

拳皇15 补丁2.50

变更点	调整内容
■系统	
屏蔽	· 不会与被屏蔽的玩家在排位赛、休闲赛中进行配对了。 ※房间赛、在线训练不受屏蔽影响。
XSX 在线相关改进	· 修正了XSX版中在线配对困难的问题。
配对的改进	· 在排位赛和休闲赛中，改进了通信速度的搜索过滤器，调整以便更容易与符合指定条件的对手进行配对。
考验任务	· 伴随角色平衡性调整，变动了部分课题的内容。 ※课题内容虽然变动，但过去已完成的同级别课题的完成图标将依然保持，不会消失。
变更点	调整内容
■全体	
跳跃吹飞攻击	· 提高了连招补正值。
推进打击	· 降低了连招辅正值。
问题修正	· 修正了一些轻微问题。
变更点	调整内容
■瞬影	
近距离站立轻脚	· 调整了碰撞判定，使贴身时更难分开了。
跳跃重脚（通常·大跳）	· 向后方扩大了攻击判定。
视野推进·下	· 可以于各个视野推进来进行取消了。
■明天君	
下蹲重脚	· 变更了空中破招时对手的举动。
枕投（重拳版）	· 变更了在空中击中时对手的举动。
烈干脚（重脚版）	· 变更了地面击中时对手的举动。
■二阶堂红丸	
近距离站立重拳	· 扩大了识别范围。 · 扩大了攻击判定。
跳跃轻脚	· 缩短了攻击持续帧数。
跳跃重脚	· 延长了攻击持续时间。 · 向下方向扩大了攻击判定。
居合踢（普通版）	· 减少了击中、防御时的后仰距离。
雷韧拳（强化版）	· 修改了地面击中时对手的举动。 ※对受创状态对手保持和以前同样的举动。
红丸电击（强化版）	· 延长了成立时的整体硬直时间。
雷光拳（普通版）	· 延长了可以进行追击的时间。
雷光拳（重拳版）	· 攻击发动的帧数由15帧变为8帧了。 · 追加了空中攻击无敌。 · 击中时延长了可以取消为高级取消和顶点取消的时间。 · 伤害由190变更为210了。

■伊丝拉	
近距离站立轻脚	· 扩大了攻击判定。
跳跃吹飞攻击	· 缩小了攻击判定。
色彩填充（普通版）	· 延长了击中时的后仰时间。
色彩填充（重拳版）	· 缩短了整体的硬直时间。
泡泡字·甲（普通版）	· 变更了击中时对手的举动。
泡泡字·乙（普通版）	· 不可以进行受身了。
■德洛丽斯	
远距离站立轻脚	· 向下方扩大了攻击判定。
下蹲重脚	· 扩大了攻击判定。 · 扩大了受创判定。
塔尖（普通版）	· 延长了攻击持续帧数。
前身·印封（重拳版）	· 变更了击中时对手的举动。
后身·印封（普通版）	· 变更了击中时对手的举动。
后身·印封（重脚版）	· 飞行道具的出现位置调整到更远处。
■哈迪兰	
十字刀锋	· 缩短了整体的硬直时间。
十字刀锋（强化版）	· 向上方扩大了攻击判定。
风暴制造者	· 变更了击中时对手的举动。 · 延长了成立后的整体硬直时间。
尖刺（普通版）	· 可以受身了。 · 变更了地面击中时对手的举动。
■草薙京	
外式·奈落坠	· 延长了对手防御的后仰时间。 · 缩短了整体的硬直时间。 · 扩大了向后方向的攻击判定。
百貳拾五式·七濑	· 可以用超级绝招以上进行取消了。 · 变更了击中时对手的举动。 · 延长了追击可能时间。 · 延长了击中、防御时的定格时间。
貳百拾貳式·琴月 阳（强化版）	· 变更了击中时对手的举动。 · 缩短了成立时整体的硬直时间。
■八神庵	
跳跃	· 缩短了整体的帧数。
远距离站立重脚	· 攻击发动的帧数由12帧变为10帧了。 · 缩小了攻击发动前的受创判定。
百八式·暗拂（重拳版）	· 缩短了整体的硬直时间。
■神乐千鹤	
下蹲轻拳	· 缩小了向上方的攻击判定。
貳百拾貳活·乙式·顶门之一针（重拳·重脚版）	· 延长了移动距离。
貳百拾貳活·神速之祝词（脚版）	· 延长了移动距离。
貳百拾貳活·神速之祝词·停止（轻拳+重拳版）	· 未成立的指令输入将被重置了。 ※这是为了防止貳百拾貳活·神速之祝词·天瑞的误发所做的调整。
貳百拾貳活·神速之祝词·天瑞（轻拳·重拳·强化版）	· 延长了移动距离。
■阿修·克里门森	
吹飞攻击	· 可以用特殊技进行取消了。 · 缩短了整体的硬直时间。
花月	· 缩小了攻击发动前的受创判定。
花月·后方	· 缩小了攻击发动前的受创判定。
花月·原地	· 缩小了攻击发动前的受创判定。
才能日	· 扩大了攻击判定。
才能日（普通版）	· 缩短了整体的硬直时间。

■伊丽莎白·布兰克托什	
近距离站立轻拳	· 扩大了攻击判定。 · 缩短了整体的硬直时间。
近距离站立轻脚	· 扩大了识别范围。 · 扩大了攻击判定。 · 由上段改为下段。 · 缩短了整体的硬直时间。
近距离站立重拳	· 扩大了攻击判定。
远距离站立轻拳	· 攻击发动的帧数由6帧变为5帧了。 · 扩大了攻击判定。 · 可以用绝招以上进行取消了。
远距离站立重拳	· 扩大了攻击判定。
跳跃重脚	· 缩小了攻击发动前的受创判定。
跳跃吹飞攻击	· 攻击发动的帧数由17帧变为15帧了。
火花（普通版）	· 增加了防御时的后仰时间。
火花（强化版）	· 变更了击中时对手的举动。
蜃景（普通版）	· 将可以用超级绝招取消的时机提前了。 · 成立后的无敌时间延长了。 · 飞行道具的当身判定向下方向扩大了。
蜃景（强化版）	· 提早了可以用超级绝招进行取消的时机。
晨曦（轻脚版）	· 增加了飞行道具打消时力量槽的增加量。
阵风呼啸	· 加快了移动速度。
阵风呼啸（普通版）	· 降低了特殊追击判定击中时的连招辅正值。
■库克里	
拂砂拳（普通版）	· 攻击发动的帧数由20帧变为19帧了。
热砂旋风（轻脚版）	· 扩大第2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。
空中没砂翔击（重脚版）	· 可以通过前后方向键（← 或 →）进行移动了。
■柯隆	
远距离站立轻脚	· 攻击发动的帧数由8帧变为6帧了。
远距离站立重拳	· 减少了最终段防御时的后仰距离。
远距离站立重脚	· 可以用绝招以上进行取消了。
下蹲重拳	· 攻击发动的帧数由12帧变为9帧了。 · 无法以绝招进行取消了。 · 缩短了整体的硬直时间。
跳跃重拳（小跳·中跳）	· 击中数由2击变更为3击了。 · 第1、2段的伤害由4变更为20了。 · 减少了第1、2段的防御瓦解值。 · 减少了第1、2段的眩晕值。 · 缩短第1、2段防御时的后仰距离。
螺旋猛击	· 降低了连招辅正值。
强袭劈砍（重脚版）	· 伤害由80变更为100了。 · 缩短了击中、防御时的后仰距离。 · 攻击发动的帧数由33帧变为29帧了。
■安琪尔	
近距离站立轻拳	· 调整了碰撞判定，使贴身时更难分开了。 · 缩短了整体的硬直时间。
远距离站立重脚	· 可以用绝招以上进行取消了。
跳跃轻脚（通常·大跳）	· 向后方扩大了攻击判定。
红色天空（重脚版）	· 减少了防御时的后仰距离。
圈·声东击西（前方）	· 删除了碰撞判定。 · 延长了移动距离。 · 调整为即使对手在屏幕边缘也可以绕至后方了。 · 提高了指令优先度。

■库拉·戴尔蒙多	
近距离站立重拳	· 减少了击中时的后仰距离。 · 缩短了整体的硬直时间。
远距离站立重脚	· 扩大了攻击判定。 · 攻击发动的帧数由10帧变为8帧了。 · 调整为向前移动了。
跳跃轻拳（通常·大跳）	· 向后方扩大了攻击判定。
反击之盾（重拳版）	· 反射飞行道具时，变更了地面击中时对手的举动。
天降雪人	· 于地面中弹时，追加了攻击判定。
天降雪人（普通版）	· 变更了空中击中时对手的举动。 · 扩大了攻击判定。 · 提高了弹速。 · 攻击发动的帧数由53帧变为26帧了。
天降雪人（强化版）	· 延长了可以进行追击的时间。 · 攻击发动的帧数由58帧变为31帧了。 · 飞行道具的发动高度始终保持不变了。
■七枷社	
喷气反击·持续（强化·轻拳版）	· 延长了防御时的后仰距离。 · 延长了防御时的后仰时间。
■夏尔美	
下蹲轻拳	· 缩小了向上方的攻击判定。
夏尔美重炮	· 可以用夏尔美可爱进行取消了。
加速旋转踢（普通版）	· 延长了使用超级绝招以上可以进行取消的时间。
夏尔美嘉年华（普通版）	· 伤害由200变更为230了。
■克里斯	
跳跃	· 缩短了整体的帧数。
走路	· 加快了移动速度。
远距离站立重脚	· 可以用绝招以上进行取消了。 · 改为向前移动。
方向变换（强化版）	· 可以用乱冲（普通版）进行取消了。
■凯	
一英寸（普通版）	· 攻击发动的帧数由22帧变为16帧了。 · 可以用绝招以上进行取消了。 · 延长了“极限发动（快速）” 可以进行取消的时间。 · 在连招中时不会多次击中了。
一英寸（取消版）	· 延长了使用“极限发动（快速）” 可以进行取消的时间。
乌鸦咬（强化版）	· 仅在击中时可以用空中瞬刺进行取消了。 · 延长了击中时对手的定格。 · 变更了击中时对手的举动。
乌鸦咬·追加攻击（普通版）	· 仅在击中时可以用空中瞬刺进行取消了。 · 延长了击中时对手的定格。 · 变更了击中时对手的举动。
■马克西马	
近距离站立重拳	· 扩大了识别范围。 · 扩大了攻击判定。
远距离站立重拳	· 缩短了整体的硬直时间。
马氏4型蒸汽炮（普通版）	· 延长了移动距离。
马氏19型突击炮（强化版）	· 追加了特殊追击判定。
马克西马充能	· 向上方扩大了攻击判定。
马克西马充能（强化版）	· 向上方扩大了打击防御判定。

■薇普	
远距离站立重脚	· 扩大了攻击判定。 · 可以用绝招以上进行取消了。
下蹲轻拳	· 攻击发动的帧数由10帧变为8帧了。
下蹲重拳	· 攻击发动的帧数由12帧变为10帧了。
跳跃吹飞攻击	· 可以用绝招以上进行取消了。
回旋攻击 “代号：以鲨作饵”	· 扩大了第2段的攻击判定。 · 在第2段追加了特殊追击判定。
■安东诺夫	
下蹲重拳	· 扩大了攻击判定。 · 扩大了受创判定。
总统耳光	· 增加了对手防御时的后仰时间。
鲸鱼流（强化版）	· 延长了对手防御时的后仰时间。 · 延长了防御时的后仰距离。
■拉蒙	
吹飞攻击	· 可以用特殊技进行取消了。
低空落踢（普通版）	· 延长了移动距离。 · 延长了攻击持续帧数。 · 缩短了整体的硬直时间。
旋转精神拍	· 攻击不会从身后击中了。 · 向下方向扩大了碰撞判定。 ※此调整旨在修正在特定状况下对暗黑破坏神·阿马里洛·拉蒙·柏兰德进行超级取消时，无法正常进入击中演出的问题。
佯步（轻拳版）	· 可以用轻脚或重脚进行取消了。
暗黑破坏神·阿马里洛·拉蒙·柏兰德	· 删除了碰撞判定。 ※此调整旨在修正在特定状况下无法正常进入命中演出的问题。
■暴龙王	
冲刺	· 加快了移动速度。
远距离站立重拳	· 攻击发动的帧数由14帧变为12帧了。 · 扩大了打击防御判定。 · 扩大了攻击判定。
跳跃重拳（通常·大跳）	· 向后方扩大了攻击判定。
甲龙锤（强化版）	· 扩大了第3段的攻击判定。
■莉安娜·哈迪兰	
冲刺	· 加快了移动速度。
近距离站立轻拳	· 攻击发动的帧数由5帧变为4帧了。
远距离站立重脚	· 攻击发动的帧数由10帧变为8帧了。
下蹲重脚	· 缩短了整体的硬直时间。
跳跃重拳（通常·大跳）	· 向后方扩大了攻击判定。
斜向跳跃重脚（通常·大跳） 跳跃重脚（小·中跳）	· 延长了攻击持续帧数。
跳跃吹飞攻击	· 攻击发动的帧数由16帧变为14帧了。
攻击之弓（普通版）	· 缩短了整体的硬直时间。 · 攻击发动的帧数由22帧变为20帧了。
漩涡发射器	· 延长了追击可能时间。 · 攻击不会飞出舞台外了。 · 在连招中时不会多次击中了。
交叉神剑（强化版）	· 攻击发动的帧数由21帧变为20帧了。
翻折劈砍	· 向上方扩大了攻击判定。 ※扩大的判定部分仅为击中受创状态对象时判定。
翻折劈砍（极限版）	· 攻击发动的帧数由7帧变为5帧了。

■拉尔夫·琼斯	
近距离站立重拳	・攻击次数由1次调整为2次。 ・整体硬直时间延长了。
银河幻影 骑马火神拳 拉尔夫超级方阵	・从爆弹拉尔夫拳进行超级取消时，赋予了特殊追击判定。
骑马火神拳（极限版）	・攻击不会从背后命中了。
■克拉克·史迪尔	
近距离站立轻脚	・扩大了攻击判定。 ・缩短了整体的硬直时间。
山挡（强化版）	・加大了特殊追击判定命中时的连击修正值。 ・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。
克拉克拳（普通版）	・可以用跑动三进行超级取消了。
跑动三（普通版）	・伤害由200变更为220了。
跑动三（极限版）	・伤害由330变更为350了。 ・降低了连招辅正值。
■特瑞·博加德	
近距离站立重拳	・攻击发动的帧数由5帧变为4帧了。 ・扩大了攻击判定。 ・扩大了受创判定。
下蹲重脚	・攻击发动的帧数由11帧变为10帧了。
能量冲锋（重脚版）	・缩短了击中、防御时整体的硬直时间。 ・攻击发动的帧数由21帧变为24帧了。 ・扩大了突进中向前方的受击判定。
■安迪·博加德	
近距离站立重脚	・扩大了攻击判定。 ・可以用特殊技进行取消了。
下蹲重脚	・可以进行挥空取消了。
幻影不知火	・可以通过输入前后斜下（↙或↘）改变移动方向了。
斩影拳（强化版）	・变更了地面击中时对手的举动。
空破弹	・变更了第1段空中击中时对手的举动。 ・延长了至对空破弹·中断的先行输入帧数。
空破弹（强化版）	・变更了最终段击中时对手的举动。
■东丈	
近距离站立重脚	・缩短了整体的硬直时间。
远距离站立重拳	・可以用绝招以上进行取消了。
虎踢	・扩大了出手部分向上方的攻击判定。
砍踢（强化版）	・延长了对手防御的后仰时间。 ・缩短了整体的硬直时间。 ・缩短了最终段击中时对手的定格时间。
■坂崎良	
刻突	・缩短了整体的硬直时间。
虎煌拳（轻拳版）	・延长了可以进行追击的时间。
暂烈拳	・扩大了第1段向下方的攻击判定。 ※扩大的判定部分仅为击中受创状态对象时判定。
暂烈拳（普通版）	・调整为向前移动了。
暂烈拳（强化版）	・成立后通过长按轻拳和重拳可以改变最终段的性能了。

■罗伯特·加西亚	
近距离站立轻拳	· 调整了碰撞判定，使贴身时更难分开了。 · 缩短了整体的硬直时间。
近距离站立重拳	· 扩大了识别范围。 · 扩大了攻击判定。
远距离站立重脚	· 扩大了攻击判定。 · 缩小了受创判定。 · 缩短了整体的硬直时间。
下蹲重脚	· 扩大了攻击判定。 · 扩大了受创判定。
蛟龙降脚踢（普通版）	· 攻击发动的帧数由22帧变为20帧了。
龙击拳（重拳版）	· 加快了弹速。
飞燕旋风脚（强化版）	· 向上方扩大了碰撞判定。 · 向上方扩大了攻击判定。
飞燕龙神脚	· 跳过对手后施放技能时，会面向对手的方向了。
■琼	
近距离站立轻拳	· 攻击发动的帧数由5帧变为4帧了。
远距离站立轻脚	· 可以用特殊技进行取消了。
恶意击（重脚版）	· 加快了弹速。
恶意击（强化版）	· 加快了弹速。
空中恶意击（普通版）	· 向下方扩大了攻击判定。
龙卷踢（轻脚版）	· 变更了击中时对手的举动。
龙卷踢（重脚版）	· 延长了第2段攻击的持续时间。
诡计击（普通版）	· 除了最终段以外，无法进行超级取消了。
幻象之舞	· 可以在向后跳跃时来施放了。
■不知火舞	
冲刺	· 加快了移动速度。
跳跃重拳（通常·大跳）	· 向后方扩大了攻击判定。
浮羽	· 变更了击中时对手的举动。 · 可以进行受身了。 · 向后方向扩大了攻击判定。
花蝶扇（重拳版）	· 加快了弹速。
绝招忍蜂（强化版）	· 延长了第4段对手防御的后仰时间。 · 扩大了第4段的攻击判定。 · 延长了最终段防御时的后仰距离。
阳炎之舞（普通版）	· 延长了无敌时间。
不知火流奥义·葛叶	· 从阳炎之舞通过顶点取消施放时，扩大了攻击判定。
■坂崎百合	
虎煌拳（重拳版）	· 加快了蓄力到最大时的弹速。
碎破（重拳·强化版）	· 可以反射飞行道具了。
碎破（强化版）	· 延长了移动距离。
雷煌拳	· 跳过对手后施放技能时，会面向对手的方向了。
雷煌拳（普通版）	· 缩短了整体的硬直时间。
雷煌拳（重脚版）	· 从燕翼（取消版）发出时，调整为在飞出飞行道具之前不会着陆了。
雷煌拳（强化版）	· 从燕翼（取消版）发出时，调整为在飞出飞行道具之前不会着陆了。 · 延长了击中时的后仰时间。

■麻宫雅典娜	
远距离站立重拳	· 延长了攻击持续帧数。 · 缩小了向下方的受创判定。
超能力球击（强化版）	· 可以用心灵瞬移（强化版）进行取消了。
凤凰箭（强化版）	· 变更了最终段击中时对手的举动。
超能力射击	· 扩大了前方的攻击判定。 · 扩大了飞行道具抵消判定。
超能力射击（重拳版）	· 加快了弹速。
超能力射击（强化版）	· 提高了弹速。 · 可以用心灵瞬移（强化版）进行取消了。
■布鲁·玛丽	
跳跃重脚（通常·大跳）	· 向后方扩大了攻击判定。
双旋击	· 缩短了整体的硬直时间。
真正反击（强化版）	· 延长了投掷无敌的时间。
回身真落（强化版）	· 延长了攻击持续时间。 · 伤害由160变更为180了。
玛丽台风	· 可以用玛丽爆裂摇摆进行取消了。
■温妮莎	
跳跃重拳（通常·大跳）	· 向后方扩大了攻击判定。
机关枪拳（普通版）	· 延长了移动距离。
拳击上勾拳（强化版）	· 在防御时，可以用拳击摇闪（普通版）、拳击直拳·前方（普通版）、拳击直拳·后方（普通版）进行取消了。
拳击上勾拳（强化版）拳击幻影·前方	· 延长了移动距离。
拳击上勾拳（强化版）拳击幻影·后方	· 攻击发动的帧数由21帧变为18帧了。
拳击直拳（强化版）	· 在防御时，可以用拳击摇闪（普通版）、拳击直拳·前方（普通版）、拳击直拳·后方（普通版）进行取消了。
拳击直拳（强化版）拳击幻影·前方	· 延长了移动距离。
拳击直拳（强化版）拳击幻影·后方	· 攻击发动的帧数由14帧变为12帧了。
冠军拳（普通版）	· 攻击发动的帧数由9帧变为7帧了。 · 扩大了攻击判定。
冠军拳（极限版）	· 攻击发动的帧数由8帧变为6帧了。 · 扩大了攻击判定。
■梁	
近距离站立轻拳	· 调整了碰撞判定，使贴身时更难分开了。
跳跃重拳	· 可以用绝招以上进行取消了。
戟（强化版）	· 增加了第2段防御时的后仰距离。
镰	· 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。
钉（普通版）	· 向上方扩大了攻击判定。 ※扩大的判定部分仅为击中受创状态对象时判定。
■洛克·霍华德	
跳跃轻拳（通常·大跳）	· 可以用跳跃轻脚进行取消了。
跳跃轻脚（通常·大跳）	· 向后方扩大了攻击判定。
烈风拳（重拳版）	· 缩短了整体的硬直时间。 · 提高了弹速。
“漂移”型	· 可以用“扣篮”型进行取消了。
强化烈风拳（重拳版）	· 缩短了整体的硬直时间。 · 提高了弹速。

■碧·珍妮特	
下蹲重脚	· 扩大了攻击判定。 · 扩大了受创判定。
海湾战斧（轻脚版）	· 变更了地面击中时对手的举动。
鹞式小蜜蜂	· 扩大了派生第3段的攻击判定。
鹞式小蜜蜂（普通版）	· 延长了派生第2段和第3段对手防御时的后仰时间。
鹞式小蜜蜂（强化版）	· 可以在向后跳跃时来施放了。
鹿角（重脚版）	· 缩短了第2段击中时对手的定格时间。 · 缩短了中断时的整体硬直时间。
■牙刀	
跳跃轻脚（通常·大跳）	· 可以用跳跃轻拳进行取消了。
碎颚（取消版）	· 延长了移动距离。
无乱踢	· 缩短了整体的硬直时间。
旋牙	· 扩大了攻击判定。 · 在脚部增加了空中攻击无敌。 · 延长了攻击持续时间。
瞬牙	· 加快了移动速度。
■究极卢卡尔	
跳跃（通常·大跳）	· 缩短了整体的帧数。
远距离站立重拳	· 向上方扩大了攻击判定。
远距离站立重脚	· 扩大了攻击判定。 · 缩短了整体的硬直时间。
跳跃重脚	· 缩小了攻击发动前的受创判定。
烈风拳（重拳·强化版）	· 缩短了整体的硬直时间。
■吉斯·霍华德	
不动拳	· 延长了对派生技的取消可能时间。
上段当身投	· 缩短了成功后整体的硬直时间。 · 成功后可以进行倒地追击了。
下段当身投（普通版）	· 可以用雷轰烈风拳进行取消了。
下段当身投（强化版）	· 缩短了成功后整体的硬直时间。
雷鸣豪破投	· 扩大了投技使用间距。
飞翔日轮击（轻拳版）	· 攻击发动的帧数由25帧变为23帧了。 · 延长了移动距离。 · 伤害由70变更为90了。 · 增加了眩晕值。 · 增加了防御瓦解值。
飞翔日轮击（重拳版）	· 向后方向扩大了防御识别判定。 · 向后方向扩大了攻击判定。
■比利·凯恩	
远距离站立重拳	· 缩短了挥空、防御时整体的硬直时间。
跳跃轻脚（通常·大跳）	· 向后方扩大了攻击判定。
跳跃重拳（小跳·中跳）	· 延长了攻击持续帧数。
旋风棍（普通版）	· 缩短了击中时的后仰距离。 · 延长了击中、防御时的后仰时间。 · 扩大了第1段的攻击判定。 · 增加了磨血伤害。
旋风棍（强化版）	· 增加了磨血伤害。
强袭飞翔棍	· 变更了第2段及以后击中时对手的举动。

■山崎龙二	
猛刺（普通版）	・ 攻击发动的帧数由28帧变为24帧了。
蛇形砍（普通版）	・ 提高了蓄力时的性能。
蛇形砍（轻脚版）	・ 变更了在空中击中时对手的举动。
加倍反击（普通版）	・ 飞行道具反射时的伤害由90变更为110了。 ・ 延长飞行道具反射时对手的定格。
加倍反击（强化版）	・ 飞行道具反射时的伤害由118变更为147了。
■暴走七枷社	
跃大地（轻脚版）	・ 调整角色的举动，使击中后的距离更近了
挫大地（强化版）	・ 向下方向扩大了碰撞判定。
■暴走夏尔美	
下蹲轻拳	・ 缩小了向上方的攻击判定。
迅雷（普通版）	・ 攻击发动的帧数由18帧变为15帧了。 ・ 延长了移动距离。
蔽月之雷云	・ 扩大了攻击判定。
蔽月之雷云（普通版）	・ 延长了攻击持续帧数。
雷神之杖（重脚版）	・ 减少了防御时的后仰距离。 ・ 变更了破招时对手的举动。
■暴走克里斯	
远距离站立重脚	・ 可以用绝招以上进行取消了。 ・ 改为向前移动。
射日之炎	・ 延长了攻击持续帧数。
射日之炎（重拳版）	・ 攻击发动的帧数由28帧变为26帧了。
射日之炎（强化版）	・ 攻击发动的帧数由28帧变为26帧了。
摘月之炎（轻拳版）	・ 将起手时的空中攻击无敌改为完全无敌了。
■霸王丸	
连击	・ 调整为向前移动了。
远距离站立重拳	・ 扩大了攻击判定。 ・ 缩小了攻击发动前的受创判定。
远距离站立重脚	・ 攻击发动的帧数由11帧变为9帧了。
下蹲重拳	・ 扩大了攻击判定。
斩铁闪	・ 扩大了攻击判定。 ・ 增加了磨血伤害。 ・ 缩短了整体的硬直时间。 ・ 增加了防御瓦解值。
奥义旋风裂斩（轻拳版）	・ 延长了攻击持续帧数。
奥义 旋风裂斩（重拳版）	・ 攻击发动的帧数由33帧变为29帧了。
■娜可露露	
远距离站立重拳	・ 向上方扩大了攻击判定。 ・ 扩大了受创判定。 ・ 延长了攻击持续时间。
远距离站立重脚	・ 可以用绝招以上进行取消了。 ・ 攻击发动的帧数由10帧变为8帧了。 ・ 延长了移动距离。
飞鹰攻击	・ 加快了马马哈哈返回的速度。
飞鹰攻击（重脚版）	・ 延长了马马哈哈的移动距离。
抓住马马哈哈 / 抓住马马哈哈	・ 加快了抓住马马哈哈后的移动速度。

■姐丽·刀伽	
近距离站立轻拳	· 攻击发动的帧数由5帧变为4帧了。
近距离站立轻脚	· 缩短了整体的硬直时间。
近距离站立重拳	· 第2、3段可以用绝招进行取消了。
近距离站立重脚	· 缩小了碰撞判定。 · 缩小了投掷判定。
远距离站立重拳	· 第1段的攻击发动的帧数由14帧变为12帧了，第2段的攻击发动的帧数由26帧变为21帧了。 · 缩短了整体的硬直时间。 · 扩大了攻击判定。 · 缩小了攻击发动前的受击判定。 · 缩短了第1段防御时的后仰距离。
跳跃重脚	· 向后方扩大了攻击判定。
挥斩	· 缩小了受创判定。
挥斩（派生时）	· 可以用极限发动（快速）进行取消了。 · 可以用超级绝招以上进行取消了。 · 延长了击中时的后仰时间。 · 最终段击中时可以追加攻击了。 · 延长了最终段的定格时间。
乘波刃（重拳版）	· 攻击发动的帧数由27帧变为22帧了。
■矢吹真吾	
吹飞攻击	· 可以发动会心攻击了。
跳跃吹飞攻击	· 可以发动会心攻击了。
真吾谨制我式 鉾研	· 变更了会心攻击时对手的举动。
■金家藩	
远距离站立重脚	· 增加了防御时的后仰时间。
下蹲重脚	· 扩大了攻击判定。 · 挥空时可以进行取消了。
飞燕斩（强化版）	· 删除了特殊追击判定。
飞翔脚（普通版）	· 延长了防御时的后仰距离。 · 缩短了击中、防御时的着地硬直。
三连击·壹式（强化版）	· 攻击发动的帧数由12帧变为10帧了。
■希尔薇·波拉·波拉	
跳跃轻脚（通常·大跳）	· 向后方扩大了攻击判定。
跳跃重拳	· 缩小了受创判定。
跳跃吹飞攻击（小跳·中跳）	· 缩短了攻击持续帧数。
■高尼茨	
下蹲重拳	· 向前方扩大了攻击判定。
下蹲重脚	· 扩大了攻击判定。
吹飞攻击	· 缩短了整体的硬直时间。
■娜吉德	
近距离站立重脚	· 命中或防御时可以用无尽的惩罚（级别1以上）进行取消了。
灵魂释放	· 命中或防御时可以用无尽的惩罚（级别1以上）进行取消了。
灵魂释放（重拳版）	· 延长了击中时对手的定格时间。
无尽的惩罚	· 强化状态可以在回合之间继承了。 · 无尽的惩罚（级别0）和无尽的惩罚（级别1以上）在连击中各进入一次了。

■堕珑	
下蹲轻脚	・ 提早了可以连接进行取消的时机。
幻无拳（强化版）	・ 减少了第1段击中时的后仰距离。
空中幻无拳（强化版）	・ 扩大第2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。
空中幻无脚（普通版）	・ 伤害由40变更为60了。
空中幻无脚（强化版）	・ 伤害由60变更为80了。
■四条雏子	
跳跃重脚（小跳·中跳）	・ 扩大了第2段的攻击判定。
张手(千代)	・ 攻击发动的帧数由16帧变为14帧了。
五轮突（强化版）	・ 可以反射飞行道具了。
■麦卓	
跳跃	・ 缩短了整体的帧数。
下蹲重拳	・ 扩大了攻击判定。
跳跃重拳（通常·大跳）	・ 向后方扩大了攻击判定。
绝望（强化版）	・ 延长了移动距离。
绝望（攻击）（轻拳版）	・ 向后方扩大了攻击判定。
死囚室①（轻拳版）	・ 增加了防御时的后仰距离。
钢铁溃败（轻脚版）	・ 扩大了攻击判定。
黑色眼泪（普通版）	・ 伤害由60变更为80了。
黑色眼泪（强化版）	・ 缩短了整体的硬直时间。
■薇丝	
下蹲重拳	・ 扩大了攻击判定。 ・ 扩大了受创判定。
跳跃重拳	・ 扩大了攻击判定。 ・ 扩大了受创判定。
噬神（轻脚版）	・ 延长了至超级绝招的先行输入帧数。
噬神（重脚版）	・ 攻击发动的帧数由26帧变为23帧了。 ・ 延长了对梅海姆、超级绝招的先行输入帧数。
噬神（强化版）	・ 攻击发动的帧数由18帧变为16帧了。 ・ 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。 ・ 延长了对“骚乱”的先行输入帧数。
噬神·化身（轻脚版）	・ 攻击发动的帧数由14帧变为10帧了。
飞溅	・ 缩短了击中时的整体硬直时间。 ・ 变更了击中时自己的举动。
飞溅·派生	・ 缩短了击中时整体的硬直时间。 ・ 变更了击中时自己的举动。