の持続時間を「1F」増やしました ・ガード時の硬直差を「-6F」→「-9F」に変更しました ・ガード時/ヒット時の相手との距離を近くしました ・ヒット時の硬直差を「±0F」→「+2F」に変更しました ・攻撃ヒット範囲を下方方向に拡大しました ・相手を押す力を弱くし、ヒットしやすくしました
  	・ダメージを「10」→「20」に変更しました ・ヒット時の相手の挙動を変更しました ・入力受付時間を「11F」→「14F」増やしました
    	・ヒット時にウォールバウンドを誘発するように変更しました
      	・新規の技を追加しました
   	・ダメージを「23」→「25」に変更しました ・技が出るタイミングを「2F」遅くしました
 	・ヒット時の相手との距離を近くしました ・空中ヒット時の相手の挙動を変更しました ・攻撃ヒット範囲を下方方向に拡大しました
 	・しゃがみステータスを追加しました
スウェーバック中に 	・ガード時の硬直差を「-13F」→「-9F」に変更しました ・ヒット時の自分の硬直時間を「4F」減らしました ・相手を押す力を弱くし、ヒットしやすくしました
 	・ヒット時の相手の挙動を変更しました
   	・新規の技を追加しました
立ち途中に 	・ガード時の硬直差を「-11F」→「-9F」に変更しました ・ヒット時の硬直時間を「±0F」→「+2F」に変更しました
立ち途中に  	・技を出せるタイミングを「1F」遅くしました
しゃがんだ状態で  	・ヒット時の相手の挙動を変更して、硬直差を「+1F」→「+7F」に変更しました

Ver.2.02 (2018年11月1日更新)

レイジ中に 

・レイジアーツ演出中に目が不自然な動きをしていた為、修正しました

ギガス

コマンド	変更内容
レイジ中に ☼	・攻撃判定の持続時間を「1F」増やしました
レイジ中に ⇨☼ ホールド	・自分の硬直時間を「7F」減らしました
レイジドライブ中に ☼	・ダメージを「40」→「45」に変更しました（※歩く距離が長いときのダメージは「50」→「60」） ・返し技不可能に変更しました
☼☼	・ガード時の硬直差を「-14F」→「-17F」に変更しました
☼	・ヒット時の相手との距離を近くしました
☼☼	・攻撃発生を「23F」→「18F」に変更しました ・ガード時の硬直差を「-5F」→「-7F」に変更しました ・ヒット時の硬直差を「+6F」→「+4F」に変更しました
☼☼☼	・しゃがみステータスを追加しました
☼	・ダメージを「20」→「17」に変更しました ・カウンターヒット時の相手の挙動を変更しました
☼	・ダメージを「23」→「20」に変更しました
⇨☼	・ヒット時/カウンターヒット時の相手との距離を近くしました
⇨☼☼☼	・ダメージを「24」→「25」に変更しました
⇨☼⇨☼	・入力受付時間を「24F」→「30F」に変更しました
⇨☼⇨☼	・ダメージを「17」→「20」に変更しました
⇨☼⇨☼☼	・しゃがみステータスを追加しました
⇨☼	・ガード時の硬直差を「-13F」→「-9F」に変更しました ・ヒット時の硬直差を「+5F」→「+9F」に変更しました ・攻撃判定の持続時間を「1F」減らしました
⇨☼⇨	・自分の硬直時間を「9F」減らしました
⇨☼	・ダメージを「15」→「20」に変更しました ・ガード時の硬直差を「-10F」→「-9F」に変更しました ・ヒット時の硬直差を「+5F」→「+6F」に変更しました
ゴリアテ中に ☼	・ダメージを「25」→「20」に変更しました（※歩く距離が長いときのダメージは「40」→「35」） ・ガード時の硬直差を「+7F」→「-2F」に変更しました ・ガード時の相手との距離を遠くしました
ゴリアテ中に ☼	・ダメージを「28」→「40」に変更しました（※歩く距離が長いときのダメージは「40」→「55」） ・返し技不可能に変更しました
ゴリアテ中に ☼	・ダメージを「15」→「20」に変更しました
⇨☼	・ダメージを「17」→「14」に変更しました ・ガード時の硬直差を「-6F」→「-9F」に変更しました ・ヒット時の硬直差を「+7F」→「+4F」に変更しました ・ガード時の相手との距離を近くしました ・攻撃ヒット範囲を拡大しました
⇨☼	・ダメージを「14」→「15」に変更しました ・ガード時の相手との距離を近くしました ・ヒット時の相手との距離を遠くしました
⇨☼☼	・連続ヒットするように変更しました
⇨☼ (or しゃがんだ状態で ☼)	・攻撃ヒット範囲を拡大しました

↓	●●	・ダメージを「18」→「15」に変更しました
↓	●●●●	・ダメージを「17」→「20」に変更しました ・ガード時の硬直差を「-10F」→「-12F」に変更しました ・カウンターヒット時の相手の挙動を変更しました
↓	●●	・ガード時の相手との距離を近くしました ・ヒット時にウォールバウンドを誘発するように変更しました ・ヒット時の自分の硬直時間を「5F」減らしました
↗	●●	・ガード時の相手との距離を近くしました
↗	●●	・ヒット時の相手の挙動を変更しました
↗	●●	・しゃがみステータスを追加しました
セットアップゴーレム中に	●●	・攻撃判定を「上段」→「中段」にしました ・ガード時の硬直差を「+5F」→「-13F」に変更しました ・ガード時の相手との距離を近くしました
セットアップゴーレム中に	●●	・ガード時の硬直差を「-5F」→「-8F」に変更しました ・ガード時の相手との距離を近くしました ・ヒット時の相手との距離を近くしました
セットアップゴーレム中に	↖	・自分の硬直時間を「5F」増やしました ・ジャンプステータスを追加しました
↔	●●	・ダメージを「15」→「20」に変更しました ・空中ヒット時/ダウンヒット時の挙動を変更しました ・ヒット時の相手との距離を近くしました
↔	●●→	・自分の硬直時間を「9F」減らしました
↗	●●	・ヒット時の硬直差を「+3」→「+6」に変更しました
↗	●●	・ジャンプステータスの発生を「9F」→「18F」に変更しました
⇒	→●●	・攻撃判定の持続時間を「1F」増やしました ・ガード時の硬直差を「-13F」→「-8F」に変更しました ・ホーミング性能を下げました ・攻撃ヒット範囲を拡大しました
⇒	→●●	・ダメージを「20」→「23」に変更しました ・ガード時の硬直差を「-10F」→「-9F」に変更しました ・ヒット時の自分の硬直時間を「1F」減らしました ・ヒット時の相手の挙動を変更しました
⇒	→●●●●	・攻撃判定を「上段」→「中段」に変更しました ・ガード時の硬直差を「-4F」→「-13F」に変更しました ・ガード時の相手との距離を近くしました ・ヒット時の自分の硬直時間を「8F」増やしました
⇒⇒⇒	●●	・ガード時の相手との距離を近くしました
立ち途中に	●●	・ガード時の相手との距離を近くしました
立ち途中に	●●	・ガード時の相手との距離を近くしました
立ち途中に	●●●●	・新規の技を追加しました
しゃがんだ状態で	↘●●	・カウンターヒット時の相手の挙動を変更しました
横移動中に	●●	・ホーミングアタックに変更しました

Ver.2.02 (2018年11月1日更新)

◇ ●●	・硬直時間をVer.1.14の状態に戻しました(ガード時の硬直差「-9F」→「-6F」、ヒット時の硬直差「+4F」→「+7F」)
横移動中に ●●	・相手の攻撃を横移動で避けながら技を出した際に、相手方向へ攻撃をしていなかった為、修正しました

一美

コマンド	変更内容
レイジ中に ↓	・ヒット時の自分の硬直時間を「6F」減らしました
	・ガード時の硬直差を「-1F」→「-3F」に変更しました
	・ヒット時の硬直差を「+8F」→「+6F」に変更しました
	・ガード時の硬直差を「-1F」→「-3F」に変更しました
	・ヒット時の硬直差を「+7F」→「+5F」に変更しました
	・ヒット時の硬直差を「+2F」→「+4F」に変更しました
	・技が出るタイミングを「3F」遅くしました
	・ガード時の相手との距離を近くしました
	・ダメージ配分を「8,8」→「3,7」に変更しました
	・ダメージを「30」→「27」に変更しました
	・攻撃判定の持続時間を「5F」減らしました
	・自分の硬直時間を「22F」減らしました
	・ガード時の相手との距離を近くしました
	・自分の硬直時間を「6F」減らしました
	・ガード時の相手との距離を近くしました
⇒	・ガード時の硬直差を「-6F」→「-8F」に変更しました
	・ヒット時の硬直差を「+7F」→「±0F」に変更しました
	・ヒット時の相手の挙動を変更しました
⇒	・「⇒ ⇐」で「如意翔・殿」へ移行できるようにしました
	・「⇒ ⇐」でも技を出せるようにしました
⇐	・自分の硬直時間を「3F」増やしました
	・「⇐ ⇐」で「如意翔・魁」へ移行できるようにしました
如意翔・魁中に	・ダメージを「21」→「25」に変更しました
	・ガード時の硬直差を「-13F」→「-9F」に変更しました
	・ガード時の相手との距離を遠くしました
	・ヒット時にウォールバウンドを誘発するように変更しました
如意翔・魁中に	・ガード時の硬直差を「-6F」→「-10F」に変更しました
	・ホーミング性能を上げました
如意翔・魁中に	・ヒット時の相手の挙動を変更しました
如意翔・魁中に	・ガード時の硬直差を「+2F」→「+4F」に変更しました
	・ガード時の相手との距離を遠くしました
	・ヒット時の相手の挙動を変更しました
如意翔・魁中に	・コマンドを「如意翔・魁中に ⇐」→「如意翔・魁中に ⇐」にコマンド変更しました
	・ダメージを「10」→「15」に変更しました
⇐	・ガード時の硬直差を「-11F」→「-9F」に変更しました
	・ヒット時の硬直差を「±0F」→「+2F」に変更しました
	・ヒット時の相手との距離を遠くしました
↓	・ガード時の硬直差を「-17F」→「-13F」に変更しました
	・ガード時の相手との距離を近くしました
	・正面ヒット時に投げへ移行するようにしました

☞☞	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃発生を「20F」→「23F」に変更しました ・ダメージを「15」→「18」に変更しました ・ガード時のお互いの硬直時間を「3F」増やし、展開を遅くしました ・ヒット時の硬直差を「±0F」→「-3F」に変更しました ・ホーミング性能を上げました
☞☞☞☞	<ul style="list-style-type: none"> ・ガード時の硬直差を「-11F」→「-14F」に変更しました ・ヒット時の硬直差を「+8F」→「+5F」に変更しました
☞☞	・攻撃ヒット範囲を縮小しました
☞☞	・攻撃ヒット範囲を縮小しました
☞☞☞☞	<ul style="list-style-type: none"> ・ガード時の硬直差を「-15F」→「-11F」に変更しました ・ガード時の相手の挙動を変更しました
☞☞☞☞	・ガード時の硬直差を「-16F」→「-11F」に変更しました
☞☞	・ジャンプステータスの発生を「9F」→「13F」に変更しました
☞→☞	<ul style="list-style-type: none"> ・ガード時のお互いの硬直時間を「4F」減らしました ・ガード時の相手の挙動を変更しました
☞→☞	・ホーミング性能を下げました
立ち途中に ☞	・ガード時の相手との距離を近くしました
立ち途中に ☞☞	・入力受付時間を「24F」→「20F」に変更しました
相手に接近して ☞☞	<ul style="list-style-type: none"> ・ダメージが入るタイミングを変更しました ・壁ヒット時のダメージを「32」→「42」に変更しました
相手の攻撃に合わせて ☞☞	・相手の攻撃を受け止めたときの虎の攻撃発生を早くしました

Ver.2.02 (2018年11月1日更新)

如意翔・魁中に ☞	・本来の調整意図とは異なり、ヒット時の相手との距離が遠くなっていた為、修正しました
如意翔・魁中に ☞	・本来の調整意図とは異なり、ダウンヒット時の相手の挙動が変更されていた為、修正しました

ニーナ

コマンド	変更内容
☉☉☉	<ul style="list-style-type: none"> ・ダメージを「15」→「17」に変更しました ・ガード時の硬直差を「-5F」→「-4F」に変更しました ・ヒット時の硬直差を「±0F」→「+1F」に変更しました
⇨☉☉☉☉	<ul style="list-style-type: none"> ・カウンターヒット時にスクリューを誘発するように変更しました
⇨☉☉☉	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃判定の持続時間を「2F」増やしました
☹☉☉	<ul style="list-style-type: none"> ・空中ヒット時にスクリューを誘発するように変更しました
↓☉☉☉	<ul style="list-style-type: none"> ・リーチを長くしました ・技後の前進量を増やし、相手との距離を近くしました
⇨☉☉	<ul style="list-style-type: none"> ・ガード時の硬直差を「-18F」→「-16F」に変更しました ・ガード時の相手との距離を近くしました ・ヒット時の自分の硬直時間を「1F」減らしました
⇨☉☉☉☉	<ul style="list-style-type: none"> ・カウンターヒット時の相手の挙動を変更しました
⇨☉☉	<ul style="list-style-type: none"> ・ダメージを「16」→「10」に変更しました
⇨☉☉☉	<ul style="list-style-type: none"> ・ダメージを「20」→「17」に変更しました ・ヒット時の相手の挙動を変更しました
⇨→☉☉	<ul style="list-style-type: none"> ・ダメージを「23」→「24」に変更しました
⇨→☉☉	<ul style="list-style-type: none"> ・ガード時の硬直差を「-14F」→「-5F」に変更しました ・ガード時の相手との距離を遠くしました ・ヒット時の自分の硬直時間を「1F」減らしました ・ヒット時にウォールバウンドを誘発するように変更しました
⇨→☉☉ ホールド	<ul style="list-style-type: none"> ・ヒット時にウォールバウンドを誘発するように変更しました
↓☹⇨☉☉	<ul style="list-style-type: none"> ・ヒット時の相手との距離を近くしました
↓☹⇨☉☉	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃判定の持続時間を「2F」増やしました
立ち途中に ☉☉☉	<ul style="list-style-type: none"> ・ダメージ配分を「14.6.15」→「17.3.15」に変更しました
立ち途中に ☉☉	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃発生を「18F」→「13F」に変更しました
相手に接近して ↓☹⇨☉☉	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃ヒット範囲を下方方向に拡大しました
相手に接近して ↓☹⇨☉☉	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃ヒット範囲を下方方向に拡大しました

マスターレイヴン

コマンド	変更内容
☉	・攻撃ヒット範囲を下方方向に拡大しました
☉☉	・ダメージを「10」→「12」に変更しました ・ヒット時の硬直差を「±0F」→「+3F」に変更しました
☉☉☉	・ガード時の硬直差を「-11F」→「-9F」に変更しました ・ヒット時の相手の挙動を変更しました ・ヒット時の自分の硬直時間を「2F」減らしました
☉☉☉☉←	・ガード時の硬直差を「-23F」→「-16F」に変更しました ・ヒット時の硬直差を「-15F」→「-5F」に変更しました
☉	・カウンターヒット時の相手との距離を遠くしました
【☉☉】	・派生技を入力したときのヒット時の相手の挙動を変更しました
【☉☉】☉	・ガード時の相手との距離を近くしました
☉☉	・ダメージを「25」→「23」に変更しました ・攻撃発生を「15F」→「14F」に変更しました ・空中ヒット時の相手の挙動を変更しました
ハイズフィールド中に ☉	・ガード時の硬直差を「-15F」→「-14F」に変更しました
ハイズフィールド中に ☉☉	・ガード時のお互いの硬直時間を「3F」減らし、展開を早くしました ・ガード時の相手との距離を遠くしました ・ヒット時にウォールバウンドを誘発するように変更しました ・ヒット時の自分の硬直時間を「3F」減らしました ・相手を押す力を弱くし、ヒットしやすくしました
⇨☉	・攻撃ヒット範囲を下方方向に拡大しました
⇨☉☉	・ダメージを「30」→「25」に変更しました ・攻撃発生を「16F」→「15F」に変更しました ・ヒット時の相手の挙動を変更しました
☉☉	・攻撃ヒット範囲を下方方向に拡大しました
☉☉☉	・攻撃ヒット範囲を上方方向に拡大しました
☉☉	・しゃがみヒット時の相手の挙動を変更しました
☉☉☉	・ダメージを「15」→「13」に変更しました ・ヒット時の相手の挙動を変更しました ・連続ヒットするように変更しました
⇨☉	・ガード時の硬直差を「+4F」→「+5F」に変更しました ・ガード時/ヒット時のお互いの硬直時間を「4F」増やし、展開を遅くしました ・空中ヒット時の相手の挙動を変更しました
⇨☉☉	・技が出るタイミングを「2F」早くしました
⇨☉☉	・ダメージを「20」→「23」に変更しました ・ガード時/ヒット時の相手の挙動を変更しました ・ガード時の硬直差を「+4F」→「+1F」に変更しました
相手に背を向けて ☉	・攻撃ヒット範囲を下方方向に拡大しました
相手に背を向けて ☉☉	・ダメージを「10」→「17」に変更しました ・ガード時の硬直差を「-5F」→「±0F」に変更しました ・ヒット時の硬直差を「-4F」→「+1F」に変更しました ・入力受付時間を「11F」→「16F」に変更しました

相手に背を向けて ☉☉	<ul style="list-style-type: none"> ・パワークラッシュに変更しました ・側面ヒット時/空中ヒット時の相手の挙動を変更しました ・返し技性能を削除しました
相手に背を向けて ⇨☉☉	<ul style="list-style-type: none"> ・下段捌きができるように変更しました
相手に背を向けて ⇦☉☉	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃判定の持続時間を「1F」増やしました ・相手を押す力を弱くし、ヒットしやすくしました
相手に背を向けて ⇦☉☉	<ul style="list-style-type: none"> ・ヒット時の相手の挙動を変更しました ・攻撃ヒット範囲を下方方向に拡大しました
↻☉☉	<ul style="list-style-type: none"> ・ガード時の硬直差を「-15F」→「-17F」に変更しました
↻☉☉☉☉	<ul style="list-style-type: none"> ・ガード時の硬直差を「-11F」→「-14F」に変更しました ・ガード時の相手との距離を近くしました ・ヒット時の硬直差を「±0F」→「-3F」に変更しました ・ヒット時の自分の硬直時間を「3F」増やしました
↻☉☉☉☉☉☉	<ul style="list-style-type: none"> ・空中ヒット時の相手の挙動を変更しました
↻☉☉⇨☉☉	<ul style="list-style-type: none"> ・ガード時の硬直差を「-11F」→「-14F」に変更しました ・ガード時の相手との距離を近くしました ・ヒット時の硬直差を「±0F」→「-3F」に変更しました ・ヒット時の自分の硬直時間を「3F」増やしました
↓⇨⇨☉☉	<ul style="list-style-type: none"> ・カウンターヒット時の相手との距離を近くしました
↓⇨⇨☉☉☉☉	<ul style="list-style-type: none"> ・ヒット時にウォールバウンドを誘発するように変更しました

Ver.2.01 (2018年9月11日更新)

↻☉☉	<ul style="list-style-type: none"> ・ヒット時のみ派生技の入力受付時間が異なっていた為、修正しました
-----	--

リー

コマンド	変更内容
レイジ中に ↓	・攻撃ヒット範囲を下方方向に拡大しました
	・ダメージを「16」→「12」に変更しました
	・ガード時の硬直差を「-16F」→「-18F」に変更しました
	・ガード時の相手との距離を近くしました
	・ヒット時の相手の挙動を変更しました
	・ヒット時の硬直差を「+3F」→「+7F」に変更しました
	・ヒット時の相手との距離を近くしました
	・攻撃ヒット範囲を上方向に拡大しました
	・ダウンヒット時の相手の挙動を変更しました
	・ダメージを「15」→「17」に変更しました
	・カウンターヒット時の相手の挙動を変更しました
	・入力受付時間を「13F」→「22F」に変更しました
	・ダウンヒット時の相手の挙動を変更しました
	・ヒット時に投げに移行しなかったときの相手との距離を近くしました
	・ヒット時の相手の挙動を変更しました
	・1発目の相手を押す力を弱くし、ヒットしやすくしました
	・2発目空中ヒット時の相手の挙動を変更しました
	・2発目の攻撃ヒット範囲を下方方向に拡大しました
	・ヒット時にウォールバウンドを誘発するように変更しました
	・攻撃ヒット範囲を下方方向に拡大しました
	・リーチを長くしました
	・攻撃ヒット範囲を下方方向に拡大しました
	・ダメージを「15」→「17」に変更しました
	・ダメージを「6」→「9」に変更しました
	・ガード時の相手との距離を近くしました
	・攻撃ヒット範囲を下方方向に拡大しました
	・攻撃発生を「21F」→「19F」に変更しました
	・ガード時の硬直差を「-17F」→「-15F」に変更しました
	・ガード時の相手との距離を遠くしました
	・ヒット時の自分の硬直時間を「2F」減らしました
	・ダメージを「32」→「27」に変更しました
	・ヒット時の相手の挙動を変更しました
	・ヒット時の相手の挙動を変更しました
	・1発目の相手を押す力を弱くし、ヒットしやすくしました
	・ガード時の相手との距離を遠くしました
	・ガード時の硬直差を「-2F」→「+2F」に変更しました
	・ガード時の硬直差を「+1F」→「+3F」に変更しました
	・ガード時の硬直差を「-14F」→「-13F」に変更しました
	・ガード時の相手との距離を近くしました
	・攻撃発生を「14F」→「15F」に変更しました
	・ガード時の硬直差を「-20F」→「-15F」に変更しました
	・ヒット時の硬直差を「-9F」→「-4F」に変更しました

しゃがんだ状態で ◀⊗	・ヒット時の相手の挙動を変更しました
しゃがんだ状態で ◀⊗⊗	・ガード時の硬直差を「-22F」→「-14F」に変更しました
しゃがんだ状態で ◀↓▶⊗	・ガード時の硬直差を「-27F」→「-23F」に変更しました

ボブ

コマンド	変更内容
レイジ中に ⇨☉☉→	<ul style="list-style-type: none"> ・コマンドを「レイジ中に ⇨⇨⇨☉☉→」→「レイジ中に ⇨☉☉→」に変更しました ・ダメージ配分を「27,20」→「27,16」に変更しました ・1発目の攻撃判定の持続時間を「2F」増やしました ・1発目ヒット時の相手との距離を遠くしました ・スピナーボール中の技の出るタイミングを「3F」早くしました
☉☉☉☉	<ul style="list-style-type: none"> ・ダメージを「10」→「12」に変更しました ・ヒット時の硬直差を「-1F」→「+2F」に変更しました
スピナーボール中に ☉	<ul style="list-style-type: none"> ・ダメージを「18」→「17」に変更しました ・攻撃発生を「19F」→「18F」に変更しました ・ダウンヒット時の相手の挙動を変更しました ・攻撃ヒット範囲を下方方向に拡大しました
スピナーボール中に ☉☉	<ul style="list-style-type: none"> ・ガード時の硬直差を「-26F」→「-24F」に変更しました
⇩☉☉☉	<ul style="list-style-type: none"> ・ヒット時の硬直差を「+1F」→「+4F」に変更しました
⇩☉☉☉☉	<ul style="list-style-type: none"> ・ダメージを「17」→「20」に変更しました ・空中ヒット時の相手の挙動を変更しました
⇩☉☉☉☉	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃ヒット範囲を上方向に拡大しました
⇐☉☉	<ul style="list-style-type: none"> ・ガード時の相手との距離を近くしました ・ヒット時の相手との距離を近くしました
⇐☉☉☉	<ul style="list-style-type: none"> ・技が出るタイミングを「3F」遅くしました
⇐☉☉☉	<ul style="list-style-type: none"> ・連続ヒットするようにしました ・ヒット時の相手の挙動を変更しました ・攻撃ヒット範囲を下方方向に拡大しました
↑☉☉☉	<ul style="list-style-type: none"> ・ヒット時にウォールバウンドを誘発するように変更しました
↗☉☉	<ul style="list-style-type: none"> ・「↗☉☉→」で「スピナーボール」へ移行できるようにしました ・「↗☉☉←」で「リバーススピナーボール」へ移行できるようにしました
⇐←☉☉	<ul style="list-style-type: none"> ・ダメージを「40」→「32」に変更しました ・空中ヒット時にスクリューを誘発するように変更しました
⇨☆↓⇩☉☉	<ul style="list-style-type: none"> ・ダメージを「20」→「25」に変更しました ・攻撃ヒット範囲を下方方向に拡大しました
⇨☆↓⇩☉☉	<ul style="list-style-type: none"> ・ガード時の相手との距離を近くしました ・ヒット時にウォールバウンドを誘発するように変更しました
⇨☆↓⇩☉☉ ホールド	<ul style="list-style-type: none"> ・ヒット時にウォールバウンドを誘発するように変更しました
立ち途中に ☉☉☉	<ul style="list-style-type: none"> ・空中ヒット時にスクリューを誘発するように変更しました
しゃがんだ状態で ⇩☉☉☉	<ul style="list-style-type: none"> ・技が出るタイミングを「2F」遅くしました ・ガード時の自分の挙動を変更しました
↗☉☉☉☉	<ul style="list-style-type: none"> ・ダメージ配分を「15,12,12,12」→「9,9,10,10」に変更しました

豪鬼

コマンド	変更内容
⇒⇨↓⇩⇧⇨⊗	<ul style="list-style-type: none"> ・ダメージを「17」→「15」に変更しました ・攻撃発生を「33F」→「28F」に変更しました ・ガード時の硬直差を「-7F」→「-9F」に変更しました ・ヒット時の相手の挙動を変更しました
百鬼襲中に⊗	<ul style="list-style-type: none"> ・空振り時の自分の硬直を「8F」減らしました
百鬼襲中に⊗	<ul style="list-style-type: none"> ・ダメージを「25」→「20」に変更しました
百鬼襲中に⊗	<ul style="list-style-type: none"> ・ダメージを「23」→「21」に変更しました
百鬼襲中に⊗	<ul style="list-style-type: none"> ・ガード時の硬直差を「+6F」→「+4F」に変更しました
↓⇩⇧⇨⊗	<ul style="list-style-type: none"> ・自分の硬直時間を「3F」減らしました
⇧⊗	<ul style="list-style-type: none"> ・ホーミングアタックに変更しました
⇨⇒⊗ ヒット時 ⊗	<ul style="list-style-type: none"> ・ヒット時にウォールバウンドを誘発するように変更しました ・リーチを長くしました
立ち途中に⊗	<ul style="list-style-type: none"> ・リーチを長くしました
立ち途中に⊗	<ul style="list-style-type: none"> ・必殺技キャンセル可能にしました ・ガード時の硬直差を「-7F」→「-10F」に変更しました ・ヒット時の硬直差を「+5F」→「+2F」に変更しました

クマ/パンダ

コマンド	説明文
☉☉☉☉	・ガード時/ヒット時の相手との距離を近くしました
ハンティングスタイル中に ↘☉☉	・空中ヒット時の相手の挙動を変更しました
ハンティングスタイル中に ↘☉☉☉	・攻撃ヒット範囲を上方向に拡大しました
ハンティングスタイル中に ↓☉☉	・ガード時の硬直差を「-7F」→「-9F」に変更しました
ハンティングスタイル中に ←☉☉	・攻撃ヒット範囲を拡大しました ・ヒットと同時に「☉☉(or ☉☉)」を入力した際に1発目が2ヒットしていた為、修正しました
⇒☉☉	・ガード時/ヒット時の相手との距離を近くしました
↘☉☉☉	・ヒット時の自分の硬直時間を「2F」減らしました ・ヒット時の相手との距離を近くしました
↓☉☉	・攻撃ヒット範囲を拡大しました
↓☉☉	・相手を押す力を弱くし、ヒットしやすくしました
↘☉☉	・攻撃ヒット範囲を拡大しました
↘☉☉	・ガード時/ヒット時の相手との距離を近くしました
↘☉☉☉☉	・ダメージを「24」→「27」に変更しました
←☉☉	・ガード時の相手との距離を近くしました ・空中ヒット時の相手の挙動を変更しました
←☉☉	・「立ち途中に☉☉」でも出せるようにしました ・ダメージを「23」→「20」に変更しました
←↘↓↘☉☉☉	・ヒット時にウォールバウンドを誘発するように変更しました
⇒⇒⇒☉☉	・ガード時の相手との距離を近くしました
横移動中に ☉☉	・ダメージを「20」→「23」に変更しました ・ヒット時の相手との距離を近くしました

エディ

コマンド	変更内容
☉☉☉	・ヒット時の硬直差を「+4F」→「+5F」に変更しました
⇒☉☉☉☉	・ガード時の相手との距離を近くしました ・カウンターヒット時にスクリュウを誘発するように変更しました
↓【☉☉☉】	・ガード時/ヒット時の相手との距離を近くしました
⇐☉☉	・攻撃発生を「15F」→「14F」に変更しました ・ガード時の硬直差を「-10F」→「-11F」に変更しました ・ヒット時の硬直差を「+4F」→「+3F」に変更しました
⇐☉☉	・ガード時の硬直差を「-6F」→「-8F」に変更しました
↻☉☉	・パワークラッシュに変更しました ・攻撃発生を「30F」→「31F」に変更しました ・ガード時の硬直差を「+3F」→「-2F」に変更しました ・ガード時の相手との距離を近くしました ・ヒット時の硬直差を「+5F」→「+6F」に変更しました ・カウンターヒット時/空中ヒット時の相手の挙動を変更しました
↻☉☉↓	・しゃがみへの移行を削除しました
↻☉☉	・ガード時の硬直差を「-13F」→「-10F」に変更しました ・ヒット時の自分の硬直時間を「3F」減らしました
⇒→☉☉	・攻撃発生を「26F」→「24F」に変更しました ・ヒット時にウォールバウンドを誘発するように変更しました
横移動中に ☉☉	・1発目ヒット時の相手との距離を近くしました
逆立ち中に ☉☉	・ガード時の硬直差を「-11F」→「-12F」に変更しました
逆立ち中に ☉☉	・ダメージ配分を「10,12」→「5,20」に変更しました ・ヒット時の相手の挙動を変更しました ・空中ヒット時にスクリュウを誘発するように変更しました
座り中に ☉☉⇒☉☉	・ヒット時にウォールバウンドを誘発するように変更しました
座り中に ☉☉	・ダメージを「14」→「12」に変更しました ・攻撃ヒット範囲を下方方向に拡大しました

エリザ

コマンド	変更内容
↓⇨⇩☹	・ガード時の硬直差を「-10F」→「-9F」に変更しました
⇨↓⇨☹	・2発目ガード時の相手との距離を近くしました ・3発目ヒット時に「↓⇨⇩⇨⇨⇨☹」で追撃可能になりました
↓⇨⇩☹	・ガード時の硬直差を「-14F」→「-11F」に変更しました ・ガード時の相手との距離を近くしました ・ホーミング性能を上げました
↓⇨⇩☹	・ダメージを「20」→「22」に変更しました ・ガード時/カウンターヒット時の相手との距離を近くしました ・相手を押す力を弱くし、ヒットしやすくしました
↓⇨⇩☹	・ガード時の硬直差を「-17F」→「-19F」に変更しました ・ヒット時の自分の硬直時間を「2F」増やしました
ジャンプ中に ↓⇨⇩☹	・ガード時の硬直差を「-17F」→「-20F」に変更しました ・ヒット時の自分の硬直時間を「3F」増やしました
↓⇨⇩☹	・ダメージ配分を「20,20」→「10,10」に変更しました ・1発目の攻撃ヒット範囲を拡大しました ・2発目空中ヒット時の相手の挙動を変更しました ・2発目の前進速度を遅くしました ・技後に「ムーングライド」に移行するようにしました
⇨↓⇨☹	・1発目ヒット時の相手との距離を近くしました
↓⇨⇩☹	・ダメージ配分を「10,20」→「5,15」に変更しました
ジャンプ中に ↓⇨⇩☹	
↓⇨⇩☹ (or ☹) ⇨↓⇨☹	・ムーングライド移行へのコマンドを「⇨↓⇨☹」→「⇨☹ (or ☹⇨)」に変更しました
⇨⇨☹⇨↓⇨⇩☹ (or ☹) ⇨↓⇨☹	・ムーングライド移行へのコマンドを「⇨↓⇨☹」→「⇨☹ (or ☹⇨)」に変更しました
↓⇨⇩⇨⇨☹	・空中ヒット時/ダウンヒット時の相手の挙動を変更しました
☹☹☹	・2発目ヒット時に3発目を相手がしゃがめなかった為、修正しました
☹	・ヒット時の相手との距離を近くしました ・ダメージを「20」→「26」に変更しました
☹	・ガード時の硬直差を「-20F」→「-17F」に変更しました ・ヒット時の自分の硬直時間を「3F」減らしました
⇨☹	・ガード時の硬直差を「-11F」→「-9F」に変更しました ・ホーミング性能を上げました
ムーングライド中に ☹ ※ブラッディゲージを消費して移行したときのみ ムーングライド中に ☹	・ヒット時にウォールバウンドを誘発するように変更しました
↓☹ (or しゃがんだ状態で ☹)	・側面ヒット時/背後ヒット時の硬直差を「+6F」→「+3F」に変更しました ・相手を押す力を弱くし、ヒットしやすくしました
↓☹ (or しゃがんだ状態で ☹)	・ダメージを「20」→「17」に変更しました ・ヒット時の硬直差を「+3F」→「+5F」に変更しました
⇨☹	・ヒット時の硬直差を「±0F」→「+3F」に変更しました ・ホーミング性能を下げました
⇨☹☹	・ホーミング性能を下げました
⇨☹☹☹	・ヒット時の相手の挙動を変更しました

←☉☉	・ダメージを「14」→「12」に変更しました
←☉☉☉	・ガード時の硬直差を「-7F」→「-4F」に変更しました ・ヒット時の硬直差を「+12F」→「+15」に変更しました
←☉☉☉	・側面ヒット時/ダウンヒット時の相手の挙動を変更しました ・技が出るタイミングを「1F」早くしました
←☉☉	・1発目の攻撃判定の持続時間を「1F」増やしました ・2発目ガード時の硬直差を「-18F」→「-13F」に変更しました ・2発目ヒット時/空中ヒット時の相手の挙動を変更しました
⇒→☉☉☉	・ガード時のお互いの硬直時間を「3F」増やし、展開を遅くしました ・ヒット時の硬直差を「-3F」→「-6F」に変更しました
⇒→☉☉	・1発目ガード時に3発目を下段捌きできるように変更しました
⇒⇒⇒☉☉	・ガード時の硬直差を「-2F」→「+2F」に変更しました ・ヒット時の自分の硬直時間を「2F」減らしました
立ち途中に☉☉	・相手を押す力を弱くし、ヒットしやすくしました
立ち途中に☉☉	・ガード時の硬直差を「-12F」→「-9F」に変更しました
立ち途中に☉☉	・ヒット時の自分の硬直時間を「3F」減らしました

Ver.2.01 (2018年9月11日更新)

⇒→☉☉☉↓☉⇒⇒↓☉⇒⇒☉☉	・2発目ガード時に3発目がガードできるように修正しました
-----------------	------------------------------

ミゲル

コマンド	変更内容
レイジ中に ↘☉☉	<ul style="list-style-type: none"> ・1発目ガード時の相手との距離を近くしました ・1発目ヒット時の相手の挙動を変更しました
☉☉☉☉	<ul style="list-style-type: none"> ・ダメージを「16」→「20」に変更しました ・攻撃判定の持続時間を「1F」増やしました ・ガード時の相手との距離を近くしました ・ヒット時の相手の挙動を変更しました ・攻撃ヒット範囲を下方に拡大しました
☉☉☉☉	<ul style="list-style-type: none"> ・技が出るタイミングを「3F」早くしました
☉☉	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃発生を「15F」→「13F」に変更しました
☉☉☉	<ul style="list-style-type: none"> ・連続ヒットするようにしました ・ガード時の硬直差を「-11F」→「-12F」に変更しました
☉☉	<ul style="list-style-type: none"> ・ガード時の硬直差を「-7F」→「-9F」に変更しました ・ヒット時の硬直差を「+4F」→「+5F」に変更しました
☉☉☉	<ul style="list-style-type: none"> ・ガード時の硬直差を「-15F」→「-14F」に変更しました ・ガード時の相手との距離を近くしました ・ヒット時の自分の硬直時間を「3F」減らしました
⇒☉☉	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃発生を「19F」→「20F」に変更しました ・ガード時/ヒット時の相手との距離を近くしました ・ヒット時に相手がガード可能になるタイミングを「4F」遅くしました
⇒☉☉☉	<ul style="list-style-type: none"> ・ガード時の硬直差を「-12F」→「-15F」に変更しました ・ガード時の相手との距離を遠くしました
⇒☉☉	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃ヒット範囲を拡大しました
⇒☉☉☉	<ul style="list-style-type: none"> ・ガード時の硬直差を「-13F」→「-12F」に変更しました ・ヒット時の自分の硬直時間を「4F」減らしました
⇒☉☉	<ul style="list-style-type: none"> ・ダメージを「30」→「28」に変更しました
↘☉☉☉☉	<ul style="list-style-type: none"> ・ガード時の硬直差を「-10F」→「-12F」に変更しました ・ヒット時の硬直差を「+4F」→「+2F」に変更しました
↘☉☉☉☉	<ul style="list-style-type: none"> ・ガード時の硬直差を「-11F」→「-12F」に変更しました ・ヒット時の硬直差を「+3F」→「+2F」に変更しました
↘☉☉☉	<ul style="list-style-type: none"> ・ガード時のお互いの硬直時間を「4F」増やし、展開を遅くしました
↘☉☉	<ul style="list-style-type: none"> ・ヒット時の相手の挙動を変更しました ・ヒット時の相手との距離を近くしました
↘☉☉☉	<ul style="list-style-type: none"> ・ガード時の相手との距離を遠くしました
↘☉☉↓☉☉	<ul style="list-style-type: none"> ・ガード時の硬直差を「-4F」→「-3F」に変更しました ・ガード時の相手の挙動を変更しました
↘☉☉	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃ヒット範囲を拡大しました
↓☉☉	<ul style="list-style-type: none"> ・ダメージを「30」→「28」に変更しました
↓☉☉	<ul style="list-style-type: none"> ・ガード時の硬直差を「-12F」→「-15F」に変更しました ・ガード時の相手との距離を遠くしました
←☉☉	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃発生を「33F」→「30F」に変更しました
←☉☉	<ul style="list-style-type: none"> ・ガード時の硬直差を「-14F」→「-13F」に変更しました ・ヒット時の自分の硬直時間を「1F」減らしました

⇒⇒○○○	・ガード時の相手との距離を遠くしました
⇒⇒○○○	・ガード時の硬直差を「-14F」→「-13F」に変更しました ・ヒット時の自分の硬直時間を「1F」減らしました
⇐⇒○○	・ヒット時の自分の硬直時間を「4F」減らしました ・攻撃ヒット範囲を下方向に拡大しました
立ち途中に ○○○	・入力受付時間を「16F」→「18F」に変更しました
立ち途中に ○○○	・入力受付時間を「16F」→「18F」に変更しました
立ち途中に ○○	・ガード時の硬直差を「±0F」→「+1F」に変更しました ・ヒット時の硬直差を「+2F」→「+3F」に変更しました
サヴェッジスタンス中に ○○	・攻撃ヒット範囲を下方向に拡大しました
サヴェッジスタンス中に ○○	・ダメージを「27」→「32」に変更しました
サヴェッジスタンス中に ○○○	・ヒット時にウォールバウンドを誘発するように変更しました
サヴェッジスタンス中に ○○	・ヒット時の相手の挙動を変更しました ・カウンターヒット時にスクリューを誘発するように変更しました
サヴェッジスタンス中に ⇄○○	・ガード時/ヒット時の相手との距離を遠くしました ・ホーミング性能を下げました
サヴェッジスタンス中に ⇄○○	・ダメージを「17」→「20」に変更しました
サヴェッジスタンス中に ⇄○○	・ホーミングアタックに変更しました ・攻撃発生を「28F」→「26F」に変更しました
サヴェッジスタンス中に ⇄○○	・ガード時の硬直差を「-12F」→「-9F」に変更しました ・ヒット時の相手の挙動を変更しました
サヴェッジスタンス中に ⇄○○ (パンチ捌き成功時)	・ヒット時の相手の挙動を変更しました
サヴェッジスタンス中に ⇄○○	・ガード時の硬直差を「-9F」→「-7F」に変更しました ・ガード時の相手との距離を遠くしました
サヴェッジスタンス中に ⇄○○	・ダウンヒット時の相手の挙動を変更しました

ギース

コマンド	変更内容
↓ ↘ ⇐ ♂	・ダメージを「15」→「20」に変更しました
MAXモード中に ↓ ↘ ⇐ ♂	・2発目ヒット時/空中ヒット時の相手の挙動を変更しました
MAXモード中に ↓ ↘ ⇐ ♂ ♂	・ダメージを「18」→「10」に変更しました ・ガード時の硬直差を「±0F」→「-2F」に変更しました ・ヒット時にウォールバウンドを誘発するように変更しました
MAXモード中に ↓ ↘ ⇐ ♂ ♂	・ダメージを「23」→「20」に変更しました
MAXモード中に ↓ ↘ ⇐ ♂ ♂	・ダメージを「23」→「20」に変更しました
↓ ↘ ⇐ ↓ ↘ ⇐ ♂	・ダメージ配分を「14,14,14,14,14」→「13,13,13,13,13」に変更しました
↘ ⇐ ↓ ↘ ⇐ ♂	・ダメージを「45」→「43」に変更しました
♂ ♂ ♂ ♂ ♂	・ダメージを「15」→「20」に変更しました
♂	・ダメージを「15」→「13」に変更しました
♂ ♂	・ガード時の硬直差を「-14F」→「-13F」に変更しました ・ヒット時の硬直差を「-1F」→「±0F」に変更しました
♂	・ダメージを「19」→「20」に変更しました ・ガード時の硬直差を「-9F」→「-14F」に変更しました ・ヒット時/空中ヒット時の相手の挙動を変更しました ・空振り時の自分の硬直を「7F」増やしました
⇐ ♂	・ガード時の硬直差を「-14F」→「-13F」に変更しました
⇐ ♂	・ガード時/空振り時の自分の硬直を「4F」増やしました ・ヒット時の自分の硬直を「2F」減らしました
↘ ♂ ♂	・ガード時の硬直差を「-14F」→「-13F」に変更しました ・ガード時の相手との距離を近くしました
↘ ♂ ♂【♂ ♂ ♂】	・攻撃発生を「26F」→「24F」に変更しました ・ガード時の硬直差を「-3F」→「+2F」に変更しました
↓ ♂	・ダメージを「14」→「15」に変更しました
⇐ ♂ ♂	・ダメージを「17」→「18」に変更しました
⇐ ♂	・ダメージを「25」→「23」に変更しました ・攻撃発生を「26F」→「24F」に変更しました ・ガード時の硬直差を「-3F」→「+2F」に変更しました
⇐ ⇐ ⇐ ♂	・ガード時の相手との距離を近くしました
立ち途中に ♂	・カウンターヒット時に相手がガード可能になるタイミングを「7F」遅くしました
立ち途中に ♂ ヒット時 → ♂	・相手が地面に落下したときのダメージを「15」→「10」に変更しました ・相手が横転受け身可能になるタイミングを「1F」遅くしました
立ち途中に ♂	・ダメージを「17」→「14」に変更しました ・ガード時の硬直差を「-3F」→「-8F」に変更しました ・ヒット時にスクリューを誘発するように変更しました
相手の攻撃に合わせて ⇐ ↘ ↓ ↘ ⇐ ♂ (or ♂)	・ダメージを「25」→「30」に変更しました

ノクティス

コマンド	変更内容
⇒☉	・攻撃ヒット範囲を下げました
⇒☉☉	・攻撃ヒット範囲を拡大しました
⇒☉	・ガード時の硬直差を「-25F」→「-19F」に変更しました ・ヒット時の自分の硬直時間を「6F」減らしました
⇒☉☉ ⇨☉☉→	・自分の硬直時間を「2F」減らしました
ドッジロール中に ☉	・パワークラッシュに変更しました ・ダメージを「20」→「24」に変更しました ・ガード時の硬直差を「-14F」→「-13F」に変更しました ・ヒット時にウォールバウンドを誘発するように変更しました ・入力受付時間を「20F」→「28F」に変更しました
ドッジロール中に ☉☉	・入力受付時間を「20F」→「28F」に変更しました
ドッジロール中に ↓	・自分の硬直時間を「2F」減らしました
⇒☉☉	・ガード時の硬直差を「-14F」→「-13F」に変更しました ・ヒット時の自分の硬直時間を「1F」減らしました
⇨☉☉☉	・ガード時の硬直差を「-4F」→「-2F」に変更しました ・ヒット時の硬直差を「+7F」→「+8F」に変更しました ・入力受付時間を「15F」→「23F」に変更しました
↓☉☉	・ダメージ配分を「7,10」→「10,10」に変更しました
↓☉☉☉☉	・ヒット時の自分の硬直時間を「4F」減らしました
⇨☉☉	・ガード時のお互いの硬直時間を「3F」減らし、展開を早くしました ・ヒット時の硬直差を「±0F」→「+3F」に変更しました
⇨☉☉☉	・3発目ガード時の硬直差を「-7F」→「-5F」に変更しました ・3発目ヒット時の硬直差を「+4F」→「+6F」に変更しました
⇨☉☉	・ヒット時の相手の挙動を変更しました ・ヒット時の自分の硬直時間を「4F」増やしました
⇨☉☉	・ガード時の硬直差を「-13F」→「-12F」に変更しました ・ヒット時の硬直差を「-2F」→「-1F」に変更しました
⇨☉☉☉	・ヒット時の硬直差を「+4F」→「+6F」に変更しました ・入力受付時間を「3F」→「5F」に変更しました
⇨☉☉	・攻撃発生を「20F」→「18F」に変更しました ・ガード時のお互いの硬直時間を「3F」減らし、展開を早くしました ・ヒット時の硬直差を「+9F」→「+7F」に変更しました
⇨☉☉ (パンチ捌き成功時)	・攻撃ヒット範囲を拡大しました
⇨☉☉ (or ☉☉☉ or ↑☉☉)	・ダメージを「15」→「17」に変更しました ・空中ヒット時の相手の挙動を変更しました
⇒→☉☉	・ガード時の相手との距離を遠くしました ・ダメージを「20」→「23」に変更しました
立ち途中に ☉☉☉	・1発目カウンターヒット時に2発目の入力を遅らせても必ず連続ヒットするようにしました
立ち途中に ☉☉	・ダメージを「13」→「15」に変更しました ・ガード時の硬直差を「-13F」→「-9F」に変更しました ・ヒット時の硬直差を「-7F」→「-3F」に変更しました

立ち途中に ☉	・攻撃ヒット範囲を下方方向に拡大しました
しゃがんだ状態で ☉☉	・ホーミングアタックに変更しました ・ヒット時の硬直差を「+3F」→「+4F」に変更しました ・相手を押す力を弱くし、ヒットしやすくしました
横移動中に ☉	・攻撃ヒット範囲を拡大しました

Ver.2.02 (2018年11月1日更新)

レイジ中に ↓☉	・レイジアーツ発動演出の開始タイミングよりも字幕が早く表示されていた為、修正しました
----------	--

アンナ

Ver.2.01 (2018年9月11日更新)

コマンド	変更内容
←●●	・特定のタイミングで相手の下段攻撃を受けとめた際に意図していない挙動になっていた為、修正しました

Ver.2.02 (2018年11月1日更新)

←●● ↓↘→←●● ●●●← 立ち途中に ●●← ⇒●●← ↘●●●●← ↓●●●← ⇒→●●●←●● ⇒→●●← ↓↘⇒●●●← ●●●●●●●●←	・「カオスジャッジメント」に移行したタイミングで首が不自然な動きをしていた為、修正しました
--	---

レイ

Ver.2.02 (2018年11月1日更新)

コマンド	変更内容
⇒☆●●↑	・「⇒☆●●↓」よりも技を出せるタイミングが「6F」早くなっていた為、修正しました
●●● テイレイ → 蛇の構え中に ●●●→ 蛇の構え中に ●●●●→ 蛇の構え中に ●●●●●→ 蛇の構え中に ●●●●●●→	・「蛇の構え」に移行する際の挙動を変更しました
妃睡鳥中に ⇒●●	・ホーミング性能を下げました
(相手頭側) 伏寝中に【●●●】	・「下段捌き」で捌かれた際の挙動を変更しました