



アークシステムワークス株式会社

“TEAM RED”

GUILTY GEAR Xrd -SIGN-  
Ver.1.10 第二回ロケーションテスト 変更点一覧

Ver.1.04（家庭用新規追加キャラクターに関しては現行バージョン）からの主な変更点を記載させていただきます。

ロケテストプレイ時の参考資料としてご利用ください。

ご注意

- ・待機列用の本紙は持ち帰らないでください。
- ・ページをバラバラにしないでください。
- ・読み終わりましたら、次の方に回してください。
- ・店舗の営業終了時間になりましたら、お近くのスタッフに返却してください。
- ・本紙の内容は開発中のものであり、今後、変更される場合があります。

表記はキャラクターが右向き時のものです。

コマンドが変更された技は黄色でハイライトしております。

第二回ロケテストから新しく追加された項目は赤字で記載しております。

第一回ロケテスト変更点から、性能を現行バージョン（Ver.1.04）に戻した箇所は取り消し線を付記しております。

共通項目の変更点

▼ゲーム全体

- ・「シン=キスク」「エルフェルト=ヴァレンタイン」「レオ=ホワイトファンク」が使用可能となりました。
- ・全キャラクターにつきまして、バトルバランスの調整を行いました。詳細は下記を参照ください。
- ・ボタン入力や前ダッシュ入力などの先行受付時間を延長しました。
- ・必殺技や覚醒必殺技など、一部コマンド技を入力しやすくしました。
- ・飛び道具をブリッツシールドで弾いた際、相手キャラクター本体が近くにいると弾かれるようになりました。
- ・飛び道具をブリッツシールドで弾いた際、テンションゲージが増加しなくなりました。
- ・紫色ロマンキャンセルが発動するまでの時間を短縮しました。
- ・相手が青色サイクバーストを発動中にロマンキャンセルを発動した際、赤色ロマンキャンセルが発動するようになりました。
- ・各種ロマンキャンセルを発動した際、テンションゲージが溜まりにくい時間を延長しました。
- ・空中でロマンキャンセルを発動した際、それまでの行動による着地硬直がリセットするようになりました。
- ・低い位置でニュートラル受け身を取った際の挙動を変更しました。



# SOL BADGUY

## ●コマンドリスト

種別	技名	コマンド
必殺技	ガンフレイム	↓ ↘ → + P
	ガンフレイム (フェイント)	↓ ↙ ← + P
	ヴォルカニックヴァイパー	→ ↓ ↘ + S or HS (空中可)
	⌘ 叩き落とし	⌘ ↓ ↙ ← + K
	バンディットリヴォルバー	↓ ↘ → + K (空中可)
	バンディットプリンガー	↓ ↘ → + K 長押し
	砕ける	空中で ↓ ↙ ← + K
	ぶっきらぼうに投げる	相手の近くで → ↓ ↘ + K
	ライオットスタンプ	↓ ↙ ← + K
	グランドヴァイパー	↓ ↙ ← + S
	ファフニール	← ↙ ↓ ↘ → + HS
	P. B. B.	ドラゴンインストール状態のとき空中の相手の近くで → ↓ ↘ + K
覚醒必殺技	タイランレイブ ver.β	→ ↘ ↓ ↙ ← → + HS
	ドラゴンインストール	↓ ↙ ← ↓ ↙ ← + HS(空中可)
一撃必殺技	ブランディングブリーチ	↓ ↘ → ↓ ↘ → + HS

## ●変更点詳細

技名	変更内容
立ち P	始動ヒット時のダメージ補正を 80 から 90 に変更しました。
立ち K	始動ヒット時のダメージ補正 90 を追加しました。
近距離立ち S	根本部分の攻撃判定を縦に拡大しました。
遠距離立ち S	始動ヒット時のダメージ補正 90 を追加しました。
しゃがみ HS	カウンターヒット時の浮きを低くし、受け身不能時間を増加しました。
	始動ヒット時のダメージ補正を削除しました。
ジャンプ D	カウンターヒット時の受け身不能時間を増加しました。
ガンフレイム	ザトーのドランカーシェイドなどで跳ね返された際の挙動を変更しました。
	黄色目マンキャンセルの受付時間を若干短縮しました。
	二本目の火柱が発生する前に攻撃を受けると、攻撃判定が消滅するよう変更しました。
砕ける	降下前のやられ判定を拡大しました。
	降下部分をガードされた際、距離を離れにくくしました。
	始動ヒット時のダメージ補正 85 を追加しました。

ぶっきらぼうに投げる	空振り時の全体硬直を 45 フレームに変更しました。
	発生フレーム以降は紫色ロマンキャンセルが発動するようにしました。
ライオットスタンプ	攻撃力を 10・30 から 30・50 に変更しました。
	始動ヒット時のダメージ補正 75 を追加しました。
グランドヴァイパー	追加入力によるヒット数が増加しやすくなりました。
ファフニール	攻撃レベルを 4 から 3 に変更しました。
	カウンターヒット時に相手が転がる時間を減少しました。
ファフニール (ドラゴンインストール時)	相手が転がる時間を増加しました。
	始動ヒット時のダメージ補正 75 を追加しました。
P.B.B.	攻撃力を 50・70 から 60・100 に変更しました。
タイランレイブ	攻撃力を 80・60 から 80・70 に変更しました。
	連続技中に一度だけ R.I.S.C.レベルが 19 減少する補正を削除し、
	二段目の R.I.S.C.レベル減少値を 8 から 27 に変更しました。
タイランレイブ (ドラゴンインストール時)	根元部分の攻撃判定を手前側に拡大しました。



# KY KISKE

## ●コマンドリスト

種別	技名	コマンド
特殊技	特殊技 1	→ + K
	特殊技 2	↘ + HS
必殺技	スタンエッジ	↓ ↘ → + S
	スタンエッジ・チャージアタック	↓ ↘ → + HS
	空中スタンエッジ	空中で ↓ ↘ → + S or HS
	スタンディッパー	↓ ↘ → + K
	グリードセバー	↓ ↙ ← + K
	ヴェイパースラスト	→ ↓ ↘ + S or HS (空中可)
	スプリットシエル	↓ ↘ → + D
	グライNDER生成	立ち D および ジャンプ D または スプリットシエルを発動する
	デュランダールコール	グライNDERに各種スタンエッジまたは セイクリッドエッジを放つ
覚醒必殺技	ライド・ザ・ライトニング	→ ↘ ↓ ↙ ← → + HS (空中可)
	セイクリッドエッジ	↓ ↘ → ↓ ↘ → + P
一撃必殺技	ライジング・フォース	↓ ↘ → ↓ ↘ → + HS

## ●変更点詳細

技名	変更内容
立ち HS	カウンターヒット時によるけを誘発するようにしました。
しゃがみ HS	始動ヒット時のダメージ補正 90 を追加しました。
→+HS	二段目の持続を 1 フレームから 2 フレームに、硬直を 3 フレームから 2 フレームに変更しました。
地上投げ	R.I.S.C.レベル減少値を 6・8 から 6 に変更しました。
スタンエッジ	地上版、空中版共に始動ヒット時のダメージ補正 85 を追加しました。
地上スタンエッジ	始動ヒット時のダメージ補正 90 を追加しました。
	黄色ロマンキャンセルの受付時間が延長しました。
空中スタンエッジ (強化版)	攻撃力を 33 から 43 に変更しました。
空中スタンエッジ (S) (強化版)	カウンターヒット時によるけを誘発するようにしました。
スタンディッパー	始動ヒット時のダメージ補正 90 を追加しました。
グリードセバー	ガードされた際に距離が離れにくくなりました。
スプリットシエル	攻撃レベルを 2 から 3 に変更しました。
	ヒット時に相手が離れにくくなりました。
地上ライド・ザ・ライトニング	ヒット時に相手が吹き飛ばし距離を増加しました。
空中ライド・ザ・ライトニング	発生を 10+1 フレームから 8+1 フレームに変更しました。
セイクリッドエッジ	発生を 5+3 フレームから 4+3 フレームに変更しました。
	発生後即座にロマンキャンセルを発動した際、飛び道具が出るようにしました。
	ザトーのドラムカーシェイドなどで跳ね返せなくなりました。
空中やられ	一部やられモーションの判定を拡大しました。



# MAY

●コマンドリスト

	技名	コマンド
特殊技	特殊技 1	→ + K
	特殊技 2	↘ + K
	特殊技 3	空中で ↓ + HS
必殺技	イルカさん・横	← タメ → + S or HS
	イルカさん・縦	↓ タメ ↑ + S or HS
	オーバーヘッド・キス	相手の近くで → ↓ ↘ + K
	拍手で迎えてください	← ↙ ↓ ↘ → + P or K or S or HS 後 ボタン離す
	└ イルカ搭乗	└ 空中でイルカと接触する
	お見逃しなく	↓ ↙ ← + P or K

	└ ボールジャンプ	└ ボールの上で ↓ 要素
	燕穿牙?	空中で ← ↙ ↓ ↘ → + HS
覚醒必殺技	グレート山田アタック	↓ ↘ → ↓ ↘ → + S
	究極のだだっこ	→ ↘ ↓ ↙ ← + HS
	超絶悶絶きりもみ大旋風	→ ↘ ↓ ↙ ← + S
	└ デラックス五所川原ボンバー	└ p
一撃必殺技	そしてさらば。	↓ ↘ → ↓ ↘ → + HS

●変更点詳細

技名	変更内容
立ち K	しゃがみ K へのガトリングルートを追加しました。
近距離立ち S	相手との距離が離れにくくなりました。
立ち HS	キャンセルの受付時間を延長しました。
	カウンターヒット時のよろけ時間を延長しました。
しゃがみ HS	キャンセルの受付時間を延長しました。
足払い	攻撃判定とやられ判定を前方に拡大しました。
ジャンプ HS	カウンターヒット時の相手の吹き飛びを若干低くし、受け身不能時間を増加しました。
→+K	攻撃力を 26 から 35 に変更しました。
イルカさん・横 (S)	突進速度を上昇しました。
イルカさん・横 (HS)	攻撃レベルを 3 から 4 に変更しました。
オーバーヘッド・キッス	コマンドを「相手の近くで → ↓ ↘ + K」に変更しました。
	空振り時の全体硬直を 42 フレームから 45 フレームに変更しました。
	発生フレーム以降は紫色ロマンキャンセルが発動するようにしました。
拍手で迎えてください	各ボタンの入力優先順位を変更しました。
	コマンド入力後すぐにボタンを離しても待機状態が継続するようにしました。
	設置完了後に対応ボタンを離すことで射出します。
	攻撃判定の発生を 13 フレームから 10 フレームに変更しました。
イルカ搭乗	攻撃発生前からイルカに搭乗できるようにしました。
	攻撃力を一律 50 に変更しました。
イルカ搭乗 (S)	相手に当たった後、空中ダッシュでキャンセルしやすくなりました。
	ヒット時に相手が吹き飛ばし強さを他ボタン版と同様にしました。
お見逃しなく	入力優先順位を溜めコマンド技より上位に変更しました。
ボールジャンプ	ボールを踏んだ際、メイとボールが一瞬停止するようにしました。
	ボール出現後即座にボールを踏んだ際、攻撃判定が発生するようにしました。
空中やられ	一部やられモーションの判定を拡大しました。



# MILLA RAGE

## ●コマンドリスト

	技名	コマンド
特殊技	特殊技	→ + K
必殺技	バッドムーン	空中で ↓ ↘ → + P
	高速落下	空中で ↓ ↘ → + K
	タンデムトップ	↓ ↘ → + S or HS
	ラストシェイカー	↓ ↙ ← + S or S 連打
	アイアンセイバー	↓ ↙ ← + P
	前転	↓ ↙ ← + K
	↳ 再前転	↳ K
	↳ ラストシェイカー (派生)	↳ S
	↳ デジタルス	↳ HS
	サイレントフォース	空中で ↓ ↙ ← + S
	シークレットガーデン	↓ ↙ ← + HS
覚醒必殺技	ウイングー	↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ → + HS
	エメラルドレイン	↓ ↘ → ↓ ↘ → + S
	クロウミングローズ	↓ ↙ ← ↓ ↙ ← + S
一撃必殺技	アイアンメイデン	↓ ↘ → ↓ ↘ → + HS

## ●変更点詳細

技名	変更内容
遠距離立ち S	始動ヒット時のダメージ補正 90 を追加しました。
しゃがみ HS	連続技中に一度だけ R.I.S.C.レベルが 6 減少する補正を削除し、R.I.S.C.レベル減少値を 6 から 12 に変更しました。
→+P	カウンターヒット時のよろけ時間を増加しました。
→+K	攻撃レベルを 4 から 3 に変更しました。
→+HS	カウンターヒット時に相手が浮くようにしました。
デッドアングルアタック	モーションを変更し、ヒット時に横に吹き飛ばすようにしました。
バッドムーン	着地後の硬直を 7 フレームから 9 フレームに変更し、動作終了後の姿勢をしゃがみ状態に変更しました。
タンデムトップ (S)	始動ヒット時のダメージ補正 90 を追加しました。
アイアンセイバー	着地後の硬直を 8 フレームから 10 フレームに変更しました。 相手との距離が離れにくくなりました。

	始動ヒット時のダメージ補正を 90 から 80 に変更しました。
	ガードされた際に距離が離れにくくなりました。
ディジタリス	カウンターヒット時の受け身不能時間を増加しました。
	硬直を 23 フレームから 26 フレームに変更しました。
	始動ヒット時のダメージ補正を 80 から 75 に変更しました。
シークレットガーデン	追加入力の受付時間を延長しました。
	ヒット時の強制ダメージ補正 90 を追加しました。
ウィンガー	ヒット時の吹き飛び方を端バウンドからころがりダウンに変更しました。
	ヒット時の強制ダメージ補正を削除し、 始動ヒット時のダメージ補正 90 及び最終段の R.I.S.C.レベル減少値 15 を追加しました。
クローミングローズ	暗転中のみ無敵に変更しました。
ジャンプ	上昇中のやられ判定を拡大しました。
空中やられ	一部やられモーションの判定を拡大しました。
空中ガード	やられ判定を拡大しました。



# ZATO=1

## ●コマンドリスト

	技名	コマンド
特殊技	飛行	空中で ↑
	特殊技	→ + K
必殺技	エディ召喚 (戻し)	↓ ↘ → + P or K or S or HS
	└ 小攻撃	└ P 離す
	└ 移動攻撃	└ K 離す
	└ 対空攻撃	└ S 離す
	└ 影潜り	└ HS 離す
	└ ドリルスペシャル	└ D 離す
	└ デッドマンズ・ハンド	└ 相手の近くで ↓ ↙ ← + D
	インヴァイトヘル	↓ ↓ + S or HS
	└ 影溜まりエディ召喚	└ ↓ ↙ ← + HS
	ブレイク・ザ・ロウ	↓ ↙ ← + K (長押し可能)
	ダムドファンク	相手の近くで → ↓ ↘ + S
	ドラッカーシェイド	↓ ↙ ← + S

	シャドウギャラリー	空中で← ↙ ↓ ↘ → + S
覚醒必殺技	アモルフアス	→ ↘ ↓ ↙ ← → + HS
	イグゼキューター	空中で↓ ↘ → ↓ ↘ → + S
	グレイト・ホワイト	エディ召喚中に→ ↘ ↓ ↙ ← → + S
一撃必殺技	グズマニア・マグニフィカ	↓ ↘ → ↓ ↘ → + HS

●変更点詳細

技名	変更内容
ジャンプ K	根本部分の攻撃判定を若干拡大しました。
	始動ヒット時のダメージ補正 90 を追加しました。
→+K	よろけ時間を増加しました。
	硬直を 9 フレームから 14 フレームに変更しました。
影溜まり	相手の攻撃で消されるようにしました。
影溜まりエディ召喚	影溜まりからエディを召喚した際、エディゲージを若干消費するようになりました。
ドリルスPECIAL	始動ヒット時のダメージ補正 85 を追加しました。
	動作終了後、エディゲージが回復し始めるタイミングが遅くなりました。
デッドマンズ・ハンド	コマンドを「↓ ↙ ←+D」に変更しました。
	補正が適応されるタイミングを変更し、実ダメージを増加しました。
	エディゲージの残量が多いとき、攻撃力が若干上昇するようになりました。
	受け身不能時間を増加しました。
ブレイク・ザ・ロウ	黄色ロマンキャンセルの受付時間を減少しました。
	相手から離れて潜っている間、ネガティブ判定を受けるようになりました。
ダムドファンク	発生フレーム以降は紫色ロマンキャンセルが発動するようになりました。
グレイト・ホワイト	ヒット時の相手の吹き飛びを小さくしました。
	ヒット時の強制ダメージ補正 80 を追加しました。
エディゲージ	破壊状態からのエディゲージ回復速度を遅くしました。
	覚醒必殺技などの一部演出中にエディゲージが回復しなくなりました。



# POTEMKIN

●コマンドリスト

	技名	コマンド
特殊技	特殊技	→ + K
必殺技	ヒートナックル	→ ↓ ↘ + HS
	↳ ヒートエクステンド	↳ → ↘ ↓ ↙ ← + HS

	メガフィスト・前方	↓ ↘ → + P
	メガフィスト・後方	↓ ↙ ← + P
	スライドヘッド	↓ ↘ → + S
	ハンマフォール	← タメ → + HS
	└ ハンマフォールブレーキ	└ P
	F. D. B.	→ ↘ ↓ ↙ ← + S
	ポチョムキンバスター	相手の近くで → ↘ ↓ ↙ ← → + P
	トリシューラ	→ ↘ ↓ ↙ ← + K
	I. C. P. M.	空中で ← ↙ ↓ ↘ → + HS
覚醒必殺技	ヘブンリーポチョムキンバスター	↓ ↘ → ↓ ↘ → + S
	ガイガンター改	→ ↘ ↓ ↙ ← → + HS
	└ ガイガンティックブリッド改	└ ← ↙ ↓ ↘ → ← ↙ ↓ ↘ → + P
一撃必殺技	インファナルツアー	↓ ↘ → ↓ ↘ → + HS

●変更点詳細

技名	変更内容
立ち P	攻撃レベルを 0 から 1 に変更しました。
近距離立ち S	攻撃判定を若干拡大しました。
立ち HS	攻撃力を 50 から 55 に変更しました。
→ + P	攻撃力を 35 から 42 に変更しました。
→ + HS	受け身不能時間を増加しました。
	カウンターヒット時のごり時間短縮し、受け身が不可能になりました。
	気絶攻撃力を 135 から 120 に変更しました。
ヒートナックル	テンションゲージ増加量を減少しました。
ヒートエクステンド	テンションゲージ増加量を減少しました。
ポチョムキンバスター	攻撃力を 140 から 150 に変更しました。
	発生フレーム以降は紫色ロマンキャンセルが発動するようにしました。
トリシューラ	発生直前に黄色ロマンキャンセルをした際、飛び道具が発生するようにしました。
	ヒット時の相手の浮きを低くしました。
	通常ヒット時の受け身不能時間を減少しました。
	カウンターヒット時の受け身不能時間を増加しました。
	ヒット時の受け身不能時間を増加しました。
	ヒット時に相手が吹き飛ばす方向が真上になり、 カウンター時の吹き飛ばす高さが通常ヒット時と同様になりました。
ガイガンター改	持続を 48 フレームから 60 フレームに変更しました。
ヘブンリーポチョムキンバスター	暗転前全身無敵から発生まで上半身無敵に変更しました。
	暗転後上半身無敵を追加しました。

	跳びあがる高さや落下スピードを増加しました。
ホーミングダッシュ	ホーミングダッシュを追加しました。



# CHIPP ZANUFF

## ●コマンドリスト

	技名	コマンド
特殊技	特殊技 1	→ + K
	削岩脚	空中で ↓ + K
必殺技	αブレード	↓ ↘ → + P (空中可)
	└ αプラス	└ HS
	βブレード	→ ↓ ↘ + S (空中可)
	γブレード	← ↙ ↓ ↘ → + HS
	幻朧斬	→ ↘ ↓ ↙ ← + S
	毅式迷彩	↓ ↙ ← + K
	毅式転移	↓ ↓ + P or K or S or HS
	冽掌	↓ ↘ → + S
	└ 麓砕	└ ↓ ↘ → + S
	└ 穿踵	└ ↓ ↘ → + K
	手裏剣	空中で ↓ ↙ ← + P
	蜃気楼	→ ↓ ↘ + HS
	壁張り付き	画面端で → ←
	└ 上下移動	└ ↑ or ↓
	└ 横移動	└ → or ↘ or ↗
	└ 飛び降り	└ ←
	└ 壁派生αブレード	└ P
	└ 壁派生クナイ	└ K
	└ 壁派生幻朧斬	└ S
	└ 壁派生幻鷹斬	└ HS
覚醒必殺技	斬星狼牙	→ ↘ ↓ ↙ ← → + HS
	龍柳	空中で ↓ ↙ ← ↓ ↙ ← + K
	万鬼滅砕	↓ ↘ → ↓ ↘ → + K
一撃必殺技	雷楔断	↓ ↘ → ↓ ↘ → + HS

●変更点詳細

技名	変更内容
しゃがみ S	カウンターヒット時のよろけ時間を増加しました。
ジャンプ D	カウンターヒット時のころがり時間を短縮し、受け身が不可能になりました。
	空中カウンターヒット時にステージ端でバウンドしないようにしました
αブレード	ヒット時の吹き飛びを増加しました。
αプラス	背面部分の攻撃判定を拡大しました。
毅式迷彩	見た目を変更しました。
毅式転移 (S)	出現位置を若干高くしました。
毅式転移 (HS)	全体硬直を 26 フレームから 20 フレームに変更し、S 版と同様にしました。
	出現位置を若干高くしました。
蜃気楼	カウンターヒット時に相手が吹き飛ばないようにしました。
斬星狼牙	ヒットした瞬間の相手の挙動を変更しました。
	最終段の攻撃力を 110 から 150 に変更しました。
龍柳	攻撃判定を若干拡大しました。
	二セット目のクナイが加速し始めるタイミングを遅くしました。
万鬼滅砕	ヒット時以外の持続を減少しました。
	最終段の保証ダメージを若干減少しました。



# FAUST

●コマンドリスト

	技名	コマンド
特殊技	特殊移動	↙ or ↘
	特殊技	空中で ↓ + K
必殺技	レレレの突き	← ↙ ↓ ↘ → + K
	└ 引き戻し	└ ←
	└ オイッス!	└ ↓ ↘ → + P
	└ 声が小さい!	└ ↓ ↘ → + P
	└ もう一丁オイッス!	└ ↓ ↘ → + P
	メッタ斬り	相手の近くで ↓ ↙ ← + HS
	ごーいんぐまいうえい	空中で ↓ ↘ → + HS

	何が出るかな？	↓ ↘ → + P (長押し可能)
	前からいきますよ	↓ ↙ ← + P
	後ろからいきますよ	↓ ↙ ← + K
	上からいきますよ	↓ ↙ ← + S
	槍点遠心乱舞	↓ ↘ → + S
	└ 味見ッ！	└ P
	└ ぐろーいんぐふらわー	└ K (長押し可能)
	└ 華だろ？俺、華だろ？	└ S (長押し可能)
	└ ごーいんぐまいうえい(派生版)	└ HS
	└ 何が出るかな？(派生版)	└ D
	└ 前方移動	└ → →
	└ 後方移動	└ ← ←
	└ 極小ジャンプ	└ ↗
	└ 医者コプター	└ ↑
	└ 解除	└ ↓
	愛	空中で ↓ ↘ → + P
覚醒必殺技	刺激的絶命拳	↓ ↘ → ↓ ↘ → + S
	└ シャッフルタイム	└ P or K or S or HS (複数回可能)
	な・な・な・なにがでるかな？	↓ ↘ → ↓ ↘ → + P
一撃必殺技	コレが…、私？	↓ ↘ → ↓ ↘ → + HS

●変更点詳細

技名	変更内容
遠距離立ち S	発生前と発生後のやられ判定を前方に拡大しました。
	始動ヒット時のダメージ補正 90 を追加しました。
	攻撃判定の発生を 10 フレームから 11 フレームに変更しました。
ジャンプ K	始動ヒット時のダメージ補正 90 を追加しました。
→+HS	始動ヒット時のダメージ補正 90 を追加しました。
	攻撃力を 80 から 70 に変更しました。
ジャンプ↓+K	低い高度でも出せるようにしました。
	始動ヒット時のダメージ補正 90 を追加しました。
メッタ斬り	二段目以降の判定を地上ガード及び空中フォルトレスディフェンス可能にしました。
	空振り時の硬直を 34 フレームから 40 フレームに変更しました。
	発生フレーム以降は紫色ロマンキャンセルが発動するようにしました。
何が出るかな	発動中に相手がガードモーションを取らないようにしました。
アイテム全般	攻撃判定が発生しないアイテムが存在する間、ガードモーションを取らないようにしました。
	自分にヒットするアイテムにブリッツシールドを発動した際、相手がのけぞらないようにしました。
前からいきますよ	カウンターヒット時に相手が転がるようになりました。

後ろからいきますよ	カウンターヒット時に相手が転がるようになりました。
上からいきますよ	ロマンキャンセル後の空中ダッシュを可能にしました。
ぐるーいんぐふらわー (タメ版)	発生した瞬間に無敵時間を付加しました。
華だろ?俺、華だろ? (タメ版)	受け身不能時間を増加しました。
ごーいんぐまいうえい (派生)	攻撃力を一段 16 から 12 に変更しました。
医者コプター	攻撃力を一段 13 から 20 に変更しました。
	下方向のやられ判定を増加しました。
愛	全体硬直を 39 フレームから 44 フレームに変更しました。
後方移動	ヒット時の相手の浮き方を変更しました。
	攻撃力を 40 から 24 に変更しました。
な・な・な・なにができるかな?	発動中に相手がガードモーションを取らないようにしました。
地上やられ	一部やられモーションの判定を拡大しました。



# AXL LOW

## ●コマンドリスト

	技名	コマンド
特殊技	特殊技 1	↘ + P
	特殊技 2	→ + K
	特殊技 3	空中で → + P
必殺技	鎌閃撃	← タメ → + S
	└ 曲鎖撃	└ ↑
	└ 旋鎖撃	└ ↓
	弁天刈り	→ ↓ ↘ + S
	雷影鎖撃	→ ↘ ↓ ↙ ← + S
	羅鐘旋	← ↙ ↓ ↘ → + HS
	天放石 (上段)	↓ ↙ ← + P
	天放石 (下段)	↓ ↙ ← + K
	アクセルボンバー	空中で → ↓ ↘ + HS
	鶴の構え	→ ↘ ↓ ↙ ← + HS
	└ 上段	└ P
	└ 中段	└ K
└ 下段	└ S	

	⌘ 解除	⌘ HS
覚醒必殺技	百重鎌焼	↓ ↘ → ↘ ↓ ↙ ← + HS
	鹹夜焔	↓ ↙ ← ↓ ↙ ← + S
一撃必殺技	錠烈火	↓ ↘ → ↓ ↘ → + HS

●変更点詳細

技名	変更内容
立ち P	攻撃判定を拡大しました。
立ち K	攻撃判定を拡大しました。
遠距離立ち S	しゃがみ S へのガトリングルートを追加しました。
	キャンセル受付時間を延長しました。
しゃがみ HS	よろけ時間を増加しました。
	カウンターヒット時にダウンを取れるようにしました。
足払い	攻撃判定の発生を 10 フレームから 8 フレームに変更しました。
ジャンプ D	受け身不能時間を増加しました。
	ステージ端で張りつくようにしました。
	キャンセル受付時間を延長しました。
ジャンプ→+P	ジャンプ S へのガトリングルートを追加しました。
鎌閃撃	受け身不能時間を増加し、ダウンが奪えるようになりました。
	発生直前に黄色口マンキャンセルをした際、飛び道具が発生するようになりました。
	始動ヒット時のダメージ補正を追加しました。
	派生入力の受付時間を早くしました。
旋鎖撃	発生を 7 フレームから 6 フレームに変更しました。
弁天刈り	入力の優先順位を鎌閃撃より上位に変更しました。
	ヒットストップを増加しました。
	硬直を 30 フレームから 35 フレームに増加しました。
羅鐘旋	鎖の移動速度を増加し、持続を 25 フレームから 20 フレームに変更しました。
	硬直を 41 フレームから 33 フレームに変更しました。
	コマンドを ← ↙ ↓ ↘ → + HS に変更しました。
天放石	上段・下段共に開始部分を黄色口マンキャンセル対応にしました。
鷓の構え	攻撃中にネガティブペナルティを受けにくくしました。
	各種派生時にデンションゲージが増加するようにしました。
	各種派生の全体フレームと派生可能タイミングを調整しました。
	各種派生ヒット時の受け身不能時間とヒット時の浮き方を調整しました。
→中段	攻撃発生より前にやられ判定が伸びるようにし、攻撃後もやられ判定が残るようにしました。
→下段	攻撃発生より前にやられ判定が伸びるようにしました。
	始動ヒット時のダメージ補正を追加しました。

百重鎌焼	攻撃判定を拡大し、連続ヒットしやすくしました。
	鎖鎌を飛ばす攻撃の直前に口マンキャンセルをした際、飛び道具が発生するようにしました。
緋夜煌	根元の発生を 7+3 フレームから 3+2 フレームに変更しました。
	戻り部分の発生を 13 フレームから 11 フレームに変更しました。
	戻り部分の攻撃力を 27 から 42 に変更しました。



# VENOM

●コマンドリスト

	技名	コマンド
必殺技	ボール生成	↓ ↙ ← + P or K or S or HS (空中可)
	↳ ボール生成 (派生)	別の攻撃ボタン長押し
	↳ 瞬間移動 (派生)	同じ攻撃ボタン長押し
	瞬間移動	→ ↓ ↘ + K
	スティンガーエイム	← タメ → + S or HS (長押し可能)
	カーカスライド	↓ タメ ↑ + S or HS
	ダブルヘッドモービット	→ ↓ ↘ + S or HS
	QV	← ↙ ↓ ↘ → + P or K or S or HS (長押し可能)
	マッドストラグル	空中で ↓ ↘ → + S or HS
覚醒必殺技	ダークエンジェル	↓ ↘ → ↘ ↓ ↙ ← + S
	レッドヘイル	空中で ↓ ↘ → ↓ ↘ → + HS
	ビショップランアウト	↓ ↘ → ↘ ↓ ↙ ← + HS
一撃必殺技	ギガマキナシステム	↓ ↘ → ↓ ↘ → + HS

●変更点詳細

技名	変更内容
近距離立ち S	3 段目の攻撃判定を上方に拡大しました。
→+P	攻撃判定の持続を 3 フレームから 4 フレームに変更しました。
→+HS	生成したボールを弾いたときの軌道を変更しました。
ボール生成	ボール生成中に他攻撃ボタンを押し続けると、対応したボールを生成するように変更しました。
	P ボール生成の P ボールの位置を若干下方向に移動しました。
	↓ ↙ ← 入力によるボール生成キャンセルを削除しました。
トップスピン、バックスピン	生成したボールにスティンガーエイム及びカーカスライドを当てた際、

	ボールのレベルが強化されるように変更しました。
Qv	ヒット時の相手の吹き飛び方を弱めました。
	ホールドすると攻撃レベルが上昇するようにしました。
Qv (P)	攻撃判定を他ボタン版と同様のものに変更しました。
HS マッドストラグル	蹴り上げ部分の攻撃力を 15 から 25 に変更しました。
ダークエンジェル	ヒット数を6ヒット増加しました。
	ガード時の削りダメージを増加しました。
ビショップランアウト	弾きなおすタイミングを早めました。
	効果時間を減少しました。



# SLAYER

## ●コマンドリスト

	技名	コマンド
特殊技	特殊移動	→ → 長押し
	特殊技 1	6 + K (長押し可能)
	特殊技 2	空中で ↓ + K
必殺技	マップハンチ	↓ ↘ → + P or K
	血を吸う宇宙	→ ↘ ↓ ↙ ← + HS
	ダンディーステップ	↓ ↙ ← + P or K
	└ パイルバンカー	└ P
	└ クロスワイズヒール	└ K
	└ アンダープレッシャー	└ S
	└ イッツレイト	└ S or HS
	└ ヘルタースケルター	└ HS
	フットルースジャーニー	空中で ↓ ↙ ← + K
	アンダートウ	→ ↘ ↓ ↙ ← → + P
覚醒必殺技	デッドオンタイム	→ ↘ ↓ ↙ ← → + S
	永遠の翼	↓ ↘ → ↓ ↘ → + HS
	直下型ダンディー	空中で ↓ ↙ ← ↓ ↙ ← + S
一撃必殺技	オールデッド	↓ ↘ → ↓ ↘ → + HS

## ●変更点詳細

技名	変更内容
----	------

立ち P	しゃがみ S へのガトリングルートを追加しました。
立ち K	始動ヒット時のダメージ補正を 85 から 90 に変更しました。
立ち HS	よろけ時間を増加しました。
しゃがみ HS	攻撃判定を横方向に拡大しました。
	受け身不能時間を増加しました。
足払い	攻撃判定を縦方向に増加しました。
ジャンプ HS	始動ヒット時のダメージ補正を削除しました。
→+P	カウンターヒット時、横の吹き飛びを増加してバウンドしやすくしました。
	始動ヒット時のダメージ補正 90 を追加しました。
→+K	着地後の硬直を 7 フレームから 5 フレームに変更しました。
	攻撃力を 22 から 30 に変更しました。
	始動ヒット時のダメージ補正を 80 から 90 に変更しました。
血を吸う宇宙	攻撃力を 72 から 90 に変更しました。
	ヒット後の有利時間を増加しました。
	ヒット後の距離を遠くしました。
	発生フレーム以降は紫色口マンキャンセルが発動するようにしました。
パイルバンカー	カウンターヒット時の相手ヒットストップを増加しました。
ダンディーステップ (P) →パイルバンカー	突進力を増加しました。
	カウンターヒット時の挙動を壁バウンドに変更しました。
	攻撃力を 80 から 70 に変更しました。
	硬直中が被カウンターヒットになりました。
	始動ヒット時のダメージ補正 90 を追加しました。
ダンディーステップ (K) →パイルバンカー	ノーマルヒット時に壁に張りつくようにしました。
	ヒット時の強制ダメージ補正 70 を追加しました。
	ヒット時の強制ダメージ補正 90 を追加しました。
	R.I.S.C.レベル減少値を 6 から 10 に変更しました。
	硬直中が被カウンターヒットになりました。
ヘルタースケルター	動作後のジャンプ高度を低くしました。
アンダートゥ	受け身不能時間を増加し、ダウンを取りやすくなりました。
デッドオンタイム	ヒットストップを追加しました。
	気絶攻撃力を 0 から 70 に変更しました。
	突進力を増加しました。
	突進後の硬直を 31 フレームから 39 フレームに変更しました。
前ダッシュ	前ダッシュをジャンプでキャンセルした際、前方向への移動速度が上昇しました。
空中受け身	受け身成立時の無敵時間が他キャラクターより短い不具合を修正しました。
空中やられ	一部やられモーションの判定を変更しました。



# I-NO

## ●コマンドリスト

技名		コマンド
特殊技	特殊移動	ダッシュ中に ↓
必殺技	抗鬱音階	↓ ↙ ← + P (空中可)
	大木をさする手	← ↙ ↓ ↘ → + S or HS
	狂言実行	空中で ↓ ↘ → + P or K or S or HS (長押し可能)
	ケミカル愛情	↓ ↙ ← + K (空中可)
	↳ ケミカル愛情 (派生)	↳ ↓ ↙ ← + S (空中可)
	ケミカル愛情 (縦)	↓ ↙ ← + S (空中可)
	消毒メソッド	相手の近くで ↓ ↙ ← + HS (空中可)
覚醒必殺技	窓際 desperate	→ ↘ ↓ ↙ ← → + HS
	限界フォルテッシモ	空中で ↓ ↘ → ↘ ↓ ↙ ← + S
一撃必殺技	メガロマニア	↓ ↘ → ↓ ↘ → + HS

## ●変更点詳細

技名	変更内容
遠距離立ち S	持続時間を 5 フレームから 7 フレームに変更しました。
	カウンターヒット時によろけを誘発するようにしました。
しゃがみ K	攻撃判定を縦方向に拡大しました。
しゃがみ S	前進距離を増加しました。
	攻撃判定を縦方向に拡大しました。
足払い	<b>キャンセル可能時間を延長しました。</b>
大木をさする手 (HS)	ヒット時の相手の吹き飛び方を変更しました。
	ステージ端に張りつくようにしました。
	始動ヒット時のダメージ補正 90 を追加しました。
狂言実行 (P)	最大溜めまでの時間を減少しました。
狂言実行 (K)	ヒット時に相手を追い越しにくくなりました。
	<b>カウンターヒット時の効果を変更しました。</b>
	最大溜めのヒット効果を変更し、溜め時間を減少しました。
狂言実行 (S)	ヒット時に相手を追い越しにくくなりました。
	カウンターヒット時の効果を変更しました。
	最大溜めのヒット効果を変更し、溜め時間を減少しました。

狂言実行 (HS)	フルヒット後に跳ね返るよう挙動を変更しました。
	最大溜めの溜め時間を減少しました。
消毒メソッド	持続時間を増加しました。
	膝上部分に無敵を追加しました。
	硬直の被カウンターヒットを削除しました。
ダッシュキャンセル	通常技のダッシュキャンセルを削除しました。
	通常技のダッシュキャンセル可能タイミングを調整しました。



# BEDMAN

## ●コマンドリスト

	技名	コマンド
特殊技	特殊移動 1	↙ or ↘
	特殊移動 2	空中で ↑ 後任意のレバー
	特殊技	↙ or ↓ or ↘ + HS
必殺技	タスク A	↓ ↘ → + P (空中可)
	└ デジャブ (タスク A)	↓ ↙ ← + P
	タスク A'	↓ ↘ → + K (空中可)
	└ デジャブ (タスク A')	↓ ↙ ← + K
	タスク B	↓ ↘ → + S (空中可)
	└ デジャブ (タスク B)	↓ ↙ ← + S
	タスク C	↓ ↘ → + HS (空中可)
└ デジャブ (タスク C)	↓ ↙ ← + HS	
覚醒必殺技	サイノソイダルヘーリオス	→ ↘ ↓ ↙ ← → + HS
	ヘミジャック	→ ↘ ↓ ↙ ← → + S
一撃必殺技	シアター オブ ペイン	↓ ↘ → ↓ ↘ → + HS

## ●変更点詳細

技名	変更内容
遠距離立ち S	キャンセル受付時間を延長しました。
	始動ヒット時のダメージ補正 90 を追加しました。
立ち HS	二段目の攻撃判定を縦方向に拡大しました。
しゃがみ S	足払いへのガトリングルートを追加しました。
しゃがみ HS	ジャンプキャンセル可能になりました。
	↓及び↘入力版のヒット時に手前側へ相手が吹き飛ばすようにしました。

	↓及び↘入力版に始動ヒット時のダメージ補正 90 を追加しました。
ジャンプ S	ジャンプ P へのガトリングルートを追加しました。
ジャンプ D	始動ヒット時のダメージ補正 90 を追加しました。
→+HS	発生を 21 フレームから 31 フレームに変更しました。
	動作後半に投げ無敵を追加しました。
	カウンターヒットでよろけを誘発するようにしました。
空中タスク B	受け身不能時間を増加しました。
	ヒット時の相手の吹き飛び量を増加しました。
	相手を追い越しにくくしました。
	攻撃力を 26 から 14 に変更しました。
タスク C (デジャブ)	ヒットした時にデジャブ側にヒットストップを追加しました。
	落下部分が地上ヒットした際に相手が地上でのけぞるようにしました。
デジャブ	デジャブアイコンが消失するタイミングで各種必殺技を発動した際、 不自然な拳動を取る不具合を修正しました。
サイノソイダルヘーリオス	壁に張りつくようにしました。
	相手の吹き飛び距離を増加しました。
	受け身不能時間を増加しました。
ヘミジャック	全体硬直を 83 フレームから 73 フレームに変更しました。
	<del>飛び道具部分の相手を追いかける速度を上昇しました。</del>
	<del>飛び道具部分が攻撃を受けたときののけぞり量を上昇しました。</del>
前ダッシュ	全体硬直を 44 フレームから 39 フレームに変更しました。
	当て身部分の発生タイミングを 4 フレームから 3 フレームに変更しました。
	当て身成功時の硬直時間を減少し、出現位置を遠くしました。
浮遊	通常技キャンセル時の上方向への移動量を増加しました。
	通常ジャンプからの上移動の入力猶予を見直し、浮遊を出しやすくしました。
ホーミングダッシュ	各種行動でキャンセル可能になりました。



# RAMLETHAL

## ●コマンドリスト

	技名	コマンド
特殊技	特殊技 1	→ + K
	特殊技 2	↘ + K
	特殊技 3	空中で ↘ or → or ↗ + D

	大剣射出	大剣装備中に → + S or HS (空中可)
	大剣回収	大剣射出中に ← + S or HS (空中可)
	コンビネーション A	PPP
	コンビネーション B	PPK
	コンビネーション C	PK ←+K
	コンビネーション D	P ←+K
	コンビネーション E	KPP
	コンビネーション F	KPK
	コンビネーション G	KKK
	コンビネーション H	KK ←+K
	コンビネーション I	K ←+K
	コンビネーション J	↓+ PPK
	コンビネーション K	↓+ PK
	コンビネーション L	↓+ KPP
	コンビネーション M	↓+ KPK
	コンビネーション N	↓+ KK
<b>必殺技</b>	ダウロ	→ ↓ ↘ + P
	フラマカーゴ	相手の近くで ↓ ↘ → + K
	シルドデトルオ	↓ ↙ ← + K (空中可)
	カシウス	↓ ↙ ← + P
<b>覚醒必殺技</b>	カルヴァドス	大剣 2 つ装備中に → ↘ ↓ ↙ ← → + HS
	トランシ	大剣 2 つ射出中に → ↘ ↓ ↙ ← → + HS
	エクスプロード	↓ ↘ → ↘ ↓ ↙ ← + K
<b>一撃必殺技</b>	アニモ エスティンギ	↓ ↘ → ↓ ↘ → + HS

●変更点詳細

技名	変更内容
立ち P	<del>連打時の派生タイミングを遅くしました。</del>
立ち K	ヒット時の相手の浮きを低くしました。
	発生を 8 フレームから 6 フレームに変更しました。
足払い	始動ヒット時のダメージ補正 90 を追加しました。
→+P	発生を 10 フレームから 9 フレームに変更しました。
→+K	始動ヒット時のダメージ補正 90 から 80 に変更しました。
↘+K	姿勢を低くしました。
ジャンプ ↑ +D	<del>受け身不能時間を減少しました。</del>
	攻撃力を 50 から 34 に変更しました。
	硬直時間を 20 フレームから 24 フレームに変更しました。

ジャンプ D	カウンターヒット時にステージ端で壁バウンドを誘発するようにしました。
	始動ヒット時のダメージ補正 80 を追加しました。
	硬直時間を 20 フレームから 24 フレームに変更しました。
ジャンプ ↓ +D	発生を 16 フレームから 11 フレームに変更しました。
	ヒット時に下方向へ吹き飛ばすようにしました。
	硬直時間を 20 フレームから 24 フレームに変更しました。
ジャンプ大剣攻撃指示	ジャンプ → +S → +HS の全体硬直を 29 フレームから 35 フレームに、 ジャンプ ↓ +S ↓ +HS の全体硬直を 26 フレームから 37 フレームに変更しました。
各種大剣攻撃	やられ判定を追加しました。攻撃を受けると一定時間動作を停止します。
→ +S・→ +HS (大剣攻撃)	始動ヒット時のダメージ補正を 90 から 85 に変更しました。
↓ +HS (大剣攻撃)	攻撃力を 60 から 50 に変更しました。
コンビネーション (P) P	攻撃判定を縦方向に増加しました。
コンビネーション (PP) P	ヒット時の強制ダメージ補正 80 を追加しました。
コンビネーション (P) K	前進距離を増加しました。
	← +K へのコンビネーションルートを追加しました。
コンビネーション ~ ← +K	受け身不能時間を増加しました。
コンビネーション (KP) P	動作後の相手との距離を近くしました。
コンビネーション (KP) K	受け身不能時間を増加しました。
	ヒット時の横方向への吹き飛び量を減少しました。
コンビネーション (K) K	前進距離を増加しました。
	ヒット時の相手の浮きを高くしました。
コンビネーション (KK) K	受け身不能時間を増加しました。
コンビネーション (しゃがみ P) K	よろけ時間を増加しました。
ダウロ (発光版)	硬直を 15 フレームから 16 フレームに変更しました。
	入力猶予を減少しました。
	最後に斜め下へ入力したときのみ発光版が発生するよう変更しました。
シルドデトルオ	ヒット時にテンションゲージが増加するようにしました。
カシウス	ヒット時にテンションゲージが増加するようにしました。
フラマカーゴ	空振り時の全体硬直を 41 フレームから 45 フレームに変更しました。
	発生フレーム以降は紫色口マンキャンセルが発動するようにしました。
カルヴァドス	発生を 12+10 から 7+7 に変更しました。
	一段目の攻撃力を 8 から 50 に、2 段目以降の攻撃力を 8 から 6 に変更しました。
	硬直を 29 フレームから 31 フレームに変更しました。
	下側の攻撃判定を地面まで拡大しました。
トランシ	ヒット数を 40 ヒットから 30 ヒットに変更しました。
	発生前に攻撃を受けると動作がキャンセルされるようにしました。
空中やられ	一部やられモーションの判定を拡大しました。



# SIN KISKE

## ●コマンドリスト

	技名	コマンド
特殊技	特殊攻撃 1	↘ + K
	特殊攻撃 2	空中で → + HS
必殺技	ホークベーカー	→ ↓ ↘ + S
	ピークドライバー	↓ ↘ → + HS (長押し可能)
	L がむしゃらに突いてみた	L HS 連打
	ブルバッシュ	↓ ↙ ← + S
	エルクハント	↓ ↘ → + K
	跳びあがり	↓ ↙ ← + P or K
	育ち盛りだからな。	↓ ↙ ← + HS
	ヴァルチャーシーズ	空中で ↓ ↙ ← + S
	空中ピークドライバー	空中で ↓ ↘ → + HS
覚醒必殺技	R・T・L	→ ↘ ↓ ↙ ← → + HS (空中可) 後任意のレバー + HS
	ヴォルテックデイン	↓ ↘ → ↓ ↘ → + P (空中可)
一撃必殺技	ライディーン	↓ ↘ → ↓ ↘ → + HS

## ●変更点詳細

技名	変更内容
立ち P	攻撃力を 8 から 12 に変更しました。
立ち HS	二段目がジャンプキャンセル可能になりました。
	硬直を 30 フレームから 24 フレームに変更しました。 一段目の攻撃力を 30 から 25 に、二段目の攻撃力を 30 から 35 に変更しました。
しゃがみ HS	一段目と二段目の攻撃力を 32 から 28 に変更しました。
ジャンプ S	持続を 3 フレームから 6 フレームに変更しました。
	硬直を 22 フレームから 19 フレームに変更しました。
ジャンプ D	カウンターヒット時に地面バウンドを誘発するようにしました。
→+P	ジャンプキャンセル可能になりました。
	硬直を 15 フレームから 18 フレームに変更しました。

ホークベイカー	距離が遠い場合でも相手を浮かせるようにしました。
	受け身不能時間を近距離ヒット時と同様にしました。
	遠距離ヒット時の吹き飛び量を小さくしました。
ブルバッシュ	攻撃力を 60 から 50 に変更しました。
エルクハント	持続を 5 フレームから 6 フレームに変更しました。
	硬直を 12 フレームから 11 フレームに変更しました。
	攻撃発生時の攻撃判定と移動後のやられ判定を増加しました。
	始動ヒット時のダメージ補正 90 を追加しました。
	ヒット時の相手の浮きを高くしました。
地上ビークドライバー	一段目で相手が遠くに吹き飛ばすようにしました。
空中ビークドライバー	着地硬直を削除しました。
R・T・L	高速で派生入力を繰り返した際、その場で静止する不具合を修正しました。
カロリーゲージ	残量が 1000 以下になった際、ゲージの色が変わるようになりました。



# ELPHELT

## ●コマンドリスト

	技名	コマンド
必殺技	ベリーパイン	↓ ↘ → + P (空中可)
	└ 上投げ	└ ← + P (空中可)
	└ 下投げ	└ ↓ + P
	ブライダルエクスプレス	↓ ↙ ← + K (空中可)
	Miss コンフィールを構える	↓ ↘ → + S
	└ 射撃	└ P or K or S or HS
	└ リロード	└ ← → + S
	└ 解除	└ D
	Miss トラヴァイエを構える	↓ ↘ → + HS
	└ 小突く	└ P
	└ 転がる	└ K
	└ 突き上げる	└ S
	└ 射撃	└ HS
	└ リロード	└ ← → + HS
	└ 崩す	└ D
	└ 解除	└ ↓ ↘ → + HS

覚醒必殺技	ジャッジベターハーフ	↓ ↘ → ↓ ↘ → + D
	ジェノワーズ	→ ↘ ↓ ↙ ← → + HS
一撃必殺技	マグナムウェディング	↓ ↘ → ↓ ↘ → + HS

●変更点詳細

技名	変更内容
遠距離 S	攻撃レベルを3から2に低下しました。
しゃがみ S	始動ヒット時のダメージ補正 90 を追加しました。
	やられ判定を前方に拡大しました。
ジャンプ D	地上ヒット時に相手が浮くようにしました。
ベリーバイン	爆発前にやられ判定を追加し、敵に攻撃されると弾かれるように変更しました。
	飛び道具と相殺した際、その場で爆発するよう変更しました。
	投擲後に相手に攻撃を受けた際、不発するようにしました。
ブライダルエクスプレス	地上・空中版共に基底補正を追加しました。
	地上・空中版共に相手との距離が離れにくくなりました。
Miss コンフィール	カウンターヒット時に相手が吹き飛ぶ高さを増加しました。
	空中カウンターヒット時の受け身不能時間を増加しました。
	通常ショットの攻撃力を 30 から 35 に変更しました。
	MAX ショットカウンターヒット時に相手ヒットストップを追加しました。
	相手が背面にいる状態でリロード、またはロマンキャンセルを発動した際、相手側へ振り向くようにしました。
Miss トラヴァイエ〜リロード	テンションゲージ増加量を 200 から 100 に変更しました。
Miss トラヴァイエ〜射撃	通常ショットの攻撃力を 40 から 35 に、 MAX ショット（近距離）の攻撃力を 70 から 60 に変更しました。
Miss トラヴァイエ〜崩す	発生フレーム以降は紫色ロマンキャンセルが発動するようにしました。
	背面ヒット時に相手側へ振り向かない不具合を修正しました。
地上やられ	一部やられモーションの判定を増加しました。
空中やられ	一部やられモーションの判定を増加しました。



# LEO WHITEFANG

●コマンドリスト

	技名	コマンド
特殊技	特殊攻撃 1	→ + K

	特殊攻撃 2	遠距離立ち S 後に P
	特殊攻撃 3	立ち HS 後に P
必殺技	グラヴィエットヴァーダ	← タメ → + S or HS
	アイゼンシュトルム	↓ タメ ↑ + S or HS
	カルタスゲシュトウバー・エアースト	↓ ↘ → + S
	↳ ツヴァイト(派生)	↳ ↓ ↘ → + HS
	↳ ドリット(派生)	↳ ↓ ↙ ← + S
	カルタスゲシュトウバー・ツヴァイト	↓ ↘ → + HS
	ブリュンヒルドの構え	立ち HS or → + HS 長押し
	↳ カーンスルト	↳ D
	↳ カルタスゲシュトウバー・ドリット	↳ ↓ ↙ ← + S
	↳ ブリッツシュラーク	↳ ↓ ↙ ← + HS
	↳ 解除	↳ ↓ ↓
	ズイーガシユパラダ	空中で ↓ ↘ → + HS
覚醒必殺技	シュタイルヴァービル	→ ↘ ↓ ↙ ← → + S
	ライデンシャフトディリガント	→ ↘ ↓ ↙ ← → + HS
一撃必殺技	ヴィンタートデスヴェートラウム	↓ ↘ → ↓ ↘ → + HS

●変更点詳細

技名	変更内容
立ち K	→+P へのガトリングルートを追加しました。
近距離立ち S	攻撃判定とやられ判定を縦方向に拡大しました。
ダストアタック	攻撃判定を前方にやや拡大しました。
しゃがみ S	始動ヒット時のダメージ補正を削除しました。
しゃがみ HS	攻撃判定を前方に拡大しました。
→+P	硬直を 10 フレームから 13 フレームに変更しました。
ジャンプ K	攻撃判定とやられ判定を縦方向に拡大しました。
ジャンプ S	攻撃判定を縦方向に拡大しました。
ジャンプ HS	攻撃判定とやられ判定を縦方向に拡大しました。
	キャンセル可能時間を延長しました。
通常投げ	投げ間合いを拡大しました。
デッドアングルアタック	攻撃判定を前方にやや拡大しました。
グラヴィエットヴァーダ (S)	<del>射程が無限になりました。</del>
	射程を若干長くしました。
	攻撃判定を下方方向に拡大しました。
グラヴィエットヴァーダ (HS)	速度を低下させました。
	攻撃判定を下方方向に拡大しました。
アイゼンシュトルム (S)	<del>一段目ヒット時の相手の浮きを若干高くしました。</del>

カルタスゲシュトウバー・ツヴァイト (派生)	相手との距離が離れにくくなりました。
カルタスゲシュトウバー・ドリット (派生)	投げ無敵を追加しました。
ブリュンヒルドの構え～カーンシルト	攻撃力を60から90に変更しました。 出始めのみ黄色ロマンキャンセルに対応しました。
ブリュンヒルドの構え～ カルタスゲシュトウバー・ドリット	カウンターヒット時のころがり時間を減少し、受け身が不可能になりました。
ブリュンヒルドの構え～解除	全体硬直を17フレームから12フレームに変更しました。
ズイーガシュパラダ	ヒット時サイクバースト不能に変更しました。 ヒット後の有利時間を+2フレームから+3フレームに変更しました。
ライデンシャフトディリガント	最終段まで連続ヒットしやすくしました。
ヴィンタートデスヴェートラウム	無敵時間を減少しました。
前ダッシュ	ダッシュ距離を増加しました。
空中やられ	一部やられモーションの判定を拡大しました。