

# SAMURAI SPIRITS パッチVer.1.11

## 機能改善周り 変更点、不具合修正について

- ・バトルバランスの調整を行いました。
- ・ランクマッチ対戦後、元いたモードへ戻るように仕様を変更しました。
- ・カジュアルマッチでルームの仕様を一部変更しました。
  - お互いが席についてから、再度決定ボタンを押すことで対戦が開始されるように変更しました。(シングル戦のみ)
  - 対戦終了後に自動的に席を離れないように変更しました。(シングル戦のみ)
  - 観戦しながら待機と、観戦のみを行うことを選択できるように変更しました(シングル戦のみ)
  - 観戦待ちがいない状態で対戦を始めた場合は連戦ができるように変更しました。(シングル戦のみ)
  - 試合開始前の演出と、勝利演出がスキップ可能に変更しました。(勝利演出スキップはオフライン対戦でも可能です)
  - ルームを作った人は、ルーム画面のメニューでステージの変更可能にしました。
- ・その他、機能改善、および一部不具合の修正を行いました。

## キャラクター周り 不具合修正について

変更箇所	武器	調整内容
<b>全体</b>		
踏み込み攻撃	-	踏み込み攻撃の硬直終了直後に「不意打ち」と「避け」が出せない不具合を修正しました。
避け	-	硬直を減少しました。
武器弾き	-	硬直を増加しました。 カウンター判定を付与しました。
怒り爆発	-	攻撃判定を上方向に拡大しました。
防御崩し	-	やられ側の移動距離にキャラ毎で大きな差が発生しないように調整しました。 喰らい判定をのけぞりダメージ状態と同一に変更しました。
武器弾かれ	-	喰らい判定をのけぞりダメージ状態と同一に変更しました。
武器弾かれ・強	-	武器が飛ぶ距離を調整しました。
ガード弾かれ	-	喰らい判定をのけぞりダメージ状態と同一に変更しました。
コマンド入力	-	→↓↘、←↓↙の入力受付時間を調整しました。
武器飛ばし必殺技	-	武器の飛ぶ方向を調整しました。
一閃	-	全キャラクターの移動開始から攻撃持続終了までの移動距離を統一しました。

<b>霸王丸</b>		
前進	あり/なし	移動速度を上昇しました。
後退	あり/なし	移動速度を上昇しました。
踏み込み 弱斬り	あり	硬直を増加しました。
踏み込み 蹴り	あり/なし	属性を「屈み」→「立ち」に変更しました。
奥義 旋風裂斬・弱、中、強	あり	ガード時の相手のヒットストップを減少しました。
奥義 弧月斬・弱	あり	出かかりの「完全無敵」を削除しました。 追い打ち可能フレームを減少しました。
奥義 弧月斬・中	あり	出かかりの「完全無敵」を削除しました。 出かかりに「空中攻撃無敵」を付与しました。 追撃可能時間を減少しました。
奥義 弧月斬・強、怒	あり	追撃可能時間を減少しました。
奥義 疾風弧月斬・弱	あり	出かかりの「完全無敵」を削除しました。 追撃可能時間を減少しました。
奥義 疾風弧月斬・中	あり	出かかりの「完全無敵」を削除しました。 出かかりに「空中攻撃無敵」を付与しました。 追撃可能時間を減少しました。
奥義 疾風弧月斬・強	あり	追撃可能時間を減少しました。
奥義 疾風弧月斬・怒	あり	追撃可能時間を減少しました。
奥義 烈震斬・弱、中、強	あり	ガード時の相手ののけぞり時間を増加しました。
天覇凌煌斬	あり	攻撃発生を遅くしました。

ナコルル		
怒り頂点時間	-	継続時間を増加しました。
前進	あり/なし	移動速度を上昇しました。
後退	あり/なし	移動速度を上昇しました。
踏み込み	あり/なし	移動速度を上昇しました。
立ち 遠距離 弱斬り	あり	攻撃発生を早くしました。 硬直を増加しました。
立ち 近距離 強斬り	あり	ダメージを増加しました。
屈み 中斬り	あり	攻撃発生を遅くしました。 ダメージを減少しました。 攻撃属性を「上段」→「下段」に変更しました。 弾き返されないように変更しました。
屈み 強斬り	あり	攻撃判定の持続を増加しました。 攻撃判定を上方向に拡大しました。
ジャンプ 中斬り	あり	攻撃判定の持続を増加しました。
ジャンプ 強斬り	あり	攻撃判定の持続を増加しました。
踏み込み 弱斬り	あり	弾き返された場合に武器が吹き飛ばないように変更しました。 ガードで弾かれた場合の硬直を減少しました。
踏み込み 強斬り	あり	属性を「屈み」→「立ち」に変更しました。
踏み込み 蹴り	あり/なし	属性を「屈み」→「立ち」に変更しました。 硬直を増加しました。
レラ キシマ テク	あり/なし	投げ掴み判定を拡大しました。
アンヌ ムツベ・弱、中、強、怒	あり	ヒット・ガード後の硬直時間を減少しました。(空振り時の硬直時間は変更ありません)
レラ ムツベ・弱、中、強、怒	あり	ダメージを増加しました。
カムイリムセ・弱、中、強	あり/なし	ヒット時の相手ののけぞり時間を増加しました。
カムイリムセ返し	あり/なし	前進するように調整しました。
カムイフム ケスブ	あり/なし	斜め下の入力でも発動するよう変更しました。
鷹から降りる	あり/なし	着地硬直を減少しました。 着地時の喰らい判定を上方向に拡大しました。
鷹につかまる後のカムイフム ケスブ	あり/なし	着地時の喰らい判定を上方向に拡大しました。 ガード時の相手ののけぞり時間を増加しました。 着地硬直中にカウンター判定を付与しました。
カムイ ムツベ	あり	ダメージを増加しました。
カムイ ムツベ・怒	あり	ダメージを増加しました。
エレルシ カムイリムセ	あり	コマンドが成立可能になるママハハの位置の条件を緩和しました。
アルレタラ カムイフム マキリ	あり	コマンドが成立可能になるママハハの位置の条件を緩和しました。

服部半蔵		
前進	あり/なし	移動速度を上昇しました。
後退	あり/なし	移動速度を上昇しました。
立ち 近距離 強斬り	あり	一段目のダメージを増加し、二段目のダメージを減少しました。 攻撃判定を前方方向に拡大しました。 一段目の相手ののけぞり距離を減少しました。
立ち 遠距離 強斬り	あり	一段目のダメージを増加し、二段目のダメージを減少しました。
立ち 蹴り	あり/なし	喰らい判定の上側を縮小しました。
屈み 前入れ 蹴り	あり/なし	硬直を減少しました。
踏み込み 弱斬り	あり	弾き返された場合に武器が吹き飛ばないように変更しました。 ガードで弾かれた場合の硬直を減少しました。
踏み込み 中斬り	あり	属性を「屈み」→「立ち」に変更しました。
踏み込み 蹴り	あり/なし	攻撃判定の持続を増加しました。 硬直を減少しました。 属性を「屈み」→「立ち」に変更しました。
空転撃	あり/なし	投げ掴み判定を拡大しました。
モズ落とし・弱、中、強	あり/なし	ダメージを増加しました。
モズ落とし -颯-	あり/なし	ダメージを増加しました。
忍法 うつせみ天舞	あり/なし	無敵判定になるタイミングを早めました。
忍法 うつせみ地斬	あり/なし	無敵判定になるタイミングを早めました。
忍法 静音	あり/なし	無敵判定になるタイミングを早めました。
忍法 猿舞	あり/なし	無敵判定になるタイミングを早めました。 消えてからの出現タイミングを早めました。

忍法 烈風手裏剣	あり/なし	ヒット・ガード時の相手ののけぞり時間を増加しました。 着地硬直を減少しました。 着地硬直中にカウンター判定を付与しました。
身代わりの術 -仏- (天舞)	あり/なし	のけぞりからのキャンセル可能タイミングを遅くしました。
身代わりの術 -鬼- (地斬)	あり/なし	のけぞりからのキャンセル可能タイミングを遅くしました。
封じ手 微塵隠れ	あり	攻撃発生直後の攻撃判定の横幅を拡大しました。

## ガルフォード

怒りゲージ	-	上昇率を減少しました。
前進	あり/なし	移動速度を上昇しました。
後退	あり/なし	移動速度を減少しました。
踏み込み	あり/なし	移動速度を減少しました。
踏み込み 弱斬り	あり	弾き返された場合に武器が吹き飛ばないように変更しました。 ガードで弾かれた場合の硬直を減少しました。
踏み込み 中斬り	あり	属性を「屈み」→「立ち」に変更しました。
踏み込み 蹴り	あり/なし	属性を「屈み」→「立ち」に変更しました。 攻撃判定の持続を増加しました。
不意打ち	あり/なし	ヒット時の相手ののけぞり時間を増加しました。
スターダストドロップ	あり/なし	投げ掴み判定を拡大しました。
プラズマブレード	あり/なし	攻撃判定の上側と後ろ側を縮小しました。
レプリカアタック(ヘッド)	あり	出現後から落ち始めるまでの時間を増加しました。 攻撃判定の下側を縮小しました。 着地硬直を増加しました。
レプリカアタック(ヘッド)	なし	出現後から落ち始めるまでの時間を増加しました。 着地硬直を増加しました。
レプリカアタック(リア)	あり	出現後から落ち始めるまでの時間を増加しました。 攻撃判定の下側を縮小しました。 着地硬直を増加しました。
レプリカアタック(リア)	なし	出現後から落ち始めるまでの時間を増加しました。 着地硬直を増加しました。
イミテイトレプリカ(ヘッド)	あり/なし	のけぞりからのキャンセル可能タイミングを遅くしました。
イミテイトレプリカ(リア)	あり/なし	のけぞりからのキャンセル可能タイミングを遅くしました。
メガプラズマファクター	あり	攻撃発生を遅くしました。

## 橘右京

前進	あり/なし	移動速度を上昇しました。
後退	あり/なし	移動速度を上昇しました。
立ち 遠距離 中斬り	あり	ヒット時の相手ののけぞり距離を減少しました。
立ち 強斬り	あり	硬直を減少しました。 一段目のダメージを増加し、二段目のダメージを減少しました。
屈み 近距離 強斬り	あり	一段目のダメージを増加し、二段目のダメージを減少しました。
踏み込み 弱斬り	あり	弾き返された場合に武器が吹き飛ばないように変更しました。 ガードで弾かれた場合の硬直を減少しました。
踏み込み 強斬り	あり	属性を「屈み」→「立ち」に変更しました。 相手のやられを「のけぞり」→「吹き飛び」に変更しました。
秘剣 ツバメ返し・怒	あり	攻撃発生を早くしました。
ツバメ六連	あり	出かかりに「飛び道具無敵」を付与しました。 攻撃判定を縦に拡大しました。 ヒット時の相手の挙動を変更しました。

## 千両狂死郎

前進	あり/なし	移動速度を上昇しました。
後退	あり/なし	移動速度を上昇しました。
立ち 近距離 中斬り	あり	キャンセル可能に変更しました。
立ち 遠距離 中斬り	あり	攻撃発生を早くしました。
屈み 遠距離 中斬り	あり	攻撃発生を早くしました。
屈み 強斬り	あり	攻撃判定を下方向へ拡大しました。
踏み込み 中斬り	あり	屈み状態の相手を飛び越えないように調整しました。 攻撃判定を下方向へ拡大しました。
踏み込み 蹴り	あり/なし	前方への移動距離を長くしました。 硬直を減少しました。
ジャンプ 弱斬り	あり	攻撃判定の持続を増加しました。 喰らい判定の持続を増加しました。
ジャンプ 素手攻撃	なし	攻撃判定の持続を増加しました。 喰らい判定の持続を増加しました。

火炎曲舞・弱、中、強	あり/なし	裏からはヒットしないように調整しました。 ガード時の相手ののけぞり時間を増加しました。
蝦蟇地獄	あり/なし	技中に狂死郎が背面からダメージを受けた場合、空中ヒット扱いにならない不具合を修正しました。 空中の相手にヒットしないように変更しました。 裏からはヒットしないように変更しました。 攻撃判定の持続を減少しました。 ダメージを増加しました。 ガード不能に変更しました。
回天曲舞・弱	あり	出かかりの攻撃判定を下方向に拡大しました。 攻撃発生を早くしました。
回天曲舞・中	あり	出かかりの攻撃判定を下方向に拡大しました。
回天曲舞・強	あり	出かかりに「完全無敵」を付与しました。 出かかりの攻撃判定を下方向に拡大しました。
跳尾獅子・弱	あり	出かかりの足元判定を削除しました。 出かかりに「投げ無敵」「下段無敵」を付与しました。 ガード時の相手ののけぞり時間を増加しました。 硬直を減少しました。 押し合い判定を下方向に拡大しました。 裏からはヒットしないように変更しました。
跳尾獅子・中	あり	出かかりの足元判定を削除しました。 出かかりに「投げ無敵」「下段無敵」を付与しました。 ガード時の相手ののけぞり時間を増加しました。 硬直を減少しました。
跳尾獅子・乱心	あり	出かかりの足元判定を削除しました。 出かかりに「投げ無敵」「下段無敵」を付与しました。 硬直を減少しました。 裏からはヒットしないように変更しました。 削りダメージを増加しました。
跳尾獅子・乱心・怒	あり	出かかりの足元判定を削除しました。 出かかりに「投げ無敵」「下段無敵」を付与しました。 硬直を減少しました。 裏からはヒットしないように変更しました。 削りダメージを増加しました。
血煙曲輪	あり	斜め下の入力でも発動するよう変更しました。 ダメージを増加しました。

## 柳生十兵衛

前進	あり/なし	移動速度を上昇しました。
後退	あり/なし	移動速度を上昇しました。
踏み込み 弱斬り	あり	弾き返された場合に武器が吹き飛ばないように変更しました。 ガードで弾かれた場合の硬直を減少しました。
八相発破・弱、中、強	あり	ダメージを増加しました。 削りダメージを増加しました。 ガード時ののけぞり距離を減少しました。
絶・水月刀	あり	攻撃発生を遅くしました。

## タムタム

前進	あり/なし	移動速度を上昇しました。
踏み込み	あり/なし	移動速度を減少しました。
屈み 中斬り	あり	攻撃判定の持続を増加しました。
屈み 強斬り	あり	喰らい判定を下方向に拡大しました。
不意打ち	あり/なし	攻撃判定を前方向に拡大しました。 攻撃判定の持続を減少しました。 ヒット・ガード時の相手ののけぞり時間を増加しました。
バグナ・バグナ・弱、中、強	あり	裏からはヒットしないように変更しました。 攻撃判定の上側を縮小しました。 喰らい判定を上方向と前方向に拡大しました。

## シャルロット

前進	あり/なし	移動速度を上昇しました。
後退	あり/なし	移動速度を上昇しました。
立ち 近距離 強斬り	あり	一段目のダメージを増加し、二段目のダメージを減少しました。
立ち 遠距離 強斬り	あり	ダメージを増加しました。
立ち 蹴り	あり/なし	硬直を増加しました。
踏み込み 弱斬り	あり	攻撃判定を前方向に拡大しました。
踏み込み 素手攻撃	なし	攻撃判定を前方向に拡大しました。

パワーグラデーション・弱	あり	上昇直後の攻撃判定を下方向に拡大しました。 出かかりの「投げ無敵」を削除しました。 着地硬直を増加しました。
パワーグラデーション・中	あり	上昇直後の攻撃判定を下方向に拡大しました。 攻撃発生を早しました。 出かかりの「完全無敵」を削除しました。 出かかり「空中攻撃無敵」を付与しました。 着地硬直を増加しました。
パワーグラデーション・強	あり	上昇直後の攻撃判定を下方向に拡大しました。 出かかりの無敵時間を増加しました。 着地硬直を増加しました。
スプラッシュファントム・弱、中、強	あり	硬直を減少しました。 ダメージを増加しました。 削りダメージを増加しました。 最終段のガード時の相手ののけぞり時間を増加しました。
バイオネットラージュ・弱、中、強	あり	攻撃持続部分の攻撃判定の後ろ側を縮小しました。
ラ・ダンス・ドウ・ラ・ローズ	あり	攻撃判定を下方向に拡大しました。

## 牙神幻十郎

怒りゲージ	-	上昇率を減少しました。
怒り頂点時間	-	継続時間を減少しました。
前進	あり/なし	移動速度を上昇しました。
後退	あり/なし	移動速度を上昇しました。
立ち蹴り	あり/なし	攻撃発生を遅くしました。 二段目の攻撃属性を「中段」→「上段」に変更しました。
屈み 遠距離 中斬り	あり	攻撃判定の前側を縮小しました。 喰らい判定の前側を縮小しました。 硬直を増加しました。 攻撃発生を遅くしました。
踏み込み 弱斬り	あり	弾き返された場合に武器が吹き飛ばないように変更しました。 ガードで弾かれた場合の硬直を減少しました。
踏み込み 中斬り	あり	一段目を弾き返さないように変更しました。
踏み込み 蹴り	なし	属性を「屈み」→「立ち」に変更しました。
桐覇 光翼刃・弱	あり	出かかりの「完全無敵」を削除しました。 攻撃判定の前側を縮小しました。 攻撃持続中の喰らい判定を上方向と前方向に拡大しました。 着地硬直を増加しました。
桐覇 光翼刃・中	あり	出かかりの「投げ無敵」「上半身無敵」を削除しました。 出かかりに「空中攻撃無敵」を付与しました。 上昇中の攻撃判定の前側を縮小しました。 攻撃持続中の喰らい判定を上方向と前方向に拡大しました。 着地硬直を増加しました。
桐覇 光翼刃・強	あり	攻撃持続中の喰らい判定を上方向と前方向に拡大しました。 着地硬直を増加しました。
桐覇 光翼刃・怒	あり	着地硬直を増加しました。
裏桜華・菖蒲・弱、中、強	あり	硬直を増加しました。 空中ヒット時、追い打ち不能に変更しました。
雫刃	あり	投げ掴み判定を縮小しました。 攻撃発生を遅くしました。 硬直を増加しました。
裏・五光斬	あり	硬直を増加しました。 ガード時の相手ののけぞり時間を減少しました。

## アースクエイク

怒り頂点時間	-	継続時間を増加しました。
前進	あり/なし	移動速度を上昇しました。
後退	あり/なし	移動速度を上昇しました。
踏み込み	あり/なし	移動速度を上昇しました。
屈み 強斬り	あり	攻撃判定を後ろ方向へ拡大しました。
踏み込み 弱斬り	あり	弾き返された場合に武器が吹き飛ばないように変更しました。 ガードで弾かれた場合の硬直を減少しました。
ファットチェーンソー・怒	あり	攻撃発生を早くしました。
ファットボンバー	あり/なし	ダメージを増加しました。



色		
防御力	-	防御力を上昇しました。
怒り頂点時間	-	継続時間を増加しました。
前進	あり/なし	移動速度を上昇しました。
後退	あり/なし	移動速度を上昇しました。
踏み込み	あり/なし	移動速度を上昇しました。
立ち 中斬り	あり	近距離時と遠距離時で攻撃判定に差があったので統一しました。 攻撃判定を前方向と下方向に拡大しました。 ダメージを増加しました。
立ち 近距離 強斬り	あり	一段目のダメージを増加し、二段目のダメージを減少しました。
立ち 遠距離 強斬り	あり	ダメージを増加しました。
屈み 中斬り	あり	攻撃判定を下方向に拡大しました。 ダメージを増加しました。 ヒット時の相手ののけぞり時間を増加しました。
屈み 前入れ 蹴り	あり/なし	硬直を減少しました。 ガード時の相手ののけぞり時間を増加しました。
ジャンプ 中斬り	あり	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 強斬り	あり	攻撃判定の持続を増加しました。 攻撃判定を後ろ方向と下方向に拡大しました。
踏み込み 弱斬り	あり	弾き返された場合に武器が吹き飛ばないように変更しました。 ガードで弾かれた場合の硬直を減少しました。
不意打ち	あり/なし	ヒット時の相手ののけぞり時間を増加しました。
露祓・弱、中	あり	移動速度を上昇しました。 硬直を減少しました。 ダメージを増加しました。 ヒット時の相手ののけぞり時間を増加しました。 派生攻撃へのキャンセル可能猶予時間を延長しました。
露祓・強	あり	移動速度を上昇しました。 硬直を減少しました。 ダメージを増加しました。 ヒット時の相手ののけぞり時間を増加しました。 派生攻撃へのキャンセル可能猶予時間を延長しました。 攻撃への派生タイミングを早くしました。
露祓・怒	あり	移動速度を上昇しました。 硬直を減少しました。 ヒット時の相手ののけぞり時間を増加しました。 派生攻撃へのキャンセル可能猶予時間を延長しました。
雫狩	あり	ダメージを減少しました。 攻撃発生までの前への移動量を増加しました。
雫狩・怒	あり	攻撃発生までの前への移動量を増加しました。
蓮華舞・忘鐘・弱	あり	攻撃属性を「上段」→「中段」に変更しました。 攻撃発生を早くしました。 軌道を変更しました。 着地硬直を減少しました。 一段目の攻撃判定の前側を縮小しました。 ガード時、2回ガードが発生するように変更しました。
蓮華舞・忘鐘・中	あり	攻撃属性を「上段」→「中段」に変更しました。 軌道を変更しました。 着地硬直を減少しました。 一段目の攻撃判定の前側と上側を縮小しました。 二段目の後ろ側の攻撃判定を削除しました。 ダメージを減少しました。 削りダメージを減少しました。 単発ダメージの技に変更しました。 追撃不可に変更しました。
蓮華舞・忘鐘・強	あり	攻撃属性を「上段」→「中段」に変更しました。 軌道を変更しました。 着地硬直を減少しました。 二段目の後ろ側の攻撃判定を削除しました。 単発ダメージの技に変更しました。 追撃不可に変更しました。
蓮華舞・昇華・弱、中、強	あり	投げ掴み判定を前方向に拡大しました。
天咆輪・陽・弱	あり	攻撃発生を早くしました。 出かかりの「上半身無敵」を削除しました。 一段目の攻撃判定を下方向に拡大しました。
天咆輪・陽・中	あり	攻撃発生を早くしました。 出かかりの「打撃無敵」を削除しました。 出かかりに「空中攻撃無敵」を付与しました。 一段目の攻撃判定を下方向に拡大しました。

天咆輪・陽・強	あり	出かかりに「完全無敵」を付与しました。 一段目の攻撃判定を下方方向に拡大しました。 攻撃発生までの前への移動量を増加しました。
刹那・弱、中、強	あり/なし	硬直を減少しました。
黄泉落とし	あり/なし	硬直を減少しました。 ガード時の相手ののけぞり時間を増加しました。

## 徳川慶寅

怒りゲージ	-	上昇率を減少しました。
前進	あり/なし	移動速度を上昇しました。
立ち 遠距離 強斬り	あり	攻撃発生前から攻撃発生直後までの喰らい判定を前方向に拡大しました。
屈み 遠距離 弱斬り	あり	弾き返されないように変更しました。
踏み込み 弱斬り	あり	硬直を増加しました。
踏み込み 強斬り	あり	硬直を減少しました。
踏み込み 素手攻撃	なし	「足元無敵」になっていた不具合を修正しました。
ジャンプ 強斬り	あり	めくりヒットしないように変更しました。 一段目の攻撃判定の下側を縮小しました。
壹の太刀 撫子・強	あり	地上の相手にヒットしないように変更しました。
貳の太刀 白百合・強	あり	出かかりに「投げ無敵」を付与しました。
四の太刀 椿・弱、中、強	あり	ガードポイント判定で飛び道具を受けた場合に、ヒットストップがかかるように修正しました。
六の太刀 夕顔	あり	投げ掴み判定を縮小しました。 硬直を増加しました。
七の太刀 遊蝶華	あり	喰らい判定を前方向に拡大しました。

## 鞍馬夜叉丸

怒りゲージ	-	上昇率を増加しました。
前進	あり/なし	移動速度を上昇しました。
後退	あり/なし	移動速度を上昇しました。
立ち 近距離 強斬り	あり	攻撃判定を前方向に拡大しました。
立ち 遠距離 強斬り・怒派生	あり	攻撃発生までに前方へ移動するように調整しました。 攻撃判定を前方向に拡大しました。
屈み 近距離 中斬り	あり	ダメージを増加しました。
屈み 近距離 強斬り	あり	一段目のダメージを増加し、二段目のダメージを減少しました。 一段目のヒット時のけぞり距離を減少しました。 二段目の攻撃判定を前方向に拡大しました。
屈み 遠距離 強斬り	あり	一段目のヒット時のけぞり距離を減少しました。
踏み込み 弱斬り	あり	弾き返された場合に武器が吹き飛ばないように変更しました。 ガードで弾かれた場合の硬直を減少しました。
青嵐・弱、中	あり	派生後の硬直を減少しました。 ガード時の相手ののけぞり時間を増加しました。 ガード時の相手ののけぞり距離を増加しました。
青嵐・強	あり	攻撃への派生タイミングを早くしました。 着地硬直を減少しました。
青嵐・怒(弱、中)	あり	派生後の硬直を減少しました。 ガード時の相手ののけぞり時間を増加しました。
青嵐・怒(強)	あり	攻撃への派生タイミングを早くしました。 着地硬直を減少しました。 派生後、出かかりに「完全無敵」を付与しました。
空中 青嵐・弱、中	あり	着地硬直を減少しました。
空中 青嵐・強	あり	着地硬直を減少しました。 ガード時の相手ののけぞり時間を増加しました。
空中 青嵐・怒(弱、中)	あり	着地硬直を減少しました。 派生後、出かかりに「完全無敵」を付与しました。
空中 青嵐・怒(強)	あり	着地硬直を減少しました。 ガード時の相手ののけぞり時間を増加しました。 ヒット時のカスあたりが発生しにくくなるよう調整しました。 攻撃属性を「上段」→「中段」に変更しました。
凧・弱、中、強	あり	ダメージを増加しました。
天狗風 黒羽	あり	弾レベルを強化しました。 弾を反射できなくなりました。
天狗風 黒羽・怒	あり	弾レベルを強化しました。 弾を反射できなくなりました。 硬直を減少しました。 追撃不可に変更しました。

## ダーリィ・ダガー

防御力	-	防御力を上昇しました。
遠近切り替え距離	-	立ち強斬りの遠近切り替え距離を狭めました。
前進	あり/なし	移動速度を上昇しました。
後退	あり/なし	移動速度を上昇しました。
立ち 近距離 中斬り	あり	ヒット時の相手ののけぞり距離を減少しました。
立ち 遠距離 中斬り	あり	一段目をキャンセル可能に変更しました。 一段目ガード時の相手ののけぞり距離を増加しました。 二段目以降の攻撃判定を前方向に拡大しました。
立ち 近距離 強斬り	あり	硬直を減少しました。 攻撃発生を早くしました。 屈み時のやられを、立ち時のやられと統一しました。 攻撃判定を前方向に拡大しました。 ジャンプ攻撃から一段目が連続ヒットした際に相手が吹き飛ばないように変更しました。
立ち 遠距離 強斬り	あり	硬直を減少しました。 攻撃発生を早くしました。 空中の相手には単発ダメージの技となるように変更しました。 ガード時硬直差を減少しました。 ジャンプ攻撃から一段目が連続ヒットした際に相手が吹き飛ばないように変更しました。 単発ダメージとなった場合のダメージを増加しました。
屈み 近距離 強斬り	あり	攻撃判定を前方向に拡大しました。
屈み 遠距離 強斬り	あり	屈み時のやられを、立ち時のやられと統一しました。 一段目のダメージを増加しました。
踏み込み 弱斬り	あり	弾き返された場合に武器が吹き飛ばないように変更しました。 ガードで弾かれた場合の硬直を減少しました。
踏み込み 中斬り	あり	一段目ヒット時の相手ののけぞり距離を減少しました。 二段目以降の攻撃判定を前方向と下方向に拡大しました。
踏み込み 強斬り	あり	前方に滑る距離を伸ばしました。 属性を「屈み」→「立ち」に変更しました。
踏み込み 蹴り	あり/なし	攻撃判定を下方向に拡大しました。 裏からはヒットしないように調整しました。 硬直を減少しました。 ガード時の相手ののけぞり時間を増加しました。 足が地面に着いていない間は空中判定となるように変更しました。
波刃乗り・弱、中	あり	ダメージを増加しました。 攻撃判定の持続を増加しました。 喰らい判定の持続を増加しました。 着地硬直を減少しました。
波刃乗り・強	あり	攻撃発生を早くしました。 ダメージを増加しました。
波刃乗り・怒	あり	出かかりに前進するよう変更しました。 上昇中の攻撃判定を前方向に拡大しました。
落波・弱、中、強	あり	一段階目の攻撃への派生可能タイミングを早くしました。 移動中に相手が自分を飛び越えた場合の動作を修正しました。
波砕き・強	なし	出かかりの「完全無敵」を削除しました。
扶り波	あり	一段目で地上ヒット時に相手を引き寄せるように変更しました。

## 呉瑞香

前進	あり/なし	移動速度を上昇しました。
後退	あり/なし	移動速度を上昇しました。
踏み込み	あり/なし	移動速度を上昇しました。
遠近切り替え距離	-	立ち中斬りの遠近切り替え距離を狭めました 屈み中斬りの遠近切り替え距離を狭めました
立ち 近距離 弱斬り	あり	硬直を減少しました。 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。
立ち 近距離 中斬り	あり	攻撃判定の持続を増加しました。 ダメージを増加しました。
立ち 遠距離 中斬り	あり	ダメージを増加しました。
立ち 近距離 強斬り	あり	前半の攻撃判定の持続を増加しました。 後半の攻撃ヒット時のダメージを増加しました。
立ち 遠距離 強斬り	あり	攻撃判定の持続を増加しました。
ジャンプ 弱斬り	あり	攻撃発生を早くしました。 攻撃判定の持続を増加しました。
ジャンプ 素手攻撃	なし	手元の喰らい判定を削除しました。 攻撃判定の持続を増加しました。 攻撃判定を上方向に拡大しました。



踏み込み 弱斬り	あり	弾き返された場合に武器が吹き飛ばないように変更しました。 ガードで弾かれた場合の硬直を減少しました。 移動停止タイミングを遅くしました。 攻撃判定の持続を増加しました。
踏み込み 素手攻撃	なし	移動停止タイミングを遅くしました。 攻撃判定の持続を増加しました。
踏み込み 中斬り	あり	一段目をキャンセル可能に変更しました。 一段目ヒット時の相手ののけぞり時間を増加しました。
踏み込み 強斬り	あり	攻撃判定の持続を増加しました。
踏み込み 蹴り	あり/なし	硬直を減少しました。 ガード時の相手ののけぞり時間を増加しました。 属性を「屈み」→「立ち」に変更しました。 ダメージを増加しました。
不意打ち	あり/なし	硬直を減少しました。 ガード時の相手ののけぞり時間を増加しました。
麒麟-石破天驚-	あり	硬直を減少しました。 当て身判定の発生を早くしました。 当て身判定を上方向に拡大しました。 一閃、武器飛ばし必殺技、秘奥義は当て身成立しないように変更しました。
麒麟-石破天驚-(当て身成立時)	-	攻撃発生を早めました。 追撃不可に変更しました。 攻撃判定を上方向に拡大しました。
青竜-星馳電掣-弱	あり	攻撃発生を早くしました。 硬直を減少しました。
青竜-星馳電掣-中	あり	攻撃発生を早くしました。 硬直を減少しました。 ガード時の相手ののけぞり時間を減少しました。
青竜-星馳電掣-強	あり	硬直を減少しました。 ガード時の相手ののけぞり時間を減少しました。
朱雀-三昧真火-弱、中	あり	硬直を減少しました。 ガード時の相手ののけぞり時間を増加しました。 攻撃判定を前方向に拡大しました。
朱雀-三昧真火-強	あり	ガード時の相手ののけぞり時間を増加しました。 攻撃判定を前方向に拡大しました。
玄武-排山倒海-弱、強	あり	攻撃発生を早くしました。 硬直を減少しました。 弾が反射可能となるタイミングを遅くしました。
玄武-排山倒海-中	あり	硬直を減少しました。 弾が反射可能となるタイミングを遅くしました。
白虎-天羅地網-	あり	攻撃状態ではないバビイに対して反応しないように修正しました。 硬直を減少しました。
秘術・九頭竜掌	あり	ヒット時の相手のダウン時間を増加しました。
黄竜顕現・開天闢地	あり	攻撃判定を上下方向に拡大しました。

リムルル		
怒りゲージ	-	上昇率を増加しました。
前進	あり/なし	移動速度を上昇しました。
後退	あり/なし	移動速度を上昇しました。
踏み込み	あり/なし	移動速度を上昇しました。
踏み込み 弱斬り	あり	弾き返された場合に武器が吹き飛ばないように変更しました。 ガードで弾かれた場合の硬直を減少しました。
コンル メム	あり/なし	不具合を修正しました。
コンル シラル	あり/なし	斜め下の入力でも発動するよう変更しました。
コンル ノンノ	あり/なし	空中の相手に対してヒット数が極端に少なくならないように修正しました。 1段目のダメージが一番大きくなるようにダメージ配分を修正しました。
コンル ノンノ・怒	あり/なし	空中の相手に対してヒット数が極端に少なくならないように修正しました。 1段目のダメージが一番大きくなるようにダメージ配分を修正しました。
ルプシ カムイ エムシ・トイトイ	あり	ヒット時の相手の吹き飛び挙動を変更しました。 コマンドが成立可能になるコンルの位置の条件を緩和しました。
ポロ コンルトウルセレ	あり	コマンドが成立可能になるコンルの位置の条件を緩和しました。