

■縫

- ・ 追尾ダッシュ
- リミット値によって近接、遠距離攻撃へのキャンセルルート変更
- ・ 追尾ダッシュ
- リミット値によって近接攻撃へのキャンセルルート変更
- ・ 地上近接1N
- リミット値によって近接攻撃へのキャンセルルート変更
- ・ 地上近接1左右
- 素早く地上近接2にキャンセルすると以降のキャンセルが効かない不具合を修正
- リミット値によって近接攻撃へのキャンセルルート変更
- ・ 地上近接1上下
- リミット値によって近接攻撃へのキャンセルルート変更
- リミット値によるフィニッシュルートへのキャンセルタイミングを着地後に変更
- ・ 地上近接3上下
- リミット値によって近接攻撃へのキャンセルルート変更
- 連撃中のヒットバック調整
- ・ 空中近接1
- リミット値によって近接へのキャンセルルート変更
- 空振りでも近接攻撃にキャンセルできるルートの追加
- ・ 空中近接2
- 空中派生近接（落下突き）にキャンセルできる高度分岐設定が正しく機能していなかった不具合を修正
- ・ ダッシュ近接
- リミット値によるフィニッシュルートの際、ヒットバックを転がりダウンかつ跳ね返りをキャンセル不可に変更
- ・ 地上遠距離1（近接派生）
- 斬撃弾のダメージ、ヒットバックをヒットした位置に関わらず一律に変更
- ・ 地上遠距離2
- のけぞり時間を延長
- ・ 空中遠距離2
- ヒトガタのヒットバック調整
- ダメージ減少（ヒトガタ：100×2⇒60×2）
- ・ ダッシュ遠距離
- 斬撃弾を至近距離のヒットでも転がり吹き飛びに変更

/-----

■流子二刀

- ・ 空中変形遠距離
- 衝撃波のヒット数を1ヒットに変更
- ステージ端で使用了際に衝撃波の生成位置がずれることがあったのを緩和