

■アビリティやカードによる不具合一覧

□Ver22.37より対応予定

アビリティ名	対象カード	プレーヤーテキスト	修正内容
合体戦士の覚醒	HJ5-50 ゴジータ PCS12-01 ゴジータ: BR UGM3-CCP4 ゴテンクス	毎ラウンド開始時、前のラウンドで自分チームが敵チームに与えたダメージ数値分、自分のパワーとガードがアップする。[1ラウンド限り]	<p>■不具合 HPを回復した場合、その分だけアビリティ効果量が減ってしまう不具合となります。</p> <p>■修正内容 HP回復効果を加味せず、与えた/受けたダメージを正しく参照するよう修正を行いました。</p>
魔のカユニット	H3-50 ブイブイ H4-29 ヤムー H6-25 メダマツチャ H7-35 ダーブラ HGD9-30 ブイブイ UM12-040 ブイブイ BM8-023 ビネガー BM8-025 ソルド BM12-026 ニッキー BM12-027 サンショ	前ラウンドで受けたダメージ数値分、自分チームのHPを回復する。	
一発逆転ユニットS	UM3-026 孫悟飯:ゼノ	これまでに受けたダメージ数値分、自分チーム全員のパワーがアップする。[永続][ユニットSはHエナジーを消費せずに使用可能]	
伝説のチェンジスイッチ	UGM1-SEC2 孫悟空	<p>作戦フェイズ中にこのカードをこすると、パートナーに合図を送る。そのまま作戦を決定をすると、自分と入れ替わってパートナーが自分チームに加わる。[毎回][チェンジスイッチは1ラウンド中につき1枚のみ発動可能]</p>	<p>■不具合 チェンジスイッチを所持するカードで、メインからパートナーに切り替えた時に、下記①～④のような「初期値」を基準として発動するアビリティ/ユニットが誤って発動してしまう不具合となります。</p> <p>①/パワーやガードが初期値よりマイナスになっている時(例:伝説を超えるサイヤ人)</p> <p>②/パワーやガードがバトル開始時より下がっている時(例:異次元の超ナメック星人)</p> <p>③/パワーやガードが初期値より低い時(例:蒼神の合体戦士ベジット)</p> <p>④/パワーが初期値より高い時(例:逆襲の蒼き王子)</p> <p>※①～③はプレーヤーテキストの記載は異なりますが、同じ効果内容を指しています。</p> <p>■修正内容 パートナーに切り替えた時に、上記①～④の条件を持つアビリティ/ユニットが正しく発動するように修正を行いました。</p>
歴戦のチェンジスイッチ	UGM3-SEC2 孫悟空		
覚醒のチェンジスイッチ	UGM5-SEC 孫悟飯: SH		
最強のチェンジスイッチ	UGM8-SEC ベジット		
強者のチェンジスイッチ	UGM9-SEC2 ベジット		
時の神のチェンジスイッチ	UGM10-056 アイオス		
双子のチェンジスイッチ	MM1-031 人造人間17号 MM1-031 DA 人造人間17号		
親子のチェンジスイッチ	MM1-ASEC 孫悟飯: 少年期 MM1-ASEC P 孫悟飯: 少年期 MM1-ASEC SP 孫悟飯: 少年期		

□Ver21.33より対応予定

アビリティ名	対象カード	プレーヤーテキスト	修正内容
秘めたる闘争心	HJ4-17 孫悟飯:青年期	アタッカーになった時、自分の戦闘力が永続で1.2倍になる。さらに、自分チームに「界王神」「キビト」「キビト神」のいずれかがいると、自分チームのヒーローエナジーが+2。	
世界チャンピオン	SH3-06 ミスター・サタン UM1-06 ミスター・サタン UM8-006 ミスター・サタン UM10-006 ミスター・サタン BM3-006 ミスター・サタン H6-39 ミスター・サタン H8-34 ミスター・サタン HG1-27 ミスター・サタン HG3-24 ミスター・サタン HG8-22 ミスター・サタン HJ3-06 ミスター・サタン HJ6-CP8 ミスター・サタン HGD3-06 ミスター・サタン	アタッカーになった時、自分の戦闘力が1.5倍になる。[永続]	
フライングフォーメーション	BM2-036 スーパーΣ HG1-53 スーパーΣ HG2-25 スーパーΣ HJ1-50 スーパーΣ	1人でアタッカーにすると、自分の戦闘力が5倍になる。[毎回]	<p>■不具合 アビリティを所持したキャラクターをアタッカーにした初回発動時のみ、「自分の戦闘力が〇倍になる」効果が、自身に付与された固定戦闘力に対しても倍率が適用される不具合となります。</p> <p>■修正内容 アビリティを所持したキャラクターをアタッカーにした初回発動時に、自身に付与された固定戦闘力に対して「戦闘力〇倍になる」効果が適用されないよう修正を行いました。</p>
孤高の信念	SH1-48 ベジータ:ゼノ SH2-04 ベジータ SH5-08 バーダック SH7-CP8 ザマス:合体 SH8-SCP4 ベジータ:ゼノ UM1-04 ベジータ UM2-008 バーダック UM5-MCP20 プロリー:BR UM6-MCP2 ベジータ:BR PDSS-03 ザマス PMDS-02 ベジータ UVPJ-12 カンパー PSES12-02 ベジータ UGMLA-02 ベジータ:SH HGD2-02 孫悟飯:少年期 HUM-16 孫悟飯:未来 GDPB-25 バーダック GDPBC2-07 ベジータ GDPBC5-09 バーダック	1人でアタッカーにすると、自分の戦闘力が3倍になる。[毎回]	
圧倒する超サイヤ人3	SH3-SEC3 ベジータ:ゼノ	アタッカーにすると、自分の戦闘力が3倍になり、自分チームのHエナジーが+2。[1回限り]	
新・銀河戦士ユニット	BM12-033	「ボージャック一味」による「超ユニット効果」が発動する。ユニットメンバー全員が、攻撃チャージインパクト勝利時に与えるダメージ+4000。さらに、超強力な気力ダメージを与える。[永続]	<p>■不具合 本ユニットの「ユニットによる固定ダメージアップ効果(攻撃チャージインパクト勝利時に与えるダメージ+4000。)」が、「アビリティによる固定ダメージアップ効果を半減もしくは無効」にする効果により「固定ダメージアップ効果を半減もしくは無効」にされてしまう不具合となります。</p> <p>■修正内容 本来「ユニットによる固定ダメージアップ効果」は「アビリティによる固定ダメージアップ効果を半減もしくは無効」にする効果の対象にならない挙動が正しいため、本ユニット効果が「アビリティによる固定ダメージアップ効果を半減/無効」効果の対象にならないよう修正を行いました。</p>

バトルアプリのチームボーナス効果	-	-	<p>■不具合 1ラウンド目の戦闘力バトル終了時までには発動するアビリティにおいて、アビリティ発動順が、特定条件下で一部予期せぬ挙動となっていた不具合となります。</p> <p>■修正内容 本来、バトルアプリのチームボーナス効果が反映された後に、アビリティの発動順が決定される挙動が正しいため、修正を行いました。</p>
------------------	---	---	--

■アビリティやカードによる不具合一覧

■Ver20.29より対応予定

アビリティ名	対象カード	プレイヤーテキスト	修正内容
秘書のダブルアタックス	UGM6-060 魔神ロベル	2ラウンド目以降アタッカーにすると、チーム攻撃時にパートナーと一緒にダブルアタックする。さらに、超ダブル効果で自分とパートナーの受けるダメージを永続で30%軽減する。Sパートナーの場合、効果がアップする。[1回限り]	<p>■不具合 「暗黒王ドミグラ(フルパワー)」がSパートナーに含まれる不具合となります。</p> <p>■修正内容 「暗黒王ドミグラ(通常)」のみSパートナーとなるよう修正を行いました。</p>
気力マイスターLv1 気力マイスターLv2 気力マイスターLv3 気力マイスターLv4 気力マイスターMAX ※アバターアビリティ	サイヤ人(おとこ)アバター ※エリート	-	<p>■不具合 対戦モードで「気力マイスターLv1～MAX」と「超クラスアップリンクLv1～MAX」を同時に発動した場合に、相手側で「超クラスアップリンクLv1～MAX」が発動しない不具合となります。</p> <p>■修正内容 対戦モードで「気力マイスターLv1～MAX」と「超クラスアップリンクLv1～MAX」を同時に発動した場合に、「超クラスアップリンクLv1～MAX」が正常に動作するよう修正を行いました。</p>
CAA巨大化	CAA巨大化を所持しているカード	-	<p>■不具合 CAA巨大化の発動をキャンセルしたラウンド以降で、キーソードロックやフリーズロック等でアビリティの発動を封印されたにもかかわらず、CAA巨大化が発動出来てしまう不具合となります。</p> <p>■修正内容 CAA巨大化の発動をキャンセルしたラウンド以降で、キーソードロックやフリーズロック等でアビリティの発動を封印された場合は、CAA巨大化が発動出来ないよう修正を行いました。</p>

■アビリティやカードによる不具合一覧

■Ver20.23より対応予定

アビリティ名	対象カード	プレーヤーテキスト	修正内容
いっちょいくぜ！	ABS-17	アタッカーにした戦闘力バトル勝利時、自分チームの戦闘力に応じて自分チームのHエナジーがアップし、そのラウンドのみ気絶無効になる。また、自分チームの攻撃時、敵全員のガードをそのラウンドのみ「自分チームのHエナジー×1000」ダウンし、一番ダメージを与えられる敵を攻撃する。[毎回]	<p>■不具合 「一番ダメージを与えられる敵を攻撃する」効果が、連携アタック時に正しく発動していない不具合となります。</p> <p>■修正内容 連携アタック時に正しい敵を攻撃するよう修正を行いました。</p>
スーパーゴーストカミカゼアタック	ABS-19	作戦決定時、自分の必殺技が発動可能だと、そのラウンドのみ一番パワーが高い敵アタッカーを攻撃する。また、自分の必殺技発動時、攻撃した敵連携グループ全員が永続で気力ダメージに超弱くなり、パワーと与えるダメージが永続で半減する。[毎回]	<p>■不具合 「一番パワーが高い敵アタッカーを攻撃する」効果が、連携アタック時に正しく発動していない不具合となります。</p> <p>■修正内容 連携アタック時に正しい敵を攻撃するよう修正を行いました。</p>
解放されし大猿の力	UGMP-21	アタッカーにした戦闘力バトル終了時、そのラウンドのみ自分のダメージ増倍効果を無効にし、一番パワーが高い敵を攻撃する。また、自分の攻撃時、敵のパワーを永続で10000奪う。さらに、「超サイヤ人4」に変身していると、この攻撃で敵のガードとダメージ軽減効果を無視して攻撃する。[毎回]	<p>■不具合 「一番パワーが高い敵を攻撃する」効果が、連携アタック時に正しく発動していない不具合となります。</p> <p>■修正内容 連携アタック時に正しい敵を攻撃するよう修正を行いました。</p>
最強を超えた超覚醒	BM5-SEC	アタッカーにした戦闘力バトル終了時、自分よりパワーの高い敵アタッカーがいると、気力ダメージを受けなくなり、一番パワーが高い敵を攻撃する。また、自分の攻撃時、敵チームが3人以上の場合、自分より敵のパワーが高いと、攻撃する敵のパワーを永続で2000にする。[毎回]	<p>■不具合 「一番パワーが高い敵を攻撃する」効果が、連携アタック時に正しく発動していない不具合となります。</p> <p>■修正内容 連携アタック時に正しい敵を攻撃するよう修正を行いました。</p>

■Ver20.22より対応予定

アビリティ名	対象カード	プレーヤーテキスト	修正内容
全身全霊のかめはめ波	BM12-SEC 孫悟空	2ラウンド目以降アタッカーにすると、両チームの攻撃終了時、かめはめ波モードに突入。成功するとかめはめ波が発動し、大成功すると、自分の気力が超ダウンする代わりに、気力ダメージを永続で受けなくなる。かめはめ波を敵に当てると、超ダメージを与える。[1回限り]	<p>■不具合 かめはめ波バトルにて、「全身全霊のかめはめ波」とその他のかめはめ波同士でバトルが発生した際、正しいダメージ値になっていない不具合となります。</p> <p>■修正内容 「全身全霊のかめはめ波」とその他のかめはめ波同士でかめはめ波バトルが発生した際、正しいダメージ値が適用されるよう修正を行いました。</p>

■アビリティやカードによる不具合一覧

■Ver.19.17より対応予定

No	アビリティ名	対象カード	プレーヤーテキスト	不具合内容および修正内容
1	身勝手の構え	UGM1-SEC2 孫悟空	<p>作戦決定時、気力が低い仲間3人の気力を回復。さらに、自分がアタッカーの時、気絶無効になり、自分よりガードが低い仲間アタッカーは、このラウンドは敵に狙われなくなる。また、自分が攻撃を受ける時、ダメージ1000を超える通常技と必殺技のダメージをそのラウンド中1回限り0にする。【毎回】</p>	<p>本来アタッカー時のみ発動する「敵に狙われなくなる効果」が、サポーター配置時でも、特定の条件下で発動してしまう不具合を修正しました。</p>

■アビリティやカードによる不具合一覧

■Ver.19.00より対応予定

No	アビリティ名	対象カード	プレーヤーテキスト	不具合内容および修正内容
1	隠れ身の術	UM7-012 ムラサキ曹長 BM6-014 ムラサキ曹長 HJ2-15 ムラサキ曹長 HGD2-14 ムラサキ曹長	<p>自分がアタッカーになったラウンドで攻撃を受けなかった時、自分チームのヒーローエナジーを+2。さらに、自分の気力を全回復する。【毎回】</p>	<p>攻撃を受けた場合に表示される「隠れ身の術は失敗に終わった！」の表示タイミングを調整しました。</p>
2	熱く燃ゆる闘志	UGM3-045 ベジータ	<p>作戦決定時、アタッカーにすると、敵チーム全員のダメージ軽減効果をそのラウンドのみ無効にし、自分の戦闘力が永続で+2000。サポーターにすると、敵チーム全員のダメージ倍増効果をそのラウンドのみ無効にし、自分の与えるダメージが永続で+2000。【毎回】</p>	<p>戦闘力増加効果が誤ったタイミングで適用されていた不具合を修正しました。</p>

■アビリティやカードによる不具合一覧

■Ver.18.12より対応予定

No	アビリティ名	対象カード	プレーヤーテキスト	不具合内容および修正内容
1	奮い立つ蒼き守護神	BM10-053 孫悟空	バトル開始時、気力ダメージを受けなくなり、自分チーム全員のガードが2倍になる。また、合体に成功していると、作戦決定時に毎回、パワーが初期値より低い仲間アタッカー3人のパワーを初期値に戻す。ただし、自分チームに「紅き仮面のサイヤ人」がいると、作戦決定時効果は発動しない。[永続]	
2	逆襲の蒼き王子	BM10-056 ベジータ	バトル開始時、気力ダメージを受けなくなり、自分チーム全員のパワーが2倍になる。また、合体に成功していると、作戦決定時に毎回、パワーが初期値より高い敵アタッカー3人のパワーを初期値に戻す。ただし、自分チームに「紅き仮面のサイヤ人」がいると、作戦決定時効果は発動しない。[永続]	「パワーが初期値より低い仲間アタッカーのパワーを初期値に戻す。」の対象がヒーローアバターの場合に、レベル1のステータスを参照してしまう不具合を修正しました。
3	栄養満点のお菓子	UGM3-066 Dr. ヘド:SH	【スペシャルはチームで1枚のみ登録可能】【攻撃されない】【気力を持たない】 アタック効果:このカードに仲間1人をくっつけると、そのラウンド中、その仲間の与えるダメージ+2000。 サポート効果:サポートエリアが変化する。変化すると、仲間サポーターの初期値未満になっているパワー、またはガードを永続で初期値に戻す。	

■アビリティやカードによる不具合一覧

■Ver.18.00より対応予定

No	アビリティ名	対象カード	フリーパーテキスト	不具合内容および修正内容
1	全てを超越する合体戦士	BM12-LSEC ゴジータ:BM	バトル開始時、自分の戦闘力が永続で+4000。また、アタッカーにした作戦決定時に毎回、ダメージ倍増効果がバトル開始時より下がっている仲間アタッカー全員がこのラウンドで与えるダメージ+1000。その仲間が攻撃チャージインパクトに勝利すると、与えるダメージがさらに+2000。	ダメージ倍増効果がバトル開始時より下がっている時、ダメージ倍増無効が付与されていると、「全てを超越する合体戦士」の効果対象に含まれない不具合となります。本来はダメージ倍増無効が付与されている場合でも、効果対象に含まれる挙動が正しいため修正を行います。
2	悟空の究極元気玉	UM3-025 孫悟空:ゼノ BMPJ-46 孫悟空	2ラウンド目以降アタッカーにすると、自分チームの攻撃時に究極元気玉で敵にダメージを与えることができる。仲間が多いほどダメージアップ。さらに、大成功すると、敵チーム全員のダメージ倍増効果を初期値に戻す。[1回限り][究極元気玉はチームで1枚のみ発動可能]	「敵チーム全員のダメージ倍増効果を初期値に戻す」効果に、「必殺技のダメージ倍増効果を初期値に戻す」効果が含まれていた不具合となります。本来は含まれない挙動が正しいため、修正を行います。
	最悪の策略	HGD4-56 サイアックマン	ラウンド開始時、自分チームのHPが50%以下になっていると、敵チーム全員の必殺技ダメージを永続で50%ダウンする。[1回限り]	予期せぬタイミングでアビリティが発動していたため、フリーパーテキストにあわせたタイミングで発動するよう修正しました。
	凍てつく殺気	SH7-BCP2 フリーザ UM1-58 クウラ UM6-027 フロスト UM6-MCP4 フリーザ:BR UM7-068 フリーザ:BR BM5-037 フロスト BM10-042 フリーザ BM11-044 フロスト PBBS7-04 ゴールデンメタルクウラ PCS8-10 フリーザ:BR UMP-27 クウラ PSES15-01 ゴールデンクウラ PUMS9-07 メタルクウラ PUMS11-28 ゴールデンフリーザ: ゼノ H5-37 クウラ H8-15 チルド HG8-CP4 クウラ HJ2-CP5 クウラ HJ8-27 フリーザ HGD6-21 クウラ HGD7-SCP4 フロスト GPB-30 フリーザ GDB-04 ゴールデンフリーザ	1ラウンド目のみ、敵チームの戦闘力を半減する。	予期せぬタイミングでアビリティが発動していたため、フリーパーテキストにあわせたタイミングで発動するよう修正しました。
	憎しみのオーラ	UM4-064 ハッチヒヤック HG10-58 ハッチヒヤック HJ5-60 スーパーベビー2 HJ5-CP6 破壊王ハッチヒヤック HJ6-61 スーパーベビー HGD2-CP8 ゴールデンフリーザ GDSE3-03 フリーザ:復活	1ラウンド目のみ、敵チームの戦闘力を半減する。	予期せぬタイミングでアビリティが発動していたため、フリーパーテキストにあわせたタイミングで発動するよう修正しました。
	フリーザ一族の祖先	BM10-043 チルド H6-SEC チルド HJ2-CP8 チルド	1ラウンド目開始時、敵チーム全員の気力をダウンする。	予期せぬタイミングでアビリティが発動していたため、フリーパーテキストにあわせたタイミングで発動するよう修正しました。
	電撃攻撃	BM2-066 ネイズ H5-43 ネイズ HG2-47 ネイズ HJ2-34 ネイズ	1ラウンド目開始時、一番気力が多い敵の気力を超えるまでダウンする。	予期せぬタイミングでアビリティが発動していたため、フリーパーテキストにあわせたタイミングで発動するよう修正しました。

アビリティ名	対象カード	フレーバーテキスト	不具合内容および修正内容
宇宙の帝王	SH5-CP4 フリーザ:復活 SH7-34 フリーザ:復活 UM5-064 フリーザ:BR PSES5-06 ゴールデンフリーザ UGPJ-04 フリーザ HG6-37 フリーザ HG10-53 フリーザ HJ1-34 フリーザ HGD5-39 フリーザ:復活 HGD6-CP5 フリーザ HGD9-CP7 フリーザ GDPK-05 フリーザ:復活 HUM4-09 フリーザ:復活	1ラウンド目のみ、敵チーム全員のサポーターにした時の気力回復量を超ダウンする。	予期せぬタイミングでアビリティが発動していたため、フレーバーテキストにあわせたタイミングで発動するよう修正しました。
天才科学者の頭脳	SH2-46 Dr.ミュー SH8-SCP9 魔神トワ UM4-057 Dr.コーチン UM7-CP8 魔神トワ UM9-039 Dr.ミュー UM11-045 魔神トワ UM12-010 トワ BM4-010 トワ BM10-CP4 人造人間21号 BM12-010 トワ PUMS5-10 人造人間21号 UMDS-05 超フュー UMP-25 人造人間21号 PCS15-05 フュー PSES14-05 人造人間21号 PUMS9-09 トワ PUMS11-33 ウィロー HG5-SEC2 Dr.ミュー HG10-45 Dr.ミュー	1ラウンド目のみ、敵チームのヒーローエナジーが戦闘力によってアップしなくなる。	予期せぬタイミングでアビリティが発動していたため、フレーバーテキストにあわせたタイミングで発動するよう修正しました。
冷たい眼光	UM1-34 ヒット UM3-016 ビッコロ UM4-051 魔人ブウ:純粹悪 UM9-054 ヒット UM10-OCP3 プロリー UM11-019 スラッグ BM1-044 フリーザ:復活 UGM2-CP7 ヒット PBS-40 フリーザ:復活 SVJP-03 ジレン PSES5-07 ザマス BMPS-14 魔神ドミグラ PUMS7-06 ヒット HJ7-54 ヘルファイター17号 HGD10-CP5 超ミラ HUM-28 三星龍 GDPB-03 フリーザ:復活 GDPB-35 ゴールデンフリーザ HUM5-30 一星龍 SJP-03 ヒット	1ラウンド目のみ、敵チームのヒーローエナジーが戦闘力によってアップしなくなる。	予期せぬタイミングでアビリティが発動していたため、フレーバーテキストにあわせたタイミングで発動するよう修正しました。
するどい殺氣	SH2-CP7 超ミラ SH6-39 フロスト UM3-064 魔人ブウ:純粹 UM5-MCP19 ゴールデンフリーザ UM7-024 フリーザ:復活 UM10-026 バイオプロリー UM11-008 魔人ブウ:善 BM1-HCP12 ジーン BM2-024 ベジータ BM3-030 スラッグ BM4-038 スーパーベビー BM5-CP9 ゴールデンクウラ BM7-038 ベジータ BM8-CP7 超フュー BM9-CP5 超ミラ BM10-048 孫悟空:GT BM11-CP3 トップ BM12-036 ビドー UGM1-004 ベジータ PSES-10 ミラ PUMS-17 ゴクウブラック PCS5-10 フリーザ:復活 PUMS6-20 ゴールデンフリーザ:BR UMP-61 一星龍 BMPJ-22 サルサ BMPS-18 プロリー PCS12-03 フリーザ:復活 PCS16-05 プロリー:BR PUMS11-25 ターレス UGMP-07 魔神トワ HJ5-30 ハッチヒヤック HJ8-55 五星龍 HGD5-CP7 ミラ HGD6-CP6 暗黒トワ HGD10-CP8 魔神ドミグラ JB-07 ビッコロ JPB-40 三星龍 GDPB-71 ヒット GDPJ-29 ゴクウブラック GDSE3-04 メタルクウラ HUM3-16 ミラ HUM4-17 シュンシュン	1ラウンド目のみ、敵チームのヒーローエナジーが戦闘力によってアップしなくなる。	予期せぬタイミングでアビリティが発動していたため、フレーバーテキストにあわせたタイミングで発動するよう修正しました。

	アビリティ名	対象カード	プレーヤーテキスト	不具合内容および修正内容
	反逆の刃	HGD3-SEC2 バーダック:ゼノ HGD3-SEC2 CP バーダック:ゼノ	2ラウンド目のみ、敵チームのヒーローエナジーが戦闘力によってアップしなくなる。	予期せぬタイミングでアビリティが発動していたため、プレーヤーテキストにあわせたタイミングで発動するよう修正しました。
4	逆襲の一手	UM8-049 孫悟空 UM12-HCP5 ラグス BM5-066 時の界王神 BM6-010 トワ BM7-043 孫悟空:GT BM8-059 孫悟飯:ゼノ BM9-019 ベジット BM10-016 孫悟空 BM12-060 シュルム UGM1-009 トランクス:ゼノ UGM2-030 人造人間13号 UMP-84 孫悟飯:ゼノ UVPJ-44 時の界王神 PCS12-05 孫悟飯:ゼノ PCS13-12 孫悟天 PSES12-05 魔神ブティン PSES15-05 ビッコロ SBPVJ2-04 黒衣の戦士	サポーターにすると、このラウンドのみ自分チーム戦闘力が「敵アタッカーの人数×1000」アップする。 [毎回]	予期せぬタイミングでアビリティが発動していたため、正しいタイミングで発動するよう修正しました。
5	不滅の合体戦士	SH6-58 ゴハンクス:ゼノ	作戦決定時、アタッカーの場合、自分のパワーが永続で+5000。サポーターの場合、そのラウンドの自分チームの戦闘力が5000アップ。ただし、アップした戦闘力で、ヒーローエナジーはアップしない。[毎回]	予期せぬタイミングでアビリティが発動していたため、正しいタイミングで発動するよう修正しました。

▼2022年9月10日(木)より対応予定 発動タイミング・効果修正を行うアビリティ

アビリティ名	対象カード	プレーヤーテキスト	ゲーム内実装(修正前)	修正内容
ドカバキ:狂脚	BM10-SEC ゴジータ:BM	アタッカーにすると、自分チーム攻撃終了時、自分チームHエナジー7個以上と気力25%以上の仲間がいると発動。このほど敵のガードが永続でダウンし、受け取る気力が5%で、自分が攻撃できない状態になる。次にこのラウンドの自分の攻撃チャージインパクト結果に応じて敵のダメージ軽減効果を永続で超ダウン。[1回限り]	自分の攻撃チャージインパクト結果に応じて付与される効果に関して「カウンターラッシュ」「気絶状態」等でチャージインパクトが発生しなかった場合でも、「敵のダメージ軽減効果をダウン」させる効果が発動していました。	「カウンターラッシュ」「気絶状態」等でチャージインパクトが発生しなかった場合、敵のダメージ軽減効果をダウンさせる効果が発動しないようになります。
激怒のガンパンクラッシュ	BM8-068 カンバー	2ラウンド目以降アタッカーにすると、自分チーム攻撃終了時にガンパンクラッシュモードに突入。カードをこすればこのほど敵に与えるダメージがアップし、ドメの一撃でパワーが永続でダウン。さらに、パーフェクトクラッシュ達成で、このダメージが、このラウンドの自分の攻撃チャージインパクト結果に応じてアップ。[1回限り]	自分の攻撃チャージインパクト結果に応じて付与される効果に関して「カウンターラッシュ」「気絶状態」等でチャージインパクトが発生しなかった場合でも、「敵のダメージ軽減効果をダウン」させる効果が発動していました。	「カウンターラッシュ」「気絶状態」等でチャージインパクトが発生しなかった場合、敵のダメージ軽減効果をダウンさせる効果が発動しないようになります。
反撃の咆哮	BM7-050 孫悟空	2ラウンド目開始時、そのラウンドのみ敵全員の与えるダメージを超ダウンし、自分チーム全員のパワーとガードが永続で2倍になる。さらに、自分チームに「ハーツ」がいると、そのラウンドの敵全員の超アビリティを封印する。	「自分チームに「ハーツ」がいると、そのラウンドの敵全員の超アビリティを封印する」と記載されておりますが、「超ハーツ(進化)」でも効果が発動してしまっておりました。	「自分チームに「ハーツ」がいると、そのラウンドの敵全員の超アビリティを封印する」のアビリティ効果発動条件に「超ハーツ(進化)」は含まないようにします。
船死回生の好機	BM4-045 孫悟空:青年期	戦闘力バトル時、ダメージ軽減効果がバトル開始時より下がっている仲間アタッカー全員のダメージ軽減効果をこのラウンドのみ無効にし、必殺技を発動可能にする。[毎回]	「ダメージ軽減効果がバトル開始時より下がっている仲間アタッカー全員」にアビリティ発動者自身が含まれておりました。	「ダメージ軽減効果がバトル開始時より下がっている仲間アタッカー全員の対象者にアビリティ発動者自身を含むようになります。」
正義の同化Lv1~MAX ※アバナーアビリティ	アバナー:ナックル星人(ヒーロー)	-	自分の攻撃チャージインパクトに勝利するとヒーローエナジー+〇)効果が1回のみしか発動していませんでした。	自分の攻撃チャージインパクトに勝利するとヒーローエナジー+〇)効果を、毎回発動するようになります。

▼2022年2月10日(木)より対応予定 発動タイミング・効果修正を行うアビリティ

アビリティ名	対象カード	プレーヤーテキスト	ゲーム内実装(修正前)	修正内容
一糸乱れぬ融合の力	BM12-048 孫悟空:ゼノ	アタッカーに勝利した瞬間バトル終了時に毎回、仲間全員のチャージインパクトスピードが初回以降に倍。さらに、自分チームに「孫悟空」がいると、一番ガードが低い敵を攻撃する。さらに、自分が攻撃できない状態になる。次にこのラウンドの自分の攻撃チャージインパクト結果に応じて敵のダメージ軽減効果を元に戻す。[ラウンド限り]	自分チームに「孫悟空」がいる場合の「一番ガードが低い敵を攻撃する」効果が単体アタッカーの場合のみ発動し、連携アタック時には発動しない不具合が発生しておりました。	自分チームに「孫悟空」がいると、一番ガードが低い敵を攻撃する効果が単体アタッカーの場合も連携アタックの場合も必ず発動されるよう修正します。

▼2021年11月11日(木)より対応予定 発動タイミング・効果修正を行うアビリティ

アビリティ名	対象カード	プレーヤーテキスト	ゲーム内実装(修正前)	修正内容
さらなる進化	HQD9-51 龍17号	2ラウンド目以降パートナーと合体可能。合体後、毎ラウンド自分の戦闘力2倍と気力回復。さらに、敵に与えるダメージ+1000。	「チャージインパクト終了時」に毎回効果付与を行っておりました。	アビリティ効果付与とタイミングの修正を行います。 「チャージインパクト終了時」に毎回効果付与表示を行っていましたが、他同様の効果のアビリティと効果表示タイミングを合わせるため、合体後の「作戦決定前」に永続効果として1回のみ表示となります。
フュージョン	HUM5-28 ベビー:少年体 BM7-046 ベビー:少年体	2ラウンド目以降パートナーと合体可能。合体後、毎ラウンド自分の戦闘力2倍と気力回復。さらに、敵に与えるダメージが永続で3000アップとチャージインパクトスピードが速くなる。	「チャージインパクト終了時」に毎回効果付与を行ってました。	アビリティ効果付与とタイミングの修正を行います。 「チャージインパクト終了時」に毎回効果付与表示を行っていましたが、他同様の効果のアビリティと効果表示タイミングを合わせるため、合体後の「作戦決定前」に永続効果として1回のみ表示となります。
フュージョン	HQD5-43 孫悟空:GT	2ラウンド目以降パートナーと合体可能。合体後、毎ラウンド自分の戦闘力が永続で2倍と気力回復。さらに、与えるダメージが永続で3000アップとctスピードが速くなる。	「チャージインパクト終了時」に毎回効果付与を行ってました。	アビリティ効果付与とタイミングの修正を行います。 「チャージインパクト終了時」に毎回効果付与表示を行っていましたが、他同様の効果のアビリティと効果表示タイミングを合わせるため、合体後の「作戦決定前」に永続効果として1回のみ表示となります。
養生	HQ3-SE0 ベビー:少年体 HQ4-35 ベビー:少年体 HQ1-64 ベビー:少年体 HQD1-05 ベビー:少年体 HQD1-50 ベビー:少年体 HQD8-51 ベビー:少年体 GS8-04 ベビー:少年体	2ラウンド目以降パートナーと合体可能。合体後、毎ラウンド自分の戦闘力2倍と気力回復。さらに、合体した時のパートナーの気力が多ければ多いほど、敵に与えるダメージがアップする。	効果付与のタイミングが意図しないタイミングとなっております。	他合体アビリティと同じ効果付与とタイミングへと修正します。
勝利の女神 ブルマの暴走 (※【BM1】サイヤ人VS リザード:ゴッドバスの敵アビリティは、行きますよ！)	SH1-80 ブルマ UM5-059 ブルマ PBB5-13 ブルマ PUM5-10 ブルマ PSES14-03 ブルマ PUM5-17 ブルマ	※効果結果分岐 また、その仲間がチャージインパクトに勝利すると必殺技が発動する。	「スペシャルタイプとペアにした仲間が、「フリーズ」「カウンターラッシュ」「ブロックバースト」によって、攻撃から外れても、その仲間が連携グループを組んでいた場合、連携グループの仲間が攻撃チャージインパクトに勝利すると、「スペシャルタイプ」の必殺技が発動できる不具合が発生しておりました。	ペアにした仲間が、効果対象が気絶復帰した際に気力がダウンするのではなく、アビリティ発動タイミングで効果対象が気絶している場合は、気力ダウン効果は発生しないよう修正します。

▼2021年7月15日(木)より対応予定 発動タイミング・効果修正を行うアビリティ

アビリティ名	対象カード	プレーヤーテキスト	ゲーム内実装(修正前)	修正内容
渾身の超スラッシュ	SH4-096 ゼノ UM1-09 トランクス:ゼノ UM5-90PS トランクス:未来 UM7-046 トランクス:未来 UM9-051 トランクス:未来 UM10-039 トランクス:ゼノ UM11-051 トランクス:未来 BM2-072 ラクス:青年期 BM5-025 ジャネンバ BM9-024 北の界王神 BM7-008 トランクス:ゼノ PBS-29 トランクス:ゼノ PSES8-04 龍フュー BMP-03 トランクス:ゼノ BMP1-23 トランクス:ゼノ PCS11-04 ベジータ	2ラウンド目以降アタッカーにすると、自分チームの攻撃時に超スラッシュモードに突入。切れば切るほどダメージがアップする。パーフェクトスラッシュを達成すると、その敵の気力を超ダウンする。[1回限り]	「敵の気力を超ダウン」する効果について、発動時に効果対象が気絶していた場合、気絶復帰後に気力がダウンしてしまう不具合が発生しておりました。	アビリティ発動タイミングで効果対象が気絶している場合、効果対象が気絶復帰した際に気力がダウンするのではなく、アビリティ発動タイミングで効果対象が気絶している場合は、気力ダウン効果は発生しないよう修正します。
渾身の究極スラッシュ	BM9-096 暗黒神ブウ:ゼノ	2ラウンド目以降アタッカーにすると、自分チームの攻撃時に究極スラッシュモードに突入。切れば切るほどダメージがアップする。パーフェクトスラッシュを達成すると、その敵の気力を超ダウンする。[1回限り]	「敵の気力を超ダウン」する効果について、発動時に効果対象が気絶していた場合、気絶復帰後に気力がダウンしてしまう不具合が発生しておりました。	アビリティ発動タイミングで効果対象が気絶している場合、効果対象が気絶復帰した際に気力がダウンするのではなく、アビリティ発動タイミングで効果対象が気絶している場合は、気力ダウン効果は発生しないよう修正します。
渾身のキョードロク	UM9-091 孫悟空:ゼノ BMP-086 時の界王神 BM5-058 孫悟空:ゼノ BM7-103P ベジータ:ス: UM9-84 孫悟空:ゼノ PBB5-03 ゴジータ:ゼノ	敵チームが5人以上の時にアタッカーにすると発動。選んだ敵を攻撃し、その敵の気力を超ダウンする。さらに、封印成功で、次のラウンド中はその敵の全てのアビリティが発動しなくなる。[1回限り]キョードロクはチームで1枚のみ発動可能	「敵の気力を超ダウン」する効果について、発動時に効果対象が気絶していた場合、気絶復帰後に気力がダウンしてしまう不具合が発生しておりました。	アビリティ発動タイミングで効果対象が気絶している場合、効果対象が気絶復帰した際に気力がダウンするのではなく、アビリティ発動タイミングで効果対象が気絶している場合は、気力ダウン効果は発生しないよう修正します。
機甲戦隊のリーダー	H5-39 サウザー HQ8-39 サウザー HJZ-38 サウザー	自分が攻撃を受ける時、敵のダメージアップ効果を無効にする。ただし、バーストによるダメージアップ効果は無効にできない。[毎回]	「敵のダメージ増効果を無効にする」効果について、攻撃を受ける際、防衛連携グループリーダーだった場合に正しいダメージ値になっていない不具合が発生しておりました。	ダメージ増効果を発動している敵からの攻撃を受ける際、防衛連携グループリーダーとなっている場合に本来の値よりも多くダメージを受けてしまっていたため、防衛連携グループリーダーとなっている場合のダメージ値が正しい値となるよう修正します。
眼界に挑むサイヤ人	SH6-25 孫悟空	自分チームのHエナジーが5個以上の場合、自分が攻撃を受ける時は、敵のダメージ増効果を無効にする。また、自分の攻撃時は、敵のガードとダメージ軽減効果を無効にして攻撃する。[毎回]	「敵のダメージ増効果を無効にする」効果について、攻撃を受ける際、防衛連携グループリーダーだった場合に正しいダメージ値になっていない不具合が発生しておりました。	ダメージ増効果を発動している敵からの攻撃を受ける際、防衛連携グループリーダーとなっている場合に本来の値よりも多くダメージを受けてしまっていたため、防衛連携グループリーダーとなっている場合のダメージ値が正しい値となるよう修正します。
強靱な肉体	UM12-066 孫悟空:BR BM9-014 ブルマ:未来 PUM5-18 ブルマ:BR	自分が攻撃を受ける時、攻撃してきた敵全員のダメージ増効果をその攻撃のみ無効にする。[毎回]	「敵のダメージ増効果を無効にする」効果について、攻撃を受ける際、防衛連携グループリーダーだった場合に正しいダメージ値になっていない不具合が発生しておりました。	ダメージ増効果を発動している敵からの攻撃を受ける際、防衛連携グループリーダーとなっている場合に本来の値よりも多くダメージを受けてしまっていたため、防衛連携グループリーダーとなっている場合のダメージ値が正しい値となるよう修正します。
双子のコンビネーション	SH2-29 大盗人17号 SH3-29 大盗人18号 SH4-23 レズ SH4-28 ラカセイ SH5-096 大盗人17号 SH6-096 大盗人18号 SH7-52 大盗人19号 SH7-53 大盗人18号 UM2-020 大盗人17号 UM2-021 大盗人18号 UM3-019 大盗人17号 UM3-020 大盗人18号 UM3-022 大盗人18号 BM1-067 大盗人17号 BM2-067 大盗人18号 BM2-068 ラカセイ BMP-Z0P2 大盗人17号 BMP-Z0P3 大盗人18号 BMP-OP13 大盗人17号 BMP-OP14 大盗人18号 BMP-061 大盗人18号 BMP-062 大盗人17号 HQ4-58 レズ HQ4-58 ラカセイ HQ5-29 レズ HQ5-31 ラカセイ HQD9-25 大盗人17号 HQD9-28 大盗人18号 QP8-04 大盗人17号 QP8-06 大盗人18号	自分が攻撃を受ける時、敵のダメージ増効果を無効にする。ただし、バーストによるダメージ増効果を無効にできない。さらに、自分チームに「〇〇」がいると、自分の攻撃時、敵のガードとダメージ軽減効果を無効にして攻撃する。[毎回]	「敵のダメージ増効果を無効にする」効果について、攻撃を受ける際、防衛連携グループリーダーだった場合に正しいダメージ値になっていない不具合が発生しておりました。	ダメージ増効果を発動している敵からの攻撃を受ける際、防衛連携グループリーダーとなっている場合に本来の値よりも多くダメージを受けてしまっていたため、自分が防衛連携グループリーダーとなっている場合のダメージ値が正しい値となるよう修正します。 また「敵のガードとダメージ軽減効果を無視して攻撃する」効果を「ラウンド限り」ではなく、「その攻撃限り」で発動するものに修正します。

▼2021年7月15日(木)より対応予定 発動タイミング・効果修正を行うアビリティ

アビリティ名	対象カード	プレーヤーテキスト	ゲーム内実装(修正前)	修正内容
渾身の超スラッシュ	SR4-0P6 アビリティ UM1-09 トランクス:ゼノ UM6-0P9 トランクス:未来 UM7-046 トランクス:未来 UM9-051 トランクス:未来 UM10-039 トランクス:ゼノ UM11-051 トランクス:未来 BM2-072 トランクス:青年期 BM3-025 ジャネンバ BM4-024 北の界王神 BM7-008 トランクス:ゼノ PBS-29 トランクス:ゼノ PSES8-04 超フュー BMP-03 トランクス:ゼノ BMP-03 トランクス:ゼノ BMS1-04 バジルト	2ラウンド目以降アタッカーにすると、自分チームの攻撃時に超スラッシュモードに突入。切れば切るほどダメージがアップする。パーフェクトスラッシュを達成すると、その敵の気力を超ダウする。[1回限り]	「敵の気力を超ダウ」する効果について、発動時に効果対象が気絶していた場合、気絶復帰後に気力がダウンしてしまう不具合が発生してました。	アビリティ発動タイミングで効果対象が気絶している場合、効果対象が気絶復帰した際に気力がダウンするのではなく、アビリティ発動タイミングで効果対象が気絶している場合は、気力ダウン効果は発生しないように修正します。
渾身の究極スラッシュ	BM8-0P6 暗黒魔神ブウ:ゼノ	2ラウンド目以降アタッカーにすると、自分チームの攻撃時に究極スラッシュモードに突入。切れば切るほどダメージがアップする。パーフェクトスラッシュを達成すると、その敵の気力を超ダウする。[1回限り]	「敵の気力を超ダウ」する効果について、発動時に効果対象が気絶していた場合、気絶復帰後に気力がダウンしてしまう不具合が発生してました。	アビリティ発動タイミングで効果対象が気絶している場合、効果対象が気絶復帰した際に気力がダウンするのではなく、アビリティ発動タイミングで効果対象が気絶している場合は、気力ダウン効果は発生しないように修正します。
渾身のキョードロック	UM9-0P1 孫悟空:ゼノ BM5-066 時の界王神 BM6-068 孫悟空:ゼノ BMT-0P9 ベジータ:ゼノ UM9-84 孫悟空:ゼノ PBBS9-03 ゴーラ:ゼノ	敵チームが5人以上の時にアタッカーにすると発動。選んだ敵を攻撃し、その敵の気力を超ダウする。さらに、封印成功で、次のラウンド中はその敵の全てのアビリティが発動しなくなる。[1回限り][キョードロックはチームで1枚のみ発動可能]	「敵の気力を超ダウ」する効果について、発動時に効果対象が気絶していた場合、気絶復帰後に気力がダウンしてしまう不具合が発生してました。	アビリティ発動タイミングで効果対象が気絶している場合、効果対象が気絶復帰した際に気力がダウンするのではなく、アビリティ発動タイミングで効果対象が気絶している場合は、気力ダウン効果は発生しないように修正します。
機甲戦隊のリーダー	H5-39 サウザー HG9-39 サウザー HA2-38 サウザー	自分が攻撃を受ける時、敵のダメージアップ効果を無効にする。ただし、バーストによるダメージアップ効果は無効にできない。[毎回]	「敵のダメージ増効果を無効にする」効果について、攻撃を受ける際、防衛連携グループリーダーだった場合に正しいダメージ値になっていない不具合が発生してました。	ダメージ増効果を発動している敵からの攻撃を受ける際、防衛連携グループリーダーとなっている場合に本来の値よりも多くダメージを受けてしまっていたため防衛連携グループリーダーとなっている場合のダメージ値が正しい値となるよう修正します。
眼界に挑むサイヤ人	SH8-28 孫悟空	自分チームのHエナジーが5個以上の場合、自分が攻撃を受ける時は、敵のダメージ増効果を無効にする。また、自分の攻撃時は、敵のガードとダメージ軽減効果を無効にして攻撃する。[毎回]	「敵のダメージ増効果を無効にする」効果について、攻撃を受ける際、防衛連携グループリーダーだった場合に正しいダメージ値になっていない不具合が発生してました。	ダメージ増効果を発動している敵からの攻撃を受ける際、防衛連携グループリーダーとなっている場合に本来の値よりも多くダメージを受けてしまっていたため防衛連携グループリーダーとなっている場合のダメージ値が正しい値となるよう修正します。
雄大な肉体	UM12-066 孫悟空:BR BMS-014 ブルー戦車 PUMS4-19 ブロリー:BR	自分が攻撃を受ける時、攻撃してきた敵全員のダメージ増効果をその攻撃のみ無効にする。[毎回]	「敵のダメージ増効果を無効にする」効果について、攻撃を受ける際、防衛連携グループリーダーだった場合に正しいダメージ値になっていない不具合が発生してました。	ダメージ増効果を発動している敵からの攻撃を受ける際、防衛連携グループリーダーとなっている場合に本来の値よりも多くダメージを受けてしまっていたため防衛連携グループリーダーとなっている場合のダメージ値が正しい値となるよう修正します。
双子のコンビネーション	SR4-26 人造人間17号 SH2-29 人造人間18号 SH4-28 レズン SH4-28 ラカセイ SH5-0P6 人造人間17号 SH6-0P8 人造人間18号 SH7-52 人造人間17号 SH7-53 人造人間18号 UM2-020 人造人間17号 UM2-021 人造人間18号 UM3-019 人造人間17号 UM3-020 人造人間18号 UM9-022 人造人間18号 BMT-067 人造人間17号 BM2-067 レズン BM2-068 ラカセイ BMA-ZOP2 人造人間17号 BMA-ZOP3 人造人間18号 BMS-0P13 人造人間17号 BMS-0P14 人造人間18号 BMP-061 人造人間18号 BMP-062 人造人間17号 HG4-58 レズン HG4-58 ラカセイ HG5-29 レズン HG5-31 ラカセイ HG9-25 人造人間17号 HG9-26 人造人間18号 GPBC8-04 人造人間17号	自分が攻撃を受ける時、敵のダメージ増効果を無効にする。ただし、バーストによるダメージ増効果を無効にできない。さらに、自分チームに「OO」がいると、自分の攻撃時、敵のガードとダメージ軽減効果を無効にして攻撃する。[毎回]	「敵のダメージ増効果を無効にする」効果について、攻撃を受ける際、防衛連携グループリーダーだった場合に正しいダメージ値になっていない不具合が発生してました。 また、「敵のガードとダメージ軽減効果を無視して攻撃する」効果について、[その攻撃限りの発動ではなく「ラウンド限り」で発動してしまう不具合が発生してました。	ダメージ増効果を発動している敵からの攻撃を受ける際、自分が防衛連携グループリーダーとなっている場合に本来の値よりも多くダメージを受けてしまっていたため自分が防衛連携グループリーダーとなっている場合のダメージ値が正しい値となるよう修正します。 また「敵のガードとダメージ軽減効果を無視して攻撃する」効果を「ラウンド限り」ではなく、「その攻撃限り」で発動するものに修正します。

▼2021年3月11日(木)より対応予定 発動タイミング・効果修正を行うアビリティ

アビリティ名	対象カード	プレーヤーテキスト	ゲーム内裏紙(修正前)	修正内容
「フリーズ」 「カウンターラッシュ」 「ブロックバースト」 ※上記アビリティ全般	「フリーズ」 「カウンターラッシュ」 「ブロックバースト」 ※上記のアビリティを所持しているカード	-	攻撃を「フリーズ」「カウンターラッシュ」「ブロックバースト」などで防がれた際、攻撃対象を誘導する効果のアビリティを発動していた場合でも、防衛直後の攻撃連携グループの攻撃が誘導対象グループではなく、攻撃キャンセルを行った防衛グループを狙ってしまう不具合が発生しておりました。	攻撃を「フリーズ」「カウンターラッシュ」「ブロックバースト」などで防がれた際、防衛直後の攻撃連携グループが正しい誘導対象に攻撃を行うように修正します。
凍てつく視線	HJ4-62 三皇龍	毎ラウンド開始時、一番気力が多い敵の気力を超ダウンする。	アビリティの発動タイミングに不具合が発生しておりました。	アビリティの発動タイミングの不具合を修正します。
制止の魔術	HGD7-56 グレイビー	戦闘力バトル終了時、敵チームの戦闘力が7000以下の場合、敵アタッカー全員の必殺技を封じる。[毎回]	戦闘力バトル終了時、敵チームの戦闘力が7000以下の場合、「SPタイプ」「巨大化SPキアラ」「巨大化キアラ」上敵アタッカー全員の必殺技を封じる効果が発動していません。	カードの記載に合わせ、「SPタイプ」「巨大化SPキアラ」「巨大化キアラ」については敵アタッカーに含ませ、アビリティ効果が通らないよう修正します。
血潮たぎる動き悪い	BMS-5E03 孫悟空	ラウンド開始時、そのラウンドのみ自分の気力消費による戦闘力上昇率を無効にし、自分の戦闘力が「ラウンド数×2000」、アップする。また、「フリーズ」「復活」「人連入間17号」に連携して攻撃すると、連携している仲間全員が敵のガードを無視して攻撃する。[毎回]	「フリーズ」「復活」と「人連入間17号」以外に、「ゴールデンフリーザ」でも連携効果が発動していました。	カードの記載に合わせ、「ゴールデンフリーザ」を連携条件に含まないよう修正します。

▼2021年1月21日(木)より対応予定 発動タイミング・効果修正を行うアビリティ

アビリティ名	対象カード	プレーヤーテキスト	ゲーム内裏紙(修正前)	修正内容
勝利の女神 元気のエネルギー 猛獣の支配者 常夜の儀式 鬼眼の女神 勝利の女神 ブルマの豪傑 勝利の女神	SH1-60 ブルマ SH2-59 ネネ SH3-59 フリーザ LMA-023 恋愛正神 LMS-059 ブルマ・BR PBBS-13 ブルマ PUMS6-18 ブルマ・BR PUMS8-17 ブルマ	-	仲間1人1人につけるSPタイプのカードが連携人数を参照するアビリティなどの対象になっており、またそれに伴い連携ボーナスも付与されていた。	正しくは連携ではなく、ペアという扱いとなり連携人数に含まれるべきではないため、連携扱いではなく、ペアとなるように修正します。 また上記修正に伴い連携ボーナスについても対象外となるよう修正します。
OAAフリーズ	CAA フリーズ持ちのカード全般	-	フリーズが最後のキアラまで発動しなかった時、かつその最後のキアラをブロックバースト対象に選択していた時フリーズが発動しなくなる。	ブロックバースト発動時もフリーズが発動できる条件であれば、フリーズを発動させるように修正します。
ディフェンスアブリ	ディフェンスアブリ全般	-	相手が連携アタックをしていない時のみ、ディフェンスアブリの対象キアラとブロックバーストの指定キアラが被るとディフェンスアブリが発動しなくなる。	ディフェンスアブリの対象キアラとブロックバーストの指定キアラが被ることのないよう修正します。
やさしい魔人	H7-28 ミスター・ブウ HG2-19 ミスター・ブウ HG3-51 ミスター・ブウ HG9-21 ミスター・ブウ	仲間の気力がピンチの時、パワーが2倍になる。[毎回]	仲間に気力がピンチのキアラもしくは気絶しているキアラがいる時、パワーが2倍になる。[毎回]	カードの記載に合わせ、パワーが2倍になる条件を「仲間に気力がピンチのキアラもしくは気絶しているキアラがいる時」から「仲間に気力がピンチのキアラがいる時」に修正します。
逆境を越える力	SH1-CP8 ザマス SH3-45 ハン SH5-37 キャベ SH6-32 電仙人 SH7-CP4 孫悟空 LMI-33 キャベ LMI2-045 孫悟空 LMS-CP1 孫悟空 LMS-SCP2 ベジータ PBS-54 ケール LMP-20 トランクス・未来 PUMS7-24 孫悟空・ゼノ HJ7-01 孫悟空 HJ8-23 ネイル HGDI-CP8 孫悟空・GT HGDI-01 孫悟空 HGDI-34 ヤムチャ HGDI-CP5 トランクス・青年期 HGDI-58 トランクス・ゼノ HGDI-SCP2 ベジータ HGDI-19 孫悟空・青年期 HGDI-19 孫悟空・未来 HGDI-31 勇の邪王神 HLM-01 孫悟空・GT JFBCS-06 ベジータ GDPB-05 ベジータ GDPB-16 孫悟空 GDPB-34 孫悟空 GDPB-40 孫悟空・GT GDPB-58 孫悟空 GDPC-01 孫悟空 GDPC-22 フロスト HLM3-28 トランクス・ゼノ HUM5-22 孫悟空・ゼノ SH4-28 孫悟空・青年期 LMI2-003 孫悟空・青年期 LMI2-003 孫悟空・青年期 BMS-003 孫悟空・青年期 PCS9-02 孫悟空・青年期 HGDI-CP5 孫悟空・青年期	作戦決定前に仲間の気力がピンチになっていると、自分の気力を全回復する。[毎回]	作戦決定前に仲間に気力がピンチのキアラもしくは気絶しているキアラがいる時、自分の気力が全回復する。[毎回]	カードの記載に合わせ、パワーが2倍になる条件を「作戦決定前に仲間に気力がピンチのキアラもしくは気絶しているキアラがいる時」から「作戦決定前に仲間の気力がピンチになっている時」に修正します。
学者の計算	SH4-28 孫悟空・青年期 LMI2-003 孫悟空・青年期 LMI2-003 孫悟空・青年期 BMS-003 孫悟空・青年期 PCS9-02 孫悟空・青年期 HGDI-CP5 孫悟空・青年期	チャージインバウトに勝利すると、敵のチャージインバウトスピードを永续で速くする。さらに、パーフェクト勝利すると効果がアップする。[毎回]	攻撃チャージインバウトに勝利すると敵のチャージインバウトスピードを永续で速くし、防衛チャージインバウトに勝利すると、敵連携グループ全員のチャージインバウトスピードを永续で速くする。さらに、パーフェクト勝利すると効果がアップする。[毎回]	カードの記載に合わせ、チャージインバウトスピードを永续で速くする効果の対象キアラを「攻撃チャージインバウトに勝利した場合は敵一人のみ、防衛チャージインバウトに勝利した場合は敵連携グループ全員」から「攻撃チャージインバウト、防衛チャージインバウトに勝利した場合ともに敵一人のみ」に修正します。
雷箱する王子	SH2-51 ベジータ・ゼノ	自分の攻撃時、敵に与えるダメージ+1000。さらに、自分チームに「孫悟空」か「孫悟空・ゼノ」がいると、効果がアップする。[毎回]	「チャージインバウト」終了時、与えるダメージ+1000。自分チームに「孫悟空」か「孫悟空・ゼノ」がいると、効果がアップする。[毎回]	カードの記載に合わせ、効果の発動タイミングを「チャージインバウト終了時」から「自分の攻撃時」に修正します。
灰色の一撃	LMI-SEC2 ジレン	必殺技が発動できる時にアタッカーにすると、ロックオンした敵を攻撃し、1.2倍のダメージを与える。さらに、「孫悟空」を攻撃した時は、効果がアップする。[1回限り]	必殺技が発動できる時にアタッカーにすると、ロックオンした敵を攻撃し、1.2倍のダメージを与える。さらに、「孫悟空」を攻撃した時は、効果がアップする。その後、他アビリティ効果により攻撃対象が「孫悟空」から変更された場合でも効果がアップする。[1回限り]	カードの記載に合わせ、「孫悟空」をロックオン後、攻撃対象が変更された場合は、1.2倍のダメージを与えるように修正します。

▼2020年11月28日(木)より対応予定 発動タイミング・効果修正を行うアビリティ

アビリティ名	対象カード	プレーヤーテキスト	ゲーム内実装(修正前)	修正内容			
激進のかめはめ波	BM3-072 孫悟空.GT	3ラウンド目以降、自分チームのヒーローエナジーが10個あると、必殺技のダメージが2.5倍になる。 ただし、れんげいアタック時は発動しない。 [毎回]	プレーヤーテキストの効果に加え、超強力な気力ダメージを与える。 [毎回]	カードの記載に合わせ、超強力な気力ダメージを与える効果を発動しないように修正します。			
	HG2-SEC 孫悟空.GT						
	HJ2-44 孫悟空.GT						
	HG5-SEC CP 孫悟空.GT						
誘された超戦士	BM4-SEC3 孫悟空:未来	作戦決定時、仲間アタッカーに「トランクス:未来」か「トランクス:青年期」がいると、そのラウンドのみ自分の与えるダメージが2.5倍になり、その仲間が狙われなくなる。 また、ラウンド終了時、自分以外に気力がピンチ。またはきぜつしている仲間がいると、その仲間の気力を大幅に回復し、自分チームのヒーローエナジーを+1。 [毎回]	作戦決定時、仲間アタッカーに「トランクス:未来」または「トランクス:青年期」がいると、そのラウンドのみ自分が敵に与えるダメージが2.5倍になり、その仲間が狙われなくなる。 また、ラウンド終了時、自分チームのヒーローエナジーを+1し、自分以外の気力ピンチの仲間を気絶している仲間の気力を50回復。 [毎回]	カードの記載に合わせ、自分チームのヒーローエナジーが+1される条件をラウンド終了時から、ラウンド終了時、自分以外に気力がピンチ、またはきぜつしている仲間がいる場合に修正します。			
	LM11-042 時の界王神 PUMS8-14 大界王神 HGD3-35 キビト神 HGD3-38 西の界王神 HGD3-39 大界王神 HGD10-CP4 時の界王神 GDSE5-11 界王神 HUM5-19 時の界王神	2ラウンド目終了時、「自分と同じバトルタイプの仲間(自分含む)の人数×1000」チーム体力が回復し、自分と同じバトルタイプの仲間の気力を回復する。 [永続]	2ラウンド目終了時、「最大5人までの自分と同じバトルタイプの仲間(自分含む)の人数×1000」チーム体力が回復し、自分と同じバトルタイプの仲間の気力を回復する。 [永続]	カードの記載に合わせ、チーム体力回復の最大量を「最大5人までの自分と同じバトルタイプの仲間(自分含む)の人数×1000」から「自分と同じバトルタイプの仲間(自分含む)の人数×1000」に修正します。			
力の開眼	SH4-CP5 タピオン SH7-56 魔神グレイビー UM1-10 孫悟空:少年期 UM3-CP2 ベジータ UM4-002 孫悟空:少年期 UM7-031 孫悟空.GT UM7-032 孫悟空.GT UM9-004 ベジータ UM10-011 孫悟空:少年期 UM11-021 ドラゴボ UM12-021 トランクス:幼年期 BM1-022 ビッコロ BM3-021 タイ BM3-021 超17号 PBS-30 孫悟空 PCS3-01 孫悟空:ゼロ PJS-08 ベジータ:ゼロ PJS-21 魔神サルサ PJS-28 ゴハンクス:ゼロ PBBS1-11 フロリダー PCS5-05 孫悟空 PCS7-03 トランクス:ゼロ PLMSS-21 孫悟空:BR PUMS8-08 カンパー PUMS7-09 孫悟空:青年期 HGD3-22 トランクス:幼年期 HGD5-27 セル HGD7-SCP1 孫悟空 HGD9-45 孫悟空.GT HGD10-38 ゴハンクス.EX GDB-06 孫悟空.GT GDB-81 孫悟空 GDB-83 ゴハンクス.EX GDB-84 孫悟空:少年期 GDPJ-10 ベジータ GDPJ-27 孫悟空	1ラウンド目終了時、自分のパワーが「自分と同じバトルタイプの仲間(自分含む)の人数×2000」、アップする。 [永続]	1ラウンド目終了時、自分のパワーが「最大5人までの自分チームの同じバトルタイプの仲間(自分含む)の人数×2000」、アップする。 [永続]	カードの記載に合わせ、チーム体力回復の最大量を「最大5人までの自分チームの同じバトルタイプの仲間(自分含む)の人数×2000」から「自分チームの同じバトルタイプの仲間(自分含む)の人数×2000」に修正します。			
	超戦士撃破への覚悟	H7-CP1 孫悟空 H7-CP2 孫悟空:少年期 H7-CP3 孫悟空:青年期 H7-CP4 孫悟空 H7-CP5 ベジータ H7-CP6 トランクス:幼年期 H7-CP7 クリリン H7-CP8 ビッコロ PJ-15 孫悟空 PJ-16 ベジータ	敵チームにフロリカバイオフロリがいると、敵にあたるダメージがアップする。 さらに、同じアビリティを持っている仲間が多ければ多いほど、効果がアップする。 [永続]	敵チームにフロリカバイオフロリがいると、敵にあたるダメージがアップする。 さらに、最大5人まで同じアビリティを持っている仲間が多ければ多いほど、効果がアップする。 [永続]	カードの記載に合わせ、効果アップ量を「最大5人までの同じアビリティを持っている仲間分」から「同じアビリティを持っている仲間分」に修正します。		
		恐怖の一族集結	HGD2-35 メカフリーザ HGD2-36 クウラ HGD2-37 メタルクウラ HGD2-38 コルド大王 HGD2-39 チルド HGD2-40 クリーザ	敵に与えるダメージが300アップ。 さらに、同じアビリティを持っている仲間が多ければ多いほど、効果がアップする。 [永続]	敵に与えるダメージが300アップ。 さらに、最大5人まで同じアビリティを持っている仲間が多ければ多いほど、効果がアップする。 [永続]	カードの記載に合わせ、効果アップ量を「最大5人までの同じアビリティを持っている仲間分」から「同じアビリティを持っている仲間分」に修正します。	
			雷命のバトル	HG8-CP1 ガーリックJr. HG8-CP2 ターレス HG8-CP3 スラップ HG8-CP4 クウラ HG8-CP5 合体人造人間13号 HG8-CP6 ポンジヤック HG8-CP7 フロリ HG8-CP8 ビルス	敵チームに「孫悟空」「ベジータ」「ビッコロ」「孫悟空.GT」「ベジータ.GT」がいると、自分の戦闘力が1.5倍になる。 さらに、同じアビリティを持っている仲間が多ければ多いほど、効果がアップする。 [永続]	敵チームに「孫悟空」「ベジータ」「ビッコロ」「孫悟空.GT」「ベジータ.GT」がいると、自分の戦闘力が1.5倍になる。 さらに、最大5人まで同じアビリティを持っている仲間が多ければ多いほど、効果がアップする。 [永続]	カードの記載に合わせ、効果アップ量を「最大5人までの同じアビリティを持っている仲間分」から「同じアビリティを持っている仲間分」に修正します。

▼2020年8月24日(月)より対応 発動条件修正を行うアビリティ

アビリティ名	対象カード	プレーヤーテキスト	ゲーム内実装(修正前)	修正内容
復讐のフュージョン	BM3-SEC3 ゴジータ	自分の攻撃時、敵の防衛連携グループ全員のチャージインバトスピードを超過し、その攻撃で受けるダメージ1.5倍。 また、自分が攻撃を受ける時、自分よりパワーが低い敵に攻撃されると、3000を超える通常技と必殺技のダメージを0にする。 ただし、敵の連携攻撃を受けた場合は発動しない。 [毎回]	自分の攻撃時、敵の防衛連携グループ全員のチャージインバトスピードを超過し、その攻撃で受けるダメージ1.5倍。 また、自分が攻撃を受ける時、自分よりパワーが低い敵の攻撃チャージインバトで敗北すると、3000を超える通常技と必殺技のダメージを0にする。 ただし、敵の連携攻撃を受けた場合は発動しない。 [毎回]	カードの記載に合わせ、効果の発動条件を自分よりパワーが低い敵の攻撃チャージインバトで敗北した時から自分よりパワーが低い敵に攻撃された時に修正します。

▼2020年8月17日(月)より対応 発動タイミング修正を行うアビリティ

アビリティ名	対象カード	プレーヤーテキスト	ゲーム内実装(修正前)	修正内容
破壊の権化	BM1-SEC2 ビルス	バトル開始時、気力ダメージを永続で受けなくなり、自分のダメージ増効果を無効にする。 また、アタッカーにした戦闘力バトル終了時、必殺技が発動できないアタッカー人数×3000)、自分のパワーとカードが永続でアップし、1人でアタッカーにするとそのラウンドのみ3回攻撃する。 [毎回]	戦闘力バトルが終了時に効果が発動していました。	カードの記載に合わせ、効果の発動タイミングを戦闘力バトル終了時からアタッカーにした戦闘力バトル終了時に修正します。

▼2020年3月19日(木)より対応 発動タイミング修正を行ったアビリティ

アビリティ名	対象カード	プレーバースキット	ゲーム内表記(修正前)	修正内容
紅蓮に燃ゆる勇姿	UM12-066 ベジータ:BR	アタッカーにした戦闘カバトル終了時、 自分チームのHエナジーが破壊されていると、 仲間アタッカー全員のパワーが永続で+5000し、 自分チームのHエナジーを+3。 さらに、仲間アタッカーに「孫悟空:BR」がいると、 効果がアップする。 [毎回]	戦闘カバトルが終了した後に効果が発動していました。	カードの記載に合わせて、効果の発動タイミングを 戦闘カバトルが終了した後に戦闘カバトル終了時に 修正します。
輝りに燃えるサイヤ人	UM12-SEC3 孫悟空:少年期	アタッカーにした戦闘カバトル終了時、 パワーが100未満の仲間全員のパワーを初期値に戻す。 また、ラウンド終了時、「気絶している仲間の人数×2000」、 自分の攻撃チャージインパクト勝利時に与えるダメージが 永続でアップする。 [毎回]	パワーが100未満の仲間全員のパワーを 初期値に戻す効果が戦闘カバトルが終了した後に 発動していました。	カードの記載に合わせて、効果の発動タイミングを 戦闘カバトルが終了した後に戦闘カバトル終了時に 修正します。
響めたる闘争心	HJ4-17 孫悟空:青年期	アタッカーになった時、自分の戦闘力が永続で1.2倍になる。 さらに、自分チームに「泉王神」「キビト」「キビト神」の いずれかいると、自分チームのヒーローエナジーが+2。 ※カード表記「自動」	バトル開始時に効果が発動していました。	カードの記載に合わせて、効果の発動タイミングを バトル開始時からアタッカーにした作戦決定時に 修正します。
おてんば娘	SH5-42 バン	ラウンド開始時、自分チームのHPが50%以下になっていると、 常に超強力な気力ダメージを与える。 [永続]	ラウンド終了時に自分チームのHPが 50%以下になっていると、効果が発動していました。	カードの記載に合わせて、ラウンド開始時に 自分チームのHPが50%以下になっていると、 効果が発動する様に修正します。
	SH8-46 バン			
	PLUMS6-30 バン			
	HG3-53 バン			
	HG5-47 バン			
	HJ2-51 バン			
	HGD7-52 バン			
	GPBC3-07 バン			
JPB-10 バン:幼年期				
HUM3-03 バン				
孤高の闘サイヤ人4	UM1-61 ベジータ:GT	戦闘カバトル時、自分のパワーがガードが100未満の場合、 自分のパワーとガードを永続で+10000し、 あたるダメージが永続で2倍になる。 [毎回]	戦闘カバトル終了時に効果が発動していました。	カードの記載に合わせて、効果の発動タイミングを 戦闘カバトル終了時から戦闘カバトル終了後に 修正します。
逆襲の好機	BMP5-08 孫悟空:ゼノ	戦闘カバトル終了後、 敵アタッカーが仲間アタッカーより3人以上多いと、 そのラウンドのみ仲間アタッカー全員が 気力ダメージを受けなくなり、 パワーとガード+5000。 [毎回]	戦闘カバトルが終了した後に効果が発動していました。	カードの記載に合わせて、効果の発動タイミングを 戦闘カバトルが終了した後に戦闘カバトル終了時に 修正します。
次男の好機	PBBS5-06 孫悟空	戦闘カバトル終了時、必殺技が発動出来ない仲間全員の パワーをそのラウンドのみ+10000。 [毎回]	戦闘カバトルが終了した後に効果が発動していました。	カードの記載に合わせて、効果の発動タイミングを 戦闘カバトルが終了した後に戦闘カバトル終了時に 修正します。
	PSES8-06 フュー			
機嫌な闘人	HJ5-38 魔人ブウ:悪	1ラウンド目の戦闘カバトル時、 敵チームのヒーローエナジーを1倍奪う。	戦闘カバトル終了時に効果が発動していました。	カードの記載に合わせて、効果の発動タイミングを 戦闘カバトル終了時から戦闘カバトル終了後に 修正します。
世界チャンピオン	SH3-06 ミスター・サタン	アタッカーになった時、自分の戦闘力が1.5倍になる。 [永続]	バトル開始時に効果が発動していました。	カードの記載に合わせて、効果の発動タイミングを バトル開始時からアタッカーにした作戦決定時に 修正します。
	UM1-06 ミスター・サタン			
	UM8-006 ミスター・サタン			
	UM10-006 ミスター・サタン			
	H6-39 ミスター・サタン			
	H8-34 ミスター・サタン			
	HG1-27 ミスター・サタン			
	HG3-24 ミスター・サタン			
	HG8-22 ミスター・サタン			
	HJ3-06 ミスター・サタン			
	HJ8-CP8 ミスター・サタン			
	HGD3-06 ミスター・サタン			
	HGD10-06 ミスター・サタン			
	PB-43 ミスター・サタン			

▼2020年3月19日(木)より対応 発動タイミング・効果修正を行ったアビリティ

アビリティ名	対象カード	プレーヤーテキスト	ゲーム内実装(修正前)	修正内容
最長者の潜在能力解放	SH1-15 孫悟飯・幼年期	アタッカーにすると、自分チームの戦闘力が1000アップする。 [1回限り]	バトル開始時に自分の固定戦闘力を+1000する効果が発動していました。	カードの記載に合わせ、効果の発動タイミングと効果内容をバトル開始時に自分の固定戦闘力を+1000する効果からアタッカーにした作戦決定時に自分チームの固定戦闘力を+1000する効果に修正します。
	H4-34 孫悟飯・幼年期			
	H4-38 クリリン			
	HJ8-21 クリリン			

▼2020年3月19日(木)より対応 効果修正を行ったアビリティ

アビリティ名	対象カード	プレーヤーテキスト	ゲーム内実装(修正前)	修正内容
地獄門	HG5-CP6 ゴジータ	自分チームにヒーローアバターがいる時、3ラウンド目以降アタッカーにすると、ジャネンハバビーを時空転送し、必殺技「地獄門」で大ダメージをあたえる。さらに、攻撃した敵のガードとダメージ軽減効果を永続で無効にする。 [1回限り]	攻撃した敵のガードを永続で1にする効果と、ダメージ軽減効果を永続で無効にする効果が発動していました。	カードの記載に合わせ、攻撃した敵のガードとダメージ軽減効果を永続で無効にする効果に修正します。
鉄壁の巨漢騎士	UM11-024 アモンド	自分が攻撃を受けた時、自分のパワーより敵のパワーが低いと、ダメージを大幅に軽減する。 [毎回]	自分が攻撃を受けた時、自分のパワーより敵のパワーが低いと敵の与えるダメージを超ダウンさせる効果が発動していました。	カードの記載に合わせ、自分が攻撃を受けた時、自分のパワーより敵のパワーが低いと自分の受けるダメージを大幅に軽減する効果に修正します。
	HG4-50 アモンド			
	HG5-23 アモンド			
柔軟な巨体	HJ6-28 ミスカッツン	アタッカーにすると、パワーが5000以下の敵から攻撃を受けた時、ダメージを大幅に軽減する。 [毎回]	パワーが5000以下の敵から攻撃を受けた時、敵の与えるダメージを超ダウンさせる効果が発動していました。	カードの記載に合わせ、パワーが5000以下の敵から攻撃を受けた時、自分の受けるダメージを大幅に軽減する効果に修正します。
剛力性のある身体	SH5-34 ポタモ	敵チームが3人以上の場合、パワーが15000以上の敵から攻撃を受けた時、ダメージを大幅に軽減する。 [毎回]	敵チームが3人以上の場合、パワーが15000以上の敵から攻撃を受けた時、敵の与えるダメージを超ダウンさせる効果が発動していました。	カードの記載に合わせ、敵チームが3人以上の場合、パワーが15000以上の敵から攻撃を受けた時、自分の受けるダメージを大幅に軽減する効果に修正します。
	SH6-31 ポタモ			
	HGD7-41 ポタモ			
永久エネルギー炉	SH2-26 合体人人間13号	ラウンド終了時、自分チームのHPを500回復＆自分の気力を回復する。 [毎回]	自分チームのHPを500回復する効果ではなく、自分チームのHPが500アップする効果が発動していました。	カードの記載に合わせ、自分チームのHPを500回復する効果と自分の気力が回復する効果が発動する様に修正します。
	SH2-48 超17号			
	SH6-28 人人間17号			
	SH6-29 人人間18号			
	SH7-SCP5 人人間17号			
	SH7-SCP6 人人間18号			
	UM2-057 人人間18号			
	UM5-028 人人間17号			
	UM7-023 人人間17号			
	UM11-052 人人間17号			
	PCS2-04 人人間17号			
	PCS4-08 人人間18号			
	PUMS3-02 人人間17号			
	PUMS4-09 人人間18号			
	UMP-06 人人間17号			
	HG10-29 人人間14号			
	HG10-30 人人間15号			
	HG10-47 超17号			
	HGD1-34 人人間17号			
	HGD1-35 人人間18号			
	HGD5-50 人人間17号			
	HGD5-55 超17号			
	HGD5-SEC 超17号			
HGD9-51 超17号				
JPB05-10 人人間18号				
HUM4-28 超17号				
合体(スーパーウーブ)	HG5-46 ミスター・ブウ	2ラウンド目以降パートナーと合体可能。合体後、毎ラウンド自分の戦闘力2倍＆気力回復。さらに、自分よりもパワーが高い敵に攻撃されると、受けるダメージを60%軽減する。	合体後、自分よりもパワーが高い敵に攻撃されると敵の与えるダメージを60%軽減させる効果が発動していました。	カードの記載に合わせ、合体後、自分よりもパワーが高い敵に攻撃されると自分の受けるダメージを60%軽減させる効果が発動する様に修正します。
	HG6-20 ウーブ・青年期			
	HG9-40 ミスター・ブウ			
	HG9-42 ウーブ・青年期			
	HJ2-54 ウーブ・青年期			
	HJ6-55 ミスター・ブウ			
	HJ8-48 ウーブ・青年期			
	HGD6-42 ミスター・ブウ			
	HGD6-43 ウーブ・青年期			
GPB-29 ウーブ・青年期				
バニシングボールS	HJ3-CP5 ベジット	自分チームにヒーローアバターがいる時、3ラウンド目以降アタッカーにすると、魔人ブウ:純粋を時空転送し、必殺技「バニシングボール」で大ダメージを与え、強力な気力ダメージを与える。さらに、自分チームのHエナジーが6個以上の時は、ダメージが超アップする。 [1回限り]	攻撃した敵に「超強力な」気力ダメージを与えていました。	カードの記載に合わせ、攻撃した敵に「強力な」気力ダメージを与える様に修正します。
	UM7-023 人人間17号	敵チームの超アビリティ:時空転送と時空転送Sをふうじる。 [1ラウンド限り]	時空転送と時空転送Sの他、下記の超アビリティが対象となりました。 ・超時空斬り ・激闘の絆 ・時を超えた共闘	カードの記載に合わせ、時空転送と時空転送Sのみをふうじる効果に修正します。
時空転送封印ユニット	HGD8-06 ミスター・サタン			