

Nombre del Personaje	Detalles de los subtítulos del Ajuste del Parche PS4:1.07 Switch:1.0.5 XB1:1.0.0.9 Steam:1.0.0.5
Shoto Todoroki	[Combo del Objetivo Terrestre] *Se redujo el tiempo necesario para esquivar cuando se ejecuta el ataque de la 1era etapa. *Se acortó el tiempo de rigidez del oponente cuando golpea el ataque de la 3era etapa.
Tsuyu Asui	[Contraataques Terrestres] *Ajustados para acortar la rigidez del lado dañado. [Especial Singular 2] *Ajustado para que sea más fácil volver a golpear cuando un rival explotado golpea una pared y rebota. *Se extendió el tiempo del lado dañado para que no actúe de forma pasiva.
Kyoka Jiro	[Quirk Especial 1] *Mayor velocidad de ocurrencia. *Se aumentó la velocidad para aumentar el juicio de ataque. [Quirk Especial 2] *Se disminuyó el consumo del medidor de guardia.

Fumikage Tokoyami	[Combo de Objetivos en el Aire] *Ajustado para que el rival sea derribado cuando lo golpeen con este ataque continuamente durante el modo individual.
Gran Torino	[Quirk Especial 1] *Se redujo el tiempo de rigidez de daños de la 1era etapa en el aire. *Aumentó ligeramente el espacio trasero de la 1era etapa en el aire.
Endeavor	[Combo de Objetivos en el Aire] *Ajustado para que el espacio trasero de la 2da etapa sea más largo. *Se redujo el tiempo del lado dañado para no poder actuar de forma pasiva cuando golpea la 2da etapa. [Ataques No Bloqueados] *Se acortó el tiempo necesario para que el oponente se mueva.
Tamaki Amajiki	[Combo de Objetivos en el Aire] *Ajustado para que el oponente pueda actuar de forma pasiva cuando llegue la 3era etapa.
Mina Ashido	[Quirk Especial 1] *Se redujo el rendimiento de compensación de bala del ácido que se mantuvo en el suelo. [Quirk Especial 2] *Se redujo el rendimiento de compensación de bala del ácido que se mantuvo en el suelo.

Sir Nighteye	[Quirk Especial 1] *Se aumentó el daño de los golpes mientras se mueve. *Mayor corrección del ángulo de disparo cuando se inicia mientras se mueve. [Quirk Especial 4] *Se ajustó ligeramente la distancia para que el oponente de la 2da etapa salga volando.
Gang Orca	[Quirk Aéreo Especial 2] *Se cambió para poder golpear al rival incluso cuando no se golpee al máximo.
Fat Gum (Skinny)	[Plus Ultra 2] *Se revisó el error de no poder cancelar y hacer plus ultra 2 cuando llega otro ataque.
Kai Chisaki(Overhaul)	[Combo del Objetivo Terrestre] *Se redujo el tiempo necesario para evitar la acción cuando se ejecuta el ataque de la 3era etapa. *Se acortó la brecha trasera de la 3ª etapa. *Ajustado para que el oponente pueda actuar de forma pasiva. [Combo de Objetivos en el Aire] *Se acortó el tiempo de rigidez del oponente cuando llega a la 1era etapa.
Izuku Midoriya 100%	[Contraataques] *Ajustado para que se recupere cuando lo golpee contra el techo.

Playable Nomu	[Contraataques Terrestres] *Se redujo la cantidad de recolección de calibre de la etapa final terrestre. [Contraataques en el Aire] *Se aumentó el tiempo de Super Armour. *Se redujó la brecha superior. *Ajustado para que el seguimiento de la parte inicial en el aire no se rompa al evitar la acción. [Contraataques Terrestres] *Se aumentó la cantidad de recolección de calibre. [Plus Ultra 1] *Ajustado para que el seguimiento no se interrumpa al evitar la acción hasta que el ataque golpee (guardia incluida).
Hawks	[Contraataques Terrestres] *Cambiado para flotar en el aire cuando se de el segundo golpe. *Se cambió a pasivo cuando se de el segundo golpe. [Quirk Especial 3] *Se aumentó el juicio de ataque. *Se amplió la distancia del movimiento inercial cuando finaliza el seguimiento.

Mei Hatsume	[Quirk Especial 1] *Se modificó la condición de derribar para que se vea obligado a derribarlo cuando el segundo ataque golpee mientras la corrección del combo permanece en el rival. [Quirk Especial 2] *Se modificó la condición de derribar para que se vea obligado a ser derribado cuando el Wirer Arror golpee 3 veces mientras la conexión combinada permanece en el rival. *Se modificó la condición de derribar para que se vea obligado a derribar al tirar golpes de ataque mientras la corrección del combo permanece en el rival. [Quirk Especial 4] *Se modificó la condición de derribar para que se vea obligado a ser derribado cuando el oponente se mueva al estado de retención de barril 3 veces mientras la corrección del combo permanece en el oponente.