

拳皇15 补丁2.10

变更点	调整内容
■系统	
头目挑战	<ul style="list-style-type: none"> · 解锁了高尼茨、究极卢卡尔击败奖励的“服装”“场景”“背景音乐”。 ※“称号”将和以往相同，在通关后解锁。
考验任务	<ul style="list-style-type: none"> · 随角色平衡调整，变更了一部分课题考验的内容。 ※即使是变更后的课题，如果在以前已经通过了相同等级的课题，通关标志将始终处于点亮状态。
唱片骑师电台	<ul style="list-style-type: none"> · 唱片封面《拳皇15》中追加了曲目《杰出的恶人-拳皇15版-》。
其他	<ul style="list-style-type: none"> · 修正了其他一些轻微问题。
变更点	调整内容
■全体	
下蹲轻脚	<ul style="list-style-type: none"> · 成为下蹲状态的时机由“攻击发动前”变更为“与攻击发动同时”了。 对象角色：庵、凯、梁、雅典娜、伊丽莎白。
■瞬影	
下蹲轻拳	<ul style="list-style-type: none"> · 攻击发动的帧数由5帧变为4帧了。
跳跃重拳	<ul style="list-style-type: none"> · 缩小了攻击发动前的受击判定。
天斧(普通版)	<ul style="list-style-type: none"> · 攻击发动的帧数由15帧变为13帧了。
天斧(取消版)	<ul style="list-style-type: none"> · 攻击发动的帧数由15帧变为11帧了。
地锤(取消版)	<ul style="list-style-type: none"> · 缩短了整体的硬直时间。
视野推进-前(强化版)	<ul style="list-style-type: none"> · 可以用视野推进(普通版)来进行取消了。
视野推进-后(强化版)	<ul style="list-style-type: none"> · 可以用视野推进(普通版)来进行取消了。
幻灵延伸	<ul style="list-style-type: none"> · 扩大了攻击判定。
■明天君	
箭疾冲 追击	<ul style="list-style-type: none"> · 延长了攻击持续帧数。 · 扩大了攻击判定。 ※扩大的判定部分仅为击中受创状态对象时判定。 · 缩短了可以进行追击的时间。
击放(普通版)	<ul style="list-style-type: none"> · 可以命中对手的飞行道具无敌技了。 · 缩短了蓄力至等级2、等级3的时间。
击放(强化版)	<ul style="list-style-type: none"> · 可以命中对手的飞行道具无敌技了。 · 第1段攻击的伤害由60变更为40了。 · 提高了连招辅正值。
超击放	<ul style="list-style-type: none"> · 击中时可以进行高级取消和顶点取消了。 · 变更了击中时对手的举动。
白昼梦双(普通版)	<ul style="list-style-type: none"> · 调整为第1段击中时可以将对手拉回。
白昼梦双(极限版)	<ul style="list-style-type: none"> · 调整为第1段击中时可以将对手拉回。 · 扩大了攻击判定。 ※扩大的判定部分仅为击中受创状态对象时判定。
醒觉·明天晓舞	<ul style="list-style-type: none"> · 扩大了攻击判定。 ※扩大的判定部分仅为击中受创状态对象时判定。

■二階堂紅丸	
近距离站立轻脚	<ul style="list-style-type: none"> ·追加了大腿根部的攻击判定。 ·扩大了大腿根部的受击判定。
近距离站立重拳	<ul style="list-style-type: none"> ·扩大了识别间距。
跳跃重拳	<ul style="list-style-type: none"> ·缩小了攻击发动前的受击判定。
闪电三段踢（普通版）	<ul style="list-style-type: none"> ·最终段可以进行超级取消了。 ·最终段在连招中时不会多次击中了。
雷光拳	<ul style="list-style-type: none"> ·延长了整体的硬直时间。 ·减少了防御时的后仰距离。
■伊丝拉	
下蹲重拳	<ul style="list-style-type: none"> ·缩小了攻击判定。 ·攻击发动的帧数由6帧变为8帧了。
色彩填充（强化版）	<ul style="list-style-type: none"> ·扩大了攻击判定。 ·变更了飞行道具出现的位置。 ·缩短了整体的硬直时间。
刻绘（轻脚版）	<ul style="list-style-type: none"> ·缩短了可以进行超级取消的时间。 ·减少了击中、防御时的定格时间。
刻绘（重脚版）	<ul style="list-style-type: none"> ·缩短了可以进行超级取消的时间。 ·减少了击中、防御时的定格时间。 ·变更了击中时对手的举动。
作画·丙（普通版）	<ul style="list-style-type: none"> ·可以进行受身了。
空中从头涂到尾	<ul style="list-style-type: none"> ·扩大了攻击判定。 ※扩大的判定部分仅为击中受创状态对象时判定。
■哈迪兰	
受身	<ul style="list-style-type: none"> ·修正了在画面角落进行受身时，偶尔会与对手发生左右互换的问题。
近距离站立轻拳	<ul style="list-style-type: none"> ·缩短了整体的硬直时间。
近距离站立轻脚	<ul style="list-style-type: none"> ·缩短了整体的硬直时间。
尖刺（重拳版）	<ul style="list-style-type: none"> ·攻击发动的帧数由24帧变为22帧了。 ·延长了攻击持续帧数。 ·延长了飞行道具抵消判定持续帧数。
尖刺（强化版）	<ul style="list-style-type: none"> ·删除了打击防御。 ·减少了防御时的后仰距离。 ·延长了防御、挥空时整体的硬直时间。
哈迪兰挥砍	<ul style="list-style-type: none"> ·在连招中时不会多次击中了。

■德洛丽斯	
近距离站立重脚	· 扩大了识别间距。
旋螺（普通版）	· 由上段调整为中段了。 · 攻击发动的帧数由12帧变为24帧了。 · 不能用绝招来进行取消了。 · 提高了连招辅正值。 · 减少了击中、防御时的后仰距离。
塔尖（重拳版）	· 攻击发动的帧数由25帧变为20帧了。
塔尖（强化版）	· 变更了击中时对手的举动。
前身·印封（轻拳版）	· 伤害由65变更为80了。
前身·印封（重拳版）	· 攻击发动的帧数由22帧变为20帧了。
前身·印封（强化版）	· 攻击不会超出场景之外了。 · 变更了第2段击中时的浮空。
后身·印封（重脚版）	· 攻击发动的帧数由28帧变为24帧了。
枢灵（轻脚版）	· 扩大了攻击判定。
枢灵（重脚版）	· 扩大了攻击判定。 · 扩大了受击判定。
枢灵（强化版）	· 攻击发动的帧数由11帧变为7帧了。 · 追加了空中攻击无敌效果。 · 扩大了攻击判定。
■草薙京	
近距离站立轻脚	· 可以用站立轻脚来连接取消了。
跳跃轻脚（小跳·中跳）	· 扩大了碰撞判定。
吹飞攻击	· 缩小了攻击判定。 · 扩大了受击判定。
跳跃吹飞攻击	· 攻击发动的帧数由12帧变为14帧了。 · 缩短了攻击持续帧数。 · 缩小了攻击判定。 · 扩大了受击判定。
八拾八式（取消版）	· 由下段调整为上段了。
外式·奈落坠	· 伤害由50变更为80了。 · 缩小了受击判定。
七拾五式改（普通版）	· 提高了连招辅正值。
百拾四式·荒咬	· 延长了防御、挥空时整体的硬直时间。 · 扩大了受击判定。 · 缩小了攻击判定。 ※对受创状态的对对手保持和以前同样的判定。
百贰拾四式·六锤	· 提高了连招辅正值。
外式·钓瓶落	· 攻击发动的帧数由24帧变为21帧了。 · 伤害由60变更为80了。
百式·诡烧（四百贰式·罚咏（普通版）的派生）	· 变更了击中时对手的举动。
百八拾贰式（等级4）	· 由不可防御调整为上段了。

■八神庵	
近距离站立重脚	<ul style="list-style-type: none"> · 可以用特殊技来进行取消了。 · 扩大了根本部分的攻击判定。
下蹲轻脚	<ul style="list-style-type: none"> · 延迟了可以用下蹲轻拳进行取消的时机。 · 成为下蹲状态的时机由“攻击发动前”变更为“与攻击发动同时”了。
外式·梦弹	<ul style="list-style-type: none"> · 减少了击中、防御时的后仰距离。
外式·轰斧阴“收割者”	<ul style="list-style-type: none"> · 攻击发动的帧数由28帧变为26帧了。
百式·诡烧（轻拳版）	<ul style="list-style-type: none"> · 延长了防御、挥空时整体的硬直时间。
屑风（强化版）	<ul style="list-style-type: none"> · 删除了打击无敌。
叁百拾壹式·爪节（轻脚版）	<ul style="list-style-type: none"> · 缩短了整体的硬直时间。
里千拾八式·八咫（极限版）	<ul style="list-style-type: none"> · 伤害由290变更为255了。
■神乐千鹤	
近距离站立轻脚	<ul style="list-style-type: none"> · 攻击发动的帧数由6帧变为5帧了。 · 减少了击中、防御时的后仰距离。 · 缩短了整体的硬直时间。
除活·凉凉（普通版）	<ul style="list-style-type: none"> · 可以用超级绝招以上来进行取消了。
贰百拾贰活·神速之祝词（强化版）	<ul style="list-style-type: none"> · 伤害由100变更为80了。
百活·天神之理（强化版）	<ul style="list-style-type: none"> · 攻击发动的帧数由9帧变为7帧了。
里面壹活·三籁之布阵	<ul style="list-style-type: none"> · 分身不会超出场景之外了。
■阿修·克里门森	
近距离站立轻拳	<ul style="list-style-type: none"> · 扩大了攻击判定。 · 缩小了受击判定。
近距离站立轻拳	<ul style="list-style-type: none"> · 可以用绝招来进行取消了。
近距离站立重脚	<ul style="list-style-type: none"> · 延长了可以进行取消的时间。 ※不包括对“极限模式（快速）”的取消。
才能日	<ul style="list-style-type: none"> · 即使已有“才能日”在场也可以使用了。 ※此时，已在场的“才能日”将会爆炸。 · 在连招中时不会多次击中了。 ※普通版和强化版会各击中1次。
■伊丽莎白·布兰克托什	
下蹲轻脚	<ul style="list-style-type: none"> · 成为下蹲状态的时机由“攻击发动前”变更为“与攻击发动同时”了。
闪光（普通版）	<ul style="list-style-type: none"> · 扩大了碰撞判定。 · 变更了移动速度。
火花（普通版）	<ul style="list-style-type: none"> · 飞行道具不会超出场景之外了。
火花（强化版）	<ul style="list-style-type: none"> · 飞行道具不会超出场景之外了。 · 延长了可以进行追击的时间。 · 在连招中时不会多次击中了。
冰雹（重拳版）	<ul style="list-style-type: none"> · 减少了防御时的后仰距离。
高贵纯白（轻拳版）	<ul style="list-style-type: none"> · 攻击发动的帧数由11帧变为8帧了。
高贵纯白（极限版）	<ul style="list-style-type: none"> · 攻击发动的帧数由11帧变为8帧了。
光辉盛会	<ul style="list-style-type: none"> · 扩大了攻击判定。 ※扩大的判定部分仅为击中受创状态对象时判定。
■库克里	
近距离站立重脚	<ul style="list-style-type: none"> · 扩大了识别间距。
粉碎打击	<ul style="list-style-type: none"> · 缩短了整体的硬直时间。 ※变得与其他角色相同了。
热砂旋风（重脚版）	<ul style="list-style-type: none"> · 减少了第1段、第2段击中时的后仰距离。

■柯隆	
近距离站立重拳	<ul style="list-style-type: none"> · 延长了最终段击中时的后仰时间。 · 减少了最终段击中、防御时的后仰距离。
下蹲轻拳	<ul style="list-style-type: none"> · 攻击发动的帧数由4帧变为5帧了。 · 缩小了攻击判定。
下蹲轻脚	<ul style="list-style-type: none"> · 不能用特殊技来进行取消了。
下蹲重脚	<ul style="list-style-type: none"> · 攻击发动的帧数由8帧变为7帧了。
跳跃重拳	<ul style="list-style-type: none"> · 攻击发动的帧数由7帧变为9帧了。 · 扩大了受击判定。
跳跃吹飞攻击	<ul style="list-style-type: none"> · 缩小了攻击判定。 · 缩短了攻击持续帧数。
紧急滑行（取消版）	<ul style="list-style-type: none"> · 攻击发动的帧数由7帧变为11帧了。 · 缩短了移动距离。
强袭劈砍（重脚版）	<ul style="list-style-type: none"> · 由中段调整为上段了。
灾厄过载	<ul style="list-style-type: none"> · 降低了在空中击中时对手的浮空。 · 伤害由392变更为430了。 ※在用于倒地追击时的伤害没有变化。
■库拉·戴尔蒙多	
下蹲重拳	<ul style="list-style-type: none"> · 缩小了受击判定。
乌鸦咬（重拳版）	<ul style="list-style-type: none"> · 变更了第1段在空中击中时对手的举动。
钻石气息（轻拳版）	<ul style="list-style-type: none"> · 伤害由60变更为80了。
钻石气息（强化版）	<ul style="list-style-type: none"> · 扩大了攻击判定。 · 扩大了飞行道具抵消判定。
光之旋转（坐式）（强化版）	<ul style="list-style-type: none"> · 扩大了碰撞判定。 · 延长了整体的硬直时间。
天降雪人（轻拳版）	<ul style="list-style-type: none"> · 飞行道具不会超出场景之外了。
天降雪人（重拳版）	<ul style="list-style-type: none"> · 飞行道具不会超出场景之外了。 · 攻击发动的帧数由58帧变为53帧了。
天降雪人（强化版）	<ul style="list-style-type: none"> · 飞行道具不会超出场景之外了。 · 伤害由50×2变更为70×2了。 · 缩短了整体的硬直时间。
钻石冰刃（普通版）	<ul style="list-style-type: none"> · 扩大了攻击判定。 · 变更了击中时对手的举动。
钻石冰刃（极限版）	<ul style="list-style-type: none"> · 扩大了攻击判定。 · 变更了第1段、第2段击中时对手的举动。
冰冻结界（普通版）	<ul style="list-style-type: none"> · 扩大了第1段的攻击判定。 · 变更了第1段击中时对手的举动。
冰冻结界（极限版）	<ul style="list-style-type: none"> · 延长了第1段攻击持续帧数。
■安琪尔	
连击	<ul style="list-style-type: none"> · 第1段攻击调整为向前移动了。
近距离站立重脚	<ul style="list-style-type: none"> · 扩大了识别间距。
下蹲重拳	<ul style="list-style-type: none"> · 延长了可以进行取消的时间。 · 缩短了整体的硬直时间。
跳跃重拳	<ul style="list-style-type: none"> · 由中段调整为上段了。
跳跃吹飞攻击	<ul style="list-style-type: none"> · 缩小了攻击发动前的受击判定。
重膝攻击	<ul style="list-style-type: none"> · 攻击发动的帧数由5帧变为4帧了。
解锁·舞步（普通版）	<ul style="list-style-type: none"> · 调整为可以用轻拳+轻脚来停止了。

■七枷社	
大铁锤（轻脚版）	<ul style="list-style-type: none"> · 由中段调整为上段了。 · 攻击发动的帧数由24帧变为21帧了。 · 变更了跳起的高度。 · 缩短了整体的硬直时间。
终极冲击	<ul style="list-style-type: none"> · 提高了蓄力后的伤害。 · 修正了飞行道具等级比预期要低的问题。
■夏尔美	
近距离站立轻脚	<ul style="list-style-type: none"> · 攻击发动的帧数由6帧变为8帧了。 · 缩小了攻击判定。 · 缩短了攻击持续帧数。 · 延长了击中时的后仰时间。 · 延长了整体的硬直时间。
近距离站立重拳	<ul style="list-style-type: none"> · 扩大了攻击判定。 · 扩大了受击判定。
夏尔美嘉年华	<ul style="list-style-type: none"> · 缩短了击中时整体的硬直时间。
■克里斯	
近距离站立重脚	<ul style="list-style-type: none"> · 缩短了整体的硬直时间。
倒立压阵踢（普通版）	<ul style="list-style-type: none"> · 攻击发动的帧数由26帧变为24帧了。 · 伤害由45变更为60了。
夺回踢（普通版）	<ul style="list-style-type: none"> · 可以用超级绝招以上来进行取消了。
气流狩猎（重脚版）	<ul style="list-style-type: none"> · 攻击发动的帧数由10帧变为8帧了。
气流狩猎（强化版）	<ul style="list-style-type: none"> · 攻击发动的帧数由6帧变为4帧了。 · 变更了第2段击中时对手的举动。 · 最终段以外也不可以进行受身了。 · 扩大了第3段、最终段的攻击判定。 ※扩大的判定部分仅为击中受创状态对象时判定。
喷射舞者·突刺（重拳版）	<ul style="list-style-type: none"> · 攻击发动的帧数由18帧变为12帧了。 · 变更了第1段在空中击中时对手的举动。 · 扩大了第1段的攻击判定。 ※扩大的判定部分仅为击中受创状态对象时判定。
喷射舞者·突刺（强化版）	<ul style="list-style-type: none"> · 变更了击中时对手的举动。 · 缩小了碰撞判定。 · 第2段不会击中在空中的对手了。 · 第2段攻击的伤害由120变更为100了。 · 延长了整体的硬直时间。
喷射舞者·舞步（普通版）	<ul style="list-style-type: none"> · 第一段可以进行超级取消了。
连续滑触	<ul style="list-style-type: none"> · 变更了第1段在空中击中时对手的举动。 · 扩大了第1段的攻击判定。 ※扩大的判定部分仅为击中受创状态对象时判定。

■凯	
近距离站立轻脚	· 可以连按除站立轻脚之外来取消了。
近距离站立重拳	· 攻击发动的帧数由8帧变为10帧了。 · 缩小了攻击判定。 · 扩大了受击判定。
下蹲轻脚	· 成为下蹲状态的时机由“攻击发动前”变更为“与攻击发动同时”了。
跳跃重拳（小跳·中跳）	· 缩小了攻击判定。
晕眩（第二盾（强化版）的派生）	· 缩短了整体的硬直时间。 · 可以通过→+轻脚或重脚来施放了。
空中瞬刺（轻脚版）	· 延长了指令输入的受付时间。 · 特殊追击判定击中时的伤害由80变更为40了。
空中瞬刺（重脚版）	· 延长了指令输入的受付时间。 · 特殊追击判定击中时的伤害由100变更为50了。
空中瞬刺（强化版）	· 特殊追击判定击中时的伤害由120变更为60了。
■马克西马	
近距离站立重拳	· 可以用绝招来进行取消了。 · 缩短了整体的硬直时间。
蒸汽炮（强化版）	· 击中时调整为向后移动了。 · 缩短了击中时整体的硬直时间。
■薇普	
弹弓攻击·甲型“代号：优越”	· 加快了动作中的移动速度。
弹弓攻击·乙型“代号：力量”	· 加快了动作中的移动速度。 · 延长了击中时对手的移动距离。
弹弓攻击·丙型“代号：胜利”	· 加快了动作中的移动速度。
月牙锁“代号：落袭”	· 延长了飞行道具抵消判定持续帧数。
音速强袭“代号：皇帝圆舞曲”	· 延长了无敌时间。 · 延长了第1段攻击持续帧数。
■安东诺夫	
近距离站立轻拳	· 缩短了整体的硬直时间。
下蹲轻拳	· 缩小了攻击判定。 · 缩小了受击判定。
下蹲重拳	· 攻击发动的帧数由11帧变为9帧了。
鲸鱼流（强化版）	· 扩大了攻击判定。 ※扩大的判定部分仅为击中受创状态对象时判定。
立式肌肉男（轻拳版）	· 追加了空中攻击无敌效果。 · 不能用“白令波”进行取消了。 · 扩大了第1段的攻击判定。 ※扩大的判定部分仅为击中受创状态对象时判定。 · 扩大了第2段的攻击判定。 · 可以进行受身了。
立式肌肉男（重拳版）	· 扩大了第1段的攻击判定。 ※扩大的判定部分仅为击中受创状态对象时判定。 · 扩大了第2段的攻击判定。
通古斯轰炸机	· 扩大了第1段的攻击判定。

■拉蒙	
头撞 (取消版)	<ul style="list-style-type: none"> · 变更了击中时对手的举动。 · 延长了可以进行取消的时间。 ※不包括对“极限模式 (快速)”的取消。
虎颈判 (强化版)	<ul style="list-style-type: none"> · 扩大了投技使用间距。
虎径	<ul style="list-style-type: none"> · 击中时可以派生至“拉起1”“拉起2”了。
虎旋 (普通版)	<ul style="list-style-type: none"> · 伤害由180变更为250了。 · 缩短了击中时整体的硬直时间。
虎旋 (极限版)	<ul style="list-style-type: none"> · 伤害由330变更为400了。 · 缩短了击中时整体的硬直时间。
■暴龙王	
下蹲轻拳	<ul style="list-style-type: none"> · 缩小了攻击判定。 · 缩小了受击判定。
近距离站立重拳	<ul style="list-style-type: none"> · 攻击发动的帧数由8帧变为6帧了。 · 缩小了受击判定。
跳跃重拳	<ul style="list-style-type: none"> · 缩小了受击判定。
雷克斯头 (取消版)	<ul style="list-style-type: none"> · 延长了移动距离。 · 减少了击中、防御时的后仰距离。
突击猛禽 (强化版)	<ul style="list-style-type: none"> · 缩短了击中时整体的硬直时间。
甲龙锤 (重拳版)	<ul style="list-style-type: none"> · 扩大了第1段的攻击判定。 ※扩大的判定部分仅为击中受创状态对象时判定。
甲龙锤 (强化版)	<ul style="list-style-type: none"> · 扩大了第1段的攻击判定。
暴龙的晚餐 (极限版)	<ul style="list-style-type: none"> · 最终段攻击的伤害由100变更为120了。
■莉安娜·哈迪兰	
下蹲重脚	<ul style="list-style-type: none"> · 可以用绝招以上来进行取消了。
跳跃重拳	<ul style="list-style-type: none"> · 缩小了攻击发动前的受击判定。
跳跃吹飞攻击	<ul style="list-style-type: none"> · 缩小了攻击发动前的受击判定。
月光锯 (轻拳版)	<ul style="list-style-type: none"> · 将先端部分命中时的伤害、眩晕值、防御瓦解值调整为和根元部分命中时同样水准了。
月光锯 (重拳版)	<ul style="list-style-type: none"> · 将先端部分命中时的伤害、眩晕值、防御瓦解值调整为和根元部分命中时同样水准了。 · 伤害由80变更为100了。
月光锯 (强化版)	<ul style="list-style-type: none"> · 伤害由120变更为140了。
交叉神剑 (重拳版)	<ul style="list-style-type: none"> · 变更了击中时对手的举动。
翻折劈砍	<ul style="list-style-type: none"> · 降低了从垂直跳跃重拳进行取消后的连招辅正值。 ※接在此翻折劈砍之后的技能的连招辅正值和以前相同。
■拉尔夫·琼斯	
炸弹拉尔夫拳 (轻拳版)	<ul style="list-style-type: none"> · 缩短了抵消飞行道具时整体的硬直时间。
炸弹拉尔夫拳 (重拳版)	<ul style="list-style-type: none"> · 攻击发动的帧数由15帧变为13帧了。 · 缩短了抵消飞行道具时整体的硬直时间。
炸弹拉尔夫拳 (强化版)	<ul style="list-style-type: none"> · 攻击次数由3次调整为1次了。 ※总伤害不变。
急降下炸弹拳	<ul style="list-style-type: none"> · 延长了指令输入的受付时间。
■克拉克·史迪尔	
终极阿根廷背摔 (普通版)	<ul style="list-style-type: none"> · 伤害由205变更为225了。
终极阿根廷背摔 (极限版)	<ul style="list-style-type: none"> · 伤害由335变更为365了。 ※最低保底伤害不变。
跑动三 (普通版)	<ul style="list-style-type: none"> · 攻击发动的帧数由18帧变为11帧了。

■特瑞·博加德	
近距离站立轻拳	· 减少了击中、防御时的后仰距离。
近距离站立轻拳	· 缩短了整体的硬直时间。 · 扩大了攻击判定。
下蹲重脚	· 缩短了整体的硬直时间。
崩裂喷射（强化版）	· 缩短了整体的硬直时间。
■安迪·博加德	
近距离站立轻拳	· 攻击发动的帧数由5帧变为4帧了。
升龙弹(轻拳版)	· 追加了空中攻击无敌效果。 · 延长了根本部分的攻击持续帧数。
■东丈	
飓风勾拳（重拳版）	· 加快了弹速。
黄金之踵落（轻脚版）	· 攻击发动的帧数由17帧变为14帧了。 · 缩短了移动距离。 · 不会再击中处于身后的对手了。 · 攻击次数由3次调整为1次了。 · 伴随攻击次数的变更，调整了伤害、防御瓦解值、眩晕值。 · 延长了击中时的后仰时间。 · 空中击中时可以进行追击了。 · 在以黄金之踵落（轻脚版、重脚版）击中后的连招之中不会再击中了。 · 延长了整体的硬直时间。
黄金之踵落（重脚版）	· 在以黄金之踵落（轻脚版）击中后的连招之中不会再击中了。
■坂崎良	
下蹲轻脚	· 攻击发动的帧数由4帧变为5帧了。 · 缩短了整体的硬直时间。
下蹲重拳	· 延长了使用超级绝招以上以及“极限发动（快速）”可以进行取消的时间。
虎咆（轻拳版）	· 延长了防御、挥空时整体的硬直时间。
虎咆（重拳版）	· 变更了第1段击中时对手的举动。
龙虎乱舞（普通版）	· 除最终段之外，击中时不可以进行高级取消和顶点取消了。 · 扩大了攻击判定。 ※扩大的判定部分仅为击中受创状态对象时判定。
龙虎乱舞（极限版）	· 扩大了攻击判定。 ※扩大的判定部分仅为击中受创状态对象时判定。
■罗伯特·加西亚	
近距离站立轻拳	· 攻击发动的帧数由5帧变为4帧了。
近距离站立重拳	· 可以用绝招以上来进行取消了。
龙牙（轻拳版）	· 追加了空中攻击无敌效果。 · 扩大了第1段的攻击判定。 · 加快了成为空中判定的时机。
龙牙（重拳版·强化版）	· 扩大了第1段的攻击判定。
飞燕旋风脚（轻脚版）	· 变更了击中时对手的举动。

■琼	
近距离站立轻脚	<ul style="list-style-type: none"> ·减少了击中、防御时的后仰距离。 ·缩短了整体的硬直时间。
滑步（取消版）	<ul style="list-style-type: none"> ·由下段调整为上段了。
诡计踢（取消版）	<ul style="list-style-type: none"> ·伤害由50变更为60了。
空中恶意击（强化版）	<ul style="list-style-type: none"> ·伤害由80变更为120了。
龙卷踢（重脚版）	<ul style="list-style-type: none"> ·延长了第1段击中后可以进行追击的时间。
所有超级绝招（普通版、极限版）	<ul style="list-style-type: none"> ·除最终段之外，不可以进行高级取消和顶点取消了。
■麻宫雅典娜	
下蹲轻脚	<ul style="list-style-type: none"> ·成为下蹲状态的时机由“攻击发动前”变更为“与攻击发动同时”了。
近距离站立重拳	<ul style="list-style-type: none"> ·减少了击中时的后仰距离。
下蹲重拳	<ul style="list-style-type: none"> ·延长了击中时的后仰时间。
凤凰炸弹-空中	<ul style="list-style-type: none"> ·延长了在后跳中使用时整体的硬直时间。
超能力射击（轻拳版）	<ul style="list-style-type: none"> ·扩大了攻击判定。 ·伤害由65变更为80了。
超能力射击（重拳版）	<ul style="list-style-type: none"> ·扩大了攻击判定。 ·伤害由70变更为85了。
超能力射击（强化版）	<ul style="list-style-type: none"> ·伤害由45-45变更为50-50了。
地上闪光水晶波（普通版）	<ul style="list-style-type: none"> ·攻击发动的帧数由6帧变为4帧了。 ·伤害由180变更为200了。
空中闪光水晶波（普通版）	<ul style="list-style-type: none"> ·伤害由180变更为200了。
闪光水晶波（极限版）	<ul style="list-style-type: none"> ·伤害由330变更为350了。
■不知火舞	
后退	<ul style="list-style-type: none"> ·加快了移动速度。
花蝶扇（强化版）	<ul style="list-style-type: none"> ·反弹后的飞行道具不会超出场景之外了。 ·变更了反弹后的飞行道具击中时对手的举动。 ·在连招中时不会多次击中了。
绝招忍蜂(重脚版)	<ul style="list-style-type: none"> ·不可以进行受身了。
阳炎之舞	<ul style="list-style-type: none"> ·降低了击中时对手的浮空。
■坂崎百合	
近距离站立轻脚	<ul style="list-style-type: none"> ·缩小了攻击判定。 ·缩小了受击判定。
近距离站立重拳	<ul style="list-style-type: none"> ·攻击发动的帧数由6帧变为8帧了。 ·向下方调低了攻击判定的高度。 ·缩小了攻击判定。 ·向下方调低了手臂部分受击判定的高度。 ·缩小了受击判定。 ·延长了整体的硬直时间。
刺燕（普通版）	<ul style="list-style-type: none"> ·伤害由40变更为60了。
刺燕（取消版）	<ul style="list-style-type: none"> ·由下段调整为上段了。

■布鲁·玛丽	
近距离站立轻拳	· 缩短了整体的硬直时间。
近距离站立轻脚	· 缩短了整体的硬直时间。
双旋击 (普通版)	· 伤害由20·30变更为40·50了。
双旋击 (取消版)	· 第2段由下段调整为上段了。
垂直之箭 (强化版)	· 第2段攻击可以派生至“玛丽争夺”了。 ※由“垂直之箭 (强化版)”派生出的“玛丽争夺”具有特殊追击判定。
玛丽争夺	· 输入指令变更为轻脚或重脚了。
玛丽台风 (极限版)	· 由“玛丽野玫瑰”的最终段进行高级取消后, 可以作为连招来使用了。
■温妮莎	
近距离站立轻脚	· 扩大了攻击判定。
下蹲重脚	· 延长了可以进行取消的时间。
跳跃重拳 (通常·大跳)	· 攻击发动的帧数由7帧变为6帧了。
1-2连拳 (普通版)	· 缩短了整体的硬直时间。 ※伴随此调整, 第2段的攻击发动也变快了。
拳击上勾拳 (拳击幻影·前方 (强化版) 的派生)	· 缩短了整体的硬直时间。
拳击上勾拳 (拳击幻影·后方 (强化版) 的派生)	· 缩短了整体的硬直时间。
拳击上勾拳 (拳击幻影·前方 (普通) 的派生)	· 攻击发动的帧数由15帧变为13帧了。 · 扩大了碰撞判定。 · 缩短了可以进行追击的时间。
冠军拳 (普通版)	· 延长了无敌时间。
■梁	
下蹲轻脚	· 成为下蹲状态的时机由“攻击发动前”变更为“与攻击发动同时”了。
下蹲重脚	· 缩短了整体的硬直时间。
吹飞攻击	· 攻击发动的帧数由13帧变为16帧了。 · 缩短了移动距离。
槌 (普通版)	· 减少了击中、防御时的后仰距离。 · 缩短了整体的硬直时间。
槌 (取消版)	· 减少了击中、防御时的后仰距离。 · 缩短了整体的硬直时间。
戟 (强化版)	· 扩大了攻击判定。 · 缩短了击中时整体的硬直时间。
鎌 (强化版)	· 伤害由120变更为100了。
■洛克·霍华德	
烈风拳 (强化版)	· 调整为向前移动了。 · 扩大了攻击判定。 · 变更了击中时对手的浮空。 · 缩短了第2段防御时的后仰时间。
坚固冰刃 (重拳版) 强化坚固冰刃 (重拳版)	· 扩大了第2段的攻击判定。
“漂移”型	· 延长了指令预输入的受付时间。
真空投 (普通版) (“漂移”型的派生) 强化真空投 (普通版) (“漂移”型的派生)	· 输入指令变更为轻拳或重拳了。 · 变更了击中时对手的举动。
真空投 (强化版) (“漂移”型的派生)	· 输入指令变更为轻拳或重拳了。 · 由“漂移”型 (强化版) 派生时, 不会消耗力量槽了。
猛烈暴风 (普通版) 强化猛烈暴风 (普通版)	· 扩大了攻击判定。
爆裂咆哮·特别型	· 可以在回合之间继承强化状态了。

■碧·珍妮特	
跳跃轻脚 (通常·大跳)	· 扩大了受击判定。
跳跃轻脚 (小跳·中跳)	· 缩小了攻击判定。 · 扩大了受击判定。
跳跃重拳	· 缩小了攻击判定。 · 扩大了受击判定。 · 延长了攻击持续帧数。
跳跃吹飞攻击	· 缩小了攻击判定。 · 扩大了受击判定。
声呐盲区 (强化版)	※在用于倒地追击时的伤害由90变为45了。
疯狂伊凡 (轻拳版)	· 延长了整体的硬直时间。 · 减少了防御时的后仰距离。
海湾战斧 (重脚版)	· 由中段调整为上段了。
鹞式小蜜蜂 (轻脚版)	· 扩大了最终段的攻击判定。
鹞式小蜜蜂 (重脚版·强化版)	· 扩大了最终段的攻击判定。 · 延长了派生第1段至第3段着地时的硬直时间。
鹿角 (轻脚版)	· 变更了击中时对手的浮空。
鹿角 (强化版)	· 攻击发动的帧数由8帧变为11帧了。
地上许许多多鱼雷	· 扩大了碰撞判定。
空中许许多多鱼雷	· 加快了移动速度。 · 扩大了碰撞判定。
■牙刀	
近距离站立重脚	· 攻击发动的帧数由14帧变为12帧了。
碎颚 (普通版)	· 调整为向前移动了。 · 伤害由45变更为60了。
风牙 (重脚版)	· 缩短了中断时整体的硬直时间。
风牙 (强化版)	· 跨越对手后再使用各种派生时, 会转向对手的方向了。
里风牙 (重拳版)	· 缩短了中断时整体的硬直时间。
里风牙 (强化版)	· 跨越对手后再使用各种派生时, 会转向对手的方向了。 ※只有“无牙”不会转向。
臃牙 (普通版)	· 删除了碰撞判定。
雷牙 (重脚版·强化版)	· 缩短了击中时整体的硬直时间。
■吉斯·霍华德	
跳跃轻拳	· 攻击发动的帧数由6帧变为4帧了。
不动拳·阿	· 普通版和强化版在连招中调整为可以各使用1次了。
下段当身投 (强化版)	· 延长了当身的持续帧数。 · 伤害由180变更为220了。
飞翔日轮击 (重拳版)	· 变更了破招时对手的举动。 · 重拳版和强化版在连招中调整为可以各使用1次了。
飞翔日轮击 (强化版)	· 扩大了攻击判定。 ※扩大的判定部分仅为击中受创状态对象时判定。
雷轰烈风拳	· 最终段可以击中倒地的对手了。 · 最终段在连招中时不会多次击中了。
恶之烦闷 (普通版)	· 伤害由200变更为230了。
恶之烦闷 (极限版)	· 伤害由350变更为370了。

■比利·凯恩	
近距离站立重拳	· 扩大了攻击判定。
跳跃重拳	· 扩大了攻击判定。 · 缩小了受击判定。
跳跃吹飞攻击	· 缩小了受击判定。
火炎三节棍中段打 (普通版)	· 伤害由60变更为80了。
钩入三节棍中段打	· 缩短了击中、防御时的后仰时间。 · 缩短了整体的硬直时间。
雀落 (轻拳版)	· 追加了空中攻击无敌效果。
火炎雀落 (普通版)	· 变更了击中时对手的举动。 · 延长了可以进行超级取消的时间 · 缩短了可以进行追击的时间。 · 延长了整体的硬直时间。
火龙追击棍	· 扩大了成功破招后的攻击判定。
水龙追击棍	· 扩大了成功破招后的攻击判定。 · 缩短了挥空时整体的硬直时间。
■山崎龙二	
猛刺 (取消版)	· 延长了移动距离。 · 延长了可以进行取消的时间。
冲击 (普通版)	· 缩短了整体的硬直时间。
冲击 (取消版)	· 减少了击中时的后仰距离。
■暴走七枷社	
哽大地 (重拳版)	· 缩小了受击判定。
挤大地 (重拳版“挫大地”的派生)	· 变更了破招时对手的举动。
■暴走夏尔美	
近距离站立轻脚	· 攻击发动的帧数由6帧变为8帧了。 · 缩小了攻击判定。 · 缩短了攻击持续帧数。 · 延长了击中时的后仰时间。 · 延长了整体的硬直时间。
近距离站立重拳	· 扩大了攻击判定。 · 扩大了受击判定。
斜阳之舞 (轻脚版)	· 缩短了整体的硬直时间。 · 在连招中时不会多次击中了。
蔽月之雷云	· 扩大了攻击判定。
雷神之杖 (重拳版)	· 攻击发动的帧数由32帧变为28帧了。 · 加快了移动速度。
■暴走克里斯	
受刑之魂 (普通版)	· 攻击发动的帧数由26帧变为24帧了。
截断之琴 (普通版)	· 可以用超级绝招以上来进行取消了。
射日之炎 (普通版)	· 缩短了整体的硬直时间。
摘月之炎 (重拳版)	· 攻击发动的帧数由14帧变为12帧了。 · 延长了移动距离。
缚肢之炎 (强化版)	· 变更了对一部分绝招进行取消的时机。
暗黑大蛇薙 (普通版)	· 攻击发动的帧数由20帧变为18帧了。
暗黑大蛇薙 (极限版)	· 攻击发动的帧数由20帧变为16帧了。
摇曳焦炙之灵	· 扩大了攻击判定。 ※扩大的判定部分仅为击中受创状态对象时判定。

■霸王丸	
近距离站立轻拳	· 扩大了攻击判定。
近距离站立重拳	· 伤害由70变更为80了。
近距离站立重拳	· 伤害由70变更为80了。
下蹲重拳	· 变更了空中破招时对手的举动。
跳跃重拳	· 伤害由70变更为80了。
跳跃重拳	· 伤害由70变更为80了。
跳跃吹飞攻击 (通常·大跳)	· 伤害由90变更为100了。
跳跃吹飞攻击 (小跳·中跳)	· 伤害由80变更为90了。
斩铁闪	· 伤害由180变更为200了。
奥义弧月斩 (轻拳版)	· 攻击发动的帧数由7帧变为5帧了。
旋风裂斩 (普通版)	· 扩大了攻击判定。
旋风裂斩 (强化版)	<ul style="list-style-type: none"> · 攻击发动的帧数由29帧变为24帧了。 · 加快了弹速。 · 扩大了攻击判定。 · 降低了连招辅正值。 · 缩短了整体的硬直时间。
奥义烈震斩 (轻拳版)	· 攻击发动的帧数由25帧变为23帧了。
■娜可露露	
胜利之刃 (轻拳版)	· 缩短了击中、防御时整体的硬直时间。
胜利之刃 (重拳版)	<ul style="list-style-type: none"> · 延长了攻击持续帧数。 · 缩短了整体的硬直时间。
飞鹰急袭 (轻拳版)	<ul style="list-style-type: none"> · 伤害由30变更为50了。 · 增加了眩晕值。 · 变更了在空中击中时对手的举动。
飞鹰急袭 (重拳版)	<ul style="list-style-type: none"> · 伤害由50变更为70了。 · 增加了眩晕值。 · 变更了在空中击中时对手的举动。
解除吊挂 (普通版)	· 缩短了整体的硬直时间。
神之刃	· 扩大了攻击判定。

■姐丽·刀伽	
近距离站立轻脚	<ul style="list-style-type: none"> · 扩大了攻击判定。 · 扩大了受击判定。
近距离站立重拳	<ul style="list-style-type: none"> · 伤害由70变更为80了。
近距离站立重拳	<ul style="list-style-type: none"> · 降低了连招辅正值。
下蹲轻脚	<ul style="list-style-type: none"> · 可以用站立轻脚来进行取消了。
下蹲重脚	<ul style="list-style-type: none"> · 可以用“突袭”来进行取消了。 · 变更了击中时对手的举动。
挥斩	<ul style="list-style-type: none"> · 空中击中时的伤害由150变更为180了。
落波（轻拳版）	<ul style="list-style-type: none"> · 等级1的第18帧追加了攻击判定。 ※伴随此调整，攻击发动由19帧变为18帧了。 · 缩短了等级1整体的硬直时间。
落波（重拳版）	<ul style="list-style-type: none"> · 等级1的第27帧追加了攻击判定。 ※伴随此调整，攻击发动由28帧变为27帧了。
卷波（普通版）	<ul style="list-style-type: none"> · 可以击中空中的对手了。 · 缩小了攻击判定。 ※对受创状态的对手保持和以前同样的判定。
卷波（强化版）	<ul style="list-style-type: none"> · 可以击中空中的对手了。 · 缩短了整体的硬直时间。 · 缩小了攻击判定。 ※对受创状态的对手保持和以前同样的判定。
剃波（普通版）	<ul style="list-style-type: none"> · 攻击发动的帧数由10帧变为8帧了。
剃波（极限版）	<ul style="list-style-type: none"> · 攻击发动的帧数由8帧变为6帧了。
■矢吹真吾	
近距离站立重拳	<ul style="list-style-type: none"> · 攻击发动的帧数由14帧变为12帧了。
近距离站立重脚	<ul style="list-style-type: none"> · 攻击发动的帧数由12帧变为10帧了。
下蹲重脚	<ul style="list-style-type: none"> · 扩大了攻击判定。
跳跃重拳	<ul style="list-style-type: none"> · 缩小了受击判定。
所有绝招	<ul style="list-style-type: none"> · 提高了会心攻击的发动几率。 ※只有“百壹式·胧车未完成（重脚版）”的发动几率本来就高，所以保持不变。
百拾五式·毒咬未完成（重拳版）	<ul style="list-style-type: none"> · 缩短了发动会心攻击情况下防御时整体的硬直时间。
百式·诡烧 未完成	<ul style="list-style-type: none"> · 扩大了第1段的攻击判定。
真吾脚（重脚版）	<ul style="list-style-type: none"> · 缩短了整体的硬直时间。
真吾脚（强化版）	<ul style="list-style-type: none"> · 攻击发动的帧数由22帧变为21帧了。
空中真吾脚（普通版）	<ul style="list-style-type: none"> · 可以在向后跳跃时来施放了。
百壹式·胧车未完成（强化版）	<ul style="list-style-type: none"> · 扩大了第1段的攻击判定。

■金家藩	
近距离站立重拳	<ul style="list-style-type: none"> · 扩大了识别间距。 · 扩大了攻击判定。
下蹲轻拳	<ul style="list-style-type: none"> · 扩大了攻击判定。 · 扩大了受击判定。
跳跃轻脚（通常·大跳）	<ul style="list-style-type: none"> · 扩大了大腿根部的攻击判定。
跳跃吹飞攻击	<ul style="list-style-type: none"> · 扩大了大腿根部的攻击判定。
半月斩（轻脚版）	<ul style="list-style-type: none"> · 延长了可以进行超级取消的时间
三连击·壹式（轻拳版）	<ul style="list-style-type: none"> · 缩短了整体的硬直时间。 · 增加了防御时的后仰距离。
三连击·壹式（重拳版）	<ul style="list-style-type: none"> · 增加了防御时的后仰距离。
三连击·贰式（三连击·壹式（轻拳版）的派生）	<ul style="list-style-type: none"> · 缩短了整体的硬直时间。
飞旋脚（强化版）	<ul style="list-style-type: none"> · 追加了飞行道具无敌效果。 · 变更了击中时对手的举动。 · 延长了整体的硬直时间。
■希尔薇·波拉·波拉	
无变更。	
■娜吉德	
无变更。	
■究极卢卡尔	
冲刺	<ul style="list-style-type: none"> · 加快了移动速度。
近距离站立重脚	<ul style="list-style-type: none"> · 攻击发动的帧数由14帧变为11帧了。 · 缩小了受击判定。
双重战斧（普通版）	<ul style="list-style-type: none"> · 第2段攻击发动的帧数由27帧变为24帧了。 · 延长了第2段的移动距离。 · 变更了第2段击中、防御时对手的举动。 · 缩短了整体的硬直时间。
双重战斧（取消版）	<ul style="list-style-type: none"> · 变更了第2段击中、防御时对手的举动。
抹消冲击（轻拳版）	<ul style="list-style-type: none"> · 不可以进行受身了。
抹消冲击（强化版）	<ul style="list-style-type: none"> · 加快了移动速度。
残暴光束（普通版）	<ul style="list-style-type: none"> · 变更了在空中击中时对手的举动。
绝望光束	<ul style="list-style-type: none"> · 扩大了倒地追击判定。

■高尼茨	
近距离站立重脚	· 扩大了识别间距。
近距离站立重脚	· 缩小了受击判定。
下蹲轻脚	· 提早了可以连接进行取消的时机。
跳跃重拳	· 延长了攻击持续帧数。
里凧 (取消版)	· 延长了可以进行取消的时间。
夜之风 (轻拳版)	· 缩短了整体的硬直时间。
夜之风 (强化版)	· 增加了防御时的后仰时间。
冰河 (轻脚版)	· 缩短了由停止派生时整体的硬直时间。
冰河 (轻脚版·强化版)	· 缩短了派生至停止后整体的硬直时间。 · 缩短了着地时的硬直时间。
腕雹 常伏 (强化版)	· 追加了空中攻击无敌效果。 · 攻击发动的帧数由15帧变为8帧了。 · 无法派生至停止了。
腕雹 磨灭	· 缩小了受击判定。
真葵花·青岚① (轻拳版)	· 缩短了整体的硬直时间。
真葵花·青岚② (轻拳版)	· 缩短了整体的硬直时间。
真八稚女·黄泉 (重拳版)	· 追加了空中攻击无敌效果。
永恒之风	· 修正了飞行道具等级比预期要低的问题。