

SNKヒロインズ Tag Team Frenzy パッチ Ver.1.30

- ・ DLC プレイアブルキャラクターを追加しました。
 - BGM を追加しました。
 - ビューワー用のアイテムを追加しました。
- ・ キャラクターバランスの調整を行いました。
- ・ その他、機能改善、および一部不具合の修正を行いました。

■バトルシステム全般

変更箇所	調整内容
キャンセル交代	気力不足版必殺技は、キャンセル交代を行えないように変更しました。
ダッシュ	ダッシュ直後に、垂直ジャンプと後方ジャンプを行えなかった不具合を修正しました。
アイテムボックス	キャラクターの攻撃判定が発生している状態で、押し合い判定がアイテムボックスに接触することでもアイテムボックスを破壊できるようにしました。
アイテムボックス	同じアイテムボックスを複数のプレイヤーが同時に破壊した場合に、どちらがアイテムを取得するかをランダムで決定するように変更しました。
ファーストアタック	バトルが開始してから最初に攻撃をヒットさせるとアイテムを取得できる仕様を追加しました。攻撃が相打ちとなった場合は、両者ともアイテムを取得できます。
空中回避	着地後の硬直を増やしました。

■アイテム

変更箇所	調整内容
バナナ	ダウンした際に追撃を行えないようにしました。
ヘビーボム	ダウンした際に追撃を行えないようにしました。
時限爆弾	攻撃判定を上方向に拡大しました。

■キャラクター別

麻宮アテナ

変更箇所	調整内容
近距離 弱攻撃	攻撃判定を下方向に拡大しました。 喰らい判定を下方向に拡大しました。 硬直を増やしました。
遠距離 弱攻撃	攻撃判定を前方向と下方向に拡大しました。 喰らい判定を下方向に拡大しました。
近距離 強攻撃	攻撃判定を前方向と下方向に拡大しました。 喰らい判定を前方向と下方向に拡大しました。
連打コンボ1 (弱・弱)	硬直を減らしました。 ガード時の相手のノックバック距離を減らしました。
ジャンプ 強攻撃	攻撃発生を早くしました。
空中投げ	投げられている側の吹き飛び中に喰らい判定が出ていた不具合を修正しました。
サイコボール サイコボール (気力不足版)	攻撃判定の下側を縮小しました。
サイコボール (EX 版)	攻撃判定を後ろ方向に拡大しました。 ガードクラッシュ値を減らしました。
サイコソード	無敵時間を増やしました。 3 ヒット目の攻撃判定を前方向に拡大しました。
サイコソード (気力不足版)	無敵時間を増やしました。
サイコソード (EX 版)	無敵時間を増やしました。
サイコリフレクター	ダメージを減らしました。 地上ヒット時の相手のやられを変更しました。

サイコリフレクター (EX 版)	ダメージを減らしました。 攻撃判定を下方向に拡大しました。 ヒット時の相手のやられを変更しました。
フェニックスアロー	着地後の攻撃のダメージを増やしました。 着地後の硬直を減らしました。
フェニックスアロー (EX 版)	着地後の攻撃について以下の変更を行いました。 <ul style="list-style-type: none"> ・ダメージを増やしました。 ・攻撃判定の持続を増やしました。 ・喰らい判定を上方向に拡大しました。

クーラ・ダイヤモンド	
変更箇所	調整内容
近距離 弱攻撃	攻撃判定を下方向に拡大しました。 喰らい判定を下方向に拡大しました。
遠距離 弱攻撃	攻撃判定を前方向と下方向に拡大しました。 喰らい判定を下方向に拡大しました。
近距離 強攻撃	1 ヒット目の攻撃判定を前方向と上方向に拡大しました。 1 ヒット目の喰らい判定を前方向に拡大しました。 空中にいる相手に 1 ヒット目をヒットさせた場合に、即座にジャンプキャンセルを行えるように変更しました。
遠距離 強攻撃	攻撃発生までの間に前へ移動するように変更しました。 攻撃判定を下方向に拡大しました。 喰らい判定の上側を縮小しました。
連打コンボ1 (弱・弱)	硬直を減らしました。
ダッシュ攻撃	攻撃判定を下方向に拡大しました。

ダイヤモンドブレス	<p>攻撃発生を早くしました。</p> <p>攻撃判定の持続を増やしました。</p> <p>攻撃判定を下方向に拡大しました。</p> <p>硬直を減らしました。</p> <p>サイコリフレクター等で反射できないように変更しました。</p>
ダイヤモンドブレス (EX 版)	<p>攻撃判定を下方向に拡大しました。</p> <p>サイコリフレクター等で反射できないように変更しました。</p> <p>ガードクラッシュ値を増やしました。</p>
クローバイツ クローバイツ (気力不足版) クローバイツ (EX 版)	<p>無敵時間を増やしました。</p>
カウンターシェル (気力不足版)	<p>弾の跳ね返し判定を削除しました。</p> <p>追撃制限を追加しました。</p>
カウンターシェル (EX 版)	<p>ガードクラッシュ値を増やしました。</p>
レイスピン レイスピン (気力不足版)	<p>喰らい判定を上方向に拡大しました。</p>
レイスピン・シット (EX 版)	<p>硬直を減らしました。</p>

不知火舞	
変更箇所	調整内容
近距離 弱攻撃	<p>攻撃判定を下方向に拡大しました。</p> <p>喰らい判定を下方向に拡大しました。</p>
遠距離 弱攻撃	<p>攻撃判定を下方向に拡大しました。</p> <p>喰らい判定を下方向に拡大しました。</p>

近距離 強攻撃	攻撃判定を下方向に拡大しました。 喰らい判定を下方向に拡大しました。
連打コンボ1 (弱・弱)	硬直を減らしました。
通常投げ	投げ間合いを減らしました。 ※他のキャラと同じ間合いに統一しました。
花蝶扇 花蝶扇 (気力不足版)	硬直を減らしました。
必殺忍蜂	2ヒット目の攻撃判定について、ダメージ中の相手のみヒットする攻撃判定を追加しました。※壁吹き飛ばし後の相手に対してヒットしやすくなります。 1ヒット目のダメージを増やしました。 2ヒット目のダメージを減らしました。
SP アイテム	アイテム設置後から相手に反応するまでの時間を早くしました。 爆発時の攻撃発生を早くしました。 ダメージを減らしました。

ナコルル	
変更箇所	調整内容
近距離 弱攻撃	攻撃判定を下方向に拡大しました。 喰らい判定を下方向に拡大しました。
遠距離 弱攻撃	攻撃判定を下方向に拡大しました。 喰らい判定を下方向に拡大しました。
連打コンボ1 (弱・弱)	硬直を減らしました。
連打コンボ2 (弱・弱・弱)	攻撃が当たっていてもキャンセルが可能になっていた不具合を修正しました。

<p>ダッシュ攻撃</p>	<p>前方向への移動量を増やしました。 ガード時の相手のノックバック時間を減らしました。 攻撃判定を下方向に拡大しました。 喰らい判定を下方向に拡大しました。 攻撃判定の持続を増やしました。 押し合い判定を上方向に拡大しました。</p>
<p>ジャンプ 弱攻撃</p>	<p>攻撃発生を早くしました。</p>
<p>ジャンプ 強攻撃</p>	<p>攻撃発生を早くしました。</p>
<p>通常投げ（後方）</p>	<p>ダウン直前に喰らい判定が発生していた不具合を修正しました。</p>
<p>アムベヤトロ アムベヤトロ（気力不足版）</p>	<p>攻撃判定の下側を縮小しました。</p>
<p>アムベヤトロ（EX 版）</p>	<p>攻撃判定の下側を縮小しました。 ガードクラッシュ値を増やしました。</p>
<p>アンヌムツベ アンヌムツベ（気力不足版）</p>	<p>硬直を減らしました。</p>
<p>レラムツベ レラムツベ（気力不足版）</p>	<p>無敵時間を増やしました。 攻撃判定を下方向に拡大しました。</p>
<p>レラムツベ（EX 版）</p>	<p>攻撃判定を下方向に拡大しました。 ガードクラッシュ値を増やしました。</p>
<p>カムイリムセ カムイリムセ（EX 版）</p>	<p>空中ヒット時の相手のやられを変更しました。 追撃制限を追加しました。 攻撃判定を上方向に拡大しました。 喰らい判定を上方向に拡大しました。</p>
<p>イルスカヤトロリムセ</p>	<p>ガード時の相手のノックバック距離を増やしました。</p>

ラブ・ハート	
変更箇所	調整内容
近距離 弱攻撃	攻撃判定を縦方向に拡大しました。 喰らい判定を下方向に拡大しました。
近距離 強攻撃	攻撃発生までの間に前へ移動するように変更しました。 攻撃判定を前方向と下方向に拡大しました。 喰らい判定を下方向に拡大しました。
遠距離 弱攻撃	攻撃判定を下方向に拡大しました。 喰らい判定を下方向に拡大しました。
遠距離 強攻撃	攻撃発生を早くしました。 攻撃判定を下方向に拡大しました。 喰らい判定を下方向に拡大しました。
連打コンボ1 (弱・弱)	前への移動量を増やしました。 硬直を減らしました。
連打コンボ2 (弱・弱・弱)	前への移動量を増やしました。
ダッシュ攻撃	攻撃判定を下方向に拡大しました。 喰らい判定を下方向に拡大しました。
ジャンプ 弱攻撃	攻撃判定を下方向に拡大しました。 喰らい判定の前側を縮小しました。
ジャンプ 強攻撃	攻撃発生を早くしました。
ピーススラッシュ	1 ヒット目をガードした時の相手のヒットストップ時間を増やしました。 ※1 ヒット目と 2 ヒット目が連続ガードとなります。 1 ヒット目を空中ヒットさせた場合の吹き飛びの移動量を変更しました。 2 ヒット目の攻撃判定を後ろ方向へ拡大しました。 2 ヒット目をヒットさせた時の相手のヒットストップ時間を増やしました。 2 ヒット目をヒットさせた時の相手のノックバック時間を減らしました。 ※ヒット時の硬直差に変更はありません。スカイラブアローでキャンセルした際にフルヒットしやすくしました。

ピーススラッシュ (EX 版)	1 ヒット目と 2 ヒット目をガードした時の相手のヒットストップ時間を増やしました。 ※1～3 ヒット目までが連続ガードとなります。 2 ヒット目の攻撃判定を後ろ方向へ拡大しました。
ライジングハート ライジングハート (気力不足版)	ガードポイント発生まで無敵時間を追加しました。 攻撃判定を下方向に拡大しました。
ライジングハート (EX 版)	攻撃判定を下方向に拡大しました。 攻撃発生までの移動量を減らしました。
スカイアンカー	1 ヒット目を空中ヒットさせた場合の吹き飛びの移動量を変更しました。 2 ヒット目に、吹き飛び中の相手のみヒットする攻撃判定を追加しました。 ※空中の相手に 1 ヒット目をヒットさせた際に、2 ヒット目がヒットしやすくなりました。
スカイアンカー (EX 版)	1～4 ヒット目を空中ヒットさせた場合の吹き飛びの移動量を変更しました。 5 ヒット目に、吹き飛び中の相手のみヒットする攻撃判定を追加しました。 ※空中の相手に 1～4 ヒット目をヒットさせた際に、5 ヒット目がヒットしやすくなりました。 5 ヒット目に追撃制限を追加しました。 ダメージ補正を増やしました。
ラッシュハート ラッシュハート (気力不足版)	攻撃発生を早くしました。 硬直を減らしました。

レオナ・ハイデルン	
変更箇所	調整内容
近距離 弱攻撃	攻撃判定を下方向に拡大しました。 喰らい判定を下方向に拡大しました。 硬直を増やしました。
遠距離 弱攻撃	攻撃判定を下方向に拡大しました。 喰らい判定を下方向に拡大しました。 硬直を増やしました。

近距離 強攻撃	全フレーム地上状態となるように変更しました。 喰らい判定を下方向に拡大しました。
連打コンボ1 (弱・弱)	硬直を減らしました。
ジャンプ 弱攻撃	攻撃判定の上側を縮小しました。 喰らい判定を上方向に拡大しました。
ジャンプ 強攻撃	攻撃発生を遅くしました。
通常投げ	投げ間合いを減らしました。 ※他のキャラと同じ間合いに統一しました。
ムーンスラッシャー	最初に発生する後ろ側の攻撃判定を削除し、攻撃発生を遅くしました。 攻撃判定の前側を縮小しました。 喰らい判定を前方向と下方向に拡大しました。 硬直を増やしました。
ムーンスラッシャー (気力不足版)	最初に発生する後ろ側の攻撃判定を削除し、攻撃発生を遅くしました。 攻撃判定の前側を縮小しました。 自分より前にいる相手にのみヒットするように変更しました。 喰らい判定を前方向と下方向に拡大しました。 硬直を増やしました。
グランドセイバー (EX 版)	ガードクラッシュ値を増やしました。
スラッシュセイバー	最終ヒット後にアイテムで追い打ち可能になっていた不具合を修正しました。
V スラッシャー	無敵時間を減らしました。 空中にいる間の喰らい判定を前方向に拡大しました。

ムイムイ

変更箇所	調整内容
近距離 弱攻撃	攻撃判定を下方向に拡大しました。 喰らい判定を下方向に拡大しました。
遠距離 弱攻撃	攻撃判定を下方向に拡大しました。 喰らい判定を下方向に拡大しました。
近距離 強攻撃	近距離 強攻撃と遠距離 強攻撃の切り替え距離を短くしました。 攻撃判定を前方向と下方向に拡大しました。 喰らい判定を前方向と下方向に拡大しました。
遠距離 強攻撃	全フレーム地上状態となるように変更しました。
連打コンボ1 (弱・弱)	硬直を減らしました。
ジャンプ 弱攻撃	攻撃判定を前方向と下方向に拡大しました。 喰らい判定を下方向に拡大しました。
ジャンプ 強攻撃	攻撃発生を早くしました。 攻撃判定を上方向に拡大しました。
飛炎龍拳	ダメージを増やしました。 攻撃判定を下方向に拡大しました。 攻撃判定の持続を増やしました。 落下中に前へ移動するように変更しました。
飛炎龍拳 (EX 版)	4 ヒット目のダメージを増やしました。 4 ヒット目の攻撃判定を下方向に拡大しました。 落下中に前へ移動するように変更しました。 着地後の硬直を減らしました。
龍旋蹴	攻撃発生を早くしました。 無敵時間を増やしました。 攻撃判定を下方向に拡大しました。

龍旋蹴 (EX 版)	攻撃判定を下方向に拡大しました。
銅鑼龍突	投げ掴み判定を縮小しました。 投げ掴み判定発生時の無敵を削除しました。
銅鑼龍突 (気力不足版)	投げ掴み判定を削除しました。
SP アイテム	攻撃判定を拡大しました。

ルオン	
変更箇所	調整内容
近距離 弱攻撃	攻撃判定を上方向に拡大しました。
遠距離 弱攻撃	攻撃判定を前方向と下方向に拡大しました。 喰らい判定を下方向に拡大しました。 喰らい判定の前側を縮小しました。
近距離 強攻撃	攻撃判定を上方向に拡大しました。
遠距離 強攻撃	攻撃判定を拡大しました。 喰らい判定を下方向に拡大しました。
連打コンボ1 (弱・弱)	硬直を減らしました。 ヒット時の相手のノックバック時間を減らしました。
連打コンボ2 (弱・弱・弱)	硬直を増やしました。 ヒット時とガード時の相手のノックバック時間を増やしました。 ※硬直差に変更はありません。
ダッシュ攻撃	攻撃発生を早くしました。 攻撃途中の喰らい判定を変更しました。 硬直を増やしました。 ガード時の相手のノックバック距離を減らしました。

ジャンプ 弱攻撃	攻撃判定を上方向に拡大しました。 喰らい判定を上方向に拡大しました。
戟・横	ダメージを増やしました。 ダメージ補正を減らしました。
戟・横 (EX 版)	1～2 ヒット目がヒットした時の吹き飛び方向を引き寄せるように変更しました。 3 ヒット目の攻撃判定を前方向に拡大しました。
戟・上	足の付根部分に攻撃判定を追加しました。 ※背の低いキャラに密着した状態でヒットするようになります。
戟・上 (EX 版)	2 ヒット目がヒットした時ののけぞり方向を引き寄せるように変更しました。 3 ヒット目の攻撃判定を前方向に拡大しました。
鎌	攻撃判定を前方向と上方向に拡大しました。
鎌 (EX 版)	攻撃判定を前方向と上方向に拡大しました。
輪 (EX 版)	着地後の硬直を減らしました。
SP アイテム	アイテム効果発生時に出現する顔文字のエフェクト部分に、 相手がダメージ状態ではない時のみにヒットする攻撃判定を追加しました。 ※攻撃ヒット後の吹き飛びに追撃は行なえません。

シルヴィ・ポーラ・ポーラ

変更箇所	調整内容
遠距離 弱攻撃	攻撃発生までの間に前へ移動するように変更しました。 攻撃判定を下方向に拡大しました。 喰らい判定を下方向に拡大しました。 喰らい判定の前側を縮小しました。
遠距離 強攻撃	攻撃をキャンセルした時の次の技のスタート位置を前側に変更しました。 ヒット時とガード時の相手のノックバック距離を減らしました

連打コンボ1 (弱・弱)	硬直を減らしました。
ジャンプ 弱攻撃	攻撃判定を上方向に拡大しました。
デンキカイジン	攻撃判定を上方向に拡大しました。
デンキカイジン (EX 版)	ガードクラッシュ値を増やしました。
カイトンコイル カイトンコイル (EX 版)	無敵時間を増やしました。
ブーティブーティ	2～3 ヒット目の攻撃判定を下方向に拡大しました。
ブーティブーティ (EX 版)	ガードクラッシュ値を増やしました。
でいすチャーじん でいすチャーじん (EX 版)	攻撃判定を下方向に拡大しました。
SP アイテム	ダメージを減らしました。 ガードクラッシュ値を減らしました。 ダメージ補正を増やしました。

ユリ・サカザキ	
変更箇所	調整内容
近距離 弱攻撃	攻撃判定を下方向に拡大しました。 喰らい判定を下方向に拡大しました。
遠距離 弱攻撃	攻撃発生までの間に前へ移動するように変更しました。 攻撃判定を前方向と下方向に拡大しました。 喰らい判定を下方向に拡大しました。
近距離 強攻撃	攻撃判定を下方向に拡大しました。

遠距離 強攻撃	<p>攻撃判定を前方向と下方向に拡大しました。</p> <p>喰らい判定を前方向と下方向に拡大しました。</p> <p>ヒット時とガード時の相手のノックバック距離を減らしました。</p>
連打コンボ1 (弱・弱)	<p>前への移動量を増やしました。</p> <p>硬直を減らしました。</p>
ダッシュ攻撃	<p>前への移動量を増やしました。</p> <p>攻撃判定を下方向に拡大しました。</p> <p>攻撃途中の喰らい判定を変更しました。</p>
ジャンプ 強攻撃	<p>攻撃発生を早くしました。</p>
通常投げ (前方)	<p>投げられている側の吹き飛び中に喰らい判定が発生していた不具合を修正しました。</p>
百烈びんた	<p>ヒット時に相手の気力ゲージを減らす効果を追加しました。</p> <p>ダメージ補正を増やしました。</p> <p>投げ掴み判定発生時の無敵を削除しました。</p> <p>投げられている側の吹き飛び中に喰らい判定が発生していた不具合を修正しました。</p>
百烈びんた (気力不足版)	<p>投げ掴み判定を削除しました。</p>
百烈びんた (EX 版)	<p>ヒット後の硬直を減らしました。</p> <p>ヒット後の相手の吹き飛び方を変更しました。</p> <p>追撃制限を追加しました。</p> <p>ダメージを減らしました。</p> <p>ダメージ補正を増やしました。</p>
鳳翼派生・雷神脚	<p>ヒット時の相手のノックバック時間を増やしました。</p>
鳳翼派生・爪破 鳳翼派生・爪破 (EX 版)	<p>攻撃判定を前方向に拡大しました。</p>
鳳翼派生・燕落とし	<p>相手の気力ゲージを減らす効果を追加しました。</p> <p>ダメージ補正を増やしました。</p>
鳳翼派生・燕落とし (気力不足版)	<p>投げ掴み判定を削除しました。</p>

鳳翼派生・燕落とし (EX 版)	相手の気力ゲージを減らす効果を追加しました。 ダメージ補正を増やしました。
SP アイテム	アイテム効果発生時に出現するエフェクト部分に、 相手がダメージ状態ではない時のみにヒットする攻撃判定を追加しました。 ※攻撃ヒット後の吹き飛びに追撃は行なえません。 気力回復効果を削除しました。 攻撃力アップ倍率を減らしました。

サリナ	
変更箇所	
近距離 弱攻撃	攻撃判定を下方向に拡大しました。 喰らい判定を下方向に拡大しました。
遠距離 弱攻撃	攻撃判定を前方向と下方向に拡大しました。 喰らい判定を下方向に拡大しました。 喰らい判定の前側を縮小しました。
近距離 強攻撃	近距離 強攻撃と遠距離 強攻撃の切り替え距離を広くしました。 攻撃判定を下方向に拡大しました。 喰らい判定を下方向に拡大しました。 喰らい判定の上側を縮小しました。
遠距離 強攻撃	攻撃判定を下方向に拡大しました。 喰らい判定を下方向に拡大しました。
連打コンボ1 (弱・弱)	前への移動量を増やしました。 硬直を減らしました。 ガード時の相手のノックバック距離を増やしました。 喰らい判定を下方向に拡大しました。
連打コンボ2 (弱・弱・弱)	前への移動量を増やしました。 硬直を減らしました。 ヒット時の相手のノックバック時間を増やしました。 ヒット時の相手のノックバック距離を増やしました。 ガード時の相手のノックバック距離を減らしました。 喰らい判定を上方向に拡大しました。

ダッシュ攻撃	前への移動量を増やしました。
ジャンプ 強攻撃	攻撃発生を早くしました。
フローラルスクリュー	前への移動量を増やしました。 1 ヒット目のダメージを増やしました。
フローラルスクリュー (EX 版)	前への移動量を増やしました。
ペタングルプーニング	地上の相手に対して掴みやすいように投げ掴み判定を変更しました。 ダメージを増やしました。 ヒット時に相手の気力ゲージを減らす効果を追加しました。 ダメージ補正を増やしました。
ペタングルプーニング (気力不足版)	投げ掴み判定を削除しました。
ペタングルプーニング (EX 版)	地上の相手に対して掴みやすいように投げ掴み判定を変更しました。
ハリケーンダンス	攻撃発生を早くしました。 無敵時間を増やしました。 全ての攻撃判定が終了するまで飛び道具無敵となるように変更しました。 1～3 ヒット目の攻撃判定を縦方向に拡大しました。 空中の相手に対して1～3 ヒット目がヒットした場合に、地上でダメージ状態となるように変更しました。
SP アイテム	回復ゾーンの横幅を拡大しました。 回復速度を増やしました。 回復ゾーンの持続時間を減らしました。

ミアン

変更箇所	調整内容
近距離 弱攻撃	近距離 弱攻撃と遠距離 弱攻撃の切り替え距離を広くしました。 攻撃判定を縦方向に拡大しました。 喰らい判定を下方向に拡大しました。 硬直を増やしました。 ヒット時とガード時の相手のノックバック時間を増やしました。 ※硬直差に変更はありません。
遠距離 弱攻撃	攻撃判定を前方向と下方向に拡大しました。 喰らい判定を下方向に拡大しました。 硬直を増やしました。 ヒット時とガード時の相手のノックバック時間を増やしました。 ※硬直差に変更はありません。 ヒット時の相手のノックバック距離を減らしました。
近距離 強攻撃	近距離 強攻撃と遠距離 強攻撃の切り替え距離を短くしました。 攻撃発生を早くしました。 攻撃判定を前方向と下方向に拡大しました。 喰らい判定を下方向に拡大しました。
遠距離 強攻撃	全フレーム地上状態となるように変更しました。
連打コンボ1 (弱・弱)	硬直を減らしました。 ヒット時の相手のノックバック距離を減らしました。
連打コンボ2 (弱・弱・弱)	前への移動量を増やしました。 攻撃判定を前方向に拡大しました。
ダッシュ攻撃	押し合い判定を上方向に拡大しました。
ジャンプ 強攻撃	攻撃発生を早くしました。 攻撃判定を下方向に拡大しました。
華輪	ダメージを増やしました。

華輪 (EX 版)	ダメージを増やしました。
羅旋 羅旋 (気力不足版)	地上で移動している間の押し合い判定を上方向に拡大しました。 攻撃発生を早くしました。 無敵時間を増やしました。 1 ヒット目と 2 ヒット目の間の移動量を増やしました。 1 ヒット目の攻撃判定を上方向に拡大しました。 2 ヒット目の攻撃判定を下方向に拡大しました。
羅旋 (EX 版)	無敵時間を増やしました。 1 ヒット目の攻撃判定を上方向に拡大しました。 2 ～ 3 ヒット目の攻撃判定を下方向に拡大しました。 3 ヒット目をヒットさせた場合の、吹き飛びの移動量を変更しました。 着地後の硬直を減らしました。
飛踊掌 (EX 版)	前への移動量を増やしました。
美宴弓	移動派生の気力消費を無しに変更しました。 派生攻撃の攻撃判定を拡大しました。 派生攻撃の足元の喰らい判定を縮小しました。 派生攻撃ヒット時のノックバック時間を増やしました。 派生攻撃ヒット時のノックバック距離を減らしました。
美宴弓 (気力不足版)	各種派生を行えないように変更しました。
美宴弓 (EX 版)	ダメージを増やしました。
乱紅蓮舞	攻撃判定を前方向に拡大しました。
飛憐円舞	攻撃判定を下方向に拡大しました。

シェルミー	
変更箇所	調整内容
近距離 弱攻撃	攻撃判定を下方向に拡大しました。 喰らい判定を下方向に拡大しました。
遠距離 弱攻撃	攻撃判定を下方向に拡大しました。 喰らい判定を下方向に拡大しました。
近距離 強攻撃	攻撃発生を早くしました。 攻撃判定を下方向に拡大しました。 喰らい判定を下方向に拡大しました。
遠距離 強攻撃	前への移動量を増やしました。 攻撃判定を下方向に拡大。 喰らい判定を下方向に拡大。
連打コンボ1 (弱・弱)	硬直を減らしました
ダッシュ攻撃	硬直を減らしました。 押し合い判定を上方向に拡大しました。
シェルミースパイラル (気力不足版)	投げ掴み判定を削除しました。
F カップチュード	当身判定の発生を早くしました。 ダメージを減らしました。
F カップチュード (気力不足版)	当身判定を削除しました。
F カップチュード (EX 版)	当身判定の発生を早くしました。 当身判定の持続を減らしました。
シェルミーフラッシュ	投げを失敗した場合の硬直を増やしました。

テリー・ボガード

変更箇所	調整内容
近距離 弱攻撃	攻撃判定を下方向に拡大しました。 喰らい判定を下方向に拡大しました。
遠距離 弱攻撃	攻撃判定を前方向と下方向に拡大しました。 喰らい判定を下方向に拡大しました。 喰らい判定の前側を縮小しました。
近距離 強攻撃	攻撃判定を下方向に拡大しました。
遠距離 強攻撃	攻撃判定を縦方向に拡大しました。 喰らい判定を下方向に拡大しました。
連打コンボ1 (弱・弱)	前への移動量を増やしました。 ガード時の相手のノックバック距離を減らしました。
連打コンボ2 (弱・弱・弱)	前への移動量を増やしました。 ガード時の相手のノックバック距離を減らしました。
ダッシュ攻撃	全フレーム地上状態となるように変更しました。 攻撃判定を下方向に拡大しました。 喰らい判定を下方向に拡大しました。
パワーウェイブ	ヒット時とガード時の相手のノックバック時間を増やしました。
パワーウェイブ (EX 版)	追撃制限を追加しました。
バーンナックル	攻撃判定を下方向に拡大しました。 喰らい判定を下方向に拡大しました。 ヒット時の吹き飛びの移動量を変更しました。
バーンナックル (EX 版)	硬直を減らしました。 ダメージ中の相手にヒットした場合のやられを変更しました。

クラックシュート (EX 版)	前への移動量を増やしました。 硬直を減らしました。
バスターウルフ	攻撃判定の持続が終了するまで飛び道具無敵となるように変更しました。
SP アイテム	アイテム発生位置を左右で調整できるように変更しました。 アイテム出現位置は、上下入力で味方の位置の少し前方 左右入力で味方の位置の前方または後方に出現します。 攻撃発生を早くしました。 攻撃判定を上方向に拡大しました。 弾打ち消し判定を拡大しました。 ダメージを減らしました。

盗賊アーサー	
変更箇所	調整内容
追撃可能時間	アイテムがコンボ中の追撃可能時間の補正に影響しないように変更しました。
近距離 強攻撃	コンボの中で初めて近距離 強攻撃をヒットさせた場合に限り、 追撃可能時間の最大値を増やしました。 2 回目以降は以前と同じ制限のままとなります。
ジャンプ 弱攻撃	吹き飛び中の相手へ攻撃をヒットさせた場合の、追撃可能時間の最大値を増やしました。
ジャンプ 強攻撃	吹き飛び中の相手へ攻撃をヒットさせた場合の、追撃可能時間の最大値を増やしました。
地上版 月輪旋風 地上版 月輪旋風 (気力不足版)	無敵時間を削除しました。
術盗 / 捕撃乱撃	投げを失敗した場合の、着地後の喰らい判定を上方向に拡大しました。
SP アイテム	使用時の回復量を増加しました。 アイテム効果中の風属性攻撃がヒットした場合の回復量を増やしました。

スカロマニア

変更箇所	調整内容
遠距離 弱攻撃	攻撃判定を前方向に拡大しました。 喰らい判定を前方向に拡大しました。
近距離 強攻撃	攻撃判定を前方向に拡大しました。
連打コンボ1 (弱・弱)	硬直を減らしました。
ジャンプ 強攻撃	攻撃判定を前方向に拡大しました。 喰らい判定を前方向に拡大しました。
スカロクラッシャー	ダメージを増やしました。
スカロクラッシャー (EX 版)	ダメージを増やしました。
スカロスライダー	ダメージを増やしました。
スカロヘッド	無敵時間を増やしました。 ダメージを増やしました。
スカロヘッド (気力不足版)	無敵時間を増やしました。
スカロダイブ	落下中にヒットした場合のダメージを増やしました。
スカロトカチェフ (気力不足版)	投げ掴み判定を削除しました。
スカロエネルギー	攻撃判定を打撃属性に変更しました。 攻撃発生を早くしました。 攻撃判定を拡大しました。