

全体説明

大分類	小分類	対象箇所
クロスギア	全ハンマーギア共通	<p>ハンマーギアの各コンボのアーマー性能の見直しを行い、攻撃を受ける側が予測ができていないにもかかわらず、かわしにくいという状況を減らせるような調整を行いました。</p> <p>主な調整項目は以下となります。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・基本コンボ（方向入力なし）の前進性能を低下させました。 ・コンボの前進距離自体は変更はありませんが、移動速度が遅くなったため目標距離到達までの時間が長くなるような調整を行いました。 <p>これらの調整を入れることでライフル、デュアルなどの射撃でハンマーギアによる攻撃のアーマーを解除しやすくなり、ステップやブースト移動による回避が容易になりました。</p>
トップスギア	ギアスキルの連動近接（アーム）系共通	<p>ハンマーギア系クロス系のアーマーと同様にアーム系ギアのアーマーも調整を行いました。※アーマーに関しては基本的には弱体化を行っています。</p> <p>この調整に加えて前進性能もハンマー系クロスと同様に性能を低下させています。</p> <p>その他の調整として、このタイプのギアは他のギアの攻撃と組み合わせることで大ダメージを出してしまうパターンがいくつか見られました。そこで攻撃全般に対してダウン値を増加させることにより、相手をダウンしやすくなるような調整を行いました。この調整により10割確定コンボなど、直ぐに試合が決するようなシチュエーションを減少させました。</p>
ショットギア	全バズーカギア共通	<p>バズーカギアの誘導性能が強かった部分に調整を入れました。</p> <p>大まかな内容として弾丸のサイズを小さくし、さらにステップでのホーミングカットの判定距離を伸ばすことで全体的に回避しやすくしました。</p>
ショットギア	全ライフルギア共通	<p>ライフルギアは全般的に特徴が薄く弱い部分があったので、全般的にダメージを増加させました。</p> <p>またハンマーやアーム系ギアのアーマーを破りやすく調整しました。</p>
スキルモジュール	残HP割合が発動条件のモジュール	<p>残HP割合が発動条件となっているモジュールは、条件が厳しくモジュールをセットしても発動の機会が少なかったため発動条件を緩和させました。</p> <p>この調整は一部の効果にプラスな内容とマイナスな内容が各々あり、単純に強化されたのか弱体化されたのかの判断がわかりにくい部分もあったので、各効果項目を再検討し調整しました。</p>
ドレスギア	全トップス、ボトムスギア共通	<p>トップス、ボトムスどちらに対しても以下のルールで設定を変更</p> <ul style="list-style-type: none"> ・一律で専用ギアのリチャージタイムを1.25倍（1.00→1.25） ・汎用ギアはリチャージタイムを微減（1.25→1.20） <p>【調整意図】 専用ギアの方が威力が高くリチャージが遅い調整となっていました。専用ギアの優位性を担保するために分かりやすくリチャージ時間を調整を行いました。</p>

No	大分類	小分類	対象	修正箇所
1	全トップス、ボトムスギア共通	トップスギア ボトムスギア	全てのアクトレス専用/汎用ギアが対象	<ul style="list-style-type: none"> ■トップス、ボトムスどちらに対しても以下のルールで設定を変更 <ul style="list-style-type: none"> ・一律で専用ギアのリチャージタイムを1.25倍（1.00→1.25） ※リチャージを速くしました。 ・汎用ギアはリチャージタイムを微減（1.25→1.20） ※リチャージを若干遅くしました。 <p>※上記共通ルール以外の主な変更（詳細は各キャラクターの項目を参照）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ダメージ効果が高い汎用ギアはリチャージタイムの変更無し（ダメージ低下の影響が大きいため） ・バフ効果の強い汎用ギアはリチャージタイムを大きく減少（1.25→1.00）
2	比良坂 夜露	ショットギア	イズモ#D	■通常射撃1発のダメージを28→42に調整。
		SP	ヨモツオオカミ	<ul style="list-style-type: none"> ■突進中のスーパーアーマーを調整、ショットギアや爆風で中断されないように調整。 ■攻撃発生を9→5フレームに調整。 ■意図しないタイミングでSPスキルが中断される不具合の修正。
		スキルモジュール	心得[比良坂 夜露]	<ul style="list-style-type: none"> ■効果内容を下記に調整。 ・【HP40%以下】→【HP55%以下】 ・攻撃力+15% → 変更無し ・SPゲージ蓄積-48% → SPゲージ蓄積-36% <p>【調整意図】 発動条件が厳しくモジュールをセットしても、そもそも発動の機会が少なかったため発動条件を緩和させました。 またモジュール効果にプラスな内容とマイナスな内容が各々あるので、各項目を検討し調整しました。</p>
3	兼志谷 シタラ	SP	インドラダヌス	■フルヒット時のSP蓄積量を増加。
4	百科 文嘉	ショットギア	ヴァリアントMFsMk3#D ヘーゲルMk3#D	<ul style="list-style-type: none"> ■各ショットの弾丸部分の当たり判定を50%縮小。※爆風は変化なし ■各ショットのステップで回避した際に誘導が切れる距離を15→20mに調整。※誘導が切れる相手との距離が広がったので、以前よりかわされやすくなりました。
		SP	アイズ・インボルク	■フルヒット時のSP蓄積量を大きく減少。
		スキルモジュール	心得[百科 文嘉]	<ul style="list-style-type: none"> ■効果内容を下記に調整。 ・【HP40%以下】→【HP55%以下】 ・SP攻撃ドレイン効果付与 → 変更無し ・SPスキル攻撃力-12% → SPスキル攻撃力-10% ・SPクロス攻撃力-12% → SPクロス攻撃力-10% ・SPアシスト攻撃力-12% → SPアシスト攻撃力-10% <p>【調整意図】 発動条件が厳しくモジュールをセットしても、そもそも発動の機会が少なかったため発動条件を緩和させました。 またモジュール効果にプラスな内容とマイナスな内容が各々あるので、各項目を検討し調整しました。</p>
5	吾妻 楓	ショットギア	ヤシマ#D	■通常射撃1発のダメージを25→40ダメージに調整。
		スキルモジュール	心得[吾妻 楓]	<ul style="list-style-type: none"> ■効果内容を下記に調整。 ・【HP40%以下】→【HP55%以下】 ・クロスギア攻撃力+24% → 変更無し ・ブーストゲージ節約+10% → 変更無し ・防御力-8% → 防御力-6% <p>【調整意図】 発動条件が厳しくモジュールをセットしても、そもそも発動の機会が少なかったため発動条件を緩和させました。 またモジュール効果にプラスな内容とマイナスな内容が各々あるので、各項目を検討し調整しました。</p>

No	大分類	小分類	対象	修正箇所
6	日向 リン	ショットギア	GラケーテHRsA2#D サーメートサブ#D	<p>■各ショットの弾丸部分の当たり判定を50%縮小。※爆風は変化なし</p> <p>■各ショットのステップで回避した際に誘導が切れる距離を15→20mに調整。※誘導が切れる相手との距離が広がったので、以前よりかわされやすくなりました。</p>
		クロスギア	ツェッペリンHRsA2#D ダイアゴナルスライカー#D	<p>■通常コンボ中の挙動を調整。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・突進性能を低下。 ・アーマーの耐久値を40ダメージに設定。 ・2連撃目のアーマーのダメージ係数を10%→50%に調整。※ダメージ増加のため弱体化 <p>■前ブースト攻撃の挙動を調整。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・初撃のアーマーの耐久値を150ダメージに設定。 ・2連撃目のアーマーの耐久値を40ダメージに設定。 <p>■左右ブースト攻撃の挙動を調整。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・アーマーの耐久値を20ダメージに設定。 <p>■後ブースト攻撃時の挙動を調整。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・アーマーの耐久値を30ダメージに設定。 <p>※アーマー耐久値は新たな処理となっており、設定された値を上回るダメージを受けた際にアーマー機能が解除されます。 こちらは性能の強弱をより明確化するために新たに追加しました。調整方針としてはアーマー機能は強かった傾向にあるので全体的な弱体化を図っております。</p>
		トップスギア	一〇式HRs乙#D/T グリーンブルスティ#D/T	<p>■トップスクイックのアーム攻撃の挙動を調整。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・突進性能を低下。 ・初撃のアーマーの耐久値を20ダメージに設定。 ・初撃のアーマーのダメージ係数を20%→50%に調整。※ダメージ増加のため弱体化 ・2連撃目のアーマーの耐久値を20ダメージに設定。 ・2連撃目のアーマーのダメージ係数を20%→50%に調整。※ダメージ増加のため弱体化 <p>■トップスチャージのアーム攻撃の挙動を調整。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・突進性能を低下。 ・攻撃1～4連撃目のダウン値を約1.77倍増加（攻撃時ヒット時に相手がダウンしにくかった部分を調整）。※他の攻撃へ繋がりやすくし過ぎていた部分をダウンしやすく調整し技の連携性能を弱体化させました。 ・全攻撃のアーマーのダメージ係数を20%→66%に調整。※ダメージ増加のため弱体化 <p>※アーマー耐久値は新たな処理となっており、設定された値を上回るダメージを受けた際にアーマー機能が解除されます。 こちらは性能の強弱をより明確化するために新たに追加しました。調整方針としてはアーマー機能は強かった傾向にあるので全体的な弱体化を図っております。</p>
		SP	B.O.A.R.SP	<p>■フルヒット時のSP蓄積量を増加。</p> <p>■SPスキル発動時の構え時間を0.64→0.8秒に調整。</p> <p>■パイルバンカーヒット時のダウン値を約2.5倍増加。※相手がダウンして他の技への連携性能を弱体化させました。</p> <p>■パイルバンカーヒットを50→20ダメージに調整。</p> <p>■パイルバンカー爆発時を580→560ダメージに調整。</p>
		スキルモジュール	心得[日向 リン]	<p>■効果内容を下記に調整。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・【HP40%以下】→【HP55%以下】 ・防御力+16% → 変更無し ・攻撃力+5% → 変更無し ・ブーストゲージ節約-15% → ブーストゲージ節約-12% <p>【調整意図】 発動条件が厳しくモジュールをセットしても、そもそも発動の機会が少なかったので発動条件を緩和させました。 またモジュール効果にプラスな内容とマイナスな内容が各々あるので、各項目を検討し調整しました。</p>
7	小鳥遊 伶	ショットギア	二一式TRs乙#D グシスナウタル#D	<p>■各ショットのステップで回避した際に誘導が切れる距離を15→20mに調整。※誘導が切れる相手との距離が広がったので、以前よりかわされやすくなりました。</p>
8	一条 綾香	ショットギア	ライトニングAsG2#D フロントクロウMk3#D	<p>チャージ : 弾丸にものけぞり性能を付与。(爆風でののけぞり性能は変わらず) 最大チャージ : 弾丸にものけぞり性能を付与。(爆風でののけぞり性能は変わらず)</p>
9		SP	ノブレスオブリージュ	<p>■フルヒット時のSP蓄積量を増加。</p>

No	大分類	小分類	対象	修正箇所
10	相河 愛花	ショットギア	フラワーボットMk3#D	<ul style="list-style-type: none"> ■通常射撃 1 発のダメージを 22→34 ダメージに調整。
		クロスギア	TH35-AAs極#D ポティステイリ#D	<ul style="list-style-type: none"> ■通常コンボ中の挙動を調整。 <ul style="list-style-type: none"> ・突進性能を低下。 ・アーマーの耐久値を40ダメージに設定。 ■前ブースト攻撃の挙動を調整。 <ul style="list-style-type: none"> ・初撃のアーマーの耐久値を30ダメージに設定。 ・アーマーのダメージ係数を50%に設定。※新たにアーマーに対するダメージ係数を設定したため強化されました。 ■左右ブースト攻撃の挙動を調整。 <ul style="list-style-type: none"> ・アーマーの耐久値を20ダメージに設定。 ・アーマーのダメージ係数を100%→50%に調整。※ダメージ減少のため強化。 ■後ブースト攻撃時の挙動を調整。 <ul style="list-style-type: none"> ・アーマーの耐久値を50ダメージに設定。 ・アーマーのダメージ係数を50%に調整。※新たにアーマーに対するダメージ係数を設定したため強化されました。 <p>※アーマー耐久値は新たな処理となっており、設定された値を上回るダメージを受けた際にアーマー機能が解除されます。 こちらは性能の強弱をより明確化するために新たに追加しました。調整方針としてはアーマー機能は強かった傾向にあるので全体的な弱体化を図っております。</p>
		スキルモジュール	心得[相河 愛花]	<ul style="list-style-type: none"> ■効果内容を下記に調整。 <ul style="list-style-type: none"> ・【HP40%以下】→【HP55%以下】 ・HP回復力+33% → 変更無し ・ブーストゲージ節約+10% → 変更無し ・シールド耐久力-24% → シールド耐久力-18% <p>【調整意図】 発動条件が厳しくモジュールをセットしても、そもそも発動の機会が少なかったため発動条件を緩和させました。 またモジュール効果にプラスな内容とマイナスな内容が各々あるので、各項目を検討し調整しました。</p>
11	小芦 睦海	クロスギア	ツェッペリンKMsA2#D アストロストライク#D	<ul style="list-style-type: none"> ■通常コンボ中の挙動を調整。 <ul style="list-style-type: none"> ・突進性能を低下。 ・アーマーの耐久値を40ダメージに設定。 ■前ブースト攻撃の挙動を調整。 <ul style="list-style-type: none"> ・初撃のアーマーの耐久値を50ダメージに設定。 ・2連撃目のアーマーの耐久値を40ダメージに設定。 ■左右ブースト攻撃の挙動を調整。 <ul style="list-style-type: none"> ・アーマーの耐久値を10ダメージに設定。 ■後ブースト攻撃時の挙動を下記に調整。 <ul style="list-style-type: none"> ・アーマーの耐久値を150ダメージに設定。 ・アーマーのダメージカット率を25%→35%に調整。※ダメージ増加のため弱体化 <p>※アーマー耐久値は新たな処理となっており、設定された値を上回るダメージを受けた際にアーマー機能が解除されます。 こちらは性能の強弱をより明確化するために新たに追加しました。調整方針としてはアーマー機能は強かった傾向にあるので全体的な弱体化を図っております。</p>
		スキルモジュール	心得[小芦 睦海]	<ul style="list-style-type: none"> ■効果内容を下記に調整。 <ul style="list-style-type: none"> ・【HP40%以下】→【HP55%以下】 ・SPスキル攻撃力+24% → SPスキル攻撃力+20% ・SPクロス攻撃力+24% → SPクロス攻撃力+20% ・SPアシスト攻撃力+24% → SPアシスト攻撃力+20% ・SPゲージ蓄積+10% → 変更無し <p>【調整意図】 発動条件が厳しくモジュールをセットしても、そもそも発動の機会が少なかったため、まず発動条件を緩めた。 またモジュール効果にプラスな内容とマイナスな内容が各々あるので、各項目を検討し調整しました。</p>
12	二子玉 舞	ショットギア	ジークフリートMk3#D	<ul style="list-style-type: none"> ■通常射撃 1 発のダメージを 25→40 ダメージに調整。

No	大分類	小分類	対象	修正箇所
13	バージニア・グリーンベレー	ショットギア	PG416A2Na#D	通常：通常射撃1発のダメージを33→50ダメージに調整。※発射数3発は変化なし。 チャージ：通常射撃1発のダメージを33→50ダメージに調整。※発射数5発は変化なし。 最大チャージ：変化なし。
		SP	フォティノキャノン	■フルヒット時のSP蓄積量を増加。
		スキルモジュール	心得[バージニア・G]	■効果内容を下記に調整。 ・【HP40%以下】→【HP55%以下】 ・ショットギア攻撃力+15% → 変更無し ・クロスギア攻撃力+15% → 変更無し ・シールド防御力-15% → シールド防御力-12% 【調整意図】 発動条件が厳しくモジュールをセットしても、そもそも発動の機会が少なかったため発動条件を緩和させました。 またモジュール効果にプラスな内容とマイナスな内容が各々あるので、各項目を検討し調整しました。
14	四谷 ゆみ	ショットギア	GラケーテYYsA2#D グリッツグルースM3#D	■各ショットの弾丸部分の当たり判定を50%縮小。※爆風は変化なし ■各ショットのステップで回避した際に誘導が切れる距離を15→20mに調整。※誘導が切れる相手との距離が広がったので、以前よりかわされやすくなりました。
		SP	リクワイトフェイス	■フルヒット時のSP蓄積量を増加。
15	藤野 やよい	ショットギア	PP202FYsDope#D B-F&F#D	通常：変化なし チャージ：1発でものけぞる様に調整しました（45m以上の場合はのけぞらない） 最大チャージ：1発でものけぞる様に調整しました（45m以上の場合はのけぞらない）
		SP	マーシャルヴァイブス	■フルヒット時のSP蓄積量を増加。
16	下落合 桃歌	SP	エンヴィーコリジョン	■フルヒット時のSP蓄積量を増加。
17	依城 えり	スキルモジュール	心得[依城 えり]	■効果内容を下記に調整。 ・【全スキルリチャージ中】→ 変更無し ・弾薬リチャージ速度+55% → 弾薬リチャージ速度+40% ・Tスキルリチャージ速度-10% → 変更無し ・Bスキルリチャージ速度-10% → 変更無し ・効果無し → ショットギア攻撃力-10% 【調整意図】 発動条件が厳しくモジュールをセットしても、そもそも発動の機会が少なかったため発動条件を緩和させました。 またモジュール効果にプラスな内容とマイナスな内容が各々あるので、各項目を検討し調整しました。
18	宇佐元 杏奈	ショットギア	二一式UAsZ#D アレクサンドラ・メリー#D	■各ショットの弾丸部分の当たり判定を50%縮小。※爆風は変化なし ■各ショットのステップで回避した際に誘導が切れる距離を15→20mに調整。※誘導が切れる相手との距離が広がったので、以前よりかわされやすくなりました。
19	新谷 芹菜	スキルモジュール	心得[新谷 芹菜]	■効果内容を下記に調整。 ・【HP40%以下】→【HP55%以下】 ・スキル攻撃力+24% → 変更無し ・防御力-10% → 防御力-8% 【調整意図】 発動条件が厳しくモジュールをセットしても、そもそも発動の機会が少なかったため発動条件を緩和させました。 またモジュール効果にプラスな内容とマイナスな内容が各々あるので、各項目を検討し調整しました。
20	蛙坂 来弥	SP	明鏡止水	■フルヒット時のSP蓄積量を減少。
		スキルモジュール	心得[蛙坂 来弥]	■効果内容を下記に調整。 ・【SPゲージ2個以下蓄積】 → 変更無し ・ブーストゲージ節約+15% → 変更無し ・コンボ攻撃力+15% → 変更無し ・スキル効果時間+15% → スキル効果時間+20% ・効果無し → 防御力-6%

No	大分類	小分類	対象	修正箇所
21	萬場 盟華	クロスギア	ウォーラスYMsMk3#D テロボ#D	<p>■通常コンボ中の挙動を調整。 ・突進性能を低下。 ・アーマーの耐久値を40ダメージに設定。</p> <p>■前ブースト攻撃の挙動を調整。 ・初撃のアーマーの耐久値を50ダメージに設定。 ・2連撃目のアーマーの耐久値を40ダメージに設定。</p> <p>■左右ブースト攻撃の挙動を調整。 ・アーマーの耐久値を20ダメージに設定。</p> <p>■後ブースト攻撃時の挙動を調整。 ・アーマーの耐久値を30ダメージに設置。 ・アーマーのダメージカット率を25%→35%に調整。※ダメージ増加のため弱体化</p> <p>※アーマー耐久値は新たな処理となっており、設定された値を上回るダメージを受けた際にアーマー機能が解除されます。 こちらは性能の強弱をより明確化するために新たに追加しました。調整方針としてはアーマー機能は強かった傾向にあるので全体的な弱体化を図っております。</p>
		ボトムスギア	ベレグリーネYMsMk3#D/B 凸ピンクサイクロン凸#D/B	<p>■リチャージタイム増加（秒間15→10）※秒間の回復量を減らして弱体化</p> <p>■発動初期の小さい状態での弾速を低下（10→5）</p> <p>■発動後期の大きな状態の展開時間を短縮（5→4秒）</p> <p>■アーマーの持続時間を低下（4→3秒）</p> <p>■アーマーのダメージカット率を低下（0.5→0.75）</p> <p>■アーマーの耐久値を低下（200→100）</p> <p>【調整意図】 ・ギア性能が強い印象だったので全体的に細かい調整を行い弱体化させました。</p>
		SP	ピンクサイクロン	■フルヒット時のSP蓄積量を増加。
22	山野 薫子	ショットギア	バクルスMk3#D	■通常射撃1発のダメージを48→63ダメージに調整。
23	汎用	TR/バズーカ	TR/バズーカE#D TR/バズーカG#D TR/バズーカH#D TR/バズーカF#D	<p>■各ショットの弾丸部分の当たり判定を50%縮小。※爆風は変化なし</p> <p>■各ショットのステップで回避した際に誘導が切れる距離を15→20mに調整。※誘導が切れる相手との距離が広がったので、以前よりかわされやすくなりました。</p>
		TR/ハンマー	TR/ハンマーE#D TR/ハンマーG#D TR/ハンマーH#D TR/ハンマーF#D	<p>■通常コンボ中の挙動を調整。 ・突進性能を低下。 ・アーマーの耐久値を40ダメージに設定。</p> <p>■前ブースト攻撃の挙動を調整。 ・初撃のアーマーの耐久値を150ダメージに設定。 ・2連撃目のアーマーの耐久値を40ダメージに設定。</p> <p>■左右ブースト攻撃の挙動を調整。 ・アーマーの耐久値を20ダメージに設定。</p> <p>■後ブースト攻撃時の挙動を調整。 ・アーマーの耐久値を150ダメージに設定。 ・アーマーのダメージ係数を25%→35%に調整。※ダメージ増加のため弱体化</p> <p>※アーマー耐久値は新たな処理となっており、設定された値を上回るダメージを受けた際にアーマー機能が解除されます。 こちらは性能の強弱をより明確化するために新たに追加しました。調整方針としてはアーマー機能は強かった傾向にあるので全体的な弱体化を図っております。</p>
		スキルモジュール	コンボ攻撃強化2	<p>■効果内容を下記に調整。 ・コンボ攻撃力+13% → 変更無し ・Tスキル攻撃力-3%T → スキルリチャージ速度-7% ・Bスキル攻撃力-4% → Bスキルリチャージ速度-7%</p>
		スキルモジュール	コンボ攻撃強化3	<p>■効果内容を下記に調整。 ・コンボ攻撃力+20% → 変更無し ・Tスキル攻撃力-12% → Tスキルリチャージ速度-15% ・Bスキル攻撃力-16% → Bスキルリチャージ速度-15%</p>