

※当リストでは方向入力(矢印)の表記を全角数字で表記しております(方向はテンキー配列に準拠)

ページ	コーナー	項目	誤表記	正しい表記
17	ノエル	リボルバーアクション:6+A→しゃがみB	○	×
28	タオカカ	しゃがみA:ガード	全	屈空
29	タオカカ	4+D:ガード	全	立空
30	タオカカ	ネコ魂スリー!:ガード	立屈・全	立・全
35	ティガー	本文3:2行目	後方投げはBスレッジハンマーで追撃が可能	後方投げはアトミックコレダーで追撃が可能
36	ティガー	本文1:9行目	ギガンティックティガードライバーは412369や632147で地上からジャンプしないままコマンド入力できる。	ギガンティックティガードライバーは4123698や6321478で地上からジャンプしないままコマンド入力できる。
36	ティガー	本文2:6行目	空中やダウン状態の相手も引き寄せられる	空中吹き飛び状態の相手も引き寄せられる
65	ハクメン	リボルバーアクション一覧:ジャンプB	○※1	○
71	ラムダ	リボルバーアクション一覧:注釈	※4…4+Bに派生可能	※4…4+Bと6+Cに派生可能
71	ラムダ	リボルバーアクション一覧:注釈追加		※5…4+Bに派生可能
83	ハザマ	特殊技:3+Cのキャンセル	必JR	必R
130	システム	ダメージ補正:③マミサーキュラーの初段補正	90	80
131	システム	後転起き上がり:表組の動作時間	—	1~10F:完全無敵、11~17F:対投げ無敵 空中判定
131	システム	ヒートゲージの本文1:6行目	ジンの裂氷をヒットさせた場合は「1000(攻撃力)×1.8(状況)×25%(倍率)で、その結果450」となっているが	ティガーの立ちCをヒットさせた場合は「1000(攻撃力)×1.8(状況)×23%(倍率)」で、その結果414となる
132	システム	キャラクターのパラメーター一覧:カールル	ステップ動作:22F、ステップ距離:420000dot	ステップ動作:23F、ステップ距離:450000dot
132	システム	キャラクターのパラメーター一覧:ハクメン	ステップ距離:288268dot	ステップ距離:326536dot
133	システム	キャラクターのパラメーター一覧:ライチ	バックステップ距離:400000、滞空時間ジャンプ:54F、滞空時間ハイジャンプ:57F、空中ダッシュ動作:45F、空中バックステップ動作:45F	バックステップ距離:225000、滞空時間ジャンプ:43F、滞空時間ハイジャンプ:58F、空中ダッシュ動作:18F、空中バックステップ動作:30F
133	システム	キャラクターのパラメーター一覧:アラクネ	滞空時間ジャンプ:40F、滞空時間ハイジャンプ:47F、空中ダッシュ動作:20F、空中バックステップ動作23F	滞空時間ジャンプ:54F、滞空時間ハイジャンプ:57F、空中ダッシュ動作:45F、空中バックステップ動作45F
133	システム	キャラクターのパラメーター一覧:バング	バックステップ動作:21F、バックステップ無敵時間:5F、バックステップ距離225000、滞空時間ジャンプ:43F、滞空時間ハイジャンプ:58F、空中ダッシュ動作:18F、空中バックステップ動作:30F	バックステップ動作:36F、バックステップ無敵時間:9F、バックステップ距離480000、滞空時間ジャンプ:40F、滞空時間ハイジャンプ:47F、空中ダッシュ動作:20F、空中バックステップ動作:23F

※当リストでは方向入力(矢印)の表記を全角数字で表記しております(方向はテンキー配列に準拠)

ページ	コーナー	項目	誤表記	正しい表記
133	システム	キャラクターのパラメーター一覧:ツバキ	滞空時間ジャンプ:59F、滞空時間ハイジャンプ:48F、空中ダッシュ動作:20F	滞空時間ジャンプ:37F、滞空時間ハイジャンプ:45F、空中ダッシュ動作:18F
133	システム	キャラクターのパラメーター一覧:ハザマ	バックステップ無敵時間:3F	バックステップ無敵時間:6F
136	ジン	備考:8 6+Dの備考修正	飛び道具/ヒットストップ24/氷結効果(回数1、時間60)	飛び道具/ヒットストップ24/氷結効果(回数1、時間83)
136	ジン	備考:40 A霧槍 尖晶斬(空中)の備考修正	空中ヒット時壁バウンド	空中ヒット時壁バウンド、追加受身不能時間45/同技補正20%
136	ジン	表組:48 氷翼月鳴の硬直	全体65	全体101
136	ジン	備考:48 氷翼月鳴のダメージ保障	ダメージ保障20%	ダメージ保証1段目20%、以降10%
137	ノエル	備考:36 伍式・アサルトスルーの備考修正	4~18無敵、相手をすり抜ける/画面端ヒット時壁バウンド効果、追加受身不能時間50/同技補正30%/ケズリ無し	4~18無敵、相手をすり抜ける/CH時壁バウンド効果/画面端ヒット時壁バウンド効果、追加受身不能時間50/同技補正30%/ケズリ無し
137	ノエル	表組:42 Bフラッシュハイダーの初段補正	90	100
137	ノエル	表組:42 Bフラッシュハイダーの乗算補正	84	99
137	ノエル	備考:42 Bフラッシュハイダーの備考に同技補正を追記	—	1段目のみ同技補正80%
138	レイチェル	備考:4 6+Aの備考修正	上半身に対頭体脚属性のガードポイント	7~12対頭弾属性ガードポイント/ヒット時浮かせ効果
138	レイチェル	備考:16 6+C(押しっぱなし)の備考修正	ヒット時浮かせ効果/1段目CH時2段目もCH/3段目以降CH時7段目までCH	ヒット時浮かせ効果/1段目CH時2段目もCH/3段目以降CH時7段目まで継続
139	タオカカ	表組:9 シャガみAのガード段	全	屈空
139	タオカカ	表組:19 4+Dのガード段	全	立空
139	タオカカ	表組:33 技名	ヘルズファング	ダンシングエッジ~跳ねる
139	タオカカ	表組:37 ネコ魂スリー!(振り下ろし)のガード段	立空	立【全】
139	タオカカ	表組:38ネコ魂スリー(1段目最大タメ)のガード段	立空	立
139	タオカカ	備考:57 ハンマーの備考修正	GP1個減少/飛び道具/ヒットストップ18	CH時よろけ効果(54)/GP1個減少/飛び道具/ヒットストップ18
140	ティガー	表組:5 6+Aの最大タメ表記追加:攻撃力	800	800(1000)
140	ティガー	表組:5 6+Aの最大タメ表記追加:ゲージ増加	331	331(414)
140	ティガー	表組:5 6+Aの最大タメ表記追加:乗算補正	89	89(94)
140	ティガー	表組:5 6+Aの最大タメ表記追加:攻撃Lv	3	3(5)

※当リストでは方向入力(矢印)の表記を全角数字で表記しております(方向はテンキー配列に準拠)

ページ	コーナー	項目	誤表記	正しい表記
140	ティガー	表組:5 6+Aの最大タメ表記追加:発生	19	19(52)
140	ティガー	表組:5 6+Aの最大タメ表記追加:被CH	42	42(75)
140	ティガー	表組:5 6+Aの最大タメ表記追加:受身不能	17	17(21)
140	ティガー	備考:5 スーパーアーマーの耐久力	合計750(基本攻撃力1500)	2000
140	ティガー	備考:5 のけぞりの追記	—	のけぞり21F
140	ティガー	備考:6 6+Bの備考修正	のけぞり27F /地上CH時強制しゃがませ効果 /フェイタル対応技	のけぞり27F /ヒット時強制しゃがませ効果 /フェイタル対応技
140	ティガー	備考:7 6+Cの備考修正	ヒット時地面バウンド効果 / GP1個減少 / 同技補正55%	ヒット時ダウン効果 / 地上CH時緊急受身不可 / 同技補正10%
140	ティガー	備考:16 緊急受身不可	緊急受身不可	トルツメ
140	ティガー	備考:15 ジャンプDの備考修正	磁力付与(360) / 磁力付与時13から相手を引き寄せる	磁力付与(360) / 着地硬直7 / 磁力付与時13から相手を引き寄せる
140	ティガー	備考:18 ジャンプ2+Cの備考修正	ヒット時ダウン効果 / 緊急受身不可 / GP1個減少	ヒット時叩きつけ効果 / GP1個減少 / 緊急受身不可 / 着地直前3F間で入力すると着地後部分のみに変化。発生5、持続2、硬直18、硬直差-1
140	ティガー	備考:23 Aギガンティックティガードライバーの備考修正	3~11無敵 / ヒット時ダウン効果 / ダメージ保障100% / タメ可能、タメ時ボタン離した後2で発生、18フレームまで攻撃発生を延長可能 / 磁力付与時2から地上 & ダウン中の相手を引き寄せる	3~11無敵 / ヒット時ダウン効果 / ダメージ保障100% / 緊急受身不可 / タメ可能、タメ時ボタン離した後2で発生、18フレームまで攻撃発生を延長可能 / 磁力付与時2から地上 & ダウン中の相手を引き寄せる
140	ティガー	備考:24 Bギガンティックティガードライバーの備考修正	ヒット時ダウン効果 / ダメージ保障100% / タメ可能、タメ時10Fまで判定持続 / 磁力付与時2から地上 & ダウン中の相手を引き寄せる	ヒット時ダウン効果 / ダメージ保障100% / 緊急受身不可 / タメ可能、タメ時10Fまで判定持続 / 磁力付与時2から地上 & ダウン中の相手を引き寄せる
140	ティガー	備考:25 アトミックコレダーの備考修正	7~16対頭属性無敵 / ヒット時地面バウンド効果 / 緊急受身不可 / 同技補正20% / 61Fまでタメ可能、タメ時ボタン離した後2で発生 / 磁力付与時7から空中の相手ををを引き寄せる	7~16対頭属性無敵 / ヒット時地面バウンド効果 / 緊急受身不可 / 同技補正20% / 61Fまでタメ可能、タメ時ボタン離した後2で発生 / 磁力付与時7から空中の相手ををを引き寄せる / キャラコンボレートに影響しない
140	ティガー	表組:27 Bスレッジハンマーの最大タメ表記追加:攻撃力	1100	1100(1500)
140	ティガー	表組:27 Bスレッジハンマーの最大タメ表記追加:ゲージ増加	455	455(621)

※当リストでは方向入力(矢印)の表記を全角数字で表記しております(方向はテンキー配列に準拠)

ページ	コーナー	項目	誤表記	正しい表記
140	テイガー	表組:27 Bスレッジハンマーの最大タメ表記追加:発生	35	35(70)
140	テイガー	表組:27 Bスレッジハンマーの最大タメ表記追加:被CH	51	51(86)
140	テイガー	備考:27 Bスレッジハンマーの備考修正	1~41対弾属性無敵/のけぞり26F/ガード硬直21F/同技補正55%/41~48派生技に移行可能	1~41[76]対弾属性無敵/のけぞり26F/ガード硬直21F/同技補正55%/CH時よろけ効果(70)/どう技補正10%/スレッジハンマー(追加攻撃)に移行可能/[]はタメ版のもの
140	テイガー	備考:30 ボルテックチャージの備考修正	6~16全身に上中段&弾属性ガードポイント(タメ時ボタン離し後1Fまで。最大タメ時は90Fまで)/22で充電ゲージ60増加/タメ可能、タメ時ボタン離し後7で充電ゲージ増加、24で動作終了/タメ時間が1F延びるごとに充電ゲージ4増加(最大360増加)/1~11ジェネシクエメラルドテイガーバスターでキャンセル可能/ガードポイント成立時にスレッジハンマー(追加攻撃)に派生可能	6~16全身に上中段&弾属性ガードポイント(タメ時ボタン離し後1Fまで。最大タメ時は90Fまで)/22で充電ゲージ60増加/タメ可能、タメ時ボタン離し後7で充電ゲージ増加、24で動作終了/タメ時間が1F延びるごとに充電ゲージ4増加(最大360増加)/1~11ジェネシクエメラルドテイガーバスターへ移行可能(ガード時は不可)/相手の攻撃ガード時スレッジハンマー追加攻撃へ移行可能
140	テイガー	備考:32 マグナテックホイールの備考修正	1~暗転後51全身に全属性ガードポイント/1~19段目ヒットorガード時引き寄せ効果/20段目地面バウンド効果/緊急受身不可/20段目GP1個減少/ダメージ保障20%/ヒットストップは1~19段目0、20段目28/クールダウン180/暗転後70~101派生技に移行可能/磁力付与時暗転後14から相手を引き寄せる	1~暗転後51全身に全属性ガードポイント/1~19段目ヒットorガード時引き寄せ効果/20段目地面バウンド効果/緊急受身不可/20段目GP1個減少/ダメージ保障20%/クールダウン180/テラブレイクに移行可能/磁力付与時暗転後14から相手を引き寄せる/キャラコンボレートに影響しない
140	テイガー	備考:33 テラブレイクの備考修正	1~暗転まで無敵/ヒット時壁バウンド効果/緊急受身不可/GP2個減少/ダメージ保障20%/ヒットストップ18/クールダウン180	1~暗転まで無敵/ヒット時壁バウンド効果/緊急受身不可/GP2個減少/ダメージ保障30%/クールダウン180/キャラコンボレートに影響しない
141	ライチ	備考:5 6+A(棒あり)の備考修正	地上ヒット時強制しゃがませ効果、のけぞり23F/空中ヒット時たたき付け効果/緊急受身不能/フェイタル対応技/ガード硬直20	地上ヒット時強制しゃがませ効果/空中ヒット時たたき付け効果/緊急受身不能

※当リストでは方向入力(矢印)の表記を全角数字で表記しております(方向はテンキー配列に準拠)

ページ	コーナー	項目	誤表記	正しい表記
142	ライチ	備考:35 大車輪の備考修正	暗転中～暗転後7無敵/地上版1～空中判定/ヒット時浮かせ効果/フィニッシュ部分GP1個減少/ダメージ保障20%/飛び道具(Lv2)/暗転後必ず発生/クールダウン120F/フィニッシュ部分終了後棒を設置(横)/空中版は全体57	暗転中～暗転後7無敵/地上版1～空中判定/ヒット時浮かせ効果/フィニッシュ部分GP1個減少/フィニッシュ部分緊急受身不可/ダメージ保障20%/飛び道具(Lv2)/暗転後必ず発生/クールダウン120F/フィニッシュ部分終了後棒を設置(横)/空中版は全体57
143	アラクネ	表組:表組上部のヘッダーの並びを修正	—	—
143	アラクネ	表組:28 画面端でジャンプ44の矢印化け	—	—
143	アラクネ	備考:38 D蟲の備考修正	落下部分ヒット時たたき付け効果、緊急受身不能/上昇部分浮かせ効果/CH継続する/上昇部分GP1個減少/上昇部分ボーナス補正120%/飛び道具/攻撃をくらった瞬間弾消失/D蟲が画面外に消えるまで使用不能	落下部分ヒット時たたき付け効果、緊急受身不能/上昇部分浮かせ効果/落下部分CH継続する/上昇部分CH時緊急受身不能/上昇部分GP1個減少/上昇部分ボーナス補正120%/飛び道具/攻撃をくらった瞬間弾消失/D蟲が画面外に消えるまで使用不能
143	アラクネ	備考:50 fインバース(レーザー)の備考修正	ヒット時浮かせ&引き寄せ効果/ダメージ保障は30%/飛び道具(Lv2)/攻撃をくらった瞬間攻撃判定消失	ヒット時浮かせ&引き寄せ効果/ダメージ保障30%/飛び道具(Lv2)/攻撃をくらった瞬間攻撃判定消失
144	バング	表組:8 6+Dの攻撃Lv	5	3
144	バング	表組:36 Cバング流手裏剣の乗算補正	84	70
144	バング	備考:37 Dバング流手裏剣の備考修正	空中ヒット時たたき付け効果/飛び道具/弾発生後必ず攻撃判定発生/同時に3本発生/ヒットストップ5/硬直差はジャンプ直後のもの/発生時釘を3本消費/釘は地面に当たると跳ね返る	下降部分空中ヒット時たたき付け効果/飛び道具/弾発生後必ず攻撃判定発生/同時に3本発生/ヒットストップ5/硬直差はジャンプ直後のもの/発生時釘を3本消費/釘は地面に当たると跳ね返る
144	バング	表組:41 獅子神忍法・爆裂奥義「萬駆阿修羅無双拳」のガード段	全	立屈
145	カルル	表組:7 6+C(Lv2)の硬直差	±2	+2

※当リストでは方向入力(矢印)の表記を全角数字で表記しております(方向はデンキー配列に準拠)

ページ	コーナー	項目	誤表記	正しい表記
145	カルル	備考:ニルヴァーナの備考がカルルと同一なので正しいものに修正	—	<p>※…スーパーアーマー中は動作を中断しない(ゲージは減少する)／スーパーアーマー中に攻撃をくらうとニルヴァーナにヒットストップ発生。打撃属性は7F、弾属性は0F</p> <p>【1】ニルヴァーナのゲージの総量は10000 / 起動中ゲージは毎フレーム1減少 / 1ダメージでゲージ1減少 / 前進or後退or振り向きの瞬間ゲージ2減少 / 動作中対投げ無敵&対弾属性性スーパーアーマー / 打撃属性の攻撃をくらった場合のけぞり状態(のけぞり時間は立ちヒット時のもの)、ヒットストップ中&のけぞり中はゲージが減少しない / ボタン押してから1で起動(ニルヴァーナのやられ&接触判定出現)、17からニルヴァーナの各種攻撃可能、18から起動時のゲージ減少開始</p> <p>【2】カルルが相手の攻撃をくらうorガード後1orボタン離し後1で休憩(ニルヴァーナのやられ&接触判定消失)、ボタン離し後2までゲージ減少 / 休憩開始後119からゲージ回復 / 回復量は毎フレーム16 / ゲージが0になった場合、回復量は毎フレーム10</p> <p>【3】地上CH時よろけ効果(38) / 空中CH時、画面端空中ヒット時壁バウンド効果、追加受身不能時間50 / 同技補正70% / ヒットストップ14 / カルルが攻撃をくらうorガードした次のフレームで動作中断 / 使用コスト600、連続コスト150% / ()内は人形未起動時に加算される数値</p> <p>【4】1～55打撃にもスーパーアーマー / 1段目ヒット時浮かせ効果 / 2段目ヒット時壁バウンド効果 / CH継続する / 同技補正70% / ヒットストップ15 / カルルが攻撃をくらうorガードした次のフレームで動作中断 / 使用コスト600、連続コスト160% / ()内は人形未起動時に加算される数値</p> <p>【5】ヒット時地面バウンド効果 / GP1個減少 / 同技補正70% / ヒットストップ15 / カルルが攻撃をくらうorガードした次のフレームで動作中断 / 使用コスト720、連続コスト160% / ()内は人形未起動時に加算される数値</p> <p>【6】のけぞり20F / CH継続する / 同技補正70% / ヒットストップ2 / カルルが攻撃をくらうorガードした次のフレームで動作中断 / 使用コスト720、連続コスト160% / ()内は人形未起動時に加算される数値</p> <p>【7】CH継続する / 2段目GP1個減少 / 1段目ボーナス補正115% / 同技補正70% / 2段目飛び道具 / 発生後カルルが攻撃をくらうと攻撃判定消失(ガードは消えない) / ヒットストップは1段目0、2段目20 / 2段目ケズリあり / 1段目の持続4 / カルルが攻撃をくらうorガードした次のフレームで動作中断 / 使用コスト600、連続コスト160% / 人形未起動時に加算される数値</p> <p>【8】1～36ニルヴァーナは無敵 / 29でカルルの後方へワープ / カルルが攻撃をくらうorガードしても動作中断しない / 使用コスト500、連続コスト100% / ()内は人形未起動時に加算される数値</p> <p>【9】1～27対頭属性スーパーアーマー / ヒット時浮かせ効果 / 2段目画面端ヒット時壁バウンド効果、追加受身不能時間60 / GP1個減少 / 2段目同技補正40% / カルルが攻撃をくらうorガードしても動作中断しない / 使用コスト600、連続コスト150% / ()内は人形未起動時に加算される数値</p> <p>【10】2段目ヒット時地面バウンド効果 / カルルが攻撃をくらうorガードした次のフレームで動作中断 / 使用コスト600、連続コスト100% / ()内は人形未起動時に加算される数値</p> <p>【11】CH継続する / GP1個減少 / ヒットストップ4 / カルルが攻撃をくらうorガードした次のフレームで動作中断 / 同技補正40% / 使用コスト720、連続コスト150% / ()内は人形未起動時に加算される数値</p> <p>【12】同技補正60% / 飛び道具 / ヒットストップ1 / 発生後カルルが攻撃をくらうと攻撃判定消失(ガードは消えない) / カルルが攻撃をくらうorガードした次のフレームで動作中断 / 使用コスト720、連続コスト150% / ()内は人形未起動時に加算される数値</p> <p>【13】ヒット時浮かせ効果 / GP2個減少 / ダメージ保障30% / クールダウン180F / 空中バリアでも防げない / コマンド完成後必ず発生(ニルヴァーナが攻撃をくらうと止まる) / カルルは発動時に硬直52発生、動作中被CH / ()内は人形未起動時に加算される数値</p> <p>【14】動作中スーパーアーマー / のけぞりは8段目30F、9段目36F、10段目45F / 11段目ヒット時壁バウンド効果 / CH継続する / 1～6段目ガード硬直10F / GP1個減少 / ダメージ保障20% / 暗転演出後必ず発生 / 11段目ヒットストップ20 / クールダウン180F / 持続は3(12)3(12)3(9)3(12)3(12)3(12)6(9)6(23)5(26)5(38)6 / カルルは暗転中無敵。発動時に硬直69発生、動作中被CH / ()内は人形未起動時に加算される数値</p> <p>【15】1～暗転後1無敵 / 飛び道具(Lv2) / クールダウン180F / 暗転時ゲージ全消費、そのラウンドではニルヴァーナが復活しない</p>

※当リストでは方向入力(矢印)の表記を全角数字で表記しております(方向はテンキー配列に準拠)

ページ	コーナー	項目	誤表記	正しい表記
146	ハクメン	表組:6 6+Bのガード段	立	立・立屈
146	ハクメン	備考:5 6+Aの備考追加		画面端空中ヒット時壁バウンド効果
146	ハクメン	備考:36 鬼蹴の備考	頭体属性無敵	頭体弾属性無敵
146	ハクメン	備考:40 虚空陣 疾風(刀部分) 備考	1～暗転後4無敵	1～4無敵
146	ハクメン	備考:44 虚空陣奥義 夢幻:備考修正	1～26無敵/クールダウン0F/攻撃力1.2倍(受身不能時間に影響しない)、キャラコンボレート30%、勾玉ゲージを消費せず必殺技&ディストーションドライブを使用可能、GP減少しない/勾玉ゲージ9本以上の必殺技&ディストーションドライブを使用するとゲージの減少が3倍になる/効果時間は最大1079F/効果終了後600F自動増加停止	1～26無敵/クールダウン0F/攻撃力1.2倍(受身不能時間に影響しない)、時間経過で勾玉ゲージ減少、勾玉ゲージが0になると効果終了、キャラコンボレート30%、勾玉ゲージを消費せず必殺技&ディストーションドライブを使用可能、GP減少しない/勾玉ゲージ9本以上の必殺技&ディストーションドライブを使用するとゲージの減少が3倍になる/効果時間は最大1079F/効果終了後600F自動増加停止/効果中は虚空陣 疾風のダメージ保証が100%、蓮華、火蜚の同技補正消失、GP減少効果消失
147	ラムダ	備考:2 立ちBの備考追加	—	【2】空振り時も6+Bに派生可能
147	ラムダ	表組:3 立ちC(1段目)の乗算補正	99	98
147	ラムダ	表組:4 立ちC(2～8段目)の乗算補正	99	98
147	ラムダ	表組:16 ジャンプCのガード段	立空	立空×2・全
147	ラムダ	表組:18 4+Bの攻撃属性	頭体	頭体・頭
147	ラムダ	表組:20 ジャンプ2+Cのガード段	立空	立空×2・全
147	ラムダ	表組:24 前方投げの初段補正	0・289	90・100
147	ラムダ	表組:46 カラミティソード(空中)のガード段	全	立空
148	ツバキ	備考:15 しゃがみCの備考修正	7～14対頭属性無敵/のけぞり23F/CH時よろけ効果(48)/21～派生技に移行可能	7～14対頭属性無敵/のけぞり23F/地上CH時よろけ効果(48)/21～派生技に移行可能
148	ツバキ	備考:24 3+Cの備考修正	ヒット時ダウン効果/24～派生技に移行可能	ヒット時ダウン効果/地上CH時緊急受身不可/24～派生技に移行可能
148	ツバキ	表組:65 D審技・空ニ閃ク光の硬直	着地後5	全体67
148	ツバキ	表組:65 D審技・空ニ閃ク光の被CH	着地まで	動作中
149	ツバキ	備考:25 3C・Cに追記	—	ボーナス補正120%
150	ハザマ	備考:※1に追記	—	近距離版はガード硬直11、遠距離版はガード硬直13
150	ハザマ	備考:6を削除	—	—
150	ハザマ	表組:34 B派生の硬直差	-22※	-18[-16]

※当リストでは方向入力(矢印)の表記を全角数字で表記しております(方向はテンキー配列に準拠)

ページ	コーナー	項目	誤表記	正しい表記
150	ハザマ	備考:34 B派生の備考修正	地上版7～空中判定／30～空中技でキャンセル可能／硬直差は近距離版から派生したときのもの。遠距離版から派生すると-17	地上版7～空中判定／30～空中技でキャンセル可能／硬直差は当たった瞬間に派生した時のもの、[]内は遠距離版
150	ハザマ	表組:35 C派生の硬直差	-15※	±0[+2]
150	ハザマ	備考:35 C派生の備考修正	地上版5～空中判定／29～空中技でキャンセル可能／硬直差は近距離版から派生したときのもの。遠距離版から派生すると-13	地上版5～空中判定／26～空中技でキャンセル可能／硬直差は当たった瞬間に派生した時のもの、[]内は遠距離版
150	ハザマ	表組:36 D派生の硬直差	±0※	±0[+2]
150	ハザマ	備考:36 D派生の備考修正	地上版7～空中判定／14～空中技でキャンセル可能／硬直差は近距離版から派生したときのもの。遠距離版から派生すると+2	地上版7～空中判定／11～空中技でキャンセル可能／硬直差は当たった瞬間に派生した時のもの、[]内は遠距離版
150	ハザマ	備考:40 裂閃牙(強化版)に追記	—	GP1個減少
150	ハザマ	備考:48 牙碎衝の備考修正	6～12投げ無敵／投げ成功時ハザマのみヒートゲージ500増加／硬直差は投げ成功時のもの	1～12投げ無敵／投げ成功時ハザマのみヒートゲージ500増加／硬直差は投げ成功時のもの
150	ハザマ	備考:50 蛟竜烈華斬のダメージ保障	ダメージ保障20%	ダメージ保障1段目20%、2～9段目10%、10段目は20%
151	ミュー	備考:21 3+Cの備考修正	ヒット時ダウン効果／CH時緊急受身不可	ヒット時ダウン効果／地上CH時緊急受身不可
152	マコト	表組:15 6+B・Cの行を14と16の間に挿入	—	—
153	マコト	備考:[15]～[24]の番号がずれている。	[15]～[24]	[16]～[25]
153	マコト	備考:[25]の番号がずれている。	[25]	[15]
154	ヴァルケンハイ ン	表組:7 しゃがみAのゲージ増加量	62	124
154	ヴァルケンハイ ン	表組:8 しゃがみBのゲージ増加量	124	198
154	ヴァルケンハイ ン	表組:8 しゃがみBの硬直差	-11	-3
154	ヴァルケンハイ ン	表組:10 ジャンプAのゲージ増加量	74	124
154	ヴァルケンハイ ン	表組:11 ジャンプBのゲージ増加量	124	231
154	ヴァルケンハイ ン	備考:13 3+Cに追記	—	地上カウンターヒット時緊急受身不可
154	ヴァルケンハイ ン	表組:15 前方投げのゲージ増加量	0・621	0・414
154	ヴァルケンハイ ン	表組:16 後方投げのゲージ増加量	0・621	0・414

※当リストでは方向入力(矢印)の表記を全角数字で表記しております(方向はテンキー配列に準拠)

ページ	コーナー	項目	誤表記	正しい表記
154	ヴァルケンハイ	備考:24 【狼】ジャンプA(2段目)	2段目に移行可能	3段目に移行可能
154	ヴァルケンハイ ン	備考:53 シュツルム・ヴォルフの ダメージ保障	ダメージ保障20%	ダメージ保障20%、最終段30%
155	プラチナ	備考:※…各アイテムの特徴	マジカルボム×6	マジカルボム×3、マジカルボムすぺしゃる×6(その他すぺしゃるアイテムは通常版と同数)
155	プラチナ	備考:4 6+A	5~14対頭属性無敵	6~15対頭属性無敵
155	プラチナ	備考:6 →+Cの備考削除	ヒット時浮かせ効果	—
155	プラチナ	備考:9 しゃがみCの備考を追記	—	同技補正70%
155	プラチナ	表組:27 マジカルフライパンの乗 算補正	70	86
155	プラチナ	表組:29 マジカルバットの乗算補 正	89	92
155	プラチナ	表組:34 マジカルボムの技名変 換ミス	マジカルボム(4)	—
155	プラチナ	表組:35 マジカルボムの技名変 換ミス	マジカルボム(6)	—
155	プラチナ	表組:51 マジカルピコハンすぺ しゃる(空中版)の初段補正	100×2	80×2
155	プラチナ	表組:51 マジカルピコハンすぺ しゃる(空中版)の乗算補正	94	94×2
155	プラチナ	表組:55 マジカルフライパンすぺ しゃるの硬直差	±2	+2
155	プラチナ	表組:62 マジカルボムすぺしゃる の技名変換ミス	マジカルボムすぺしゃる(4)	—
155	プラチナ	表組:63 マジカルボムすぺしゃる の技名変換ミス	マジカルボムすぺしゃる(6)	—
155	プラチナ	表組:65 キュアドットタイフーンの 乗算補正	92	92(once)
156	レリウス	表組:9 しゃがみCのゲージ増加 量	174	314
156	レリウス	表組:11 ジャンプBの受身不能時 間	10	19
156	レリウス	備考:11 ジャンプBの備考削除	【11】CH時壁バウンド効果/フェイタルカウンタ発生技	—
156	レリウス	表組:22 ジャンプ8+Dのガード段	0	全
156	レリウス	表組:23 ジャンプ2+Dのデータを 追記	—	No.:23、技名:ジャンプ2+D、キャンセル:J、攻撃力:560、ゲージ増加:231、初段補正:100、乗算補正:92:ガード段:全、攻撃Lv:4、攻撃属性:頭体、発生:21、持続:3、硬直:全体36、硬直差:—、被CH:—、受身不能:19
156	レリウス	表組:33 バル・ラントの硬直差	+16	+13

※当リストでは方向入力(矢印)の表記を全角数字で表記しております(方向はテンキー配列に準拠)

ページ	コーナー	項目	誤表記	正しい表記
156	レリウス	備考:33 バル・ラントの備考修正	【33、34】のけぞり25F / ヒットストップ9 / イグニスの全体硬直は51 / イグニスに飛び道具が当たるとかき消す / 使用コスト2000(3000)	【33】同技補正70% / のけぞり25F / ヒットストップ9 / イグニスの全体硬直は51 / イグニスに飛び道具が当たるとかき消す / 消費コストは3000
156	レリウス	備考:34 バル・ラント(イグニス起動時)の備考修正	【33、34】のけぞり25F / ヒットストップ9 / イグニスの全体硬直は51 / イグニスに飛び道具が当たるとかき消す / 使用コスト2000(3000)	【34】同技補正70% / のけぞり25F / ヒットストップ9 / イグニスの全体硬直は51 / イグニスに飛び道具が当たるとかき消す / 消費コストは2000
156	レリウス	備考:35 バル・ライアの備考修正	【35、36】のけぞり21F / ヒット時よろけ効果(28) / ヒットストップ4 / イグニスの全体硬直は93 / イグニスに飛び道具が当たるとかき消す / 使用コスト1500(3000)	【35】のけぞり21F / ヒット時よろけ効果(28) / ヒットストップ4 / イグニスの全体硬直は93 / イグニスに飛び道具が当たるとかき消す / 消費コストは3000
156	レリウス	備考:36 バル・ライア(イグニス起動時)の備考修正	【35、36】のけぞり21F / ヒット時よろけ効果(28) / ヒットストップ4 / イグニスの全体硬直は93 / イグニスに飛び道具が当たるとかき消す / 使用コスト1500(3000)	【36】のけぞり21F / ヒット時よろけ効果(28) / ヒットストップ4 / イグニスの全体硬直は93 / イグニスに飛び道具が当たるとかき消す / 消費コストは1500
156	レリウス	備考:37 バル・テュースの備考修正	【37、38】GP1個減少 / ヒットストップ15 / イグニスの全体硬直は104 / イグニスに飛び道具が当たるとかき消す / 使用コスト1500(3000)	【37】GP1個減少 / ヒットストップ15 / イグニスの全体硬直は104 / イグニスに飛び道具が当たるとかき消す / 消費コストは3000
156	レリウス	備考:38 バル・テュース(イグニス起動時)の備考修正	【37、38】GP1個減少 / ヒットストップ15 / イグニスの全体硬直は104 / イグニスに飛び道具が当たるとかき消す / 使用コスト1500(3000)	【38】GP1個減少 / ヒットストップ15 / イグニスの全体硬直は104 / イグニスに飛び道具が当たるとかき消す / 消費コストは1500
156	レリウス	備考:39 ギラ・ノーズの備考修正	【39、40】GP1個減少 / ヒット地面バウンド / ヒットストップ15 / イグニスの全体硬直は85 / イグニスに飛び道具が当たるとかき消す / 使用コスト1500(3500)	【39】GP1個減少 / ヒット地面バウンド / ヒットストップ15 / イグニスの全体硬直は85 / イグニスに飛び道具が当たるとかき消す / 消費コストは3500
156	レリウス	備考:40 ギラ・ノーズ(イグニス起動時)の備考修正	【39、40】GP1個減少 / ヒット地面バウンド / ヒットストップ15 / イグニスの全体硬直は85 / イグニスに飛び道具が当たるとかき消す / 使用コスト1500(3500)	【40】GP1個減少 / ヒット地面バウンド / ヒットストップ15 / イグニスの全体硬直は85 / イグニスに飛び道具が当たるとかき消す / 消費コストは3500

※当リストでは方向入力(矢印)の表記を全角数字で表記しております(方向はテンキー配列に準拠)

ページ	コーナー	項目	誤表記	正しい表記
156	レリウス	備考:41 ギラ・アクトの備考修正	飛び道具／下段判定はヒットした1 ヒット目のみ／イグニスの全体硬直は 111／イグニスに飛び道具が当たると かき消す／使用コスト1500(3500)	GP1個減少／飛び道具／下段判定は当たってから1ヒット目のみ／イグニスの全体硬直は 111／イグニスに飛び道具が当たるとかき消す／消費コストは3500
156	レリウス	備考:42 ギラ・アクト(イグニス起 動時)の備考修正	飛び道具／下段判定はヒットした1 ヒット目のみ／イグニスの全体硬直は 121／イグニスに飛び道具が当たると かき消す／使用コスト1500(3500)	GP1個減少／飛び道具／下段判定は当たってから1ヒット目のみ／イグニスの全体硬直は 121／イグニスに飛び道具が当たるとかき消す／消費コストは1500
156	レリウス	備考:43 ベル・ラフィーノの備考修 正	ヒット時叩きつけ効果／ヒットストップ3 ／地上に到達するまで攻撃判定を出し 続ける／イグニスの全体硬直は攻撃 終了から33後まで／イグニスに飛 び道具が当たるとかき消す／使用コ スト1500(3000)	最終段GP1個減少／ヒット時叩きつけ効果／ヒットストップ3／地上に到達するまで攻撃判 定を出し続ける／イグニスの全体硬直は攻撃終了から33後まで／イグニスに飛び道具が 当たるとかき消す／消費コストは3000
156	レリウス	備考:44 ベル・ラフィーノ(イグニス 起動時)の備考修正	ヒット時叩きつけ効果／クールダウン は180F／ヒットストップ3／地上に到 達するまで攻撃判定を出し続ける／ イグニスの全体硬直は攻撃終了から 33後まで／イグニスに飛び道具が当 たるとかき消す／使用コスト1500 (3000)	最終段GP1個減少／ヒット時叩きつけ効果／ヒットストップ3／地上に到達するまで攻撃判 定を出し続ける／イグニスの全体硬直は攻撃終了から33後まで／イグニスに飛び道具が 当たるとかき消す／消費コストは1500
156	レリウス	備考:46 ボル・テード(共通)の備 考修正	8～22無敵／クールダウンは180F／ ダメージ保証35％／ヒット時スライ ドダウン効果／イグニスは動作中ス ーパーアーマー／相手との間合いが離 れると攻撃判定の発生速度が低下 (最遅は7+12)／イグニスの硬直は 攻撃発生後36／イグニスに飛び道具 が当たるとかき消す／使用コスト0	7～22無敵／クールダウンは180F／ダメージ保証1段目20%、2段目35％／ヒット時スライ ドダウン効果／イグニスは動作中スーパーアーマー／相手との間合いが離れると攻撃判 定の発生速度が低下(最遅は7+12)／イグニスの硬直は攻撃発生後36／イグニスに飛び 道具が当たるとかき消す／消費コストは1000
156	レリウス	備考:47 ボル・テード(共通)のダ メージ保障	ダメージ保障35%	ダメージ保障1段目20%、2段目35%
156	レリウス	備考:47 ボル・テード(共通)の使 用コスト	使用コスト0	使用コスト1000
156	レリウス	備考:48 デュオ・ヴァイオス(共 通)のダメージ保障	ダメージ保障25%	ダメージ保障20%
156	レリウス	備考:48 デュオ・ヴァイオス(共 通)の使用コスト	使用コスト0	使用コスト1500
156	レリウス	見出し	ヴァルケンハイン=R=ヘルシング	レリウス=クローパー