

※2022年11月9日最新の情報です。情報は予告なく変更になる場合がございます。予めご了承ください。

■アビリティカードによる不具合一覧

■Ver.19.14以降(2022年11月10日)にて、アビリティ修正を行う予定のカードです。

No	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
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	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+2。さらに、自分の気力を全回復する。【毎回】	<p>【ノーマル:アタック】敵チーム攻撃開始時/ラウンド終了時 アタッカーになったラウンドで、自分が攻撃を受けなかった時、自分の気力全回復&自分チームのヒーローエナジー+2。 【毎回】「ラウンド限り」</p> <p>※「ムラサキ曹長」に割り当て可。 ※特殊効果テキストを3/4ターン用意します。 (無印=予告テキスト:敵チーム攻撃開始時、①=失敗時:ラウンド終了時、②=成功時:ラウンド終了時)</p> <p>本件、不具合修正ではなく、キャプションを分かりやすくするための調整となります。失敗時のキャプション表示のタイミングを成功時と同じタイミングで表示する対応を行いました。</p>	<p>自分がアタッカーになったラウンドで敵の攻撃を受けた場合に表示されるキャプションの表示タイミングを共通化するため、表示タイミングの調整を行いました。 この調整によるアビリティ効果への影響はございません。</p> <p>【実装しているキャプション表示タイミングを修正】 敵の攻撃を受けたタイミングで「隠れ身の術は失敗に終わった！」キャプションを表示。 敵の攻撃を受けた場合、そのラウンド終了時に「隠れ身の術は失敗に終わった！」キャプションを表示。</p>
2	敵く驚ゆる闘志	UGM3-045 ベジータ	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増強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>【ノーマル:自動】作戦決定時 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無効にし、自分の戦闘力+2000。サポーターにすると、敵チーム全員のダメージ増強効果を無効にし、自分の与えるダメージ+2000。 【毎回】「ラウンド限り/永続/ラウンド限り/永続」</p> <p><特殊対応> 自分の戦闘力だと、そのラウンドの戦闘力に反映されない為、アタッカーにした時に下記の効果も同時に発生させ、そのラウンドの戦闘力に加算を行います。 作戦決定時、アタッカーにすると、自分チーム戦闘力+2000。【毎回/ラウンド限り】 【アタック効果】</p> <p>戦闘力の反映が間違ったタイミングで適用される不具合となります。次のラウンドで適用される状態になっておりましたが、本来はアビリティが発動したラウンドで戦闘力が適用される状態が正となりますので、修正を行いました。</p>	<p>プレーヤーテキストに記載されている、「自分の戦闘力が永続で+2000」の効果が発動ラウンドに適用されない不具合の修正となります。 本来は発動ラウンドから適用される挙動が正しいため修正を行いました。</p> <p>【実装している効果の適用タイミングを修正】 「自分の戦闘力が永続で+2000」の効果が発動ラウンドに適用されない。 「自分の戦闘力が永続で+2000」の効果を発動ラウンドから適用する。</p>

■アビリティカードによる不具合一覧

■Ver.18.12(2022年9月18日予定)にて、アビリティ修正を行う予定のカードです。

No	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	備考
1	雷い立つ雷き守護神	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時、作戦決定時に毎回、パワーが初期値より低い敵アタッカー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】	<p>【ノーマル:自動】バトル開始時/作戦決定時 気力ダメージ無効&仲間全員のガードが2倍になる。 また、「ゴジラ」(SSGSS)に合体している時、作戦決定時、パワーが初期値より低い敵アタッカー3人のパワーを初期値に戻す。 ただし、「紅き仮面のサイヤ人」が自分チームにいると、この作戦決定時効果は発動しない。【1回限り/毎回】【永続】</p> <p>アタッカーのパワー初期値を正しく参照していない不具合となります。本来アタッカーのレベルに応じた値を初期値としておりますが、レベル1時点を参照しておりました。</p>		
2	逆風の雷き王子	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、自分チーム全員のガードが2倍になる。また、合体に成功している時、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】	<p>【ノーマル:自動】バトル開始時/作戦決定時 気力ダメージ無効&仲間全員のガードが2倍になる。 また、「ゴジラ」(SSGSS)に合体している時、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、「紅き仮面のサイヤ人」が自分チームにいると、この作戦決定時効果は発動しない。【1回限り/毎回】【永続】</p> <p>アタッカーのパワー初期値を正しく参照していない不具合となります。本来アタッカーのレベルに応じた値を初期値としておりますが、レベル1時点を参照しておりました。</p>	<p>プレーヤーテキストにて、初期値に関する記載がございますが、アタッカーに関して初期値のステータスに、攻撃力+2000とレベルアップした後の攻撃力が記載されている不具合の修正となります。 正しく、アタッカーの初期値のステータスを取得できるように変更を修正を行いました。</p>	
3	衆衆集点のお菓子	UGM3-066 Dr.ヘド・SH	【スペシャル:チームで1枚のみ登録可能】【攻撃されない】【気力を待たない】 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。 サポーター効果:サポーターが変化する、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。	<p>【スペシャル:SPベア】作戦決定時 アタック効果:このカードに仲間1人でベアを相む事が出来る。ベアを相むと、ベアの与えるダメージ+2000。 サポーター効果:「チェンジパネル」を発動し、仲間サポーターでパワーまたはガードが初期値未満のサポーター全員のパワーまたはガードを初期値に戻す。 【毎回】「ラウンド限り/永続」 ※初期値に戻すのは初期値未満のステータスのみです</p> <p>アタッカーのパワー&ガード初期値を正しく参照していない不具合となります。本来アタッカーのレベルに応じた値を初期値としておりますが、レベル1時点を参照しておりました。</p>		

▼2022年7月14日(木)より対応予定 難読タイミング・効果修正を行うアビリティ

アビリティ名	対象カード	プレイヤーテキスト	ゲーム内実装(修正前)	修正内容
全てを破壊する合体戦士	BM12-LSEC ゴジータ:BM		<p>[ノーマル:自動]バトル開始時/作戦決定時 自分の戦闘力+4000。 [1回限り][永続]</p> <p>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、ダメージ増強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バウトに勝利すると、与えるダメージがさらに+2000。</p>	<p>本来はダメージ増強無効が付与されている場合でも、効果対象に含まれる幸助が正しいため、「ダメージ増強無効が付与されている」場合でも「ダメージ増強効果」がバトル開始時より下がっている場合は、効果が発動するよう修正を行いました。 注:「ダメージ増強効果」には、プレイヤーテキストに記載されている「ダメージ増強効果」が与えるダメージを操作する効果が含まれます。</p> <p>【実装している効果内容を修正】 ・ダメージ増強無効が付与されている場合は、効果が発動しない。 ・ダメージ増強無効が付与されている場合でも、効果を発動する。</p>
情空の究極元氣玉	UM3-025 孫悟空:ゼノ BMPJ-46 孫悟空		<p>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氣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増強効果を初期値に戻す。[1回限り][究極元氣玉はチームで1枚のみ発動可能]</p>	<p>【究極元氣玉チーム攻撃終了時 2ラウンド目以降アタッカーにすると、自分チームの攻撃終了時、カードアクションが発生し、敵にダメージを与える。 大成功すると、敵全員のダメージ増強効果を初期値に戻す。 [1回限り][永続][究極元氣玉はチームで1枚のみ発動可能]</p> <p>「敵チーム全員のダメージ増強効果を初期値に戻す」効果に、「必殺技のダメージ増強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。本来は含まれない幸助が正しいため、修正を行います。</p> <p>「敵チーム全員のダメージ増強効果を初期値に戻す」効果に、「必殺技のダメージ増強効果を初期値に戻す」効果が含まれていた不具合に修正を行いました。</p>
最悪の策略	HGD4-56 サイアックマン		<p>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]</p>	<p>[ノーマル:自動]ラウンドコール後 チーム体力が50%以下になったラウンド開始時以降、敵全員の必殺技ダメージを半減する。 [1回限り][効果永続]</p> <p>「ラウンド開始時」タイミングで、前ラウンドの後攻側から発動する仕様でしたが、そのルールが適用されずに、優先して効果が発動していました。</p> <p>「ラウンド開始時」タイミングで、前ラウンドの後攻側が先に発動するように修正しました。</p>
凍てつく戦気	SHT-BCP2 フリーザ UM1-58 クウラ UM6-027 フロスト UM5-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 PBSS7-04 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 PUMS8-07 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 H8B-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。	<p>[ノーマル:自動]ラウンドコール後 1ラウンド目のみ、敵チーム全員の作戦フェイズでの気力消費による戦闘力上昇率が半分になる。 [1回限り][1ラウンド限り]</p> <p>「ラウンド開始時」に発動するアビリティは、前ラウンドの後攻側から発動する仕様でしたが、そのルールが適用されずに、優先して効果が発動していました。</p>	「ラウンド開始時」タイミングで、チームHPが多い側が先に発動するように修正しました。
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 スーパービー2 HJ5-CP6 破壊王ハッチヒヤック HJ6-41 スーパービー 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。	<p>[ノーマル:自動]ラウンドコール後 1ラウンド目のみ、敵チーム全員の作戦フェイズでの気力消費による戦闘力上昇率が半分になる。 [1回限り][1ラウンド限り]</p> <p>「ラウンド開始時」に発動するアビリティは、前ラウンドの後攻側から発動する仕様でしたが、そのルールが適用されずに、優先して効果が発動していました。</p>	「ラウンド開始時」タイミングで、チームHPが多い側が先に発動するように修正しました。
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。	<p>[ノーマル:自動]ラウンドコール後 1ラウンド目開始時、敵チーム全員の気力を20%ダウンする。 [1回限り][効果永続]</p> <p>「ラウンド開始時」に発動するアビリティは、前ラウンドの後攻側から発動する仕様でしたが、そのルールが適用されずに、優先して効果が発動していました。</p>	「ラウンド開始時」タイミングで、チームHPが多い側が先に発動するように修正しました。
電撃攻撃	BM2-066 ネイズ H5-43 ネイズ HGE-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ダウンする。	<p>[ノーマル:自動]ラウンドコール後 1ラウンド目開始時、気力が一番高い敵の気力を1にする。 [1回限り][効果永続]</p> <p>「ラウンド開始時」に発動するアビリティは、前ラウンドの後攻側から発動する仕様でしたが、そのルールが適用されずに、優先して効果が発動していました。</p>	「ラウンド開始時」タイミングで、チームHPが多い側が先に発動するように修正しました。
中絶の帝王	SH5-CP4 フリーザ:復活 SHT-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 HGE-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 GDPB-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トエリアにした時の気力回復量を超ダウンする。	<p>[ノーマル:自動]ラウンドコール後 1ラウンド目開始時、敵チームがサポートエリアにカードを置いてもほとんど気力が回復しなくなる。 ※サポートエリアの気力回復量1 [1回限り][1ラウンド限り]</p> <p>「ラウンド開始時」に発動するアビリティは、前ラウンドの後攻側から発動する仕様でしたが、そのルールが適用されずに、優先して効果が発動していました。</p>	「ラウンド開始時」タイミングで、チームHPが多い側が先に発動するように修正しました。
天才科学者の罠	SH2-46 Dr.ミュー SH8-SCP8 魔神トワ UM4-057 Dr.コウテン UM7-CP8 魔神トワ UM9-038 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 UMD-25 人造人間21号 PCS15-05 フュー PSES14-05 人造人間21号 PUMS8-09 トワ PUMS11-39 ウィロー HGS-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。	<p>[ノーマル:自動]ラウンドコール後 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。 [1回限り][1ラウンド限り]</p> <p>「ラウンド開始時」に発動するアビリティは、前ラウンドの後攻側から発動する仕様でしたが、そのルールが適用されずに、優先して効果が発動していました。</p>	「ラウンド開始時」タイミングで、チームHPが多い側が先に発動するように修正しました。
冷たい眼光	UM1-34 ヒット UM3-016 ビッコロ UM4-051 魔人ブウ:純粋悪 UM9-054 ヒット UM10-CP3 ブロリー UM11-019 スラッグ BM1-044 フリーザ:復活 UGM2-CP7 ヒット PES-40 フリーザ:復活 SVJP-03 ジレン PSES5-07 ザマス BMP8-14 魔神トワ PUMS7-06 ヒット HJ7-54 ヘルファイター17号 HGD10-CP5 超ミラ HUM-28 三皇龍 GDPB-03 フリーザ:復活 GDPB-35 ゴールデンフリーザ HUM5-30 一皇龍 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。	<p>[ノーマル:自動]ラウンドコール後 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。 [1回限り][1ラウンド限り]</p> <p>「ラウンド開始時」に発動するアビリティは、前ラウンドの後攻側から発動する仕様でしたが、そのルールが適用されずに、優先して効果が発動していました。</p>	「ラウンド開始時」タイミングで、チームHPが多い側が先に発動するように修正しました。

<p>するどい視覚</p>	<p>SH2-CP7 超ミラ SH6-39 フロスト UM5-004 魔人ブク・操特 UM5-MCP19 ゴールデンフリーザ UM7-024 フリーザ・復活 UM10-026 バイオプロロー UM11-008 魔人ブク・香 BM1-HCP12 ジーン BM2-024 ベジータ BM3-030 スラップ BM4-038 スーパーベビー BM5-CP9 ゴールデンウラ 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 トッポ BM12-036 ビド 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 PUMS20 ゴールデンフリーザ・BR LMP-61 一星龍 BMPJ-22 サルザ BMP5-18 ブロリー PCS12-03 フリーザ・復活 PCS16-05 ブロリー・BR PUMS11-25 ターレス UGMP-07 魔神トフ HJS-30 ハツヒツツク HJ8-55 五星龍 HGDS-OP7 ミラ HGDS-CP8 暗黒トフ HGDI0-CP8 魔神メグラ 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 メタルウラ HUM3-16 ミラ HUM4-17 シュンシュン</p>	<p>1ラウンドのみ、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。</p>	<p>[ノーマル・自動]ラウンドコール後 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。 [1回限り][ラウンド限り] [ラウンド開始時]に発動するアビリティは、前ラウンドの後攻側から発動する仕様でしたが、そのルールが適用されずに、優先して効果が発動していました。</p>	<p>[ラウンド開始時]タイミングで、チームHPが多い側が先に発動するように修正しました。</p>
<p>反逆の刃</p>	<p>HGD3-SEC2 バダック・ゼノ HGD3-SEC2 GP バダック・ゼノ</p>	<p>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。</p>	<p>[ノーマル・自動]ラウンドコール後 2ラウンド目開始時 敵チームの戦闘力アップによるHP増加を無効にする。 [1回限り][ラウンド限り] [ラウンド開始時]に発動するアビリティは、前ラウンドの後攻側から発動する仕様でしたが、そのルールが適用されずに、優先して効果が発動していました。</p>	<p>[ラウンド開始時]タイミングで、チームHPが多い側が先に発動するように修正しました。</p>
<p>逆襲の一手</p>	<p>UM5-049 孫悟空 UM12-HCP5 ラグス BM5-066 時の界王神 BM5-010 トフ BM7-043 孫悟空・GT BM8-059 孫悟空・ゼノ BM9-019 ベジット BM10-016 孫悟空 BM12-004 シュラム UGM1-009 トランクス・ゼノ UGM2-030 人造人間13号 LMP-84 孫悟空・ゼノ LVPJ-44 時の界王神 PCS12-05 孫悟空・ゼノ PCS13-12 孫悟空 PSES12-05 魔神アティン PSES13-05 ビッコロ SBBV12-04 黒名の騎士</p>	<p>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×100」アップする。[毎回]</p>	<p>[ノーマル・サポート]作戦決定時 サポーターエリアにおくと、敵アタッカーの人数×1000、自分チーム戦闘力をアップする。 [毎回][ラウンド限り] 仲間アタッカーが1人もいない場合は、チーム戦闘力が反映されない仕様でしたが、仲間アタッカーが1人もいなくてもチーム戦闘力が上がってしまっていました。</p>	<p>仲間アタッカーが1人もいない状況下では左記アビリティ効果が発動しないように修正しました。</p>
<p>不滅の合体戦士</p>	<p>SH6-58 ゴハックス・ゼノ</p>	<p>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]</p>	<p>[ノーマル・自動]作戦決定時 アタッカーにするとパワー+5000。 サポーターにすると見かけ上の戦闘力+5000。(HEアップしない) [毎回発動][永続/ラウンド限り] 仲間アタッカーが1人もいない場合は、チーム戦闘力が反映されない仕様でしたが、チーム戦闘力が+5000アップしてました。</p>	<p>仲間アタッカーが1人もいない状況下では左記アビリティ効果が発動しないように修正しました。</p>

▼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・狂動	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割以上&気力25%以上の仲間がいると発動。この場合のカードが永続でダウンし、受け取るダメージが75%で、自分が永続で強くなる。大成功すると、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ないようになります。	「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。
最凶のガンパンクラッシュ	BM9-068 カンパー	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モード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、パワ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。
反響の咆哮	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したが、「超ハーツ(進化)」でも効果が発動してしまっていました。	「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「超ハーツ(進化)」は含まれないように修正します。
絶死回生の好後	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」ように修正します。
正義の闘化Lv1▶MAX ※アタッカーアビリティ	アタッカー:ナメック星人(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+0」効果が1回のみしか発動しておりました。	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+0」効果を、毎回発動するように修正します。

▼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	アタッカーにした戦闘力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期値に戻る。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。効果がまた、自分が攻撃を受ける仲間連携グループに含まれていると、その仲間全員のダメージ軽減効果のマイナス効果を元に戻す。[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、連携グループの場合のみ発動し、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	HGDD-51 超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&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回のみの表示となります。
フュージョン	HUM5-28 ベジータ:GT BM7-043 孫悟空:GT BM7-046 ベジータ: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2倍&気力回復。さらに、与えるダメージが永続で3000アップ&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おりました。	アビリティ効果付与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回のみの表示となります。
フュージョン	HGDS-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&気力回復。さらに、与えるダメージが永続で3000アップ&CL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おりました。 また、プレーヤーにて「毎ラウンド自分の戦闘力が永続で2倍」と表記されていましたが、ラウンド限りの効果となっておりました。	アビリティ効果付与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回のみの表示となります。 また、カードの記載に合わせ、戦闘力が2倍(毎ラウンド)に修正します。
寿生	HG3-SEC0 ベビー:少年体 HG4-36 ベビー:少年体 HJ1-54 ベビー:少年体 HGDI-60 ベビー:少年体 HGDI-60 ベビー:少年体 HGDI-61 ベビー:少年体 GS3-04 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&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、敵にあた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した。	他全体アビリティと同じ効果付与タイミングへと修正します。
勝利の女神 ブルマの愛 (※[BM1]サイヤ人VSフリーザ編:ゴッドポズの敵アビリティを、行きますよ!)	SH1-60 ブルマ UM5-069 ブルマ PUMS-18 ブルマ PUMS-18 ブルマ PSES14-03 ブルマ PUMS8-17 ブルマ	※結果部分特 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、[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、攻撃から外れた場合、その仲間が連携グループを組んでいた仲間が攻撃チャージインパクトに勝利したとしても「スペシャルタイプ」の必殺技を発動しないように修正します。

▼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	ゲーム内実績(修正前)	修正内容
渾身の超スラッシュ	SR4-06 アビオン UM1-09 トランクス:ゼノ UM6-06P5 トランクス:赤来 UM7-048 トランクス:赤来 UM8-061 トランクス:赤来 UM10-039 トランクス:ゼノ UM11-051 トランクス:赤来 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-28 トランクス:ゼノ PSES8-04 鷹フュー BMP-03 トランクス:ゼノ BMPJ-23 トランクス:ゼノ BCS1-04 ベジット	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に修正します。
渾身の究極スラッシュ	BM6-06 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に修正します。
渾身のキーンソードロック	UM6-0P1 孫悟空:ゼノ BM5-068 時の界王神 BM6-068 孫悟空:ゼノ BM7-TOP5 ベジークス:ゼノ UMP-84 孫悟空:ゼノ PBSS8-03 ゴジラ: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][キーンソ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に修正します。
機甲戦艦のリーダー	H5-39 サウザー HG6-39 サウザー HJ2-39 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	SH8-25 孫悟空	自分チームのHエネルギーが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。
雄龍な肉体	UM12-065 孫悟空:BR BM9-014 ブルー戦艦 PUM68-18 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増効果をその攻撃のみ無効にする。[毎回]	「敵のダメージ増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	SR4-29 人造人間17号 SH4-28 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 SH5-0P8 人造人間18号 SH7-32 人造人間17号 SH7-32 人造人間18号 UM2-020 人造人間17号 UM2-021 人造人間18号 UM2-019 人造人間17号 UM2-020 人造人間18号 UM3-022 人造人間18号 BM1-067 人造人間17号 BM2-067 レズン BM2-068 ラカセイ BM4-ZOP2 人造人間17号 BM4-ZOP3 人造人間18号 BM5-0P13 人造人間17号 BM5-0P14 人造人間18号 BM6-061 人造人間18号 BM6-062 人造人間17号 HG4-58 レズン HG4-58 ラカセイ HG5-29 レズン HG5-29 ラカセイ HG8-31 ラカセイ HG8-28 人造人間17号 HG8-28 人造人間18号 GPBC8-04 人造人間17号 GPBC8-04 人造人間18号	自分が攻撃を受ける時、敵のダメージ増増効果を無効にする。ただし、バーストによるダメージ増増効果は無効にできない。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。 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おりました。	ダメージ増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	ゲーム内実績(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、防御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御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、防御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 三重星	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	HGD7-58 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キャラ」「巨大化キャラ」と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キャラ」「巨大化キャラ」については敵アタッカーに含ませ、アビリティ効果が適用されないよう修正します。
血潮たぎる動き強い	BM5-SEC3 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」にアップする。また、「フリーザ:復活」が「入場人間17号」と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]	「フリーザ:復活」と「入場人間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せん。	カードの記載に合わせ、「ゴールデンフリーザ」を連携条件に含め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	ゲーム内実績(修正前)	修正内容
勝利の女神 元気のエネルギー 運命の支配者 解放の儀式 勝利の女神 ブルマの豪腕 勝利の女神	SH1-60 ブルマ SH2-59 キネ SH3-59 フリーザ UM4-033 変身玉神 UM5-059 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人につき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ャラまで発動しなかった時、かつその最後のキャ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ャラとブロックバーストの指定キャ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ャラとブロックバーストの指定キャ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・ブフ HG2-19 ミスター・ブフ HG3-51 ミスター・ブフ HG9-21 ミスター・ブフ	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ャラもしくは気絶しているキャラがいる時、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ャラもしくは気絶しているキャラがいる時」から「仲間に気力がピンチのキャラがいる時」に修正します。
逆境を越える力	SH1-CP8 ザマラ SH3-45 ハン SH5-37 キャベ SH6-32 電仙人 SH7-CP4 孫悟空 UM1-33 キャベ UM2-045 孫悟空 UM3-CP1 孫悟空 UM5-SCP2 ベジータ PBS-54 ケール UMP-20 トランクス:未妻 PUMS7-24 孫悟空:ゼノ HJ7-01 孫悟空 HJ8-23 ネイル HG01-CP8 孫悟空:GT HG03-01 孫悟空 HG04-34 ヤムチャ HG05-CP5 トランクス:青年期 HG06-58 トランクス:ゼノ HG07-SCP2 ベジータ HG08-19 孫悟空:青年期 HG09-19 孫悟空:未妻 HG10-31 界の玉神 HUM-01 孫悟空:GT JPBC5-06 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 GDPJ-22 フロスト HUM3-28 トランクス:ゼノ HUM5-22 孫悟空:ゼノ	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ャラもしくは気絶しているキャラがいる時、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ャラもしくは気絶しているキャラがいる時」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	SH3-28 孫悟空:青年期 SH4-23 孫悟空:青年期 UM10-003 孫悟空:青年期 UM12-003 孫悟空:青年期 BMS-003 孫悟空:青年期 PCS9-02 孫悟空:青年期 HG02-CP5 孫悟空:青年期	チャージインパクトに勝利すると、敵のチャージインパクトスピードを連続で速くする。さらに、パーフェクト勝利すると効果がアップする。[毎回]	攻撃チャージインパクトに勝利すると敵のチャージインパクトスピードを連続で速くし、防衛チャージインパクトに勝利すると、敵連携グループ全員のチャージインパクトスピードを連続で速くする。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、チャージインパクトスピードを連続で速くする効果の対象キャラを「攻撃チャージインパクトに勝利した場合は敵一人のみ、防衛チャージインパクトに勝利した場合は敵連携グループ全員」から「攻撃チャージインパクト、防衛チャージインパクトに勝利した場合ともに敵一人のみ」に修正します。
雷超する王子	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]	「チャージインパクト終了時、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「チャージインパクト終了時」から「自分の攻撃時」に修正します。
灰色の一撃	UM1-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	
最強のめはめ波	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10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。	
	HG5-SEC 孫悟空:GT				
	HJ2-44 孫悟空:GT				
	HG5-SEC CP 孫悟空:GT				
選された編織士	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と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。	
	界王神の嵐	UM11-042 時の界王神 PUMS8-14 大界王神 HG03-35 キビト神 HG03-38 西の界王神 HG03-39 大界王神 HG010-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。
力の闘闘	SH4-CP5 タピオン SHT7-56 魔神グレイビー UM1-10 孫悟空:少年期 UM3-CP2 ベジータ UM4-002 孫悟飯:少年期 UM7-031 孫悟飯:GT UM7-032 孫悟天:GT UM9-004 ベジータ UM10-011 孫悟空:少年期 UM11-021 トロダゴ 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:ゼノ PJS-08 ベジータ:ゼノ PJS-21 魔神サルサ PJS-28 ゴハンクス:ゼノ PBBS7-11 ブロリーダーク PCS3-05 孫悟空 PCS7-03 トランクス:ゼノ PUMS5-21 孫悟空:BR PUMS6-08 カンパー PUMS7-09 孫悟飯:青年期 HG03-22 トランクス:幼年期 HG05-27 セル HG07-SCP1 孫悟空 HG08-45 孫悟空:GT HG010-38 ゴハンクス:EX GDPB-05 孫悟空:GT GDPB-61 孫悟空 GDPB-63 ゴハンクス:EX GDPB68-04 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。	
	編織士撃破への覚悟	H7-CP1 孫悟空	敵チームに「孫悟飯」「ベジータ」「ビッコロ」が15倍になる。自分の戦闘力が15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「孫悟飯」「ベジータ」「ビッコロ」が15倍になる。自分の戦闘力が15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]	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」から「同じアビリティを持っている仲間」に修正します。
		H7-CP2 孫悟飯:少年期			
		H7-CP3 孫悟飯:青年期			
		H7-CP4 孫悟天			
		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			
	恐怖の一族集結	HGD2-35 メガフリーザ	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人までの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」から「同じアビリティを持っている仲間」に修正します。
		HGD2-36 クウラ			
		HGD2-37 マタルクウラ			
		HGD2-38 コルド大王			
		HGD2-39 ナルド			
	宿命のバトル	HGD2-40 クリーザ	敵チームに「孫悟飯」「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15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「孫悟飯」「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15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]	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」から「同じアビリティを持っている仲間」に修正します。
		HGB-CP1 ガリウルク			
		HGB-CP2 ターレス			
		HGB-CP3 スラッグ			
		HGB-CP4 クウラ			
		HGB-CP5 合体人達人間13号			
		HGB-CP6 超ベジータ			
		HGB-CP7 ブロリー			
	HGB-CP8 ビルズ				

▼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
復活のフュージョン	BM3-SEC3 ゴジータ	自分の攻撃時、敵の防御連携グループ全員のチャージインパクトスピードを超速し、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、敵の防御連携グループ全員のチャージインパクトスピードを超速し、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パクトで敗北すると、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パク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
破壊の強化	BM1-SEC2 ビルズ	バトル開始時、気力ダメージを永続で受けなくなり、自分のダメージ増強効果を無効にする。 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敵アタッカー人数×3000」、自分のパワーとカードが永続でアップし、1人でアタッカーにな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	プレーバートキスト	ゲーム内実装(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+5000L、 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、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。
燃りに燃える星サイヤ人	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バウ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、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。
燃めたる闘争心	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「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。 ※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、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 パン SH8-46 パン PUMS6-30 パン HG3-53 パン HG5-47 パン HJ2-51 パン HGD7-52 パン GPBC3-07 パン JPB-10 パン:幼年期 HUM3-03 パン	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、 敵に超強かなる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、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。
至高の星サイヤ人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、 あたえ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、効果の発動タイミングを 戦闘カバトル終了時から 戦闘カバトル終了した後に 修正します。
遊撃の好機	BMPS-08 孫悟空:ゼノ	戦闘カバトル終了時、 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、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。
攻勢の好機	PBBS5-06 孫悟空 PSES8-06 フュー	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、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。
燃轟な闘人	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個奪う。	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、効果の発動タイミングを 戦闘カバトル終了時から 戦闘カバトル終了した後に 修正します。
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 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 HGD10-06 ミスター・サタン PB-43 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、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。

▼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	ゲーム内実績(修正前)	修正内容
最長老の潜在能力解放	SH11-15 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	ゲーム内実績(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、ジャンクバビラーを時空転送し、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。
弾力性のある身体	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			
永久エネルギー印	SH2-26 合体人達人間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。
	SH2-46 超17号			
	SH6-28 人達人間17号			
	SH6-29 人達人間18号			
	SH7-SCP5 人達人間17号			
	SH7-SCP6 人達人間18号			
	UM2-057 人達人間18号			
	UM5-028 人達人間17号			
	UM7-023 人達人間17号			
	UM11-052 人達人間17号			
	PCS2-04 人達人間17号			
	PCS4-08 人達人間18号			
	PUMS3-02 人達人間17号			
	PUMS4-09 人達人間18号			
	UMP-06 人達人間17号			
	HG10-29 人達人間14号			
	HG10-30 人達人間15号			
	HG10-47 超17号			
	HGD1-34 人達人間17号			
	HGD1-35 人達人間18号			
	HGD5-50 人達人間17号			
	HGD5-55 超17号			
	HGD5-SEG 超17号			
	HGD8-51 超17号			
	JPB05-10 人達人間18号			
	HLM4-28 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			
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 人達人間17号	自分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っていました。 ・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			