

THE KING OF FIGHTERS XV パッチVer.1.32

変更箇所	調整内容
■システム	
ロールバックの挙動	<ul style="list-style-type: none"> ・ロールバックが起きた時の挙動を改善しました。
ルーム検索	<ul style="list-style-type: none"> ・ルーム検索時、再検索を出来るように変更しました。
リザルト	<ul style="list-style-type: none"> ・ランクマッチ、カジュアルマッチ、ルームマッチ（PARTY VS除く）のリザルト画面で「オーダーセレクト」を選択できるように変更しました。
トレーニングモード プレイサイド (オフライン)	<ul style="list-style-type: none"> ・ポーズメニュー内に「プレイサイド」（通常/反転）を追加しました。 ・通常：トレーニング開始時、またはリスタートする場合にPlayer1のコントローラーで1Pキャラを操作できます。 ・反転：トレーニング開始時、またはリスタートする場合にPlayer1のコントローラーで2Pキャラを操作できます。 <p>※「プレイサイド」項目変更時、レコーディングの内容はリセットされます。</p>
トレーニングモード リスタート (オフライン/オンライン共通)	<ul style="list-style-type: none"> ・リスタート時のキャラクターの位置を以下の内容で変更できるように仕様を追加しました。 ・←キー + リスタートボタン：ステージ左端でリスタート（Player1操作キャラが左側にくる） ・↓キー + リスタートボタン：ステージ中央でリスタート（Player1操作キャラが左側にくる） ・→キー + リスタートボタン：ステージ右端でリスタート（Player1操作キャラが左側にくる） ・↙キー + リスタートボタン：ステージ左端でリスタート（Player1操作キャラが右側にくる） ・↑キー + リスタートボタン：ステージ中央でリスタート（Player1操作キャラが右側にくる） ・↘キー + リスタートボタン：ステージ右端でリスタート（Player1操作キャラが右側にくる） ・リスタートボタン：ポーズメニューの設定内容により決められた位置でリスタート
リスタート割り当て	<ul style="list-style-type: none"> ・オプションの「BUTTON CONFIG」にリスタートの割り当てを追加しました。トレーニングモードのリスタートを別のボタンに割り当てられます。
ミッションモード	<ul style="list-style-type: none"> ・デモプレイでキー入力を表示できるように変更しました。
トレーニングモード コントローラ認証 (オフライン/オンライン共通)	<ul style="list-style-type: none"> ・トレーニングモードに遷移した際、コントローラ認証画面が出るように変更しました。コントローラが接続されていない場合、キーボードの「Space」キーで認証可能です。 <p>※STEAM / Epic Games Store / Windows10のみ</p>
ビデオデコーダ	<ul style="list-style-type: none"> ・オプションの「GRAPHICS」にビデオデコーダの設定を追加しました。 <p>動画再生時に問題が発生する場合、「ソフトウェア/ハードウェア」の項目切り替えをお試しください。</p> <p>※STEAM / Epic Games Store / Windows10のみ</p>

変更箇所	調整内容
■バトル全体	
各キャラのジャンプ中のやられ判定	<ul style="list-style-type: none"> ・ジャンプ中の体のやられ判定の下部分を飛び道具無敵にしました。 ※特殊技や移動技からのジャンプ攻撃には適用していません。 ※通常のやられ判定の大きさではないジャンプ攻撃については適用していません。
各キャラのしゃがみLK	<ul style="list-style-type: none"> ・ダメージを30→15にしました。 ・スタン値を30→15にしました。 ・ガードクラッシュ値を60→30にしました。
ガード	<ul style="list-style-type: none"> ・相手の攻撃を直前でガードした際のパワーゲージの増加量を10→20に増やしました。
コマンド入力受付の緩和	<ul style="list-style-type: none"> ・一部のコマンド技にて、最後の方向キー入力の1F前にボタンを押した場合でもコマンドが成立するようにしました。
■シュンエイ	
近距離立ちLK	<ul style="list-style-type: none"> ・全体硬直を2F短くしました。
遠距離立ちHP	<ul style="list-style-type: none"> ・特殊技以上でキャンセル可能にしました。 ・攻撃発生を11F→9Fにしました。 ・攻撃判定を前方向に拡大しました。
しゃがみHP	<ul style="list-style-type: none"> ・やられ判定を縮小しました。
ジャンプHP	<ul style="list-style-type: none"> ・やられ判定を縮小しました。
特殊コンボ1	<ul style="list-style-type: none"> ・2段目を必殺技以上でキャンセル可能にしました。
スカイアックス（ノーマル版）	<ul style="list-style-type: none"> ・スラスタービジョン（ノーマル版）でキャンセル可能にしました。
アクアスピア（EX版）	<ul style="list-style-type: none"> ・ヒット時に膝崩れになる判定を拡大しました。 （拡大した部分はやられ状態にのみ当たる判定となります）
ライジングイフリート（HP版）	<ul style="list-style-type: none"> ・空中ヒット時の吹き飛びを変更しました。 ・空中攻撃無敵にしました。 ・ガード時ののけぞり距離を短くしました。
スラスタービジョン・斜、下	<ul style="list-style-type: none"> ・ブラウウィングでキャンセル可能にしました。 ※この状態のブラウウィングはヒット時の挙動や着地硬直が通常のものとは異なります。
ガイアニックバースト（ノーマル版）	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃発生を10F→7Fにしました。 ・完全無敵にしました。
ガイアニックバースト（MAX版）	<ul style="list-style-type: none"> ・完全無敵の時間を増やしました。
スペクターエクステンション（ノーマル版）	<ul style="list-style-type: none"> ・最終段以外でアドバンスドキャンセル、クライマックスキャンセルができないようにしました。

■ 明天君	
シャッターストライク	・技後に後ろに下がる距離を短くしました。
寝相乱撃（キャンセル版）	・キャンセル版のみ、←+LKでも成立するようにしました。
箭疾衝（ノーマル版）	・派生の追撃ヒット後の相手の追撃可能時間を増やしました。
白昼夢双	・1段目の移動距離を増やしました。
■ 二階堂紅丸	
ダッシュ	・移動速度を速くしました。
近距離立ちHK	・攻撃発生を5F→4Fにしました。
遠距離立ちHK	・攻撃判定を前方向と下方向に拡大しました。 ・やられ判定を前方向と下方向に拡大しました。 ・攻撃発生を13F→11Fにしました。 ・超必殺技以上でキャンセル可能にしました。
しゃがみLP	・攻撃発生を6F→4Fにしました。
しゃがみHP	・攻撃発生を7F→6Fにしました。
しゃがみHK	・全体硬直を2F短くしました。 ・空振りキャンセル可能にしました。 ・キャンセル可能時間を増やしました。
小中ジャンプHP	・攻撃持続を5F→7Fにしました。
ジャンプふっとばし攻撃	・前方向のやられ判定を縮小しました。
稲妻三段蹴り（ノーマル版）	・ダメージを40・50→60・30に変更しました。 ・派生の先行入力受付時間を増やしました。
雷鳴刀（EX版）	・弾速を速くしました。
雷靱拳（ノーマル版）	・ダメージを40・40→50・50に変更しました。
スーパー迅雷キック （HK、EX版）	・全体硬直を10F短くしました。
スーパー迅雷キック（EX版）	・前への移動距離を増やしました。

紅丸ライジングショット	<ul style="list-style-type: none"> ・ヒット時の吹き飛びを変更し、追撃可能にしました。 ・1段目ヒット時に相手を引き寄せるようにしました。 ・2段目の移動距離を増やしました。 ・ダメージを変更しました（ノーマル版180→140 MAX版310→270） ・コンボ補正値を大きくしました。 ・2段目をアドバンスドキャンセル、クライマックスキャンセル可能にしました。
■イスラ	
近距離立ちLP	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃発生を5F→4Fにしました。 ・全体硬直を2F短くしました。
近距離立ちHK	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃判定を上方向に拡大しました。
しゃがみLP	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃発生を6F→4Fにしました。
しゃがみHK	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃発生を9F→7Fにしました。
ジャンプLK	<ul style="list-style-type: none"> ・体のやられ判定を縮小しました。 ・攻撃判定を後ろ方向に拡大しました。（通常・大ジャンプのみ）
ジャンプふっとばし攻撃	<ul style="list-style-type: none"> ・体のやられ判定を縮小しました。
デザイン（ノーマル版）	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃発生を15F→12Fにしました。
フィル・イン(HP版)	<ul style="list-style-type: none"> ・全体硬直を2F短くしました。
フィル・イン(EX版)	<ul style="list-style-type: none"> ・地面に着弾してからの弾速を速くしました。
スクライブ(EX版)	<ul style="list-style-type: none"> ・必殺技への先行入力受付時間を増やしました。
トゥ・フロント	<ul style="list-style-type: none"> ・相手に接触しなくても派生にキャンセルできるようにしました。
スローウィー・A（EX版）	<ul style="list-style-type: none"> ・全体硬直を3F短くしました。 ・最終段のガード時ののけぞり時間を2F短くしました。 ・コンボ補正値を小さくしました。
スローウィー・B（EX版）	<ul style="list-style-type: none"> ・ガード時ののけぞり距離を増やしました。
スローウィー・C（ノーマル版）	<ul style="list-style-type: none"> ・動作中にジャンプ攻撃を出せるようにしました。 ・技を出せるフレームを増やしました。
スローウィー・C（EX版）	<ul style="list-style-type: none"> ・ドリップスにキャンセル可能にしました。
ドリップス （前方・後方・垂直）	<ul style="list-style-type: none"> ・飛び上がる際の体のやられ判定を縮小しました。
ピーシング・B	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃持続を2F増やしました。 ・相手がやられ状態の際の空中ヒット時の吹き飛びを変更しました。

バック・トゥ・バック	・攻撃判定を拡大しました。
ワイルド・スタイル	・最終段のダメージを変更しました。 (ノーマル版 50→70 MAX版 80→100)
■ドロレス	
遠距離立ちHK	・上方向の攻撃判定を縮小しました。
しゃがみLK	・前方向の攻撃判定を縮小しました。
ジャンプHK	・上方向の攻撃判定を縮小しました。
ハファソン・ハブラ (LP版)	・攻撃持続を2F増やしました。(増やした部分はやられ状態にのみ当たる判定となります)
ハファソン・ハルフィー (HK版)	・全体硬直を2F短くしました。
アタリック (B版)	・全体硬直を3F短くしました。
ナッシュ (ノーマル版)	・投げ部分のダメージを120→80にしました。
クハラク・アルド	・全体硬直を大幅に増やしました。
■ハイデルン	
ふっとぼし攻撃	・全体硬直を4F短くしました。
ジャンプLP	・攻撃判定を上方向に拡大しました。
ストームプリンガー	・HP版を追加しました。 ※HP版は打撃属性となります。
スティンガー (LP版)	・攻撃発生を18F→12Fにしました。 ・攻撃判定を拡大しました ・相手のガードののけぞり時間を2F短くしました。 ・相手のガードののけぞり距離を短くしました。 ・カウンターヒット時の挙動をノーマルヒット時と同じにしました。 ・前に移動するようにしました。
スティンガー (HP版)	・攻撃判定を拡大しました。
ハイデルンスラッシュ (HP版)	・攻撃発生を37F→35Fにしました。
■草薙京	
ラッシュ	・スーパーキャンセルができなかった不具合を修正しました。

近距離立ちHK	・攻撃発生を9F→6Fにしました。
百拾五式・毒咬み	・派生の 百式・鬼焼きの攻撃判定を上方向に拡大しました。
■八神庵	
ダッシュ	・移動速度を速くしました。
ふっとばし攻撃	・全体硬直を2F短くしました。
近距離立ちLP	・ラッシュコンボへのキャンセル可能時間を短くしました。
遠距離立ちLP	・必殺技以上でキャンセル可能にしました。 ・攻撃判定を前方向に拡大しました。
遠距離立ちHP	・攻撃発生を9F→7Fに変更しました。 ・空振りキャンセル可能にしました。 ・キャンセル可能時間を2F増やしました。
しゃがみLK	・足部分の上方向のやられ判定を縮小しました。
しゃがみHP	・キャンセル可能時間を4F増やしました。
しゃがみHK	・全体硬直を6F短くしました。
ジャンプLK	・攻撃持続を2F増やしました。
外式・轟斧 陰"死神" (キャンセル版)	・ヒット時ののけぞり距離を短くしました。
百式・鬼焼き (LP版)	・攻撃発生を6F→4Fにしました。 ・出始めの攻撃判定を上方向に拡大しました。 ・根本のダメージ判定持続を2F増やしました。
百八式・闇払い (LP版)	・弾速を遅くしました。
百式拾七式・葵花①②	・派生の先行入力受付時間を増やしました。
百式拾七式・葵花① (LP版)	・攻撃判定を前方向に拡大しました。 (拡大した部分はやられ状態にのみ当たる判定となります)
百式拾七式・葵花①②③ (EX版)	・攻撃判定を上方向に拡大しました。 (拡大した部分はやられ状態にのみ当たる判定となります)

式百拾弍式・琴月 陰 (LK版)	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃判定が発生しない、移動のみの技にしました。 ・全体硬直を大幅に短くしました。 ・パワーゲージ増加量を0にしました。
式百拾弍式・琴月 陰 (HK版)	<ul style="list-style-type: none"> ・追撃部分の発生を5F早くしました。
参百拾弍式・爪櫛 (HK版)	<ul style="list-style-type: none"> ・参百拾弍式・爪櫛以外のEX必殺技にキャンセル可能にしました。 ・中段→上段に変更しました。 ・出始めの打撃無敵を削除しました。 ・ダメージを50→80にしました。
参百拾弍式・爪櫛 (EX版)	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃発生を31F→28Fにしました。
■ 神楽ちづる	
ダッシュ	<ul style="list-style-type: none"> ・移動速度を速くしました。
近距離立ちLP	<ul style="list-style-type: none"> ・全体硬直を1F短くしました。
遠距離立ちHP	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃判定を下方向に拡大しました。
遠距離立ちLK	<ul style="list-style-type: none"> ・特殊技以上でキャンセル可能にしました。
近距離立ちHK	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃判定を前方向に拡大しました。
ふっとばし攻撃	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃発生を18F→12Fにしました。
しゃがみHP	<ul style="list-style-type: none"> ・出始めに前に移動するようにしました。 ・前方向のやられ判定を縮小しました。
しゃがみHK	<ul style="list-style-type: none"> ・動作の途中から下方向にやられ判定を縮小しました。
ジャンプLP	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃判定を前方向に拡大しました。
ジャンプLK	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃判定を後ろ方向に拡大しました。
ジャンプHP	<ul style="list-style-type: none"> ・やられ判定を縮小しました。
ジャンプHK	<ul style="list-style-type: none"> ・やられ判定を縮小しました。 ・攻撃持続を2F増やしました。
ジャンプふっとばし	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃発生を15F→12Fにしました。
ジャンプふっとばし (小・中ジャンプ)	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃持続の後半がカウンターにならなかった不具合を修正しました。

除活 瑠瑠 (キャンセル版)	・移動距離を増やしました。
除活 錚錚 (キャンセル版)	・移動距離を増やしました。
式百拾式活・乙式 頂門の一針 (ノーマル版)	・地上ヒット時の拳動を変更しました。 ・(LK、HK版) 全体硬直を1F短くしました。
式百拾式活・神速の祝詞 (LP、LK版)	・分身のやられ判定が残る時間を5F短くしました。
式百拾式活・神速の祝詞 (HP、HK版)	・ガード時ののけぞり距離を増やしました。 ・全体硬直を1F短くしました。
式百拾式活・神速の祝詞 天瑞 (ノーマル版)	・攻撃判定を前方向に拡大しました。
百活・天神の理 (LP版)	・ダメージを40・40→50・50に変更しました。 ・攻撃発生を9F→7Fに変更しました。
百活・天神の理 (HP版)	・1段目を裏面巻活・三籟の布陣以外でスーパーキャンセル可能にしました。 ・1段目の吹き飛びを変更しました。 ・1段目のヒットストップを増やしました。 ・ダメージを60・60→90・60にしました。
百活・天神の理 (EX版)	・ヒット時に強制ダウンになるようにしました。
百八活・玉響の瑟音(LP版)	・飛び道具を反射した際の硬直時間を8F短くしました。
百八活・玉響の瑟音(HP版)	・攻撃発生を32F→28Fにしました。
百八活・玉響の瑟音(EX版)	・攻撃発生を22F→20Fに変更しました。 ・上段→中段に変更しました。 ・全体硬直を2F短くしました。 ・ヒット時の吹き飛びを変更しました。 ・ダメージを120→80に変更しました。 ・移動距離を短くしました。 ・前方向の攻撃判定を縮小しました。
裏面八拾伍活・零技の礎 (MAX版)	・ヒット時の相手の封印時間を350F→400Fにしました。
裏面巻活・三籟の布陣	・攻撃判定を後ろ方向に拡大しました。
■アッシュ・クリムゾン	
遠距離立ちHP	・必殺技以上でキャンセル可能にしました。 ・攻撃判定を下方向に拡大しました。 ・やられ判定を下方向に拡大しました。

近距離立ちHK	<ul style="list-style-type: none"> ・ヒット時ののけぞり距離を短くしました。 ・攻撃発生を4F→6Fにしました。
しゃがみLP	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃発生を5F→4Fにしました。
しゃがみHK	<ul style="list-style-type: none"> ・動作の途中から低姿勢になるようにしました。
ジャンプLP	<ul style="list-style-type: none"> ・持続を2F増やしました。
ジャンプD(通常、大ジャンプ)	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃判定を後ろ方向に拡大しました。
ヴァントーズ (HP版)	<ul style="list-style-type: none"> ・発射時の飛び道具レベルを2にしました。
ニヴォース (HP,EX版)	<ul style="list-style-type: none"> ・1段目の攻撃判定を拡大しました。(拡大した部分はやられ状態にのみ当たる判定となります) ・ヒット時以外の着地硬直を大幅に増やしました。
ジェニー (EX版)	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃判定を後ろ、前方向に拡大しました。 (拡大した部分はやられ状態にのみ当たる判定となります)
ジェルミナル カプリス (HK版)	<ul style="list-style-type: none"> ・ガード時ののけぞり距離を短くしました。
ジェルミナル カプリス (EX版)	<ul style="list-style-type: none"> ・1段目のヒット時ののけぞり距離を短くしました。
ブリュヴィオーズ	<ul style="list-style-type: none"> ・1段目の攻撃判定を前方向に拡大しました。
サン・キュロット	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃判定を前方向に拡大しました。
■エリザベート・ブランドルシュ	
近距離立ちLK	<ul style="list-style-type: none"> ・特殊技以上でキャンセル可能にしました
遠距離立ちLK	<ul style="list-style-type: none"> ・特殊技以上でキャンセル可能にしました
しゃがみLP	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃発生を5F→4Fにしました。
しゃがみHK	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃発生を9F→7Fにしました。
ジャンプHP	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃持続を3F→6Fにしました。
エクレール (キャンセル版)	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃発生を16F→15Fにしました。

クー・ド・ヴァン (EX版)	<ul style="list-style-type: none"> ・ヒット時以外の全体硬直を6F増やしました。 ・ガード時ののけぞり距離を短くしました。
イリュージョン (EX版)	<ul style="list-style-type: none"> ・成立時の無敵時間を増やしました。
グレート (LP版)	<ul style="list-style-type: none"> ・上方向の攻撃判定を縮小しました。 ・全体硬直を2F増加しました。 ・ガード時ののけぞり距離を増やしました。
グレート (HP版)	<ul style="list-style-type: none"> ・ガード時ののけぞり距離を短くしました。
グレート (EX版)	<ul style="list-style-type: none"> ・ダメージを120→80にしました。
オロル (ノーマル版)	<ul style="list-style-type: none"> ・ガード時の全体硬直を大幅に増やしました。 ・ガード時ののけぞり距離を短くしました。 ・全体硬直を10F増やしました。 ・LK版を追加しました。 <p>※LK版は飛び道具を反射せずに打ち消す性能となっています。</p>
グラン・ラファール	<ul style="list-style-type: none"> ・接触判定を上方向に拡大しました。
■ククリ	
遠距離立ちHK	<ul style="list-style-type: none"> ・移動距離を増やしました。
ふっとばし攻撃	<ul style="list-style-type: none"> ・上、前方向の攻撃判定を縮小しました。 ・腕部分にやられ判定を付けました。 ・移動距離を短くしました。
払砂拳 (キャンセル版)	<ul style="list-style-type: none"> ・全体硬直を6F短くしました。
熱砂陣 (ノーマル版)	<ul style="list-style-type: none"> ・上方向の攻撃判定を縮小しました。(やられ状態の相手には今までと同じ判定となっています) ・飛距離を増やしました。
熱砂陣 (LP版)	<ul style="list-style-type: none"> ・ガード時ののけぞり時間を2F短くしました。
熱砂旋風	<ul style="list-style-type: none"> ・地上判定にしました。
熱砂旋風 (HK、EX版)	<ul style="list-style-type: none"> ・ガード時ののけぞり距離を短くしました。
熱砂旋風 (LK版)	<ul style="list-style-type: none"> ・ガード時ののけぞり時間を2F短くしました。
熱砂旋風 (EX版)	<ul style="list-style-type: none"> ・ダメージを145→105にしました。 ・コンボ補正値を大きくしました。
空中没砂翔撃 (LK版)	<ul style="list-style-type: none"> ・着地硬直を4F増やしました。 ・ヒット時の拳動を変更しました。

空中没砂翔撃 (HK版)	<ul style="list-style-type: none"> ・動作の途中で飛び道具無敵になるようにしました。
空中没砂翔撃 (EX版)	<ul style="list-style-type: none"> ・ダメージを120→100にしました。 ・軌道を変更しました。 ・着地硬直を8F短くしました。
幻影砂塵 (ノーマル版)	<ul style="list-style-type: none"> ・飛び道具部分の発生保障を消しました。
熱砂柱撃 (ノーマル版)	<ul style="list-style-type: none"> ・飛び道具の出現位置を変更しました。 ・ダメージを65→80にしました。 ・ダウン追い打ち可能にしました。
熱砂極突破	<ul style="list-style-type: none"> ・無敵時間を増やしました。
極熱砂崩砕流	<ul style="list-style-type: none"> ・最低保証ダメージを330→245にしました。
■クローネン	
シャッターストライク	<ul style="list-style-type: none"> ・モーションを変更しました。
中ジャンプ	<ul style="list-style-type: none"> ・移動距離を増やしました。
しゃがみLP	<ul style="list-style-type: none"> ・全体硬直を2F短くしました。
遠距離立ちLP	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃判定を下方向に拡大しました。 ・やられ判定を下方向に拡大しました。 ・必殺技以上でキャンセル可能にしました
遠距離立ちHP	<ul style="list-style-type: none"> ・3段目までキャンセル可能にしました。 ・パワーゲージの増加量を増やしました。
ふっとばし攻撃	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃発生を16F→12Fにしました。
ジャンプHP (通常・大ジャンプ)	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃判定を前方向に拡大しました。
ジャンプHP (小・中ジャンプ)	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃発生を15F→10Fにしました。 ・攻撃判定を前方向に拡大しました。
エマーゼンシー・スライド (キャンセル版)	<ul style="list-style-type: none"> ・ヒット時ののけぞり距離を短くしました。 ・全体硬直を2F短くしました。
ジャンプHK	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃持続を2F増やしました。
ジャンプHK (通常・大ジャンプ)	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃判定を後ろ方向に拡大しました。

ブレイズ・スロアー (LP版)	・ヒット時に吹き飛ばすようにしました。
ヒート・シールド (LP版)	・ヒット時の吹き飛びを変更しました。 ・ダメージを75→90にしました。
ヒート・シールド (HP版)	・ヒット時の吹き飛びを変更しました。 ・出始めに前に移動するようにしました。
ヒート・シールド (EX版)	・出始めに前に移動するようにしました。
ストライク・スラッシュ (EX版)	・攻撃発生を28F→26Fにしました。
インファナル・プロミネンス (ノーマル版)	・攻撃判定を上方向に拡大しました。
フュージョン・プラスター (ノーマル版)	・攻撃発生を13F→9Fにしました。 ・弾速を速くしました。 ・ヒット時ののけぞり時間を大幅に増やしました。 ・攻撃判定を拡大しました。
■アンヘル	
遠距離立ちLP	・攻撃判定を上方向に拡大しました。
遠距離立ちHP	・攻撃発生を9F→7Fにしました。
しゃがみHK	・攻撃発生を12F→10Fにしました。
レッドスカイ	・ガード時の全体硬直を2F短くしました。 ・HK版を追加しました。
レッドスカイ (EX版)	・移動速度を速くしました。 ・飛び道具無敵時間を増やしました。
マッドマーダー (EX版)	・成立後の相手との距離が近くなるようにしました。
サークル・ソバット	・下半身を飛び道具無敵にしました。
サークル・ハイ	・上方向のやられ判定を縮小しました。
サークル・フェイント	・飛び道具無敵にしました。
サークル・フェイント (前方)	・飛び道具無敵にしました。
サークル・フェイント (後方)	・移動距離を増やしました。 ・飛び道具無敵にしました。

フィニッシュ・ローリング	<ul style="list-style-type: none"> ・全体硬直を3F短くしました。
フィニッシュ・ネックカッター	<ul style="list-style-type: none"> ・ダメージを80→100にしました。
フィニッシュ・グラップキック	<ul style="list-style-type: none"> ・ダメージを60→80にしました。 ・前方向の掴み判定を拡大しました。
■クーラ・ダイヤモンド	
近距離立ちLP	<ul style="list-style-type: none"> ・全体硬直を2F短くしました。
遠距離立ちLK	<ul style="list-style-type: none"> ・ワンインチにキャンセルした際に、キャンセル版が出ていなかった不具合を修正しました。
遠距離立ちHK	<ul style="list-style-type: none"> ・必殺技以上でキャンセル可能にしました
しゃがみLP	<ul style="list-style-type: none"> ・連打キャンセル可能にしました。 ・全体硬直を2F短くしました。
しゃがみHP	<ul style="list-style-type: none"> ・必殺技以上でキャンセル可能にしました
ジャンプLP	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃判定を後ろ方向に拡大しました。
スライダースhoot	<ul style="list-style-type: none"> ・全体硬直を3F短くしました。
クロウバイツ (HP版)	<ul style="list-style-type: none"> ・空中攻撃無敵にしました。 ・1段目の攻撃判定を上方向に拡大しました。 ・1段目を受け身不可にしました。 ・ヒット時以外の着地硬直を大幅に増やしました。
クロウバイツ (EX版)	<ul style="list-style-type: none"> ・ヒット時以外の着地硬直を大幅に増やしました。
ダイヤモンドプレス (LP版)	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃発生を20F→15Fにしました。
ダイヤモンドプレス (EX版)	<ul style="list-style-type: none"> ・ダメージを80→100にしました。
カウンターシェル (LP版)	<ul style="list-style-type: none"> ・飛び道具を反射せずに打ち消す性能としました。
カウンターシェル (HP版)	<ul style="list-style-type: none"> ・空中やられの相手にヒットするようにしました。
レイ・スピン (シット) (EX版)	<ul style="list-style-type: none"> ・全体硬直を10F短くしました。 ・ガード硬直を2F短くしました。 ・ヒット時の相手のヒットストップを2F増やしました。 ・ガード時ののけぞり距離を短くしました。
フォーリンズノーマン (ノーマル版)	<ul style="list-style-type: none"> ・全体硬直を5F短くしました。 ・攻撃判定を後ろ・前方向に拡大しました。

■七枷 社

近距離立ちLP	<ul style="list-style-type: none"> ・全体硬直を1F短くしました。
近距離立ちHK	<ul style="list-style-type: none"> ・認識間合いを拡大しました。
しゃがみLP	<ul style="list-style-type: none"> ・全体硬直を1F短くしました。
しゃがみHP	<ul style="list-style-type: none"> ・出始めの攻撃判定を前方向に拡大しました。
しゃがみHK	<ul style="list-style-type: none"> ・姿勢を低くしました。
ふっとばし攻撃	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃発生を1.6F→1.4Fにしました。 ・全体硬直を4F短くしました。 ・移動距離を増やしました。
リグレットバッシュ (キャンセル版)	<ul style="list-style-type: none"> ・全体硬直を2F短くしました。
ジャンプLP	<ul style="list-style-type: none"> ・体の下方向のやられ判定を縮小しました。 ・攻撃判定を下方向に拡大しました。
ジャンプHP	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃持続を2F増やしました。
ジャンプHP (通常・大ジャンプ)	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃判定を後ろ方向に拡大しました。
ジャンプLK	<ul style="list-style-type: none"> ・足の根元部分に攻撃判定を追加しました。
ジャンプHK	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃判定、やられ判定を下方向に移動しました。 ・足の根本に攻撃判定を追加しました。
ジャンプHK (通常・大ジャンプ)	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃持続を1F増やしました。
ジャンプふっとばし攻撃	<ul style="list-style-type: none"> ・体のやられ判定を縮小しました。(通常のジャンプのやられ判定と同じにしました。) ・前方向のやられ判定を縮小しました。 ・攻撃発生を1.4F→1.2Fにしました。
ミサイルマイトバッシュ (HP版)	<ul style="list-style-type: none"> ・コンボ補正値を小さくしました。
ミサイルマイトバッシュ (EX版)	<ul style="list-style-type: none"> ・最終段以外のダメージを2.0→3.0にしました。 ・コンボ補正値を小さくしました。
アッパーデュエル (LP版)	<ul style="list-style-type: none"> ・出始めからガードポイントにしました。 ・攻撃発生を7F→6Fにしました。 ・1段目をスーパーキャンセル可能にしました。 ・1段目のダメージを4.0→6.0にしました。 ・前に移動するようにしました ・2段目をスーパーキャンセル不可にしました。

アッパーデュエル (HP版)	<ul style="list-style-type: none"> ・ 1 段目のダメージを 4 0→6 0にしました。 ・ 前に移動するようにしました ・ 飛び道具を打ち消した際、全体硬直が短くなるようにしました。
アッパーデュエル (EX版)	<ul style="list-style-type: none"> ・ ガードポイントを下方向まで拡大しました。 ・ 攻撃発生を 7 F→6 Fにしました。 ・ 3 段目のダメージを 4 0→7 0にしました。 ・ コマンド優先度をジェットカウンター (EX版) より高くしました。
ジェットカウンター	<ul style="list-style-type: none"> ・ 派生の先行入力時間を増やしました。
ジェットカウンター (LP版)	<ul style="list-style-type: none"> ・ 全体硬直を 2 F短くしました。
ジェットカウンター (HP版)	<ul style="list-style-type: none"> ・ 全体硬直を 5 F短くしました。 ・ ヒット、ガード時ののけぞり時間を 5 F短くしました。
ジェットカウンター・スティル (LP版)	<ul style="list-style-type: none"> ・ 空中ヒット時、一定時間追撃可能にしました。
スレッジハンマー (EX版)	<ul style="list-style-type: none"> ・ 飛び道具無敵時間を増やしました。 ・ 攻撃発生を 3 1F→2 8Fにしました。 ・ 全体硬直を 6 F短くしました。 ・ 押し合い判定を下方向に拡大しました。
ファイナルインパクト	<ul style="list-style-type: none"> ・ 飛び道具無敵にしました。 ・ 移動距離を増やしました。
■ シェルミー	
ダッシュ	<ul style="list-style-type: none"> ・ 移動速度を速くしました。
遠距離立ちLP	<ul style="list-style-type: none"> ・ 特殊技以上でキャンセル可能にしました
遠距離立ちLK	<ul style="list-style-type: none"> ・ 1 段目を必殺技以上でキャンセル可能にしました ・ 2 段目ののけぞり距離を短くしました。
ふっとばし攻撃	<ul style="list-style-type: none"> ・ 全体硬直を 3 F短くしました。
しゃがみLP	<ul style="list-style-type: none"> ・ 全体硬直を 2 F短くしました。
しゃがみHP	<ul style="list-style-type: none"> ・ 発生を 7 F→5 Fにしました。
しゃがみHK	<ul style="list-style-type: none"> ・ 前に移動するようにしました。
ジャンプHP (小・中ジャンプ)	<ul style="list-style-type: none"> ・ 攻撃判定を後ろ方向に拡大しました。
ジャンプHK (垂直ジャンプ)	<ul style="list-style-type: none"> ・ 前方向のやられ判定を縮小しました。

フロントフラッシュ	・特定の状況で成立した際、不自然な挙動になっていた不具合を修正しました。
シェルミースタンド (ノーマル版)	・全体硬直を3F短くしました。
シェルミースタンド (キャンセル版)	・1段目ののけぞり距離を短くしました。
シェルミースパイラル (ノーマル版)	・成立後の硬直を短くしました。
シェルミーホイップ	・成立後の硬直を短くしました。
シェルミーホイップ (EX版)	・後ろに移動する量を短くしました。 ・攻撃判定を前方向に拡大しました。
シェルミークラッチ (LK版)	・攻撃発生を1 1F→8Fにしました。
シェルミークラッチ (EX版)	・攻撃発生を8F→6Fにしました。 ・前方向への移動距離を増やしました。 ・着地硬直を大幅に増やしました。
シェルミーシュート	・空振り時の硬直を大幅に増やしました。
アクセルスピンキック (ノーマル版)	・動作の途中で飛び道具無敵にしました。 ・着地後、攻撃発生までに少し前に移動するようにしました。 ・ダメージを変更しました。(LK版65→80 HK版65→100)
シェルミーカーニバル (ノーマル版)	・相手のダウンしている時間を増やしました。 ・掴み判定を前方向に拡大しました。
■クリス	
近距離立ちLP	・のけぞり距離を短くしました。
遠距離立ちHP	・2段目を必殺技以上でキャンセル可能にしました。 ・2段目の発生を1 8F→1 5Fにしました。
近距離立ちLK	・のけぞり距離を短くしました。
しゃがみLP	・攻撃発生を5F→4Fにしました。 ・攻撃判定を前方向に拡大しました。
ふっとばし攻撃	・空振りキャンセル可能にしました。
エアリアルドロップ	・特定の状況で成立した際、不自然な挙動になっていた不具合を修正しました。
シューティングダンサー・ スラスト (EX版)	・2段目ヒット時に強制ダウンにしました。

ディレクションチェンジ (EX版)	・ダメージを140→160にしました。
■K'	
近距離立ちLP	・全体硬直を1F短くしました。
遠距離立ちLP	・攻撃判定を上、前方向に拡大しました。 ・やられ判定を前方向に拡大しました。
遠距離立ちLK	・全体硬直を2F短くしました。
遠距離立ちHP	・攻撃発生を10F→8Fにしました。 ・空振りキャンセル可能にしました。 ・キャンセル可能時間を4F増やしました。 ・出始めに前に移動するようにしました。 ・攻撃判定を前方向に拡大しました。
しゃがみLP	・攻撃判定を前方向に拡大しました。 ・全体硬直を1F短くしました。
しゃがみHP	・出始めに前に移動するようにしました。
しゃがみHK	・出始めに前に移動するようにしました。
ジャンプHP (通常・大ジャンプ)	・攻撃発生を8F→6Fにしました。
ジャンプHP (小・中ジャンプ)	・攻撃発生を9F→6Fにしました。 ・攻撃持続を2F増やしました。
スナイパーサイド (キャンセル版)	・攻撃発生を17F→15Fにしました。
アイントリガー	・派生の先行入力受付時間を増やしました。
アイントリガー (EX版)	・出始めに前に移動するようにしました。
セカンドウィップ	・飛び道具を反射できるようにしました。
セカンドシュート (EX版)	・全体硬直を4F短くしました。
セカンドナックル (ノーマル版)	・攻撃判定を前方向に拡大しました。
クロウバイツ (HP版)	・追加攻撃後の着地硬直を3F短くしました。 ・2段目、3段目の攻撃判定を前、上方向に拡大しました。 ・追加攻撃の先行入力受付時間を増やしました。

クローバイツ (EX版)	・着地硬直を4F短くしました。
ミニッツスパイク (LK版)	・全体硬直を大幅に短くしました。 ・移動距離、高さを変更しました。 ・攻撃判定を下方向に移動しました。 ・ガード時の相手ののけぞり距離を増やしました。
ミニッツスパイク (HK版)	・動作の途中にガードポイントを付けました。
ナロウスパイク (EX版)	・攻撃発生を9F→7Fにしました。 ・ガード時の全体硬直を5F増やしました。 (ヒット時は影響ありません)
空中ミニッツスパイク (ノーマル版)	・特殊追撃判定を追加しました。
チェーンドライブ	・完全無敵にしました。
■マキシマ	
近距離立ちHK	・全体硬直を5F短くしました。
遠距離立ちHK	・攻撃発生を19F→15Fにしました。
ふっとばし攻撃	・空中ヒット時、カウンターヒット時の吹き飛びを変更しました。 ・ダメージを75→90にしました。
M19型 ブリッツキャノン (ノーマル版)	・攻撃発生を7F→6Fにしました。 ・攻撃判定を縦方向に拡大しました。
マキシマプレス (ノーマル版)	・ダメージを100→120にしました。
マキシマチャージ (HP版)	・全体硬直を2F短くしました。 ・ガードクラッシュ値を100→150にしました。 ・ヒット時の吹き飛びを変更しました。 ※相手がやられ状態の際は変更していません。 ・空振り時に硬直が短くなるようにしました。
マキシマチャージ (EX版)	ダメージを150→180にしました。
■ウィップ	
ダッシュ	・移動速度を速くしました。
近距離立ちLP	・全体硬直を2F短くしました。
近距離立ちLK	・全体硬直を2F短くしました。

近距離立ちHP	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃発生を6F→4Fにしました。 ・全体硬直を6F短くしました。
遠距離立ちHP	<ul style="list-style-type: none"> ・1段目を空振りキャンセル可能にしました。 ・2段目を必殺技以上でキャンセル可能にしました。
遠距離立ちLK	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃発生を6F→5Fにしました。
近距離立ちHK	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃発生を9F→7Fにしました。
遠距離立ちHK	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃発生を10F→8Fにしました。 ・やられ判定を縮小しました。
しゃがみHP	<ul style="list-style-type: none"> ・全体硬直を2F短くしました。
ふっとばし攻撃	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃発生を17F→14Fにしました。
ジャンプHK	<ul style="list-style-type: none"> ・1段目、2段目の攻撃判定を前方向に拡大しました。
ジャンプHK（垂直ジャンプ）	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃持続を2F増やしました。
ウィップショット	<ul style="list-style-type: none"> ・4段目ヒット時の引き寄せる量を増やしました。 ・5段目の吹き飛びを変更しました。
タロンショット	<ul style="list-style-type: none"> ・ヒット時ののけぞり距離を短くしました。 ・ヒット時ののけぞり時間を増やしました。
ブーメラン・ショット・ "コード：SC"	<ul style="list-style-type: none"> ・2段目の判定を拡大しました。 ・ヒット時の硬直を大幅に短くしました。 ・ヒット時の相手のダウン時間を増やしました。 ・空振り時の硬直を大幅に短くしました。 ・1段目空中ヒット時の吹き飛びを変更しました。
ブーメラン・ショット・ "コード：SC"（LP版）	<ul style="list-style-type: none"> ・空中攻撃無敵にしました。
ストリングス・ショット・ タイプA"コード：優越"	<ul style="list-style-type: none"> ・1段目、2段目の判定を拡大しました。 (拡大した部分はやられ状態にのみ当たる判定となります)
ストリングス・ショット・ タイプA"コード：優越"（EX版）	<ul style="list-style-type: none"> ・2段目ヒット時の吹き飛びを変更しました。 ・2段目空中ヒット時、しゃがみHKで追撃可能にしました。
ストリングス・ショット・ タイプD"コード：アメ"	<ul style="list-style-type: none"> ・全体硬直を2F短くしました。
■アントノフ	
近距離立ちLP	<ul style="list-style-type: none"> ・全体硬直を3F短くしました。 ・認識間合いを広くしました。
近距離立ちHP	<ul style="list-style-type: none"> ・認識間合いを広くしました。

近距離立ちLK	・全体硬直を5F短くしました。
遠距離立ちHK	・やられ判定を縮小しました。
しゃがみLK	・上方向の攻撃判定を縮小しました。
ツングースカボンバー	・1段目と最終段以外でKOしないようにしました。 ・ヒット後の硬直を短くしました。 ・ガード時は追撃が発生しないようにしました。 ・着地硬直を大幅に増やしました。
■ラモン	
遠距離立ちLK	・全体硬直を2F短くしました。
遠距離立ちHK	・攻撃発生を14F→11Fにしました。
ふっとばし攻撃	・攻撃発生を20F→17Fにしました。 ・キャンセル可能時間を4F増やしました。
タイガーネックチャンスリー (HP版)	・投げ無敵を付けました。
フェイントダッシュ	・攻撃判定を追加しました。
フェイントステップ	・EX版を追加しました。
フェイントステップ (LP版)	・全体硬直を5F短くしました。
■キング・オブ・ダイナソー	
遠距離立ちHP	・攻撃発生を16F→14Fにしました。
ジャンプLK (通常・大ジャンプ)	・攻撃判定を後ろ方向に拡大しました。
アサルトラプター (HK版)	・掴み判定を拡大しました。
アンキロハンマー (LP版)	・1段目ヒット時の相手ののけぞり時間を2F増やしました。
アンキロハンマー (EX版)	・全段連続ガードにしました。
チクシュループバスター (EX版)	・ダメージを180→200にしました。 ・ヒット時の相手のダウン時間を大幅に増やしました。

スーパーゼツメツハリケーン	・ヒット後の硬直を短くしました。
スーパーゼツメツハリケーン (MAX版)	・相手のダウン時間を増やしました。
ディナー オブ ダイナー	・全段連続ガードにしました。
■レオナ・ハイデルン	
ジャンプHK (垂直ジャンプ)	・コンボ補正値を小さくしました。 ・キャンセルでVスラッシャーをした際、コンボ補正値が大きいVスラッシャーができるようにしました。
ムーンスラッシャー	・ガード時ののけぞり距離を短くしました。 ・ガード時のヒットストップを増やしました。
ムーンスラッシャー (HP版)	・完全無敵をなくしました。 ・攻撃発生直前まで空中攻撃無敵にしました。
グラウンドセイバー (HK版)	・追加攻撃の吹き飛びを変更しました。
Xキャリバー (LP版)	・ダメージを60→100にしました。 ・吹き飛びを変更しました。 ・技後に後ろに下がる距離を短くしました。 ・着地硬直を4F減らしました。
Xキャリバー (EX版)	・コンボ中に最終段が複数回ヒットしないようにしました。
スラッシュセイバー (ノーマル版)	・LK版を追加しました。
■ラルフ・ジョーンズ	
遠距離立ちHP	・上方向の攻撃判定を縮小しました。 ・攻撃持続の後半2F、攻撃判定を縮小しました。 ・超必殺技以上でのキャンセル可能時間を短くしました。 ・ヒット時のヒットストップを短くしました。(他のキャラのものと同じにしました。)
遠距離立ちHK	・上、前方向の攻撃判定を縮小しました。 ・攻撃発生を9F→11Fにしました。 ・全体硬直を4F増やしました。 ・攻撃発生直前にやられ判定を付けました。
しゃがみLK	・攻撃発生を4F→5Fにしました。
ジャンプふっとばし攻撃	・攻撃発生直前にやられ判定を付けました。 ・やられ判定を前方向に拡大しました。
ジェットアッパー	・全体硬直を4F短くしました。
爆弾ラルフパンチ (ノーマル版)	・やられ判定を上方向に拡大しました。

爆弾ラルフパンチ (HP版)	<ul style="list-style-type: none"> ・全体硬直を大幅に増やしました。 ・ガードののけぞり距離を短くしました。 ・追撃可能時間を0にしました。
爆弾ラルフパンチ (EX版)	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃発生を1.3F→1.1Fにしました。
バルカンパンチ (ノーマル版)	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃発生を1.4F→8Fにしました。 ・相手の吹き飛びを変更しました。 ・ダメージを80→100にしました。 ・入力受付時間を増やしました。
ガトリングアタック (HP版)	<ul style="list-style-type: none"> ・コンボ中に複数回ヒットしないようにしました。
ギャラクティカファントム (MAX版)	<ul style="list-style-type: none"> ・1段目のヒット時のヒットストップを増やしました。 ・2段目の攻撃判定を上方向に拡大しました。
馬乗りバルカンパンチ (ノーマル版)	<ul style="list-style-type: none"> ・ギャラクティカファントム (MAX版) へキャンセルできるタイミングを早くしました。
馬乗りバルカンパンチ (MAX版)	<ul style="list-style-type: none"> ・1段目ヒット後の掴み判定を拡大しました。
■クラーク・スタイル	
デスレイクドライブ	<ul style="list-style-type: none"> ・掴み判定を前方向に拡大しました。
バルカンパンチ (ノーマル版)	<ul style="list-style-type: none"> ・HP版を追加しました。
フランケンシュタイナー	<ul style="list-style-type: none"> ・動作中、地上判定にしました。
フランケンシュタイナー (ノーマル版)	<ul style="list-style-type: none"> ・ヒット後にフラッシングエルボーに派生しなかった場合、パワーゲージが100増加するようにしました。
■テリー・ボガード	
近距離立ちLK	<ul style="list-style-type: none"> ・下段にしました。 ・全体硬直を2F短くしました。
近距離立ちHK	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃発生を8F→6Fにしました。 ・全体硬直を7F短くしました。 ・認識間合いを広くしました。
しゃがみLK	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃発生を4F→5Fにしました。 ・前方向の攻撃判定を縮小しました。
ジャンプHP	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃判定を上方向に拡大しました。
ジャンプLK (斜めジャンプ)	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃判定を上方向に拡大しました。 ・上方向のやられ判定を縮小しました。
ジャンプふっとばし攻撃	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃発生直前にやられ判定を付けました。

クラックシュート (EX版)	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃発生を16F→20Fにしました。 ・ダメージを120→80にしました。 ・ガード時ののけぞり距離を短くしました。 ・着地後に相手との距離が近くなるようにしました。 ・移動距離を短くしました。 ・全体硬直を8F増やしました。
パワーチャージ (HK版)	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃が空振りした際、全体硬直が大きくなるようにしました。
パワーダンク	<ul style="list-style-type: none"> ・コンボ補正値を大きくしました。
パワーダンク (HK版)	<ul style="list-style-type: none"> ・出始め2F間、ガードポイントを削除しました。
バスターウルフ (MAX版)	<ul style="list-style-type: none"> ・打撃無敵、投げ無敵を短くしました。 ・動作中、飛び道具無敵にしました。
■アンディ・ボガード	
しゃがみLP	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃判定を前方向に拡大しました。
しゃがみLK	<ul style="list-style-type: none"> ・前方向の攻撃判定を縮小しました。
しゃがみHK	<ul style="list-style-type: none"> ・低姿勢になるフレームを遅くしました。
ジャンプふっとばし攻撃	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃持続を1F短くしました。
平手打ち (キャンセル版)	<ul style="list-style-type: none"> ・動作中、前に移動するようにしました。
特殊コンボ1	<ul style="list-style-type: none"> ・2段目ヒット時の相手の吹き飛びを変更しました。
斬影拳 (HP,EX版)	<ul style="list-style-type: none"> ・移動速度を速くしました。 ・攻撃判定を前方向に拡大しました。 ・ガード時ののけぞり距離を短くしました。(HP版)
空破弾 (HK版)	<ul style="list-style-type: none"> ・動作中、飛び道具無敵にしました。 ・全体硬直を5F短くしました。
昇龍弾 (HP版)	<ul style="list-style-type: none"> ・1段目ヒット時の相手の吹き飛びを変更しました。 ・1段目のヒットストップを増やしました。
超裂破弾 (ノーマル版)	<ul style="list-style-type: none"> ・出始めの攻撃判定を拡大しました。
■ジョー・東	
近距離立ちHP	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃発生を8F→6Fにしました。
しゃがみHK	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃発生を10F→8Fにしました。

ジャンプLK	・攻撃発生を6F→4Fにしました。
スライディング	・低姿勢になるフレームを遅くしました。 ・やられ判定を上方向に拡大しました。 (拡大した部分は飛び道具無敵にしました。)
ハリケーンアッパー (LP版)	・全体硬直を2F増やしました。 ・ヒット時のヒットストップを増やしました。
ハリケーンアッパー (HP版)	・全体硬直を3F短くしました。
タイガーキック (LK版)	・攻撃発生を8F→6Fにしました。 ・空中攻撃無敵にしました。 ・根本以外でヒットした際のダメージを50→80にしました。
タイガーキック (HK版)	・攻撃発生を6F→8Fにしました。 ・完全無敵時間を増やしました。
爆裂拳 (ノーマル版)	・連打部分ヒット時の相手ののけぞり時間を増やしました。 ・スタン値を10→5にしました。
スクリューアッパー (ノーマル版)	・完全無敵時間を増やしました。
■ リョウ・サカザキ	
遠距離立ちLP	・攻撃判定を前方向に拡大しました。
近距離立ちHP	・攻撃発生を5F→4Fにしました。
近距離立ちLK	・認識間合いを広くしました。
近距離立ちHK	・認識間合いを広くしました。 ・下段にしました。
遠距離立ちHK	・攻撃判定を拡大しました。 ・やられ判定を縮小しました。
しゃがみHK	・キャンセル猶予を2F増やしました。
ジャンプLK (通常・大ジャンプ)	・攻撃判定を後ろ方向に拡大しました。
ジャンプHK	・やられ判定を縮小しました。
ジャンプふっとばし攻撃	・攻撃持続を2F増やしました。
氷柱割り (キャンセル版)	・動作中、前に移動するようにしました。
上段受け	・成立時、パワーゲージの増加量を50→80にしました。

下段受け	・ 成立時、パワーゲージの増加量を 50 → 80 にしました。
刻み突き	・ ガードクラッシュ値を 80 → 120 にしました。
虎咆 (LP版)	・ ヒット時の追撃猶予を 1F 増やしました。 ・ ダメージを 65 → 80 にしました。
虎咆 (HP版)	・ ダメージを 75・50 → 90・35 にしました。
虎煌拳 (HP版)	・ 移動距離を増やしました。 ・ 攻撃判定を拡大しました。 ・ 全体硬直を 6F 短くしました。 ・ ガード硬直を 2F 短くしました。 ・ ヒット時のヒットストップを短くしました。 ・ ヒット時の浮きを小さくしました。
虎煌拳 (EX版)	・ 全体硬直を 4F 短くしました。
飛燕疾風脚 (EX版)	・ 攻撃判定を前方向に拡大しました。
暫烈拳 (HP版、EX版)	・ 最終段ヒット後、相手との距離が近くなるようにしました。 ・ ヒット後の硬直を 1F 短くしました。
龍虎乱舞 (MAX版)	・ クライマックスキャンセルした際、特定の状況でヒットしなかった不具合を修正しました。
■ロバート・ガルシア	
勾龍降脚蹴り	・ 攻撃判定を下方向に拡大しました。
ふっとばし攻撃	・ 上方向の攻撃判定を縮小しました。
飛燕旋風脚 (HK版)	・ 攻撃発生を 14F → 12F にしました。 ・ 空中ヒット時の浮きを小さくしました。 ・ 4段目の攻撃判定を拡大しました。
■キング	
近距離立ちHP	攻撃発生を 6F → 5F にしました。
遠距離立ちLK	・ 必殺技以上でキャンセル可能にしました。 ・ ガードポイントを 1F 増やしました。
しゃがみHK	・ 攻撃発生を 9F → 7F にしました。
トルネードキック (LK版)	・ CLIMAX 超必殺技でキャンセル可能にしました。
トラップショット (EX版)	・ 全体硬直を 10F 増やしました。 ・ 完全無敵 → 空中攻撃無敵に変更しました。

■不知火舞	
ラッシュ	・特定の状況でMAXモードゲージをすべて消費していた不具合を修正しました。
遠距離立ちLP	・ヒット、ガード時ののけぞり距離を短くしました。
近距離立ちLK	・押し合い、投げられ判定を前方向に拡大しました。
遠距離立ちLK	・攻撃判定を下方向に拡大しました。 (拡大した部分はやられ状態にのみ当たる判定となります)
遠距離立ちHK	・やられ判定を縮小しました。
ふっとばし攻撃	・上方向の攻撃判定を縮小しました。 ・攻撃判定を下方向に拡大しました。 ・やられ判定を下方向に拡大しました。 ・全体硬直を2F増やしました。
特殊コンボ1	・2段目のダメージを45→60にしました。 ・2段目を強制立ち食らいにしました。 ・ヒット時の相手ののけぞり距離を短くしました。 ・キャンセル可能時間を10F増やしました。
花蝶扇 (LP版)	・ガード時ののけぞり時間を2F短くしました。
ムササビの舞・前、後 (ノーマル版)	・端に張り付いた後、ジャンプ攻撃を出せるようにしました。
ムササビの舞・前、後 (EX版)	・動作途中から飛び道具無敵にしました。
陽炎の舞	・最終段以外の追撃可能時間を短くしました。 ・ノーマルとMAX版で最終段が1回ずつしか入らないようにしました。
■ユリ・サカザキ	
シャッターストライク	・モーションを変更しました。
遠距離立ちLP	・攻撃判定を下方向に拡大しました。
しゃがみLP	・攻撃発生を5F→4Fにしました。
ふっとばし攻撃	・攻撃発生を13F→10Fにしました。
刺燕	・ヒット、ガード時の相手ののけぞり距離を短くしました。
虎煌拳	・最大溜めまでの時間を5F短くしました。

空牙（HP版）	・1段目のダメージを65→80にしました。
空牙（EX版）	・攻撃発生を6F→4Fにしました。 ・1段目の攻撃判定を拡大しました。 ・3, 4段目の攻撃判定、押し合い判定を拡大しました。
百烈びんた（HK版）	・移動速度を速くしました。
霸王翔吼拳（HP版）	・攻撃発生を17F→11Fにしました。 ・弾速を速くしました。 ・全体硬直を4F増やしました。
■麻宮アテナ	
シャッターストライク	・モーションを変更しました。
遠距離立ちLK	・上方向のやられ判定を縮小しました。 ・必殺技以上でキャンセル可能にしました。
遠距離立ちHK	・上方向の攻撃判定を縮小しました。
ジャンプHP	・攻撃持続を2F増やしました。
ジャンプHK	・攻撃持続を2F増やしました。
フェニックスボム・空中	・バックステップから出す際、←方向でも成立するようにしました。
サイコボールアタック（LP版）	・ガード硬直を2F短くしました。
サイコソード	・最終段以外の相手の吹き飛びを変更しました。
サイコリフレクター （ノーマル版）	・LK版を追加しました。 ※LK版は飛び道具を反射せずに打ち消す性能となっています。
フェニックスアロー（EX版）	・攻撃が裏からヒットしないようにしました。 ・ガード時ののけぞり距離を短くしました。 ・空中部分の攻撃のガード硬直を増やしました。
サイキックテレポート（EX版）	・動作途中の完全無敵を飛び道具無敵にしました。 ・全体硬直を3F増やしました。
サイコシュート（HP版）	・攻撃発生を24F→21Fにしました。 ・弾速を速くしました。
サイコシュート（EX版）	・スーパーキャンセルできていた不具合を修正しました。
サイコリミックス☆スパーク！	・攻撃判定を上方向に拡大しました。

■ブルー・マリー	
遠距離立ちHP	・攻撃発生を14F→12Fにしました。
ストレートスライサー (EX版)	・ガード硬直を2F増やしました。 ・全体硬直を10F増やしました。 ・派生スタンファングの最終段のガード硬直を2F短くしました。 ・派生スタンファングのガード時ののけぞり距離を短くしました。
リアルカウンター (EX版)	・成立後の硬直を大幅に短くしました。
■ヴァネッサ	
近距離立ちHK	・攻撃発生を7F→5Fにしました。
遠距離立ちHK	・2段目の攻撃発生を速くしました。
しゃがみLK	・上方向の攻撃判定を縮小しました。 ・前方向の攻撃判定を縮小しました。 ・攻撃発生を4F→5Fにしました。
ジャンプLK	・攻撃発生を7F→5Fにしました。
ジャンプHP (小・中ジャンプ)	・攻撃が裏からヒットしないようにしました。 ・下方向の攻撃判定を縮小しました。 ・攻撃持続を2F短くしました。
スライディングパンチャー	・全体硬直を2F短くしました。
ワンツーパーンチャー (キャンセル版)	・上方向の攻撃判定を縮小しました。 ・やられ判定を拡大しました。 ・1段目の攻撃発生を5F→8Fにしました。 ・1段目のガードののけぞり時間を2F短くしました。 ・2段目の前方向の攻撃判定を縮小しました。 ・2段目のキャンセル猶予を4F短くしました。 ・2段目が空中ヒットした際、相手の吹き飛びを変更しました。 ・全体硬直を9F増やしました。 ・コンボ補正値を大きくしました。 ・移動距離を短くしました。
ダッシュパンチャー	・動作中のやられ判定を上方向に拡大しました。 (拡大した部分は飛び道具無敵にしました。)
ダッシュパンチャー (ノーマル版)	・コンボ中に複数回ヒットしないようにしました。
ダッシュパンチャー (LP版)	・ガード時ののけぞり距離を短くしました。
ダッシュパンチャー (EX版)	・コンボ補正値を大きくしました。

パリングパンチャー (ノーマル版)	<ul style="list-style-type: none"> ・パンチャーウィービングから派生した場合のみ、以下のように性能が変化するようにしました。 (LP、HP版共通) ・ガードポイント、飛び道具反射を削除しました。(LP版) ・全体硬直を6F短くしました。(HP版) ・全体硬直を7F短くしました。
パンチャービジョン・ 前方、後方	<ul style="list-style-type: none"> ・パンチャーウィービングから派生した場合のみ、飛び道具無敵が足元まで拡大するようにしました。 ・パンチャーウィービングからLK版も派生できるようにしました。
パンチャービジョン・前方(ノーマル版)	<ul style="list-style-type: none"> ・後半部分をスーパーキャンセル可能にしました。
パンチャーウィービング (EX版)	<ul style="list-style-type: none"> ・ボタンを押しっぱなしにした際、飛び道具無敵が継続するようにしました。
■ルオン	
近距離立ちLP	<ul style="list-style-type: none"> ・全体硬直を2F短くしました。
近距離立ちHP	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃発生を6F→4Fにしました。
遠距離立ちHP	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃発生を13F→10Fにしました。
近距離立ちLK	<ul style="list-style-type: none"> ・全体硬直を3F短くしました。
しゃがみLP	<ul style="list-style-type: none"> ・全体硬直を1F短くしました。
戟(EX版)	<ul style="list-style-type: none"> ・3段目の攻撃判定を拡大しました。
鎌(EX版)	<ul style="list-style-type: none"> ・ダメージを80→120にしました。
鈎(HP版)	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃発生を20F→17Fにしました。
釘(ノーマル版)	<ul style="list-style-type: none"> ・飛び道具無敵にしました。 ・攻撃発生を12F→8Fにしました。 ・移動速度を速くしました。
■ロック・ハワード	
遠距離立ちHK	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃判定を前方向に拡大しました。
ふっとばし攻撃	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃発生を19F→16Fにしました。
ハードエッジ(LP版)	<ul style="list-style-type: none"> ・強化状態の際、ヒット、ガード時にライジングタックル(LP版)でキャンセル可能にしました。
ハードエッジ(EX版)	<ul style="list-style-type: none"> ・やられ判定を下方向に拡大しました。

ライジングタックル (LP版、EX版)	・攻撃判定を前方向に拡大しました。
Type「ダנק」(EX版)	・ダメージを120→80にしました。
Type「シフト」	・特定の状況でType「シフト」をした際、意図しない挙動になっていた不具合を修正しました。
真空投げ(EX版)	・追撃部分のダメージを120→80にしました。
■B.ジェニー	
ラッシュ	・2段目がLKで出ていた不具合を修正しました。
ダッシュ	・移動速度を速くしました。
遠距離立ちLP	・攻撃判定を下方向に拡大しました。
遠距離立ちHP	・前に移動するようにしました。
近距離立ちHK	・2段目の攻撃判定を下方向に拡大しました。
遠距離立ちHK	・攻撃持続を3F増やしました。 ・前に移動するようにしました。
しゃがみLP	・攻撃発生を5F→4Fにしました。
しゃがみHK	・攻撃発生を10F→7Fにしました。
ふっとばし攻撃	・攻撃発生を14F→12Fにしました。 ・特殊技以上でキャンセル可能にしました ・技後の硬直を2F増やしました。
ジャンプLK(小・中ジャンプ)	・攻撃判定を後ろ方向に拡大しました。
ジャンプHP	・攻撃持続を2F増やしました。 ・やられ判定を縮小しました。
ジャンプふっとばし攻撃 (小・中ジャンプ)	・攻撃持続を2F増やしました。
ローリングサンダー	・コンボ中にノーマル版とキャンセル版で1回ずつヒットさせられるようにしました。
バツフルズ(EX版)	・弾速を速くしました。 ・ダウン追い打ち可能にしました。

クレイジーイワン (HP版)	<ul style="list-style-type: none"> ・ダメージを80→100にしました。 ・攻撃判定を上方向に拡大しました。 ・ヒット時の相手の吹き飛びを変更しました。
ガルフトマホーク (HK版)	<ul style="list-style-type: none"> ・下方向のやられ判定を縮小しました。 ・着地硬直を2F短くしました。 ・2段目のダメージを40→60にしました。 ・2段目が地上ヒットした際、相手の吹き飛びを変更しました。
ガルフトマホーク (EX版)	<ul style="list-style-type: none"> ・ダメージを120→80にしました。 ・移動距離を短くしました。
ハリア・ビー	<ul style="list-style-type: none"> ・派生へのキャンセル時間を2F増やしました。 ・1、2、3段目のやられ判定を縮小しました。
ハリア・ビー (ノーマル版)	<ul style="list-style-type: none"> ・1、2、3段目のダメージを20→30にしました。
ハリア・ビー (LK版)	<ul style="list-style-type: none"> ・派生をしなかった際、落下速度を速くしました。
ディ・ハインド (ノーマル版)	<ul style="list-style-type: none"> ・特定の状況でヒットさせた際、補正が正常に機能していなかった不具合を修正しました。
ディ・ハインド (LK版)	<ul style="list-style-type: none"> ・空中攻撃無敵にしました。 ・攻撃発生を12F→8Fにしました。 ・最終段ヒット後の相手の吹き飛びを変更しました。 ・着地硬直を大幅に増やしました。
ディ・ハインド (HK版)	<ul style="list-style-type: none"> ・1段目が地上ヒットした際、相手が吹き飛ばすようにしました。 ・移動距離を増やしました。 ・1段目の攻撃判定を前方向に拡大しました。 ・派生のブレーキングの先行入力フレームを増やしました。
ディ・ハインド (EX版)	<ul style="list-style-type: none"> ・空中攻撃無敵の時間を増やしました。 ・着地硬直を大幅に増やしました。
■ 牙刀	
しゃがみHK	<ul style="list-style-type: none"> ・全体硬直を3F増やしました。 ・前に移動しないようにしました。
ジャンプHP	<ul style="list-style-type: none"> ・体のやられ判定を拡大しました。
ジャンプHK	<ul style="list-style-type: none"> ・前方向の攻撃判定を縮小しました。 ・持続最終部分の下方向の攻撃判定を縮小しました。 ・攻撃発生直前にやられ判定を付けました。
ジャンプふっとばし攻撃	<ul style="list-style-type: none"> ・やられ判定を拡大しました。 ・攻撃発生直前にやられ判定を付けました。

震牙	<ul style="list-style-type: none"> ・派生のキャンセル猶予を短くしました。
震牙 (EX版)	<ul style="list-style-type: none"> ・ガード時ののけぞり時間を2F短くしました。 ・ヒット時の相手のヒットストップを4F増やしました。 ・全体硬直を4F増やしました。
弓牙 (EX版)	<ul style="list-style-type: none"> ・ダメージを120→80にしました。
滑牙 (ノーマル版)	<ul style="list-style-type: none"> ・全体硬直を2F短くしました。 ・攻撃持続を2F増やしました。
応牙	<ul style="list-style-type: none"> ・当身成立後の打撃部分の攻撃判定を拡大しました。
応牙 (ノーマル版)	<ul style="list-style-type: none"> ・当身成立後の打撃部分の攻撃持続を3F増やしました。 ・当身成立後、完全無敵のフレームを増やしました。
無牙	<ul style="list-style-type: none"> ・掴み判定を拡大しました。 ・押し合い判定を拡大しました。
雷牙 (LK版、EX版)	<ul style="list-style-type: none"> ・着地硬直を大幅に増やしました。
零牙 (MAX版)	<ul style="list-style-type: none"> ・クライマックスでキャンセルした際、特定の状況でヒットしなかった不具合を修正しました。
■オメガルガール	
近距離立ちLK	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃発生を5F→4Fにしました。
ダブルトマホーク (キャンセル版)	<ul style="list-style-type: none"> ・前に移動するようにしました。
ダークバリア (LK版)	<ul style="list-style-type: none"> ・空振りの際、硬直を5F増やしました。
ジェノサイドカッター (LK版)	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃発生を9F→6Fにしました。 ・ヒット時以外、硬直が大きくなるようにしました。
ジェノサイドカッター (HK版)	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃発生を11F→9Fにしました。
ジェノサイドカッター (EX版)	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃発生を9F→6Fにしました。
ドレッドフェイタルウェーブ	<ul style="list-style-type: none"> ・特定の状況でヒットすると補正が大きくなっていた不具合を修正しました。