



ゲーム内アビリティ調整

ちょうせい
ちょうせいたいしよう
ちょうせい
へんこうないよう

調整対象カードおよび変更内容

※「戦闘力バトル時」のアビリティ発動タイミングは「戦闘力バトル終了時」のアビリティが全て発動した直後となります。
※2022年3月3日(木)最新の情報です。情報は予告なく変更となる場合がございます。予めご了承ください。

▼2022年3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:狂勝	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層以上と威力2.5%以上の仲間がいると発動。このほど敵のガードが永続でアップし、受け取る威力が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ダウン。[1回復]	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せん。	「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します。
暴風のガンバクランッシュ	BMB-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バクランッシュモードに突入。カードをこすればこのほどダメージがアップし、ドメの一層でパワーが永続でダウン。さらに、パワーがクラッシュ連発で、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回復]	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せん。	「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します。
反撃の咆哮	BM7-050 孫悟空	2ラウンド目以降アタッカーにすると、自分チーム攻撃終了時にガンバクランッシュモードに突入。カードをこすればこのほどダメージがアップし、ドメの一層でパワーが永続でダウン。さらに、パワーがクラッシュ連発で、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回復]	「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)」は含まないようします。
絶頂の再生の好機	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に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。[毎回復]	「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らずにいました。	「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」を含むようします。
正義の闘いLvl1~MAX ※アバターアビリティ	アバター: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+0」効果を、毎発動するようします。

▼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
一糸丸めぬ巻の力	BM12-049 孫悟空:ゼノ	アタッカーにすると戦闘力バトル終了時に毎回復、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。また、自分が攻撃を受ける防衛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	HGD0-51 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倍と威力回復。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」に毎回復効果付を行っておりました。	アビリティ効果付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」に毎回復効果付を行っておりましたが、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「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	HUM6-28 ベジータ:GT BMT-043 孫悟空:GT BMT-048 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倍と威力回復。さらに、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」に毎回復効果付を行っておりました。	アビリティ効果付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」に毎回復効果付を行っておりましたが、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「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	HGD0-43 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倍と威力回復。さらに、与えるダメージが永続で3000アップ&スピードが速くなる。	「チャージインパクト終了時」に毎回復効果付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」と表記されておりましたが、ラウンド限りの効果となっております。	アビリティ効果付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」に毎回復効果付を行っておりましたが、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「作戦決定前」に永続効果として1回のみ表示となります。 また、カードの記載に合わせて、 威力が90倍になる効果については「自分の戦闘力が永続で2倍(毎回復)」に修正します。
書生	HQ3-SEC ベジータ:少年体 HQ4-25 ベジータ:少年体 HJ1-64 ベジータ:少年体 HGD1-56 ベジータ:少年体 HGD0-50 ベジータ:少年体 HGD0-51 ベジータ:少年体 GS3-04 ベジータ: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倍と威力回復。さらに、合体した時のパートナーの威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。	効果付と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とタイミングへと修正します。
勝利の女神 ブルマの激励	SH1-80 ブルマ UM5-050 ブルマ PBB3-19 ブルマ PUMS8-18 ブルマ PSES14-03 ブルマ PUMS8-17 ブルマ	※効果部分抜粋 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、「フューズ」「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ない不具合が発生しておりました。	ペアにした仲間が、「フューズ」「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	ゲーム内実装(修正前)	修正内容
渾身の超スラッシュ	SH4-095 タピオン UM1-09 トランクス:ゼノ UM5-093 トランクス:未来 UM7-046 トランクス:未来 UM8-051 トランクス:未来 UM10-059 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 BM3-026 ジャンクバ BMB-024 未来の女神 BMT-009 トランクス:ゼノ PBS-29 トランクス:ゼノ PSES8-04 龍フューズ BMP-05 トランクス:ゼノ BMPJ-23 トランクス:ゼノ POS11-04 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。切れ切れ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、その敵の威力をダウンする。[1回復]	「敵の威力をダウンする」効果について、発動時に効果対象が気絶していた場合、気絶後復旧後に威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、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ダメージを受けてしまっていたため、 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	BMB-096 龍皇神特: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。切れ切れ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、その敵の威力をダウンする。[1回復]	「敵の威力をダウンする」効果について、発動時に効果対象が気絶していた場合、気絶後復旧後に威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、効果対象が気絶後復旧後に威力がダウンするのは、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	UM5-091 孫悟空:ゼノ BMB-048 龍皇神特 BMB-058 孫悟空:ゼノ BMT-TOP8 ベジータ:ゼノ BM4-04 龍皇神特 PBB3-08 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。運んだ敵を攻撃し、その敵の威力を無効にする。[1回復]【キーンソードロックはチームで1枚のみ発動可能】	「敵の威力をダウンする」効果について、発動時に効果対象が気絶していた場合、気絶後復旧後に威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、効果対象が気絶後復旧後に威力がダウンするのは、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 HG3-39 サウザー HJ2-35 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。[毎回復]	「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。
眼裏に挑むサイヤ人	SH0-25 孫悟空	自分チームのHエナジーが5層以上の場合、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。[毎回復]	「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。
激闘の肉體	UM12-066 孫悟空:BR BMB-096 龍皇神特 PUMS8-19 フロリー: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。[毎回復]	「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。
親子のコンビネーション	SH2-28 人造人間17号 SH2-29 人造人間18号 SH4-25 レン SH4-26 ラカセイ SH5-095 人造人間17号 SH5-096 人造人間18号 SH7-32 人造人間17号 SH7-33 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 UM4-022 人造人間18号 BM1-087 人造人間17号 BM2-057 レン BM2-058 ラカセイ BM4-ZOP2 人造人間17号 BM5-OP18 人造人間18号 BMB-OP14 人造人間18号 BMB-051 人造人間18号 BMB-052 人造人間17号 HG4-58 レズン HG4-59 ラカセイ HG5-29 レズン HG5-31 ラカセイ HG8-25 人造人間17号 HG8-26 人造人間18号 GPBC0-04 人造人間17号 GPBC0-05 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「O」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。[毎回復]	「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効にして攻撃する」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	プレイヤーテキスト	ゲーム内実装(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担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	HJ4-82 三星龍	毎ラウンド開始時、一番気力が多い敵の気力をダウンする。	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	HQD7-56 グレイビー	戦闘カバトル終了時、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]	戦闘カバトル終了時、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SP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SPキャラ」については敵アタッカーに含まず、アビリティ効果が適応されないよう修正します。
血潮たぎる熊き想い	BMS-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」が「人連人間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]	「フリーズ:復活」と「人連人間17号」以外に、「ゴールテンフリーザ」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、「ゴールテンフリーザ」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	プレイヤーテキスト	ゲーム内実装(修正前)	修正内容
勝利の女神 元気のエネルギー 勇気の支配権 勇気の女神 勝利の女神 勝利の女神 ブルマの意思 勝利の女神	SH1-60 ブルマ SH2-59 キネ SH3-58 フリーザ UM4-03 老界王神 UM5-058 フルメ:BR PBBS-13 ブルマ PUMS8-18 ブルマ:BR PUMS8-17 ブルマ	-	仲間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	GAA 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。
ディフェンスアプリ	ディフェンスアプリ全般	-	相手が連携アタックをしていない時のみ、ディフェンスアプ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プリが発動しなくなる。	ディフェンスアプ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。
やさしい巨人	H7-28 ミスター・ブウ HG2-19 ミスター・ブウ HG3-51 ミスター・ブウ HG8-21 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ャラもしくは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 ザマス SH3-45 パン SH5-37 キャベ SH6-32 亀仙人 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 ケーブル UMP-20 トランクス:未来 PUMS7-24 孫悟空:ゼロ 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 ゴテンクス:青年期 HGDI-58 トランクス:ゼロ HGDI-SCP2 ベジータ HGDI-19 孫悟空:青年期 HGDI-19 孫悟空:未来 HGDI-0-31 雨の界王神 HUM4-01 孫悟空:GT JPBCS-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 GDPB-01 孫悟空 GDPJ-22 フロスト HUM3-28 トランクス:ゼロ HUM5-22 孫悟空:ゼロ	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]	相手が連携アタックをしていない時のみ、自分の気力がピンチのキャラもしくは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 SH4-28 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 PCS8-02 孫悟空:青年期 HGDI-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永続で速くする。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永続で速くし、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永続で速くする。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永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。
奮起する王子	SH2-51 ベジータ:ゼロ	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」「孫悟空:ゼロ」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」「孫悟空:ゼロ」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なると、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なると、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26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
最強のかめはめ波	BM3-072 孫悟空:GT HG5-SEC 孫悟空:GT RZ2-44 孫悟空:GT HG5-SEC CP 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1.0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。
隠された闘戦士	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。
界王神の癒し	UM11-042 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 GDS5-11 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 タビオン 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 ドロダボ UM12-021 トランクス:幼年期 BM1-022 ビッコロ BM3-021 ホイ 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 魔神ヤムカ PJS-28 ゴハンクス:ゼノ PBB5-11 フロリダーク PCS5-05 孫悟空 PCS7-03 ゴテンクス:ゼノ PUMS5-21 孫悟空:BR PUMS6-08 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 HGD8-45 孫悟空:GT HGD10-58 ゴハンクス:EX GDB-05 孫悟空:GT GDPB-01 孫悟空 GDPB-03 ゴハンクス:EX GDPBC0-04 孫悟空:少年期 GDRJ-10 ベジータ GDRJ-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。
超戦士軍破への覚悟	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	敵チームにブローカーバイオブローラーがいると、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]	敵チームにブローカーバイオブローラーがいると、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」から「同じアビリティを持っている仲間」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 コルド大佐 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」から「同じアビリティを持っている仲間」に修正します。
宿命のバトル	HG8-CP1 ガーリックJr. HG8-CP2 ターレス HG8-CP3 スラッグ HG8-CP4 クウラ HG8-CP5 合体人間13号 HG8-CP6 ポージャック 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」から「同じアビリティを持っている仲間」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
復活のフュージョン	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ーストを超速し、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、敵の防衛連携グループ全員のチャージインバーストを超速し、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バーストで敗北した時から、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 ビルス	バトル開始時、気力ダメージを連続で受けなくなり、自分のダメージ増効果効果を無効にする。 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	プレーヤーテキスト	ゲーム内実装(修正前)	修正内容
紅蓮に燃ゆる男衆	UM12-066 ベジータ:BR	アタッカーにした戦闘力バトル終了時、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]	戦闘力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 戦闘力バトルが終了した後から戦闘力バトル終了時 に修正します。
奮りに燃える超サイヤ人	UM12-SEC3 孫悟飯:少年期	アタッカーにした戦闘力バトル終了時、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」、自分の実装ダメ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力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 戦闘力バトルが終了した後から戦闘力バトル終了時 に修正します。
燃めたる闘争心	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。 ※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 ハン	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、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 ハン			
	PLUMS6-30 ハン			
	HG3-53 ハン			
	HG5-47 ハン			
	HJ2-51 ハン			
	HGD7-52 ハン			
	GPBC3-07 ハン			
	JPB-10 ハン:幼年期			
HUM3-03 ハン				
至高の超サイヤ人4	UM1-61 ベジータ:GT	戦闘力バトル時、自分のパワーガードが100未満の場合、自分のパワーガードを永続で+10000し、敵とるダメージが永続で2倍になる。 [毎回]	戦闘力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 戦闘力バトル終了時から戦闘力バトル終了した後 に修正します。
遊撃の好機	BMP5-08 孫悟空:ゼノ	戦闘力バトル終了時、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]	戦闘力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 戦闘力バトルが終了した後から戦闘力バトル終了時 に修正します。
攻勢の好機	PBBS5-06 孫悟空	戦闘力バトル終了時、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]	戦闘力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 戦闘力バトルが終了した後から戦闘力バトル終了時 に修正します。
	PSES8-06 フュー			
機嫌な悪人	HJ5-38 魔人ブウ:悪	1ラウンド目の戦闘力バトル時、敵チームのヒーローエナジーを1個奪う。	戦闘力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 戦闘力バトル終了時から戦闘力バトル終了した後 に修正します。
世界チャンピオン	SH3-06 ミスター・サタン	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。
	UM1-06 ミスター・サタン			
	UM8-008 ミスター・サタン			
	UM10-008 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			

▼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18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、ジネンバペデーを時空転送し、必殺技「地獄門」で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継続で無効にする。 [1回限り]	攻撃した敵のガードを継続で1にする効果と、ダメージ軽減効果を継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継続で無効にする効果に修正します。
鉄壁の巨漢戦士	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越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			
果敢な巨体	HJ6-28 ミソカッツン	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越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。
両力性のある身体	SH5-34 ボタモ	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越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。
	SH8-31 ボタモ			
	HGD7-41 ボタモ			
永久エネルギー貯	SH2-26 合体人造人間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 人造人間17号			
	SH6-29 人造人間18号			
	SH7-SCP5 人造人間17号			
	SH7-SCP6 人造人間18号			
	UM2-057 人造人間18号			
	UM5-028 人造人間17号			
	UM7-023 人造人間17号			
	UM11-052 人造人間17号			
	PCS2-04 人造人間17号			
	PCS4-08 人造人間18号			
	PUMS3-02 人造人間17号			
	PUMS4-09 人造人間18号			
	UMP-06 人造人間17号			
	HG10-29 人造人間14号			
	HG10-30 人造人間15号			
	HG10-47 超17号			
	HGD1-34 人造人間17号			
	HGD1-35 人造人間18号			
	HGD5-50 人造人間17号			
	HGD5-55 超17号			
	HGD5-SEC 超17号			
	HGD9-51 超17号			
	JPBOS-10 人造人間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				
パニシングボール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、激ムブ・殺戮を時空転送し、必殺技「パニシングボール」でダメージを与え、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 人造人間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っていました。 ・超時空斬り ・激闘の絆 ・魂を超えた共闘	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			