

THE KING OF FIGHTERS XV パッチVer.1.62

■パッチVer.1.62調整意図

全体的に使用頻度が低いキャラクターは性能を上げ、高いキャラクターに関しては想定より強力になっていた技の性能を少し落とし、ほかの技の性能を上げることで新しい遊びができるような変更を加えるという方針で調整を行い、より遊びやすくなるように一部システムにも変更を加えています。

また、地上ふっとばし攻撃は他の技と比べてヒット時のリターンが高く使用頻度が偏っていたためコンボ補正を大きくしつつ一部のキャラクターは性能を見直しています。

詳細は各キャラクターの項目をご覧ください。

■システム

変更箇所	調整内容
メンバーセレクト	・デザインを新しくしました。
ルームマッチ	・ルームにて、対戦準備完了前は「バトル設定」を変更できるようにしました。
DJ STATION	・ジャケット「KOF Staff Roll BGM Collection」を追加しました。 ・ジャケット「THE KING OF FIGHTERS XV」に曲「Still Green -KOF XV ver.-」を追加しました。
オロチクリスの勝利メッセージ	・VSオロチ社勝利時のメッセージ内で表記されていた「業火」を「劫火」に変更しました。
バトル中アナウンス	・特定状況時、状況にそぐわないアナウンスが再生されていた不具合を修正しました。
その他	・いくつかの軽微な問題を修正しました。

■全体

技名	パッチーノート
MAXモード	<ul style="list-style-type: none"> ・MAXモード中にパワーゲージが溜まるようにしました。
ダッシュ	<ul style="list-style-type: none"> ・頭部分のやられ判定が前方向に移動しないようにしました。 ・一部キャラが、ダッシュ中特定のタイミングで停止した直後にガードができなかった不具合を修正しました。
各キャラクターのしゃがみLK	<ul style="list-style-type: none"> ・空中の相手にヒットしないようにしました。
ふっとばし攻撃	<ul style="list-style-type: none"> ・コンボ補正値を大きくしました。
ガードキャンセルふっとばし攻撃	<ul style="list-style-type: none"> ・追撃不可にしました。
投げ抜け	<ul style="list-style-type: none"> ・通常技、特殊技、ふっとばし攻撃の硬直中は投げ抜けをできないようにしました。 ・投げ抜け後の距離が一定になるようにしました。
空中通常投げ	<ul style="list-style-type: none"> ・クラークを除き、投げ間合いを統一しました。 <p>※クラークは他の各キャラクターより投げ間合いが広がっています。</p>
各キャラクターの必殺技（→↓↘入力の技）	<ul style="list-style-type: none"> ・コマンド入力受付時間を短くしました。 <p>※→↓↘入力の技を暴発しづらくする調整になります。</p>
各キャラクターの必殺技（投げ技）	<ul style="list-style-type: none"> ・一部の技を除き、発生時のパワーゲージ増加量を50にしました。 ・一部の技を除き、空振り時の全体硬直を長くしました。

■シュンエイ

技名	パッチーノート
遠距離立ちLP	・キャンセル可能にしました。
遠距離立ちHP	・のけぞり距離を短くしました。
近距離立ちLK	・攻撃判定を拡大しました。
しゃがみHK	・攻撃発生を9F→7Fにしました。
ジャンプ攻撃	・スラスタージョーン・前（EX版）、スラスタージョーン・後（EX版）中に出した場合、コンボ補正値が大きくなるようにしました。
スカイアックス（ノーマル版）	・攻撃発生前にキャンセル可能にしました。
スカイアックス（キャンセル版）	・移動距離を長くしました。 ・スラスタージョーン（ノーマル版）でキャンセル可能にしました。
グラウンドハンマー（ノーマル版）	・のけぞり時間を長くしました。 ・全体硬直を長くしました。
グラウンドハンマー（キャンセル版）	・移動距離を長くしました。
ふっとばし攻撃	・移動距離を短くしました。 ・全体硬直を長くしました。
スカーレットファントム（EX版）	・攻撃発生を10F→16Fにしました。 ・移動距離を短くしました。 ・相手のガード硬直を長くしました。 ・ガード時ののけぞり距離を長くしました。
アクアスピア（ノーマル版）	・発生時のパワーゲージの増加量を増やしました。 ・攻撃判定を拡大しました。
アクアスピア（EX版）	・攻撃発生を14F→12Fにしました。
ライジングイフリート（LP版）	・発生時のパワーゲージの増加量を増やしました。 ・空中攻撃無敵を追加しました。 ・投げ無敵を追加しました。 ・追撃不可にしました。 ・全体硬直を長くしました。
ブラウウィング（LP版）	・発生時のパワーゲージの増加量を減らしました。 ・ヒット、ガード時のパワーゲージの増加量を増やしました。 ・スラスタージョーン・斜、スラスタージョーン・下から派生した場合の着地硬直を短くしました。
ブラウウィング（HP版）	・発生時のパワーゲージの増加量を減らしました。 ・ヒット、ガード時のパワーゲージの増加量を増やしました。 ・攻撃判定を拡大しました。 ・やられ判定を拡大しました。
スラスタージョーン・前 （ノーマル版・EX版）	・攻撃を出せるタイミングを早くしました。 ・ブラウウィングへ派生しなかった場合の着地硬直を短くしました。
スラスタージョーン・後 （ノーマル版・EX版）	・攻撃を出せるタイミングを早くしました。 ・落下するタイミングを早くしました。 ・ブラウウィングへ派生しなかった場合の着地硬直を短くしました。
スラスタージョーン・斜	・押し合い判定を削除しました。 ・着地硬直を短くしました。
ガイアニックバースト（ノーマル版）	・ガード時ののけぞり距離を短くしました。 ・全体硬直を長くしました。
ガイアニックバースト（MAX版）	・ガード時ののけぞり距離を短くしました。

■ 明天君

技名	パッチノート
シャッターストライク	・ガードポイント判定が上方方向に移動していた不具合を修正しました。
遠距離立ちHK	・攻撃発生前にキャンセル可能にしました。
近距離立ちLK	・攻撃発生を5F→4Fにしました。
しゃがみHK	・やられ判定を縮小しました。
ジャンプHK	・攻撃判定を下方方向に移動しました。
箭疾衝 (LP版)	・常にレベル1版が出るようにしました。 ・スーパーキャンセルできるタイミングを早くしました。 ・スーパーキャンセルの先行入力受付時間を長くしました。
箭疾衝 (HP版)	・スーパーキャンセルできるタイミングを早くしました。 ・スーパーキャンセルの先行入力受付時間を長くしました。
箭疾衝・追撃 (EX版)	・ダメージを40→60にしました。
撃放 (LP版)	・常にレベル1版が出るようにしました。
烈千脚 (ノーマル版)	・発生時のパワーゲージの増加量を減らしました。 ・ヒット、ガード時のパワーゲージの増加量を増やしました。 ・攻撃判定を拡大しました。 ・やられ判定を拡大しました。
烈千脚 (EX版)	・相手を飛び越した後に出した場合、相手の方向に振り向くようにしました。 ・攻撃判定を拡大しました。 ・やられ判定を拡大しました。 ・押し合い判定を下方方向に拡大しました。 ・1ヒット分のダメージを30→40にしました。
超撃放 (ノーマル版)	・全体硬直を短くしました。
超撃放 (MAX版)	・攻撃判定を拡大しました。 ・全体硬直を短くしました。
白昼夢双 (ノーマル版・MAX版)	・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。)
醒覚・明天曉舞	・ヒット時の全体硬直を短くしました。

■紅丸

技名	パッチノート
遠距離立ちHK	・動作の途中から下段無敵を追加しました。
近距離立ちLP	・攻撃発生を5F→4Fにしました。 ・全体硬直を短くしました。
ジャンプHK	・やられ判定を縮小しました。
居合い蹴り (LK版)	・攻撃発生を6F→5Fにしました。 ・派生へのキャンセル可能時間を長くしました。
居合蹴り (HK版)	・派生へのキャンセル可能時間を長くしました。
稲妻三段蹴り (ノーマル版・EX版)	・ヒット時の相手の挙動を変更しました。
雷鳴刀 (LP版)	・攻撃判定を縮小しました。 ・やられ判定を拡大しました。 ・ヒット時の相手のヒットストップを長くしました。
雷鳴刀 (HP版)	・攻撃発生を21F→25Fにしました。 ・攻撃判定を縮小しました。 ・移動距離を短くしました。 ・やられ判定を拡大しました。
雷鳴刀 (EX版)	・発生保障になるタイミングを遅くしました。 ・やられ判定を拡大しました。
雷靱拳 (LP版)	・スーパーキャンセルできるタイミングを早くしました。
雷靱拳 (HP版)	・攻撃発生を23F→19Fにしました。
空中雷靱拳 (LP版)	・真下へ落下するようにしました。

■イスラ

技名	パッチノート
押し合い判定 やられ判定	・押し合い判定を縮小しました。 ・やられ判定を縮小しました。
遠距離立ちLK	・攻撃判定を拡大しました。 ・やられ判定を拡大しました。
近距離立ちLK	・攻撃判定を拡大しました。
クラウド（ノーマル版・キャンセル版）	・移動距離を長くしました。
デザイン（キャンセル版）	・上段→下段に変更しました。
トゥ・フロント（ノーマル版・EX版）	・相手に接触しなかった場合の全体硬直を短くしました。
スローウィー・C（ノーマル版・EX版）	・発生後←入力で垂直にジャンプするようにしました。
ピーシング・A（EX版）	・最終段以外のダメージを20→10にしました。 ・最終段のダメージを70→100にしました。
キング・オブ・ピース I&A	・攻撃判定を拡大しました。

■ハイデルン

技名	パッチノート
遠距離立ちLK	・キャンセル可能にしました。
遠距離立ちHP	・攻撃発生を11F→8Fにしました。
シュターナルナゲール (キャンセル版)	・攻撃発生を17F→15Fにしました。 ・全体硬直を短くしました。
クロスカッター (ノーマル版)	・全体硬直を短くしました。
ムーンスラッシャー (ノーマル版)	・先端ヒット時のダメージを根元部分ヒット時のダメージと同じにしました。 ・ガード時ののけぞり距離を短くしました。 ・ガード時の相手のヒットストップを長くしました。 ・ガード、空振り時の全体硬直を長くしました。
ムーンスラッシャー (EX版)	・ガード時ののけぞり距離を短くしました。 ・ガード時の相手のヒットストップを長くしました。
ストームブリンガー (HP版)	・初段のダメージを30→50にしました。
スティンガー (LP版)	・ヒット時の相手のヒットストップを長くしました。 ・空中ヒット時の相手の挙動を変更しました。
スティンガー (EX版)	・コンボ補正値を小さくしました。
ハイデルンエンド (HK版)	・ガード、空振り時の全体硬直を長くしました。
ハイデルンエンド (MAX版)	・ガード、空振り時の全体硬直を長くしました。

■ドロレス

技名	パッチノート
近距離立ちHK	<ul style="list-style-type: none">・ 出始めに前に移動しないようにしました。・ キャンセル可能にしました。・ 攻撃判定を拡大しました。
しゃがみLK	<ul style="list-style-type: none">・ 低姿勢になるタイミングを遅くしました。
ジャンプLP	<ul style="list-style-type: none">・ 攻撃発生を 5F→4Fにしました。・ 攻撃判定を拡大しました。
ハファソン・ハブラ (LP版)	<ul style="list-style-type: none">・ ヒット時の相手のヒットストップを長くしました。
ハファソン・ハブラ (HP版)	<ul style="list-style-type: none">・ 全体硬直を短くしました。
ハファソン・ハブラ (EX版)	<ul style="list-style-type: none">・ 2段目の攻撃判定を拡大しました。・ 2段目ヒット時の引き寄せる距離を長くしました。
ハファソン・ハルフィー (HK版)	<ul style="list-style-type: none">・ 全体硬直を短くしました。
ハファソン・ハルフィー (EX版)	<ul style="list-style-type: none">・ 2段目の攻撃判定を拡大しました。・ 2段目ヒット時の引き寄せる距離を長くしました。

■京

技名	パッチノート
遠距離立ちHP	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃判定を拡大しました。 ・やられ判定を拡大しました。 ・空振りキャンセル不可にしました。
近距離立ちLK	<ul style="list-style-type: none"> ・近距離認識間合いを広くしました。 ・近距離立ちLK以外で連打キャンセル可能にしました。 ・キャンセル時に前に移動しないようにしました。
しゃがみHP	<ul style="list-style-type: none"> ・キャンセル可能時間を長くしました。
ジャンプLP	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃発生を6F→4Fにしました。
ジャンプHP	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃持続を長くしました。
ジャンプHK	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃判定を拡大しました。 ・やられ判定を拡大しました。
ジャンプふっとばし攻撃	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃発生を10F→12Fにしました。
R.E.D. Kick (HK版)	<ul style="list-style-type: none"> ・全体硬直を短くしました。
七拾五式・改・追加入力	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃判定を拡大しました。 ・ガード時ののけぞり距離を短くしました。 ・相手のガード硬直を短くしました。
七拾五式・改 (EX版)	<ul style="list-style-type: none"> ・2段目ガード時ののけぞり距離を短くしました。 ・2段目の相手のガード硬直を短くしました。
四百式拾七式・轢鉄	<ul style="list-style-type: none"> ・下段無敵を削除しました。
裏千式百拾式・八雲	<ul style="list-style-type: none"> ・ダメージを420→440にしました。 ・ヒット時の相手との距離を変更しました。

■ 庵

技名	パッチノート
遠距離立ちHK	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃判定を拡大しました。 ・やられ判定を拡大しました。 ・全体硬直を短くしました。
近距離立ちLP	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃発生を5F→4Fにしました。
ジャンプLP (通常・大ジャンプ)	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃発生を6F→4Fにしました。
ジャンプLP (小・中ジャンプ)	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃発生を5F→4Fにしました。
ふっとばし攻撃	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃判定を縮小しました。
百弍拾七式・葵花② (LP版)	<ul style="list-style-type: none"> ・ヒット時の相手のヒットストップを長くしました。
弍百拾弍式・琴月 陰 (LK版)	<ul style="list-style-type: none"> ・全体硬直を短くしました。
弍百拾弍式・琴月 陰 (HK版)	<ul style="list-style-type: none"> ・初段ヒット時ののけぞり時間を長くしました。 ・初段のダメージを30→60にしました。 ・2段目のダメージを130→100にしました。
弍百拾弍式・琴月 陰 (EX版)	<ul style="list-style-type: none"> ・2段目のダメージを80→100にしました。 ・2段目の最低保証ダメージを16→50にしました。
参百拾壹式・爪櫛 (HK版)	<ul style="list-style-type: none"> ・発生時のパワーゲージの増加量を減らしました。
禁千弍百拾壹式・八稚女 (ノーマル版・MAX版)	<ul style="list-style-type: none"> ・ガード時の全体硬直を長くしました。
裏千拾八式・八醜 (ノーマル版)	<ul style="list-style-type: none"> ・最終段のダメージを65→80にしました。
裏千拾八式・八醜 (MAX版)	<ul style="list-style-type: none"> ・最終段のダメージを70→80にしました。

■ちづる

技名	パッチノート
遠距離立ちHK	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃発生前のやられ判定を拡大しました。 ・全体硬直を長くしました。
しゃがみLP	<ul style="list-style-type: none"> ・全体硬直を短くしました。
しゃがみHK	<ul style="list-style-type: none"> ・やられ判定を拡大しました。 ・押し合い判定を後方向に移動しました。
ふっとばし攻撃	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃判定を縮小しました。 ・攻撃発生前のやられ判定を拡大しました。 ・前に移動しないようにしました。
除活 槍槍（ノーマル版）	<ul style="list-style-type: none"> ・動作の途中から下段無敵を追加しました。
百活・天神の理（ノーマル版・EX版）	<ul style="list-style-type: none"> ・分身が消えるタイミングを速くしました。
百活・天神の理（HP版）	<ul style="list-style-type: none"> ・ガード時の相手のヒットストップを長くしました。
百八活・玉響の瑟音（HP版）	<ul style="list-style-type: none"> ・ダウン追い打ち可能にしました。
百八活・玉響の瑟音（EX版）	<ul style="list-style-type: none"> ・コンボ補正値を大きくしました。
裏面八拾伍活・零技の礎 （ノーマル版・MAX版）	<ul style="list-style-type: none"> ・裏面参拾壹活・九泉の浄玻璃ヒット時の演出中に相手の封印時間が経過しないようにしました。

■アッシュ

技名	パッチノート
近距離立ちLP	・攻撃発生を5F→4Fにしました。
フロレアル・後方	・スタン値を減らしました。
フロレアル・その場	・動作の途中から下段無敵を追加しました。 ・攻撃判定を拡大しました。 ・やられ判定を拡大しました。 ・スタン値を減らしました。
ヴァントーズ (HP版)	・スタン値を減らしました。 ・削りダメージを増やしました。 ・ガードクラッシュ値を増やしました。
ヴァントーズ (EX版)	・ガードクラッシュ値を増やしました。
ニヴォース (ノーマル版)	・攻撃判定終了後にカウンター判定が残っていた不具合を修正しました。
ニヴォース (EX版)	・攻撃発生を6F→4Fにしました。 ・初段と2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。) ・3段目と4段目の攻撃判定を拡大しました。 ・初段のダメージを50→70にしました。 ・2段目のダメージを40→20にしました。 ・攻撃判定終了後にカウンター判定が残っていた不具合を修正しました。
ジェニー (ノーマル版)	・攻撃判定を横方向に拡大しました。 ・ダメージを50→70にしました。 ・削りダメージを増やしました。
ジェニー (LP+HP版)	・攻撃判定を拡大しました。 ・ダメージを70→90にしました。 ・削りダメージを増やしました。 ・ガードクラッシュ値を増やしました。
ジェニー (LK+HK版)	・攻撃発生を35F→30Fにしました。 ・攻撃判定を拡大しました。 ・ダメージを70→90にしました。 ・削りダメージを増やしました。 ・ガードクラッシュ値を増やしました。
テルミドール (MAX版)	・発生後←入力で弾速が変わるようにしました。 ・アドバンスドキャンセル時の攻撃発生を速くしました。 ・飛び道具反射不可にしました。 ・飛び道具レベルを最大にしました。 ・攻撃判定を拡大しました。 ・削りダメージを増やしました。 ・全体硬直を短くしました。
サン・キュロット	・無敵時間を長くしました。 ・最低保証ダメージを150→100にしました。

■エリザベート

技名	パッチノート
遠距離立ちHP	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃発生を10F→8Fにしました。 ・攻撃判定を拡大しました。 ・やられ判定を拡大しました。 ・キャンセル可能時間を長くしました。
近距離立ちHK	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃判定を拡大しました。 ・やられ判定を拡大しました。
しゃがみLK	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃判定を縮小しました。
しゃがみHK	<ul style="list-style-type: none"> ・全体硬直を短くしました。
ジャンプLP	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃発生を5F→4Fにしました。 ・攻撃発生後の前方向のやられ判定を縮小しました。
ジャンプLK	<ul style="list-style-type: none"> ・やられ判定を拡大しました。
ジャンプHP	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃判定を拡大しました。 ・攻撃発生前のやられ判定を縮小しました。 ・攻撃発生中のやられ判定を拡大しました。
ジャンプHK	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃発生前のやられ判定を拡大しました。 ・攻撃発生後のやられ判定を拡大しました。
ふっとばし攻撃	<ul style="list-style-type: none"> ・移動距離を短くしました。 ・攻撃判定を下方向に拡大しました。 ・上方向の攻撃判定を縮小しました。 ・やられ判定を下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。
エクレール（ノーマル版）	<ul style="list-style-type: none"> ・ヒット時の相手のヒットストップを長くしました。
エタンセル（ノーマル版）	<ul style="list-style-type: none"> ・ガードクラッシュ値を増やしました。 ・スタン値を増やしました。 ・全体硬直を短くしました。
エタンセル（EX版）	<ul style="list-style-type: none"> ・発生後←or→入力で飛び道具の軌道が変わるようにしました。 ・ガードクラッシュ値を増やしました。 ・全体硬直を短くしました。
クー・ド・ヴァン（LP版）	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃発生を14F→12Fにしました。
イリュージョン（ノーマル版）	<ul style="list-style-type: none"> ・打撃に対する当身判定を拡大しました。 ・後方向からの攻撃に対して当身が成立しないようにしました。
イリュージョン（EX版）	<ul style="list-style-type: none"> ・後方向からの攻撃に対して当身が成立しないようにしました。
グレール（HP版）	<ul style="list-style-type: none"> ・中段→上段にしました。 ・攻撃発生を22F→26Fにしました。 ・ガード時ののけぞり距離を長くしました。 ・全体硬直を短くしました。
オロル（ノーマル版・EX版）	<ul style="list-style-type: none"> ・後方向の飛び道具反射判定を縮小しました。
グラン・ラファール（MAX版）	<ul style="list-style-type: none"> ・特殊追撃判定部分ヒット時のコンボ補正值を小さくしました。
フェット・ドゥ・ラ・ルミエール	<ul style="list-style-type: none"> ・最低保証ダメージを290→240にしました。

■ククリ

技名	パッチノート
ダッシュ	・やられ判定を縮小しました。
近距離立ちLP	・攻撃発生を5F→4Fにしました。
ジャンプLP	・攻撃発生を6F→4Fにしました。
ジャンプHP	・キャンセル可能にしました。
払砂拳（ノーマル版）	・全体硬直を短くしました。
地上没砂翔撃（HK版）	・攻撃発生を35F→32Fにしました。 ・ガード時ののけぞり距離を短くしました。
熱砂極風陣（MAX版）	・アドバンスドキャンセル時の攻撃発生を速くしました。
極熱砂崩碎流	・クライマックスキャンセル時の攻撃判定を拡大しました。

■クローネン

技名	パッチノート
遠距離立ちLK	・特殊技でキャンセル可能にしました。
遠距離立ちHK	・攻撃持続を長くしました。
近距離立ちLK	・攻撃発生を7F→4Fにしました。
しゃがみHP	・攻撃発生を9F→12Fにしました。 ・やられ判定を拡大しました。
しゃがみHK	・攻撃発生を10F→8Fにしました。 ・前に移動するようにしました。
エマージェンシー・スライド (キャンセル版)	・相手のガード硬直を短くしました。
ブレイズ・スロアー (EX版)	・コンボ補正値を小さくしました。 ・ダウン追い打ち可能にしました。
ヒート・シールド (ノーマル版)	・後方の相手に当たらないようにしました。 ・ガード時、空振り時の全体硬直を長くしました。 ・攻撃持続を短くしました。 ・スーパーキャンセル可能時間を短くしました。
ヒート・シールド (EX版)	・後方の相手に当たらないようにしました。 ・ヒット時の相手の挙動を変更しました。 ・初段のダメージを85→115にしました。 ・ガード時、空振り時の全体硬直を長くしました。
ストライク・スラッシュ (LK版)	・空振り、ガード時の全体硬直を長くしました。 ・ガード時ののけぞり距離を短くしました。
フュージョン・ブラスター (ノーマル版)	・ガード時ののけぞり距離を短くしました。 ・全体硬直を長くしました。
フュージョン・ブラスター (MAX版)	・最大溜めまでの時間を長くしました。

■クーラ

技名	パッチノート
遠距離立ちLK	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃判定を縮小しました。 ・全体硬直を長くしました。
遠距離立ちHP	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃発生を15F→13Fにしました。
しゃがみLK	<ul style="list-style-type: none"> ・低姿勢になるタイミングを遅くしました。
ジャンプHK	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃発生を6F→8Fにしました。 ・攻撃判定を縮小しました。
ふっとばし攻撃	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃判定を縮小しました。
クロウバイツ (LP版)	<ul style="list-style-type: none"> ・ガード、空振り時の全体硬直を長くしました。
クロウバイツ (HP版)	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃発生を4F→5Fにしました。
クロウバイツ (EX版)	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃判定を拡大しました。 ・ヒット時の相手の挙動を変更しました。
ダイヤモンドプレス (LP版)	<ul style="list-style-type: none"> ・発生時のパワーゲージの増加量を減らしました。 ・発生保障になるタイミングを遅くしました。 ・飛び道具打ち消し判定の発生を遅くしました。
レイ・スピン (HK版)	<ul style="list-style-type: none"> ・発生時のパワーゲージの増加量を減らしました。
レイ・スピン (EX版)	<ul style="list-style-type: none"> ・ダメージを40・40→30・30にしました。 ・ガード時ののけぞり距離を短くしました。 ・ガード、空振り時の全体硬直を長くしました。 ・ガード時に派生を出せないようにしました。
レイ・スピン (スタンド) (EX版)	<ul style="list-style-type: none"> ・飛び道具部分のダメージを40→80にしました。 ・地上ヒット時の相手の挙動を変更しました。
レイ・スピン (シット) (EX版)	<ul style="list-style-type: none"> ・ダメージを40→30にしました。
フォーリンスノーマン (ノーマル版・EX版)	<ul style="list-style-type: none"> ・全体硬直を短くしました。
フローズンアリーナ (ノーマル版)	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃判定を拡大しました。 <p>(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。)</p>
フローズンアリーナ (MAX版)	<ul style="list-style-type: none"> ・無敵時間を長くしました。

■アンヘル

技名	パッチノート
遠距離立ちHK	・攻撃発生を11F→8Fにしました。
近距離立ちHP	・のけぞり距離を短くしました。
しゃがみLK	・低姿勢になるタイミングを遅くしました。
レッドスカイ (HK版)	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃発生を21F→25Fにしました。 ・移動距離を長くしました。 ・ガード時の全体硬直を短くしました。 ・ダメージを80→100にしました。
アンチェイン・トルネード	・EX版を追加しました。
サークル・ハンマーブロウ	・コンボ中にヒットした場合のコンボ補正値を小さくしました。
フィニッシュ・ローリング	<ul style="list-style-type: none"> ・中段→上段にしました。 ・空中ヒット時の相手の挙動を変更しました。 ・コンボ補正値を小さくしました。 ・スーパーキャンセル可能にしました。 ・初段と2段目のダメージを20→40にしました。
フィニッシュ・グラップキック	・コンボ補正値が正常に機能していなかった不具合を修正しました。
リアルレイブ (ノーマル版)	・ヒット時アドバンスドキャンセル可能にしました。
ブルーマウンダーカウンター (ノーマル版)	<ul style="list-style-type: none"> ・無敵を削除しました。 ・当身判定が1F目から発生するようにしました。 ・当身判定を拡大しました。 ・当身判定の持続を長くしました。 ・当身不成立時の全体硬直を長くしました。
ブルーマウンダーカウンター (MAX版)	<ul style="list-style-type: none"> ・投げ無敵を削除しました。 ・当身判定を拡大しました。 ・当身判定の持続を長くしました。 ・アドバンスドキャンセルで出した場合、コンボになるようにしました。 ・アドバンスドキャンセルで出した場合、クライマックスキャンセル可能にしました。 ・当身不成立時の全体硬直を長くしました。
アセンションタイム	・攻撃持続を長くしました。

■社

技名	パッチノート
遠距離立ちLP	・攻撃判定を縮小しました。
遠距離立ちHP	・攻撃判定を縮小しました。 ・やられ判定を拡大しました。 ・全体硬直を長くしました。
しゃがみLP	・攻撃判定を縮小しました。
しゃがみLK	・攻撃発生を5F→7Fにしました。
しゃがみHP	・移動距離を短くしました。 ・全体硬直を長くしました。
ジャンプLK	・攻撃発生を8F→5Fにしました。 ・やられ判定を縮小しました。
ジャンプHP	・攻撃判定を縮小しました。 ・やられ判定を拡大しました。
ふっとばし攻撃	・攻撃発生前のやられ判定を拡大しました。 ・攻撃判定を縮小しました。
ジャンプふっとばし攻撃	・攻撃発生前のやられ判定を拡大しました。
ステップサイドキック (キャンセル版)	・ヒット時の相手のヒットストップを短くしました。
ミサイルマイトバッシュ (LP版・EX版)	・最終段ガード時ののけぞり距離を短くしました。
ミサイルマイトバッシュ (HP版)	・ヒット時の相手の挙動を変更しました。 ・最終段ガード時ののけぞり距離を短くしました。
アッパーデュエル (ノーマル版)	・ガード時ののけぞり距離を短くしました。 ・相手のガード硬直を短くしました。 ・空振り時の全体硬直を長くしました。
アッパーデュエル (EX版)	・投げ無敵を追加しました。 ・追撃不可にしました。 ・ガードポイントの持続を長くしました。 ・初段のやられ判定を縮小しました。 ・2段目の攻撃判定を拡大しました。 ・3段目の攻撃判定を拡大しました。 ・2段目以降の移動距離を短くしました。 ・最終段のダメージを70→100にしました。 ・ガード時ののけぞり距離を短くしました。 ・相手のガード硬直を短くしました。 ・空振り時の全体硬直を長くしました。
ジェットカウンター (LP版)	・ガード時ののけぞり時間を短くしました。
ジェットカウンター (HP版)	・ヒット時の相手のヒットストップを短くしました。 ・ヒット時ののけぞり距離を短くしました。 ・全体硬直を短くしました。
ジェットカウンター (EX版)	・ジェットカウンター・スティルへの派生の先行入力受付時間を長くしました。
ジェットカウンター・スティル (LP版) (ノーマル版から派生した場合)	・攻撃発生を14F→12Fにしました。 ・移動距離を長くしました。 ・ガード時ののけぞり時間を短くしました。 ・ガード時ののけぞり距離を短くしました。
ジェットカウンター・スティル (LP版) (EX版から派生した場合)	・攻撃発生を14F→12Fにしました。 ・移動距離を長くしました。
ジェットカウンター・スティル (HP版) (ノーマル版から派生した場合)	・移動距離を長くしました。 ・ガード時ののけぞり時間を短くしました。 ・ガード時ののけぞり距離を短くしました。
ジェットカウンター・スティル (HP版) (EX版から派生した場合)	・移動距離を長くしました。 ・ガード時ののけぞり距離を短くしました。
スレッジハンマー (LK版)	・攻撃発生を26F→24Fにしました。

■シェルミー

技名	パッチノート
近距離立ちLP	<ul style="list-style-type: none"> ・発生前の移動距離を短くしました。 ・全体硬直を短くしました。 ・のけぞり距離を短くしました。
しゃがみLK	<ul style="list-style-type: none"> ・低姿勢になるタイミングを遅くしました。
しゃがみHP	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃発生を5F→7Fにしました。 ・攻撃判定を縮小しました。
しゃがみHK	<ul style="list-style-type: none"> ・押し合い判定を後方向に移動しました。 ・やられ判定を拡大しました。 ・全体硬直を長くしました。
小・中ジャンプ攻撃	<ul style="list-style-type: none"> ・押し合い判定を下方向に移動しました。
ジャンプHP	<ul style="list-style-type: none"> ・やられ判定を拡大しました。 ・押し合い判定を拡大しました。
ジャンプふっとばし攻撃	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃発生前のやられ判定を拡大しました。
シェルミーホイップ（ノーマル版）	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃発生前のやられ判定を縮小しました。 ・初段のダメージを20→40にしました。 ・最終段のダメージを70→50にしました。 ・コンボ補正値を小さくしました。 ・シェルミーキュートへ派生できるようにしました。
シェルミーホイップ（EX版）	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃発生前のやられ判定を縮小しました。 ・最終段のダメージを70→50にしました。 ・コンボ補正値を小さくしました。 ・シェルミーキュートへ派生できるようにしました。
シェルミークラッチ（LK版）	<ul style="list-style-type: none"> ・ヒット時の全体硬直を短くしました。 ・相手のダウンしている時間を長くしました。
シェルミークラッチ（HK版）	<ul style="list-style-type: none"> ・ダメージを120→140にしました。 ・ヒット時の全体硬直を短くしました。 ・相手のダウンしている時間を長くしました。 ・空振り時の全体硬直を長くしました。

■クリス

技名	パッチノート
遠距離立ちLK	・攻撃発生を8F→6Fにしました。
近距離立ちLP	・全体硬直を短くしました。
しゃがみLK	・低姿勢になるタイミングを遅くしました。
しゃがみHP	・攻撃発生を5F→6Fにしました。 ・全体硬直を長くしました。
ジャンプLP	・必殺技でキャンセル可能にしました。
ジャンプHK	・攻撃判定を縮小しました。 ・やられ判定を拡大しました。
スピニングアレイ (キャンセル版)	・攻撃発生を13F→11Fにしました。
リバーリアンカーキック (キャンセル版)	・攻撃判定を拡大しました。
グライダースタンプ (LK版)	・攻撃発生を15F→13Fにしました。
グライダースタンプ (EX版)	・ガード、空振り時の全体硬直を長くしました。
シューティングダンサー・スラスト (LP版)	・2段目の移動距離を短くしました。 ・ヒット時ののけぞり距離を長くしました。
シューティングダンサー・ステップ (EX版)	・グライダースタンプへの派生の先行入力受付時間を長くしました。
スクランブルダッシュ (HK版)	・相手を飛び越した後にグライダースタンプへ派生した場合、相手の方向に振り向くようにしました。
スクランブルダッシュ (EX版)	・相手を乗り越えた場合自動で攻撃に派生するようにしました。 ・相手を乗り越えなかった場合の全体硬直を長くしました。 ・飛び道具無敵を削除しました。
チェーンライドタッチ (ノーマル版・MAX版)	・初段発生前の移動距離を長くしました。

技名	パッチノート
遠距離立ちLP	<ul style="list-style-type: none"> 立ちLKでキャンセル可能にしました。
近距離立ちLP	<ul style="list-style-type: none"> 押し合い判定、やられ判定が移動しないようにしました。 攻撃判定を拡大しました。
近距離立ちLK	<ul style="list-style-type: none"> 上段→下段にしました。
ジャンプLP	<ul style="list-style-type: none"> 攻撃発生を8F→4Fにしました。
ワンインチ（キャンセル版）	<ul style="list-style-type: none"> 攻撃発生を15F→12Fにしました。 のけぞり距離を短くしました。 全体硬直を短くしました。 空中のやられ状態に複数回ヒットしないようにしました。
ニアサルト（ノーマル版・キャンセル版）	<ul style="list-style-type: none"> 攻撃判定を拡大しました。 やられ判定を拡大しました。
アイントリガー（HP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。
クロウバイツ・追加攻撃	<ul style="list-style-type: none"> 地上の相手にヒットしないようにしました。
クロウバイツ（EX版）	<ul style="list-style-type: none"> 最終段が地上の相手にヒットしないようにしました。
地上ミニッツスパイク（HK版）	<ul style="list-style-type: none"> ダメージを90→120にしました。
空中ミニッツスパイク（ノーマル版）	<ul style="list-style-type: none"> 着地硬直を短くしました。
ヒートドライブ（ノーマル版）	<ul style="list-style-type: none"> ヒット時の相手のヒットストップを長くしました。
チェーンドライブ（ノーマル版・MAX版）	<ul style="list-style-type: none"> 2段目の攻撃判定を拡大しました。

■マキシマ

技名	パッチノート
近距離立ちHP	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃判定を拡大しました。 ・やられ判定を拡大しました。
しゃがみHK	<ul style="list-style-type: none"> ・ガードポイントを追加しました。
M4型 ベイパーキャノン (LP版)	<ul style="list-style-type: none"> ・ヒット、ガード時の全体硬直を短くしました。
M4型 ベイパーキャノン (HP版)	<ul style="list-style-type: none"> ・全体硬直を短くしました。
M19型 ブリッツキャノン (ノーマル版・EX版)	<ul style="list-style-type: none"> ・ヒット時の着地硬直を短くしました。
マキシマプレス (LK版・EX版)	<ul style="list-style-type: none"> ・画面端で当てた後の状況が一部キャラクターで統一されていなかった不具合を修正しました。
マキシマプレス (HK版)	<ul style="list-style-type: none"> ・画面端で当てた後の状況が一部キャラクターで統一されていなかった不具合を修正しました。 ・攻撃発生を31F→26Fにしました。
マキシマチャージ (LP版)	<ul style="list-style-type: none"> ・やられ判定を縮小しました。 ・攻撃発生を13F→11Fにしました。
マキシマチャージ (HP版)	<ul style="list-style-type: none"> ・やられ判定を縮小しました。 ・ガードポイントの持続を長くしました。
マキシマチャージ (EX版)	<ul style="list-style-type: none"> ・やられ判定を縮小しました。 ・ガードポイントの持続を長くしました。
ダブルベイパーキャノン (ノーマル版)	<ul style="list-style-type: none"> ・ガードポイントを削除しました。 ・完全無敵を追加しました。 ・ダメージを200→220にしました。
ダブルベイパーキャノン (MAX版)	<ul style="list-style-type: none"> ・ガードポイントを削除しました。 ・無敵時間を長くしました。 ・ダメージを360→380にしました。
M24型アトミックレーザー (ノーマル版)	<ul style="list-style-type: none"> ・ダメージを177→196にしました。
M24型アトミックレーザー (MAX版)	<ul style="list-style-type: none"> ・ダメージを337→347にしました。
MX-III型CIWSランチャー	<ul style="list-style-type: none"> ・ガードポイントを削除しました。 ・完全無敵を追加しました。

■ウィップ

技名	パッチノート
遠距離立ちLK	・キャンセル可能にしました。
遠距離立ちHP	・2段目の攻撃判定を拡大しました。
しゃがみLP	・攻撃発生を13F→10Fにしました。
垂直ジャンプHK	・攻撃発生を11F→6Fにしました。
ストリングス・ショット・タイプB"コード：力"	・相手のガード硬直を長くしました。
フック・ショット"コード：旋" (ノーマル版・EX版)	・バックステップ中に出せるようにしました。
クレセント・スワッター"コード：FS" (ノーマル版)	・飛び道具反射判定を拡大しました。 ・飛び道具反射判定の持続を長くしました。
クレセント・スワッター"コード：FS" (EX版)	・飛び道具反射判定を拡大しました。

■アントノフ

技名	パッチノート
遠距離立ちHK	・全体硬直を短くしました。
近距離立ちHK	・攻撃判定を拡大しました。
プレジデントビンタ (ノーマル版・キャンセル版)	・キャンセル可能時間を長くしました。 ・全体硬直を短くしました。
ベーリングウェーブ (HP版)	・着地硬直を短くしました。
ホエールストリーム (EX版)	・ヒット時の相手の挙動を変更しました。
バーチカルマッチョ (ノーマル版・EX版)	・ベーリングウェーブへの派生の先行入力受付時間を長くしました。
ギガントバック (LK版)	・相手のガード硬直を長くしました。

■ラモン

技名	パッチノート
遠距離立ちHP	<ul style="list-style-type: none"> ・キャンセル可能にしました。 ・全体硬直を長くしました。
近距離立ちLP	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃発生を5F→4Fにしました。 ・全体硬直を短くしました。
近距離立ちHP	<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"> ・攻撃持続を長くしました。 ・キャンセル可能時間を長くしました。 ・全体硬直を短くしました。
しゃがみLP	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃発生を5F→4Fにしました。
低空ドロップキック（ノーマル版）	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃発生を16F→12Fにしました。
引き起こし1	<ul style="list-style-type: none"> ・全体硬直を短くしました。 ・のけぞり距離を短くしました。
ローリングソバット（HK版）	<ul style="list-style-type: none"> ・コンボ中にヒットした場合のコンボ補正値を小さくしました。
ローリングソバット（EX版）	<ul style="list-style-type: none"> ・ガード、空振り時の全体硬直を長くしました。 ・ガード時ののけぞり距離を短くしました。
タイガーロード（ノーマル版）	<ul style="list-style-type: none"> ・発生時のパワーゲージの増加量を減らしました。 ・バードオブパラダイスへ派生できるようにしました。
タイガーロード（EX版）	<ul style="list-style-type: none"> ・バードオブパラダイスへ派生できるようにしました。
フェイントダッシュ	<ul style="list-style-type: none"> ・空中の相手にヒットするようにしました。 ・のけぞり距離を短くしました。
クロスチョップ（LK版）	<ul style="list-style-type: none"> ・発生時のパワーゲージの増加量を増やしました。
クロスチョップ（HK版）	<ul style="list-style-type: none"> ・発生時のパワーゲージの増加量を増やしました。 ・移動距離を長くしました。
フォースオブウィル（ノーマル版）	<ul style="list-style-type: none"> ・発生時のパワーゲージの増加量を増やしました。
バードオブパラダイス	<ul style="list-style-type: none"> ・全体硬直を短くしました。
フェイントステップ（HP版）	<ul style="list-style-type: none"> ・成立前のコマンド入力のリセットされるようにしました。
フェイントステップ（EX版）	<ul style="list-style-type: none"> ・カウンターヒット時の相手の挙動を変更しました。 ・全体硬直を短くしました。
エル・ディアブロ・アマリロ・ラモン・ボランド（ノーマル版）	<ul style="list-style-type: none"> ・ローリングソバット（ノーマル版）からスーパーキャンセルした場合の自分の挙動を変更しました。

■ダイナソー

技名	パッチノート
近距離立ちLP	・全体硬直を短くしました。
近距離立ちHK	・ヒット時の相手の挙動を変更しました。
しゃがみHP	・ヒット時の全体硬直を短くしました。 ・動作途中攻撃判定がない部分に攻撃判定を追加しました。 ・キャンセル可能時間を長くしました。
ゼツメツハリケーン (HP版)	・ガードポイントが1F目から発生するようにしました。
ゼツメツハリケーン (EX版)	・移動距離を長くしました。
アンキロハンマー (HP版)	・最終段を後方向の相手に当たらないようにしました。 ・ダウン追い打ち時の相手の挙動を変更しました。
チクシューループバスター (EX版)	・移動距離を長くしました。
スーパーゼツメツハリケーン (ノーマル版・MAX版)	・クライマックスキャンセル可能にしました。

■レオナ

技名	パッチノート
ダッシュ	・移動速度を速くしました。
シャッターストライク	・全体硬直を短くしました。 ・ガード時ののけぞり距離を短くしました。
遠距離立ちLK	・攻撃判定を拡大しました。 ・やられ判定を拡大しました。
遠距離立ちHP	・攻撃判定を拡大しました。 ・やられ判定を拡大しました。
近距離立ちHK	・ヒット時ののけぞり距離を短くしました。
垂直ジャンプHK	・Xキャリバー（ノーマル版・EX版）でキャンセル不可にしました。
ふっとばし攻撃	・攻撃判定を縮小しました。
ストライクアーチ（ノーマル版）	・コンボ補正値を大きくしました。
ボルテックランチャー（EX版）	・全体硬直を短くしました。
イヤリング爆弾・ハートアタック （ノーマル版・EX版） イヤリング爆弾（ノーマル版・EX版）	・特定のタイミングで下段になっていた判定を上段にしました。
イヤリング爆弾・ハートアタック（LP版）	・攻撃発生を4 0F→3 8Fにしました。
イヤリング爆弾・ハートアタック（HP版）	・攻撃発生を4 5F→4 3Fにしました。
グランドセイバー（ノーマル版）	・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になります。）
グランドセイバー（EX版）	・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になります。） ・追加攻撃に派生できるようにしました。
グランドセイバー・追加攻撃	・攻撃判定を拡大しました。 ・ガード、空振り時の全体硬直を長くしました。
Xキャリバー（EX版）	・攻撃発生を2 3F→2 1Fにしました。 ・やられ判定を拡大しました。 ・ヒット数を6ヒット→2ヒットにしました。 ・初段のダメージを2 5→6 0にしました。 ・1ヒットごとのガードクラッシュ値を1 0→3 0にしました。 ・最終段のダメージを2 5→6 0にしました。 ・攻撃後の移動距離を短くしました。 ・ヒット時の相手の挙動を変更しました。 ・のけぞり距離を短くしました。 ・最終段ヒット時の相手のヒットストップを長くしました。 ・全体硬直を短くしました。 ・コンボ中に複数回ヒットしないようにしました。

■ラルフ

技名	パッチノート
近距離立ちLK	<ul style="list-style-type: none"> ・全体硬直を短くしました。 ・のけぞり距離を短くしました。
しゃがみHP	<ul style="list-style-type: none"> ・ジェットアッパーでキャンセル可能にしました。 ・空振り時の全体硬直を長くしました。
ラルフキック(LK版)	<ul style="list-style-type: none"> ・全体硬直を長くしました。
ラルフインパクト (LK版)	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃発生を2 3F→2 1Fにしました。
ラルフインパクト (HK版)	<ul style="list-style-type: none"> ・ガードクラッシュ値を増やしました。
ガトリングアタック (EX版)	<ul style="list-style-type: none"> ・受身不可にしました。 ・最終段の相手のガード硬直を短くしました。 ・ガード時ののけぞり距離を短くしました。 ・3段目から6段目のダメージを15→10にしました。
急降下爆弾パンチ (HP版)	<ul style="list-style-type: none"> ・ダメージを120→140にしました。 ・ダウン追い打ち時のダメージを60→80にしました。
急降下爆弾パンチ (EX版)	<ul style="list-style-type: none"> ・ダウン追い打ち時のダメージを80→100にしました
馬乗りバルカンパンチ (ノーマル版・MAX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。

■クラーク

技名	パッチノート
近距離立ちLP	・攻撃発生を5F→4Fにしました。
近距離立ちLK	・のけぞり距離を短くしました。
近距離立ちHK	・地上判定にしました。 ・攻撃判定を縮小しました。
しゃがみLP	・全体硬直を長くしました。
しゃがみHP	・攻撃判定を縮小しました。 ・キャンセル可能時間を長くしました。
ジャンプHK	・攻撃判定を縮小しました。
ステップ（ノーマル版）	・同時押しコマンドの入力受付を緩和しました。
マウントタックル（LP版）	・移動距離を短くしました。 ・空振り時の全体硬直を短くしました。
スーパーアルゼンチンバックブリーカー（LK版）	・ガードポイントが1F目から発生するようにしました。
バルカンパンチ（LP版）	・最終段以外ののけぞり距離を短くしました。 ・最終段の攻撃判定を拡大しました。 ・最終段ガード時ののけぞり距離を長くしました。 ・コンボ補正値を小さくしました。 ・最終段をウルトラクラークバスター以外でキャンセル不可にしました。
バルカンパンチ（HP版）	・移動距離を長くしました。 ・初段から3段目のダメージを20→30にしました。 ・初段から3段目ヒット時ののけぞり時間を長くしました。 ・最終段の攻撃判定を拡大しました。 ・コンボ補正値を小さくしました。 ・最終段をウルトラクラークバスター以外でキャンセル不可にしました。
バルカンパンチ（EX版）	・最終段の攻撃判定を拡大しました。
デスレイクドライブ （空中通常投げ・ガトリングアタック派生）	・全体硬直を短くしました。
ウルトラクラークバスター	・バルカンパンチ（ノーマル版）最終段からスーパーキャンセルした場合、攻撃発生が速くなるようにしました。

■テリー

技名	パッチノート
近距離立ちHK	<ul style="list-style-type: none">・攻撃持続を長くしました。・キャンセル可能時間を長くしました。
しゃがみLP	<ul style="list-style-type: none">・攻撃発生を5F→4Fにしました。
垂直ジャンプLP	<ul style="list-style-type: none">・攻撃発生を6F→4Fにしました。
斜めジャンプLP	<ul style="list-style-type: none">・攻撃発生を6F→4Fにしました。
バックナックル（ノーマル版）	<ul style="list-style-type: none">・キャンセル可能にしました。
ライジングアッパー（ノーマル版）	<ul style="list-style-type: none">・やられ判定を縮小しました。
ライジングアッパー（キャンセル版）	<ul style="list-style-type: none">・やられ判定を縮小しました。・全体硬直を短くしました。
ライジングタックル（LP版）	<ul style="list-style-type: none">・攻撃発生を5F→4Fにしました。
バスターウルフ（MAX版）	<ul style="list-style-type: none">・飛び道具無敵の時間を長くしました。

■アンディ

技名	パッチノート
ジャンプLP	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃持続を長くしました。 ・幻影不知火でキャンセル可能にしました。
ジャンプLK	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃発生を5F→4Fにしました。
ジャンプHP	<ul style="list-style-type: none"> ・幻影不知火でキャンセル可能にしました。
平手打ち（ノーマル版）	<ul style="list-style-type: none"> ・←+LPで出ないようにしました。 ・上半身無敵が1F目から発生するようにしました。
特殊コンボ1	<ul style="list-style-type: none"> ・キャンセル可能にしました。 ・攻撃判定を縮小しました。 ・全体硬直を長くしました。
斬影拳（HP版）	<ul style="list-style-type: none"> ・遠距離で出した場合の発生を速くしました。 ・相手キャラと接触後に距離が離れた際に、空振りしづらくしました。 ・ダメージを80→100にしました。
空破弾（EX版）	<ul style="list-style-type: none"> ・最終段の相手のガード硬直を短くしました。 ・全体硬直を短くしました。
飛翔拳（LP版）	<ul style="list-style-type: none"> ・スーパーキャンセル可能時間を短くしました。 <p>※超必殺技を暴発しづらくする調整になります。</p>
飛翔拳（HP版）	<ul style="list-style-type: none"> ・弾速を速くしました。
昇龍弾（EX版）	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃発生を8F→6Fにしました。

技名	パッチノート
近距離立ちHK	<ul style="list-style-type: none"> ・近距離認識間合いを広くしました。 ・キャンセル可能時間を長くしました。
ハリケーンアッパー (EX版)	<ul style="list-style-type: none"> ・ガードクラッシュ値を増やしました。
爆裂拳 (ノーマル版)	<ul style="list-style-type: none"> ・連打派生へのキャンセル可能時間を短くしました。 ・攻撃発生前に爆裂拳フィニッシュ1へキャンセル可能にしました。
爆裂拳フィニッシュ1	<ul style="list-style-type: none"> ・コンボ補正値を大きくしました。
スクリュアッパー (MAX版)	<ul style="list-style-type: none"> ・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。)
爆スラゴールデンタイガー (ノーマル版)	<ul style="list-style-type: none"> ・最終段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。 ・ヒット時の相手の挙動を変更しました。 ・移動距離を長くしました。 ・全体硬直を長くしました。
爆スラゴールデンタイガー (MAX版)	<ul style="list-style-type: none"> ・最終段をクライマックスキャンセル可能にしました。 ・ヒット時の相手の挙動を変更しました。 ・全体硬直を長くしました。

■リョウ

技名	パッチノート
遠距離立ちLP	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃判定を拡大しました。 ・立ちLKでキャンセル可能にしました。
近距離立ちLP	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃発生を5F→4Fにしました。
氷柱割り（キャンセル版）	<ul style="list-style-type: none"> ・刻み突きでキャンセル可能にしました。
上段受け（ノーマル版）	<ul style="list-style-type: none"> ・当身判定を拡大しました。
上段受け（キャンセル版）	<ul style="list-style-type: none"> ・当身判定を拡大しました。 ・空振りキャンセル可能にしました。 ・全体硬直を短くしました。
下段受け（ノーマル版・キャンセル版）	<ul style="list-style-type: none"> ・当身判定を拡大しました。 ・後方向からの攻撃に対して当身が成立しないようにしました。
刻み突き（ノーマル版・キャンセル版）	<ul style="list-style-type: none"> ・コマンドをLP+HPに変更しました。 ・ヒット時ののけぞり時間を長くしました。 ・ガード時ののけぞり距離を短くしました。
虎煌拳（LP版）	<ul style="list-style-type: none"> ・発生時のパワーゲージの増加量を増やしました。
虎煌拳（HP版）	<ul style="list-style-type: none"> ・発生時のパワーゲージの増加量を増やしました。 ・移動距離を長くしました。 ・攻撃判定を拡大しました。
暫烈拳（LP版）	<ul style="list-style-type: none"> ・コンボ補正値を小さくしました。
暫烈拳（HP版）	<ul style="list-style-type: none"> ・コンボ補正値を小さくしました。 ・最終段のダメージを40→20にしました。
龍虎乱舞（ノーマル版・MAX版）	<ul style="list-style-type: none"> ・ガード時の全体硬直を長くしました。
龍虎乱舞（LP版）	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃発生を12F→10Fにしました。
真・天地覇煌拳	<ul style="list-style-type: none"> ・ダメージを430→450にしました。

■ロバート

技名	パッチノート
しゃがみHP	・キャンセル可能時間を長くしました。
ジャンプLP	・攻撃発生を6F→4Fにしました。
ふっとばし攻撃	・攻撃発生を12F→14Fにしました。
幻影脚（ノーマル版）	・コンボ補正値を小さくしました。 ・最終段のダメージを40→20にしました。 ・スーパーキャンセルの先行入力受付時間を長くしました。
龍虎乱舞（ノーマル版・MAX版）	・ガード時の全体硬直を長くしました。
龍虎乱舞（LP版）	・攻撃発生を16F→8Fにしました。

■キング

技名	パッチノート
遠距離立ちLP	・キャンセル可能にしました。
遠距離立ちHP	・MAXモード（クイック）でのキャンセル可能時間を長くしました。
しゃがみHP	・キャンセル可能時間を長くしました。
ジャンプLP（通常・大ジャンプ）	・めくり判定を付与しました
トラップキック（ノーマル版）	・イリュージョンダンスでキャンセル可能にしました。
トルネードキック（LK版）	・着地硬直をスーパーキャンセル可能にしました。
トルネードキック（HK版）	・スーパーキャンセル可能にしました。 ・着地硬直をスーパーキャンセル可能にしました。
サプライズローズ（ノーマル版）	・空中攻撃無敵を追加しました。 ・下降時の攻撃を後方向の相手に当たらないようにしました。 ・下降時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。)
サプライズローズ（MAX版）	・後方向の相手に当たらないようにしました。 ・下降時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。)
イリュージョンダンス	・バックジャンプ中に出せないようにしました。 ・移動速度を速くしました。 ・移動距離を長くしました。 ・攻撃持続を長くしました。

■アテナ

技名	パッチノート
近距離立ちLK	・のけぞり距離を短くしました。
ジャンプLP	・攻撃発生を6F→4Fにしました。
フェニックスボム・地上 (ノーマル版・キャンセル版)	・ダメージを30→60にしました。 ・コンボ補正值が正常に機能していなかった不具合を修正しました。
フェニックスボム・空中 (ノーマル版・キャンセル版)	・ダメージを30→60にしました。
サイコソード (LP版)	・ヒット時の全体硬直を短くしました。
サイコソード (HP版)	・無敵時間を長くしました。
サイコリフレクター (ノーマル版)	・後方向の飛び道具反射判定を縮小しました。 ・ヒット時の相手のヒットストップを長くしました。
サイコリフレクター (EX版)	・後方向の飛び道具反射判定を縮小しました。
サイキックテレポート (ノーマル版)	・全体硬直を短くしました。
サイキックテレポート (EX版)	・打撃無敵を追加しました。
地上シャイニングクリスタルビット (ノーマル版)	・シャイニングクリスタルビット (キャンセル) へ派生できるタイミングを速くしました。
シャイニングクリスタルビット (ノーマル版・MAX版)	・攻撃判定を拡大しました。
地上シャイニングクリスタルビット (キャンセル) (ノーマル版)	・全体硬直を長くしました。
クリスタルシュート (ノーマル版)	・飛び道具打ち消し判定を拡大しました。
クリスタルシュート (MAX版)	・攻撃判定を拡大しました。 ・飛び道具打ち消し判定を拡大しました。

■ 舞

技名	パッチノート
近距離立ちHK	<ul style="list-style-type: none"> ・ 近距離認識間合いを広くしました。 ・ 攻撃発生を 5 F→7 Fにしました。 ・ のけぞり距離を短くしました。 ・ 全体硬直を短くしました。
ジャンプふっとばし攻撃	<ul style="list-style-type: none"> ・ 攻撃発生を 9 F→1 2 Fにしました。
紅鶴の舞（ノーマル版・キャンセル版）	<ul style="list-style-type: none"> ・ 2 段目を超必殺技以上でキャンセル可能にしました。 ・ やられ判定を縮小しました。
龍炎舞（ノーマル版）	<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。
龍炎舞（EX版）	<ul style="list-style-type: none"> ・ ガード、空振り時の全体硬直を長くしました。 ・ ガード時ののけぞり距離を短くしました。
必殺忍蜂（LK版）	<ul style="list-style-type: none"> ・ 攻撃発生を 1 4 F→1 2 Fにしました。
ムササビの舞・前（LP版） ムササビの舞・後（LP版）	<ul style="list-style-type: none"> ・ ジャンプする高さを低くしました。
ムササビの舞・前（EX版） ムササビの舞・後（EX版）	<ul style="list-style-type: none"> ・ ↓↙←+LPorHPで派生を出せるようにしました。

■ユリ

技名	パッチノート
ダッシュ	・移動速度を速くしました。
近距離立ちLP 近距離立ちLK しゃがみLP しゃがみLK	・連打キャンセル可能時間を長くしました。
近距離立ちLP	・のけぞり距離を短くしました。 ・攻撃判定を拡大しました。 ・やられ判定を拡大しました。 ・近距離認識間合いを狭くしました。
近距離立ちHK	・近距離認識間合いを広くしました。 ・攻撃持続を長くしました。 ・キャンセル可能時間を長くしました。
しゃがみHP	・キャンセル可能時間を長くしました。
燕翼（キャンセル版）	・空振りキャンセル可能にしました。
虎煌拳（ノーマル版）	・発生時のパワーゲージの増加量を増やしました。 ・最大まで溜めた場合の飛び道具レベルを2にしました。
虎煌拳（EX版）	・最大まで溜めた場合の飛び道具レベルを3にしました。 ・相手のガード硬直を長くしました。
空牙（LP版）	・ガード、空振り時の全体硬直を長くしました。
空牙（HP版）	・移動距離を長くしました。
百烈びんた（ノーマル版）	・ヒット時の全体硬直を短くしました。
鳳翼（ノーマル版）	・雷煌拳（EX版）に派生できるようにしました。 ・雷煌拳（ノーマル版）に派生した場合の着地硬直を短くしました。
ちょう砕破（LP版）	・攻撃発生を1 1F→7Fにしました。 ・ガード時ののけぞり距離を短くしました。 ・空振り時にアドバンスドキャンセル、クライマックスキャンセル不可にしました。
ちょう砕破（HP版）	・ガード時ののけぞり距離を短くしました。 ・空振り時にアドバンスドキャンセル、クライマックスキャンセル不可にしました。
ちょう砕破（MAX版）	・ガード時ののけぞり距離を短くしました。

■マリー

技名	パッチノート
遠距離立ちHP	・攻撃発生を12F→10Fにしました。
遠距離立ちHK	・攻撃発生を14F→12Fにしました。 ・動作の途中から下段無敵を追加しました。
しゃがみLK	・低姿勢になるタイミングを遅くしました。
ハンマーアーチ (キャンセル版)	・←+LPで出せるようにしました。

■ヴァネッサ

技名	パッチノート
近距離立ちLP	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃発生を5F→4Fにしました。 ・連打キャンセルできるタイミングを遅くしました。
近距離立ちLK	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃発生を6F→4Fにしました。 ・連打キャンセルできるタイミングを遅くしました。
近距離立ちHK 遠距離立ちHK	<ul style="list-style-type: none"> ・HK→HPの特殊コンボ1を追加しました。
しゃがみHP	<ul style="list-style-type: none"> ・動作途中攻撃判定がない部分に攻撃判定を追加しました。 ・キャンセル可能時間を長くしました。
ワンツーパーンチャー（ノーマル版）	<ul style="list-style-type: none"> ・初段のダメージを30→50にしました。 ・2段目のコンボ補正値が正常に機能していなかった不具合を修正しました。
パンチャーストレート（ノーマル版）	<ul style="list-style-type: none"> ・パンチャービジョン・後方から派生した場合の移動距離を長くしました。 ・パンチャービジョン・後方から派生した場合のダメージを80→100にしました。
パンチャーストレート（EX版）	<ul style="list-style-type: none"> ・パンチャービジョン・後方から派生した場合の移動距離を長くしました。 ・パンチャービジョン・後方から派生した場合のダメージを120→140にしました。
パンチャーウィービング（ノーマル版）	<ul style="list-style-type: none"> ・派生の先行入力受付時間を長くしました。
クレイジーパンチャー（ノーマル版）	<ul style="list-style-type: none"> ・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。) ・ガード時の全体硬直を長くしました。
クレイジーパンチャー（MAX版）	<ul style="list-style-type: none"> ・投げ無敵の時間を長くしました。 ・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。) ・ガード時の全体硬直を長くしました。
チャンピオンパンチャー (ノーマル版・MAX版)	<ul style="list-style-type: none"> ・初段を中段→上段にしました。

■ルオン

技名	パッチノート
近距離立ちHK	・近距離認識間合いを広くしました。
ジャンプHP	・空中ヒット時の相手の挙動を変更しました。
槌（キャンセル版）	・攻撃発生を19F→15Fにしました。
戟（HP版）	・攻撃判定を拡大しました。 ・やられ判定を拡大しました。
戟構えキャンセル（→→版）	・全体硬直を短くしました。
鎌（ノーマル版）	・発生時のパワーゲージの増加量を減らしました。 ・ヒット、ガード時のパワーゲージの増加量を増やしました。
鎌（EX版）	・コンボ中にヒットした場合のコンボ補正值を小さくしました。
刀（LK版）	・無敵を削除しました。 ・攻撃発生を17F→9Fにしました。 ・ガード時ののけぞり距離を短くしました。 ・ガード、空振り時の全体硬直を長くしました。
刀（HK版）	・無敵時間を長くしました。 ・移動距離を長くしました。 ・ガード時ののけぞり距離を短くしました。 ・ガード、空振り時の全体硬直を長くしました。
刀（MAX版）	・ガード時ののけぞり距離を短くしました。
釘（ノーマル版）	・押し合い判定を拡大しました。
釘（MAX版）	・押し合い判定を拡大しました。 ・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。) ・最終段の最低保証ダメージを50→80にしました。
鞭	・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。) ・押し合い判定を拡大しました。

■ロック

技名	パッチノート
遠距離立ちHP	<ul style="list-style-type: none"> ・全体硬直を長くしました。
近距離立ちLK	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃判定を拡大しました。 ・のけぞり距離を短くしました。 ・近距離立ちLK以外で連打キャンセル可能にしました。
ジャンプLP	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃発生を6F→4Fにしました。
ジャンプふっとばし攻撃	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃発生前のやられ判定を拡大しました。 ・攻撃発生後のやられ判定を拡大しました。
ハードエッジ (LP版)	<ul style="list-style-type: none"> ・空振り時の全体硬直を長くしました。
ハードエッジ (HP版)	<ul style="list-style-type: none"> ・受身可能にしました。 ・空振り時の全体硬直を長くしました。
ハードエッジ (EX版)	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃発生を13F→15Fにしました。 ・空振り時の全体硬直を長くしました。
ライジングタックル (LP版)	<ul style="list-style-type: none"> ・全体硬直を長くしました。
ライジングタックル (HP版)	<ul style="list-style-type: none"> ・発生時のパワーゲージの増加量を減らしました。 ・初段ヒット時の相手のヒットストップを長くしました。
Type「ダנק」 (ノーマル版)	<ul style="list-style-type: none"> ・強化状態の際、ヒット時の相手の挙動を変更しました。 ・強化状態の際、ガード時ののけぞり距離を短くしました。 ・強化状態の際、全体硬直を短くしました。
クラックカウンター (LK版)	<ul style="list-style-type: none"> ・当身判定を拡大しました。 ・後方向からの攻撃に対して当身が成立しないようにしました。 ・成立時、動作終了まで無敵状態にしました。 ・当身判定終了後、カウンター判定が残っていた不具合を修正しました。
クラックカウンター (HK版)	<ul style="list-style-type: none"> ・当身判定を拡大しました。 ・後方向からの攻撃に対して当身が成立しないようにしました。 ・成立時、動作終了まで無敵状態にしました。 ・当身判定終了後、カウンター判定が残っていた不具合を修正しました。
クラックカウンター (EX版)	<ul style="list-style-type: none"> ・当身判定を拡大しました。 ・成立時、動作終了まで無敵状態にしました。 ・当身判定終了後、カウンター判定が残っていた不具合を修正しました。
真空投げ (ノーマル版)	<ul style="list-style-type: none"> ・やられ判定を拡大しました。 ・押し合い判定を上方向に拡大しました。 ・空振り時の全体硬直を長くしました。
真空投げ (EX版)	<ul style="list-style-type: none"> ・投げ間合いを狭くしました。 ・打撃無敵を削除しました。 ・やられ判定を拡大しました。 ・押し合い判定を上方向に拡大しました。 ・空振り時の全体硬直を長くしました。
デッドリーレイブ・EXT	<ul style="list-style-type: none"> ・ダメージを400→300にしました。 ・ヒット時にパワーゲージが増加するようにしました。 ・強化状態の際、ダメージを450→350にしました。

■ジェニー

技名	パッチノート
遠距離立ちLK	・全体硬直を短くしました。
遠距離立ちHP	・攻撃発生を7F→9Fにしました。
近距離立ちLK	・のけぞり距離を短くしました。 ・遠距離立ちLKと近距離立ちLKで連打キャンセル不可にしました。
近距離立ちHK	・攻撃発生を5F→7Fにしました。
しゃがみLK	・低姿勢になるタイミングを遅くしました。
しゃがみHP	・押し合い判定を拡大しました。 ・攻撃判定を縮小しました。 ・やられ判定を拡大しました。
ジャンプLP	・やられ判定を縮小しました。 ・攻撃持続を長くしました。
ジャンプLK	・攻撃判定を縮小しました。 ・やられ判定を拡大しました。 ・攻撃持続を短くしました。
ふっとばし攻撃	・攻撃判定を縮小しました。 ・やられ判定を拡大しました。 ・移動距離を短くしました。
ローリングサンダー (ノーマル版・キャンセル版)	・やられ判定を拡大しました。 ・初段ガード、空振り時の全体硬直を長くしました。
バッフルズ (LP版)	・空中ヒット時の相手の挙動を変更しました。
クレイジーイワン (HP版)	・全体硬直を短くしました。
クレイジーイワン (EX版)	・ダメージを120→80にしました。
ガルフトマホーク (HK版)	・ガード時ののけぞり距離を短くしました。
ガルフトマホーク (EX版)	・コンボ補正値を大きくしました。
ハリア・ビー (ノーマル版)	・最終段以外のダメージを30→20にしました。 ・最終段のダメージを40→80にしました。 ・最終段のスタン値を増やしました。
ハリア・ビー (EX版)	・バックジャンプ中に出せないようにしました。 ・最終段以外のダメージを30→20にしました。 ・最終段のダメージを40→80にしました。
ディ・ハインド (EX版)	・ハリア・ビーへの派生の先行入力受付時間を長くしました。
メニメニトーピドゥ (ノーマル版)	・最終段以外のダメージを20→10にしました。 ・最終段のダメージを60→120にしました。
メニメニトーピドゥ (MAX版)	・最終段以外のダメージを20→10にしました。 ・最終段のダメージを120→230にしました。
アンニューイ・マドモアゼル (ノーマル版)	・当身判定が1F目から発生するようにしました。 ・無敵を削除しました。 ・当身判定の持続を長くしました。

■牙刀

技名	パッチノート
ダッシュ	・移動速度を遅くしました。
近距離立ちLK	・上段→下段にしました。 ・攻撃発生を7F→5Fにしました。
しゃがみLP	・攻撃判定を縮小しました。
しゃがみHP	・攻撃判定を縮小しました。 ・やられ判定を拡大しました。
ジャンプHP	・攻撃発生を6F→8Fにしました。 ・攻撃判定を縮小しました。 ・攻撃発生後のやられ判定を拡大しました。
震牙 (EX版)	・攻撃発生を12F→15Fにしました。
風牙 (HK版)	・初段の移動距離を長くしました。 ・攻撃判定を拡大しました。 ・ブレーキング時の全体硬直を短くしました。 ・ガード時ののけぞり距離を長くしました。
風牙 (EX版)	・上段→下段に変更しました。 ・ヒット時の相手の挙動を変更しました。 ・ガード時ののけぞり距離を短くしました。
旋牙 (EX版)	・ヒット時の相手の挙動を変更しました。
弓牙 (ノーマル版)	・攻撃判定を拡大しました。
弓牙 (EX版)	・攻撃判定を拡大しました。 ・全体硬直を短くしました。
裏風牙 (HP版)	・初段の移動距離を長くしました。 ・攻撃判定を拡大しました。 ・ブレーキング時の全体硬直を短くしました。 ・ガード時ののけぞり距離を長くしました。
裏風牙 (EX版)	・上段→下段に変更しました。 ・ヒット時の相手の挙動を変更しました。 ・ガード時ののけぞり距離を短くしました。
応牙 (ノーマル版)	・当身判定を拡大しました。
応牙 (EX版)	・当身判定を拡大しました。 ・カウンターヒット時の相手の挙動を変更しました。
臙牙 (ノーマル版)	・硬直を必殺技以上でキャンセル可能にしました。
臙牙 (EX版)	・全体硬直を短くしました。 ・無敵時間を長くしました。
雷牙 (LK版)	・攻撃発生を5F→7Fにしました。
雷牙 (HK版)	・発生時のパワーゲージの増加量を減らしました。 ・空振り時の全体硬直を長くしました。
零牙 (MAX版)	・ヒット時、動作途中で無敵状態になっていなかった不具合を修正しました。
絶招・螺弾衝弓牙	・ガード時ののけぞり距離を短くしました。 ・ガード、空振り時の全体硬直を長くしました。

■ギース

技名	パッチノート
天道砕き（キャンセル版）	<ul style="list-style-type: none"> ・移動距離を長くしました。 ・攻撃判定を拡大しました。
不動拳（LP版）	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃発生を9F→8Fにしました。 ・移動距離を長くしました。
不動拳・阿（ノーマル版）	<ul style="list-style-type: none"> ・移動距離を長くしました。
不動拳・阿（EX版）	<ul style="list-style-type: none"> ・ヒット時の相手の挙動を変更しました。
不動拳・惡	<ul style="list-style-type: none"> ・空中ヒット時の相手の挙動を変更しました。
上段当て身投げ（ノーマル版）	<ul style="list-style-type: none"> ・当身判定を拡大しました。
上段当て身投げ（EX版）	<ul style="list-style-type: none"> ・当身判定を拡大しました。
中段当て身投げ	<ul style="list-style-type: none"> ・当身判定を拡大しました。 ・後方向からの攻撃に対して当身が成立しないようにしました。
下段当て身投げ（ノーマル版・EX版）	<ul style="list-style-type: none"> ・当身判定を拡大しました。 ・後方向からの攻撃に対して当身が成立しないようにしました。
雷鳴豪破投げ（ノーマル版）	<ul style="list-style-type: none"> ・ヒット時、動作途中で無敵状態になっていなかった不具合を修正しました。
雷鳴豪破投げ（EX版）	<ul style="list-style-type: none"> ・ヒット時、動作途中で無敵状態になっていなかった不具合を修正しました。 ・攻撃持続を長くしました。 ・ヒット時の全体硬直を短くしました。 ・画面端で当てた後の状況が一部キャラクターで統一されていなかった不具合を修正しました。
飛翔日輪斬（HP版）	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃判定を拡大しました。
雷轟烈風拳（ノーマル版・MAX版）	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃判定を拡大しました。 <p>（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。）</p>
鬼煩悶（ノーマル版・MAX版）	<ul style="list-style-type: none"> ・当身判定の持続を長くしました。
レイジングストーム	<ul style="list-style-type: none"> ・ヒット時の相手の挙動を変更しました。
羅生門	<ul style="list-style-type: none"> ・ダメージを450→500にしました。

■ビリー

技名	パッチノート
遠距離立ちLP	・攻撃発生を8F→7Fにしました。
遠距離立ちHP	・ヒット時の全体硬直を短くしました。
近距離立ちLP	・攻撃判定を拡大しました。 ・やられ判定を拡大しました。
ジャンプHP	・やられ判定を縮小しました。
ふっとばし攻撃	・攻撃判定を縮小しました。
ジャンプふっとばし攻撃	・攻撃発生前のやられ判定を縮小しました。
大回転蹴り（ノーマル版）	・上段→中段にしました。 ・攻撃発生を20F→22Fにしました。 ・攻撃判定を拡大しました。 ・やられ判定を拡大しました。
大回転蹴り（キャンセル版）	・攻撃判定を拡大しました。 ・やられ判定を拡大しました。 ・ヒット時ののけぞり距離を短くしました。
棒高跳び蹴り（ノーマル版・キャンセル版）	・下段無敵になるタイミングを遅くしました。
旋風棍（ノーマル版）	・空中ヒット時の追撃可能時間を長くしました。 ・コンボ補正値を小さくしました。
旋風棍（EX版）	・引き寄せ距離を長くしました。 ・最終段の攻撃判定を拡大しました。 ・コンボ補正値を小さくしました。 ・最終段以外のダメージを15→5にしました。 ・最終段のダメージを20→100にしました。
釣込三節混中段打ち	・引き寄せる距離を長くしました。
強襲飛翔棍	・ノーマル版とEX版がコンボ中に1回ずつ入るようにしました。
雀落し	・ノーマル版とEX版がコンボ中に1回ずつ入るようにしました。
雀落し（HP版）	・空中攻撃無敵を追加しました。 ・攻撃発生を15F→13Fにしました。 ・攻撃判定を拡大しました。 ・追撃可能時間を長くしました。
雀落し（EX版）	・ダメージを60→80にしました。
火炎雀落し（EX版）	・ダメージを80→60にしました。 ・空中ヒット時の相手の挙動を変更しました。 ・全体硬直を短くしました。
火龍追撃棍（ノーマル版）	・当身判定を拡大しました。 ・後方向からの攻撃に対して当身が成立しないようにしました。 ・成立時、動作終了まで無敵状態にしました。
火龍追撃棍（EX版）	・飛び道具に対して当身が成立しないようにしました。 ・当身判定を拡大しました。 ・後方向からの攻撃に対して当身が成立しないようにしました。 ・成立時、動作終了まで無敵状態にしました。
水龍追撃棍	・当身判定を拡大しました。 ・後方向からの攻撃に対して当身が成立しないようにしました。 ・成立時、動作終了まで無敵状態にしました。
紅蓮殺棍（ノーマル版）	・移動距離を長くしました。
紅蓮殺棍（MAX版）	・押し合い判定を拡大しました。
灼熱・廻旋棍	・攻撃判定を拡大しました。

■山崎

技名	パッチノート
近距離立ちHK	<ul style="list-style-type: none"> ・近距離認識間合いを広くしました。 ・のけぞり距離を短くしました。
蛇使い（LK版）	<ul style="list-style-type: none"> ・ダメージを30・40→30・60にしました。 ・ヒット時の全体硬直を短くしました。
蛇騙し	<ul style="list-style-type: none"> ・発生時のパワーゲージの増加量を減らしました。
倍返し（HP版）	<ul style="list-style-type: none"> ・飛び道具反射時の全体硬直を短くしました。
倍返し（EX版）	<ul style="list-style-type: none"> ・飛び道具反射時の全体硬直を短くしました。
サドマゾ（ノーマル版）	<ul style="list-style-type: none"> ・当身判定を拡大しました。 ・後方向からの攻撃に対して当身が成立しないようにしました。 ・成立時、動作終了まで無敵状態にしました。
サドマゾ（EX版）	<ul style="list-style-type: none"> ・当身判定を拡大しました。 ・後方向からの攻撃に対して当身が成立しないようにしました。
トドメ（EX版）	<ul style="list-style-type: none"> ・最終段のダメージを55→75にしました。 ・最終段の最低保証ダメージを11→50にしました。 ・ヒット時の全体硬直を短くしました。
ギロチン（ノーマル版）	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃発生を9F→7Fにしました。
マムシ（ノーマル版）	<ul style="list-style-type: none"> ・ヒット後、蛇使い（HP版）でのダウン追い打ちを不可にしました。
マムシ（MAX版）	<ul style="list-style-type: none"> ・移動距離を長くしました。 ・ヒット時の全体硬直を短くしました。
ドリル（レベル4）	<ul style="list-style-type: none"> ・最終段の最低保証ダメージを75→120にしました。 ・相手のパワーゲージの増加量を増やしました。

■オロチ社

技名	パッチノート
遠距離立ちLP	・攻撃判定を縮小しました。
しゃがみLP	・攻撃判定を縮小しました。
しゃがみLK	・攻撃発生を5F→7Fにしました。
ジャンプHP	・攻撃判定を縮小しました。 ・やられ判定を拡大しました。
ふっとばし攻撃	・攻撃発生前のやられ判定を拡大しました。 ・攻撃判定を縮小しました。
ジャンプふっとばし攻撃	・攻撃発生前のやられ判定を拡大しました。
ГОУ (ごう)	・ヒット時の相手の挙動を変更しました。
МУСЭБУ ДАЙЧИ (むせぶだいち) (HP版)	・ダメージを120→140にしました。 ・最終段の最低保証ダメージを12→50にしました。
ОДОРУ ДАЙЧИ (おどるだいち) (HK版)	・攻撃発生を16F→12Fにしました。 ・移動速度を速くしました。 ・移動距離を長くしました。
КУЖИКУ ДАЙЧИ (くじくだいち) (HP版)	・派生しなかった場合の全体硬直を短くしました。
КУЖИКУ ДАЙЧИ (くじくだいち) (EX版)	・つかみ判定を拡大しました。
АРАБУРУ ДАЙЧИ (あらぶるだいち) (ノーマル版)	・つかみ判定を拡大しました。 ・空振り時の全体硬直を長くしました。
АРАБУРУ ДАЙЧИ (あらぶるだいち) (MAX版)	・発生後←入力で移動距離が変わるようにしました。 ・つかみ判定を拡大しました。 ・空振り時の全体硬直を長くしました。

■オロチシェルミー

技名	パッチノート
近距離立ちLP	<ul style="list-style-type: none"> ・発生前の移動距離を短くしました。 ・全体硬直を短くしました。 ・のけぞり距離を短くしました。
しゃがみLK	<ul style="list-style-type: none"> ・低姿勢になるタイミングを遅くしました。 ・空振りキャンセル可能にしました。
しゃがみHP	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃判定を縮小しました。
しゃがみHK	<ul style="list-style-type: none"> ・押し合い判定を後方向に移動しました。 ・やられ判定を拡大しました。 ・全体硬直を長くしました。
小・中ジャンプ攻撃	<ul style="list-style-type: none"> ・押し合い判定を下方向に移動しました。
ジャンプふっとばし攻撃	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃発生前のやられ判定を拡大しました。
ЖИПРАЙ (じんらい) (キャンセル版)	<ul style="list-style-type: none"> ・移動距離を長くしました。
ЯТАНАГИНОМУЧИ (やたなぎのむち) (HP版)	<ul style="list-style-type: none"> ・全体硬直を短くしました。
ЩАЖИЦУНООДОРИ (しゃじつのおどり) (HK版)	<ul style="list-style-type: none"> ・移動距離を長くしました。 ・相手のガード硬直を長くしました。
МУГЭЦУНОРАЙУН (むげつのらいうん) (ノーマル版)	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃発生を全てLP版と同じ28Fに統一しました。
РАИЖИНОЦУЭ (らいじんのつえ) (LK版)	<ul style="list-style-type: none"> ・全体硬直を短くしました。
ЩУКУМЭЙ・ГЭНЭЙ・ШИНШИ (空中しゅくめい・げんえい・しんし) (ノーマル版・MAX版)	<ul style="list-style-type: none"> ・ヒット時着地硬直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。
РАИЖИНОСАБАКИ (らいじんのさばき)	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃判定を拡大しました。

■オロチクリス

技名	パッチノート
近距離立ちLP	・全体硬直を短くしました。
しゃがみLK	・攻撃発生を4F→5Fにしました。 ・低姿勢になるタイミングを遅くしました。
しゃがみHP	・攻撃発生を5F→6Fにしました。 ・全体硬直を長くしました。
ジャンプHK	・攻撃判定を縮小しました。 ・やられ判定を拡大しました。
МУЁНООНО (むようのおの) (キャンセル版)	・攻撃発生を13F→11Fにしました。
ЖУКЭЙНООНИ (じゅけいのおに) (キャンセル版)	・攻撃判定を拡大しました。
ТАЙЁОИРУХОНО (たいようをいるほのお) (LP版)	・攻撃判定を拡大しました。 ・初段ののけぞり時間を長くしました。
ЦУКИОЦУМУХОНО (つきをつむほのお) (LP版)	・空中攻撃無敵の時間を長くしました。

■ 霸王丸

技名	パッチノート
遠距離立ちHP	<ul style="list-style-type: none">・ 根元部分の攻撃判定を拡大しました。・ 根元部分のやられ判定を拡大しました。
近距離立ちLP	<ul style="list-style-type: none">・ 全体硬直を短くしました。

■ナコルル

技名	パッチノート
ガードキャンセルふっとばし攻撃	・空中判定になっている不具合を修正しました。
しゃがみLK	・低姿勢になるタイミングを遅くしました。
地転斬（ノーマル版・キャンセル版）	・ヒット時ののけぞり距離を短くしました。
アンヌムツベ（HP版）	・攻撃発生後のやられ判定を上方向に拡大しました。
鷹から降りる（ノーマル版・EX版）	・↑入力で派生した場合の着地硬直を短くしました。 ・↑入力で派生後、カムイフム ケスブを出した場合の着地硬直を短くしました。

■ダーリィ

技名	パッチノート
遠距離立ちHP	<ul style="list-style-type: none">・初段をキャンセル可能にしました。・初段ヒット時ののけぞり時間を長くしました。
近距離立ちHK	<ul style="list-style-type: none">・ヒット時ののけぞり時間を長くしました。・のけぞり距離を短くしました。
波刃乗り (HP版)	<ul style="list-style-type: none">・攻撃が当たる距離を広くしました。
波刃乗り (EX版)	<ul style="list-style-type: none">・最終段ヒット時の相手の挙動を変更しました。
落波 (ノーマル版)	<ul style="list-style-type: none">・レベル2の相手のガード硬直を長くしました。・レベル2ののけぞり距離を短くしました。・レベル2の全体硬直を短くしました。
巻波 (ノーマル版・EX版)	<ul style="list-style-type: none">・攻撃判定を拡大しました。
高巻波 (EX版)	<ul style="list-style-type: none">・特殊追撃判定を追加しました。・受身可能にしました。

■ルガール

技名	パッチノート
遠距離立ちHP	・キャンセル可能にしました。
ジャンプHP	・攻撃発生を6F→8Fにしました。
ダブルトマホーク (ノーマル版)	・←+LKで出ないようにしました。 ・2段目ヒット時の相手の挙動を変更しました。
ダブルトマホーク (キャンセル版)	・2段目のダメージを50→30にしました。 ・2段目ヒット時の相手の挙動を変更しました。
バニシングラッシュ (HP版)	・攻撃発生を31F→29Fにしました。 ・投げられ判定を縮小しました。 ・空中の相手にヒットするようにしました。 ・ガード時ののけぞり距離を短くしました。 ・相手のガード硬直を短くしました。 ・全体硬直を短くしました。 ・受身不可にしました。
バイオレントレイ (ノーマル版)	・攻撃判定を拡大しました。 ・ダメージを60→80にしました。
ドレッドフェイタルウェーブ	・最終段の最低保証ダメージを100→120にしました。