

THE KING OF FIGHTERS XV パッチVer.2.50

| 変更箇所 | 調整内容 |
|---------------------|--|
| ■システム | |
| ブロック | ・ブロック中のプレイヤーとランクマッチ、カジュアルマッチでマッチングしないようにしました。 ※ルームマッチ、オンライントレーニングはブロックの影響を受けません。 |
| XSXのオンライン改修 | ・XSX版において、オンラインマッチングがしづらい問題を修正しました。 |
| マッチングの改修 | ・ランクマッチおよびカジュアルマッチにおいて、回線速度の検索フィルターを改善し、指定した条件に沿った相手とマッチングしやすくなるよう調整しました。 |
| TRIAL | ・キャラバランスの調整に伴って、一部課題内容を変更しました。 ※変更された課題であっても、過去に同Lvの課題をクリアしていた場合はクリアマークが維持されます。 |
| 変更箇所 | 調整内容 |
| ■全体 | |
| ジャンプふっとばし攻撃 | ・コンボ補正値を大きくしました。 |
| アドバンスストライク | ・コンボ補正値を小さくしました。 |
| 不具合修正 | ・いくつかの軽微な不具合を修正しました |
| 変更箇所 | 調整内容 |
| ■シュンエイ | |
| 近距離立ちLK | ・押し合い判定を調整して密着時離れにくくしました。 |
| ジャンプHK (ノーマル・大ジャンプ) | ・後ろ方向に攻撃判定を拡大しました。 |
| スラスタースビジョン・下 | ・各スラスタースビジョンでキャンセル可能にしました。 |
| ■明天君 | |
| しゃがみHK | ・空中カウンターヒット時の相手の挙動を変更しました。 |
| 枕投げ (HP版) | ・空中ヒット時の相手の挙動を変更しました。 |
| 烈千脚 (HK版) | ・地上ヒット時の相手の挙動を変更しました。 |
| ■二階堂紅丸 | |
| 近距離立ちHP | ・認識間合いを広くしました。 ・攻撃判定を拡大しました。 |
| ジャンプLK | ・攻撃持続を短くしました。 |
| ジャンプHK | ・攻撃持続を長くしました。 ・下方向に攻撃判定を拡大しました。 |
| 居合い蹴り (ノーマル版) | ・ヒット、ガード時のけぞり距離を短くしました。 |
| 雷拳 (EX版) | ・地上ヒット時の相手の挙動を変更しました。 ※やられ状態の相手には今までと同じ挙動となっています |
| 紅丸コライダー (EX版) | ・成立時の全体硬直を長くしました。 |
| 雷光拳 (ノーマル版) | ・追撃可能時間を長くしました。 |
| 雷光拳 (HP版) | ・攻撃発生を15F→8Fにしました。 ・空中攻撃無敵を追加しました。 ・ヒット時にアドバンスキャンセル、クライマックスキャンセルへのキャンセル可能時間を長くしました。 ・ダメージを190→210にしました。 |

| ■イスラ | |
|----------------------------|--|
| 近距離立ちLK | ・攻撃判定を拡大しました。 |
| ジャンプふっとばし攻撃 | ・攻撃判定を縮小しました。 |
| フィル・イン（ノーマル版） | ・ヒット時ののけぞり時間を長くしました。 |
| フィル・イン（HP版） | ・全体硬直を短くしました。 |
| スローウィー・A（ノーマル版） | ・ヒット時の相手の拳動を変更しました。 |
| スローウィー・B（ノーマル版） | ・受身不可にしました。 |
| ■ドロレス | |
| 遠距離立ちLK | ・下方向に攻撃判定を拡大しました。 |
| しゃがみHK | ・攻撃判定を拡大しました。 ・やられ判定を拡大しました。 |
| ブルジュ（ノーマル版） | ・攻撃持続を長くしました。 |
| ハファソン・ハブラ（HP版） | ・ヒット時の相手の拳動を変更しました。 |
| ハファソン・ハルフィー（ノーマル版） | ・ヒット時の相手の拳動を変更しました。 |
| ハファソン・ハルフィー（HK版） | ・飛び道具の出現位置を遠くにしました。 |
| ■ハイデルン | |
| クロスカッター | ・全体硬直を短くしました。 |
| クロスカッター（EX版） | ・上方向に攻撃判定を拡大しました。 |
| ストームプリンガー | ・ヒット時の相手の拳動を変更しました。 ・成立後の全体硬直を長くしました。 |
| スティンガー（ノーマル版） | ・受身可能にしました。 ・地上ヒット時の相手の拳動を変更しました。 |
| ■草薙京 | |
| 外式・奈落落とし | ・相手のガードのけぞり時間を長くしました。 ・全体硬直を短くしました。 ・後ろ方向に攻撃判定を拡大しました。 |
| 百弐拾弐式・七瀬 | ・超必殺技以上でキャンセル可能にしました。 ・ヒット時の相手の拳動を変更しました。 ・追撃可能時間を長くしました。 ・ヒット、ガード時のヒットストップを長くしました。 |
| 弐百拾弐式・琴月 陽（EX版） | ・ヒット時の相手の拳動を変更しました。 ・成立時の全体硬直を短くしました。 |
| ■八神庵 | |
| ジャンプ | ・全体フレームを短くしました。 |
| 遠距離立ちHK | ・攻撃発生を12F→10Fにしました。 ・攻撃発生前のやられ判定を縮小しました。 |
| 百八式・闇払い（HP版） | ・全体硬直を短くしました。 |
| ■神楽ちづる | |
| しゃがみLP | ・上方向に攻撃判定を縮小しました。 |
| 弐百拾弐活・乙式 頂門の一針（HP・HK版） | ・移動距離を長くしました。 |
| 弐百拾弐活・神速の祝詞（K版） | ・移動距離を長くしました。 |
| 弐百拾弐活・神速の祝詞・停止（LP+HP版） | ・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。 ※弐百拾弐活・神速の祝詞 天瑞の暴発を防ぐための調整となります。 |
| 弐百拾弐活・神速の祝詞・天瑞（LP・HP・EXP版） | ・移動距離を長くしました。 |
| ■アッシュ・クリムゾン | |
| ふっとばし攻撃 | ・特殊技でキャンセル可能にしました。 ・全体硬直を短くしました。 |
| フロレアル | ・攻撃発生前のやられ判定を縮小しました。 |
| フロレアル・後方 | ・攻撃発生前のやられ判定を縮小しました。 |
| フロレアル・その場 | ・攻撃発生前のやられ判定を縮小しました。 |
| ジェニー | ・攻撃判定を拡大しました。 |
| ジェニー（ノーマル版） | ・全体硬直を短くしました。 |

| ■エリザベート・ブラントルシュ | |
|--------------------|---|
| 近距離立ちLP | <ul style="list-style-type: none"> ・攻撃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LK | <ul style="list-style-type: none"> ・認識間合いを広くしました。 ・攻撃判定を拡大しました。 ・上段→下段にしました。 ・全体硬直を短くしました。 |
| 近距離立ちHP | <ul style="list-style-type: none"> ・攻撃判定を拡大しました。 |
| 遠距離立ちLP | <ul style="list-style-type: none"> ・攻撃発生を6F→5Fにしました。 ・攻撃判定を拡大しました。 ・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"> ・攻撃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"> ・攻撃発生を17F→15Fにしました。 |
| エタンセル（ノーマル版） | <ul style="list-style-type: none"> ・ガード時ののけぞり時間を長くしました。 |
| エタンセル（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。 |
| イリュージョン（ノーマル版） | <ul style="list-style-type: none"> ・超必殺技でキャンセルできるタイミングを早くしました。 ・成立後の無敵の時間を長くしました。 ・飛び道具自身判定を下方向に拡大しました。 |
| イリュージョン（EX版） | <ul style="list-style-type: none"> ・超必殺技でキャンセルできるタイミングを早くしました。 |
| オロル（LK版） | <ul style="list-style-type: none"> ・飛び道具打消し時のパワーゲージの増加量を増やしました。 |
| グラン・ラファール | <ul style="list-style-type: none"> ・移動速度を早くしました。 |
| グラン・ラファール（ノーマル版） | <ul style="list-style-type: none"> ・特殊追撃判定ヒット時のコンボ補正値を小さくしました。 |
| ■ククリ | |
| 払砂拳（ノーマル版） | <ul style="list-style-type: none"> ・攻撃発生を20F→19Fにしました。 |
| 熱砂旋風（LK版） | <ul style="list-style-type: none"> ・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。 |
| 空中没砂翔撃 | <ul style="list-style-type: none"> ・4or6キーで移動可能にしました。 |
| ■クローネン | |
| 遠距離立ちLK | <ul style="list-style-type: none"> ・攻撃発生を8F→6Fにしました。 |
| 遠距離立ちHP | <ul style="list-style-type: none"> ・最終段ガード時ののけぞり距離を短くしました。 |
| 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HP | <ul style="list-style-type: none"> ・攻撃発生を12F→9Fにしました。 ・必殺技でキャンセル不可にしました。 ・全体硬直を短くしました。 |
| ジャンプHP（小・中ジャンプ） | <ul style="list-style-type: none"> ・ヒット数を2ヒット→3ヒットにしました。 ・1.2段目のダメージを40→20にしました。 ・1.2段目のガードクラッシュ値を減らしました。 ・1.2段目のスタン値を減らしました。 ・1.2段目のガード時ののけぞり距離を短くしました。 |
| スパイラル・スマッシュ | <ul style="list-style-type: none"> ・コンボ補正値を小さくしました。 |
| ストライク・スラッシュ（HK版） | <ul style="list-style-type: none"> ・ダメージを80→100にしました。 ・ヒット、ガード時ののけぞり距離を短くしました。 ・攻撃発生を33F→29Fにしました。 |
| ■アンヘル | |
| 近距離立ちLP | <ul style="list-style-type: none"> ・押し合い判定を調整して密着時離れにくくしました。 ・全体硬直を短くしました。 |
| 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。 |
| ジャンプLK（ノーマル・大ジャンプ） | <ul style="list-style-type: none"> ・後ろ方向に攻撃判定を拡大しました。 |
| レッドスカイ（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。 |
| サークル・フェイント（前方） | <ul style="list-style-type: none"> ・押し合い判定を削除しました。 ・移動距離を長くしました。 ・画面端の相手でも裏に回れるようにしました。 ・コマンド優先度を高めました。 |

| ■ クーラ・ダイヤモンド | |
|-------------------------|--|
| 近距離立ちHP | <ul style="list-style-type: none"> ・ヒット時ののけぞり距離を短くしました。 ・全体硬直を短くしました。 |
| 遠距離立ちHK | <ul style="list-style-type: none"> ・攻撃判定を拡大しました。 ・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。 |
| ジャンプLP (ノーマル・大ジャンプ) | <ul style="list-style-type: none"> ・後ろ方向に攻撃判定を拡大しました。 |
| カウンターシェル (HP版) | <ul style="list-style-type: none"> ・飛び道具を反射した際、地上ヒット時の相手の挙動を変更しました。 |
| フォーリンズノーマン | <ul style="list-style-type: none"> ・地面に着弾時、攻撃判定を追加しました。 |
| フォーリンズノーマン (ノーマル版) | <ul style="list-style-type: none"> ・空中ヒット時の相手の挙動を変更しました。 ・攻撃判定を拡大しました。 ・弾速を速くしました。 ・攻撃発生を53F→26Fにしました。 |
| フォーリンズノーマン (EX版) | <ul style="list-style-type: none"> ・追撃可能時間を長くしました。 ・攻撃発生を58F→31Fにしました。 ・飛び道具が発生する高さを常に一定にしました。 |
| ■ 七枷 社 | |
| ジェットカウンター・スティル (EX・LP版) | <ul style="list-style-type: none"> ・ガード時ののけぞり距離を長くしました。 ・ガード時ののけぞり時間を長くしました。 |
| ■ シェルミー | |
| しゃがみLP | <ul style="list-style-type: none"> ・上方向に攻撃判定を縮小しました。 |
| シェルミーシュート | <ul style="list-style-type: none"> ・シェルミーキュートでキャンセル可能にしました。 |
| アクセルスピンキック (ノーマル版) | <ul style="list-style-type: none"> ・超必殺技以上でのキャンセル可能時間を長くしました。 |
| シェルミーカーニバル (ノーマル版) | <ul style="list-style-type: none"> ・ダメージを200→230にしました。 |
| ■ クリス | |
| ジャンプ | <ul style="list-style-type: none"> ・全体フレームを短くしました。 |
| 歩き | <ul style="list-style-type: none"> ・移動速度を早くしました。 |
| 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。 ・前に移動するようにしました。 |
| ディレクションチェンジ (EX版) | <ul style="list-style-type: none"> ・スクランブルダッシュ(ノーマル版)でキャンセル可能にしました。 |
| ■ K' | |
| ワンインチ (ノーマル版) | <ul style="list-style-type: none"> ・攻撃発生を22F→16Fにしました。 ・必殺技以上でキャンセル可能にしました。 ・「MAX発動 (クイック)」でのキャンセル可能時間を長くしました。 ・コンボ中に複数回ヒットしないようにしました。 |
| ワンインチ (キャンセル版) | <ul style="list-style-type: none"> ・「MAX発動 (クイック)」でのキャンセル可能時間を長くしました。 |
| クロウバイツ (EX版) | <ul style="list-style-type: none"> ・ヒット時のみ空中ミニッツスバイクでキャンセル可能にしました。 ・ヒット時の相手のヒットストップを長くしました。 ・ヒット時の相手の挙動を変更しました。 |
| クロウバイツ・追加攻撃 (ノーマル版) | <ul style="list-style-type: none"> ・ヒット時のみ空中ミニッツスバイクでキャンセル可能にしました。 ・ヒット時の相手のヒットストップを長くしました。 ・ヒット時の相手の挙動を変更しました。 |
| ■ マキシマ | |
| 近距離立ちHP | <ul style="list-style-type: none"> ・認識間合いを広くしました。 ・攻撃判定を拡大しました。 |
| 遠距離立ちHP | <ul style="list-style-type: none"> ・全体硬直を短くしました。 |
| M4型 バイパーキャノン (ノーマル版) | <ul style="list-style-type: none"> ・移動距離を長くしました。 |
| M19型 ブリッツキャノン (EX版) | <ul style="list-style-type: none"> ・特殊追撃判定を追加しました。 |
| マキシマチャージ | <ul style="list-style-type: none"> ・上方向の攻撃判定を拡大しました。 |
| マキシマチャージ (EX版) | <ul style="list-style-type: none"> ・上方向のガードポイント判定を拡大しました。 |

| ■ウィップ | |
|---|---|
| 遠距離立ちHK | ・攻撃判定を拡大しました。 ・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10F→8Fにしました。 |
| しゃがみHP | ・攻撃発生を12F→10Fにしました。 |
| ジャンプふっとばし攻撃 | ・必殺技以上でキャンセル可能にしました。 |
| ブーメラン・ショット・"コード：SC" | ・2段目の攻撃判定を拡大しました。 ・2段目に特殊追撃判定を追加しました。 |
| ■アントノフ | |
| しゃがみHP | ・攻撃判定を拡大しました。 ・やられ判定を拡大しました。 |
| プレジデントピンタ | ・相手のガードのけぞり時間を長くしました。 |
| ホエールストリーム (EX版) | ・相手のガード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長くしました。 |
| ■ラモン | |
| ふっとばし攻撃 | ・特殊技でキャンセル可能にしました。 |
| 低空ドロップキック (ノーマル版) | ・移動距離を長くしました。 ・攻撃持続を長くしました。 ・全体硬直を短くしました。 |
| ローリングソバット | ・攻撃が裏からヒットしないようにしました。 ・下方向に押し合い判定を拡大しました。 ※特定の状況でエル・ディアブロ・アマリロ・ラモン・ポランドへスーパーキャンセルした際に、正常にヒット演出へ移行しない不具合を修正するための調整になります。 |
| フェイントステップ (LP版) | ・LKorHKでキャンセル可能にしました。 |
| エル・ディアブロ・アマリロ・ラモン・ポランド | ・押し合い判定を削除しました。 ※特定の状況で、正常にヒット演出へ移行しない不具合を修正するための調整になります。 |
| ■キング・オブ・ダイナソー | |
| ダッシュ | ・移動速度を早くしました。 |
| 遠距離立ちHP | ・攻撃発生を14F→12Fにしました。 ・ガードポイント判定を拡大しました。 ・攻撃判定を拡大しました。 |
| ジャンプHP (ノーマル・大ジャンプ) | ・後ろ方向に攻撃判定を拡大しました。 |
| アンキロハンマー (EX版) | ・3段目の攻撃判定を拡大しました。 |
| ■レオナ・ハイデルン | |
| ダッシュ | ・移動速度を早くしました。 |
| 近距離立ちLP | ・攻撃発生を5F→4Fにしました。 |
| 遠距離立ちHK | ・攻撃発生を10F→8Fにしました。 |
| しゃがみHK | ・全体硬直を短くしました。 |
| ジャンプHP (ノーマル・大ジャンプ) | ・後ろ方向に攻撃判定を拡大しました。 |
| 斜めジャンプHK (ノーマル・大ジャンプ) ジャンプHK (小・中ジャンプ) | ・攻撃持続を長くしました。 |
| ジャンプふっとばし攻撃 | ・攻撃発生を16F→14Fにしました。 |
| ストライクアーチ (ノーマル版) | ・全体硬直を短くしました。 ・攻撃発生を22F→20Fにしました。 |
| ボルテックランチャー | ・追撃可能時間を長くしました。 ・攻撃がステージ外に出ないようにしました。 ・コンボ中に複数回ヒットないようにしました。 |
| Xキャリバー (EX版) | ・攻撃発生を21F→20Fにしました。 |
| Vスラッシャー | ・上方向に攻撃判定を拡大しました。 ※拡大した部分はやられ状態のみ当たる判定となります。 |
| Vスラッシャー (MAX版) | ・攻撃発生を7F→5Fにしました。 |

| ■ラルフ・ジョーンズ | |
|---|--|
| 近距離立ちHP | ・ヒット数を1ヒット→2ヒットにしました。 ・全体硬直を長くしました。 |
| ギャラクティカファントム 馬乗りバルカンパンチ ラルフスーパーファランクス | ・爆弾ラルフパンチからスーパーキャンセルした場合、特殊追撃判定を付与するようにしました。 |
| 馬乗りバルカンパンチ (MAX版) | ・攻撃が裏からヒットしないようにしました。 |
| ■クラーク・スティル | |
| 近距離立ちLK | ・攻撃判定を拡大しました。 ・全体硬直を短くしました。 |
| マウントタックル (EX版) | ・特殊追撃判定がヒットした際のコンボ補正値を大きくしました。 ・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。 |
| クラークリフト (ノーマル版) | ・ランニングスリーでスーパーキャンセル可能にしました。 |
| ランニングスリー (ノーマル版) | ・ダメージを200→220にしました。 |
| ランニングスリー (MAX版) | ・ダメージを330→350にしました。 ・コンボ補正値を小さくしました。 |
| ■テリー・ボガード | |
| 近距離立ちHP | ・攻撃発生を5F→4F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。 |
| しゃがみHK | ・攻撃発生を11F→10Fにしました。 |
| パワーチャージ (HK版) | ・ヒット、ガード時の全体硬直を短くしました。 ・攻撃発生を21F→24Fにしました。 ・突進中のやられ判定を前方向に拡大しました。 |
| ■アンディ・ボガード | |
| 近距離立ちHK | ・攻撃判定を拡大しました。 ・特殊技でキャンセル可能にしました。 |
| しゃがみHK | ・空振りキャンセル可能にしました。 |
| 幻影不知火 | ・1or3入力で移動する方向を変えられるようにしました |
| 斬影拳 (EX版) | ・地上ヒット時の相手の挙動を変更しました。 |
| 空破弾 | ・初段の空中ヒット時の相手の挙動を変更しました。 ・空破弾・ブレーキングへの先行入力フレームを長くしました。 |
| 空破弾 (EX版) | ・最終段ヒット時の相手の挙動を変更しました。 |
| ■ジョー・東 | |
| 近距離立ちHK | ・全体硬直を短くしました。 |
| 遠距離立ちHP | ・必殺技以上でキャンセル可能にしました。 |
| タイガーキック | ・出だし部分の攻撃判定を上方向に拡大しました。 |
| スラッシュキック (EX版) | ・相手のガードのけぞり時間を長くしました。 ・全体硬直を短くしました。 ・最終段ヒット時の相手のヒットストップを短くしました。 |
| ■リョウ・サカザキ | |
| 刻み突き | ・全体硬直を短くしました。 |
| 虎煌拳 (LP版) | ・追撃可能時間を長くしました。 |
| 暫烈拳 | ・初段の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。 |
| 暫烈拳 (ノーマル版) | ・前に移動するようにしました。 |
| 暫烈拳 (EX版) | ・成立後にLPHP長押しで最終段の性能を変更することができるようにしました。 |

| ■ロバート・ガルシア | |
|--------------------|--|
| 近距離立ちLP | <ul style="list-style-type: none"> ・押し合い判定を調整して密着時離れにくくしました。 ・全体硬直を短くしました。 |
| 近距離立ちHP | <ul style="list-style-type: none"> ・認識間合いを広くしました。 ・攻撃判定を拡大しました。 |
| 遠距離立ちHK | <ul style="list-style-type: none"> ・攻撃判定を拡大しました。 ・やられ判定を縮小しました。 ・全体硬直を短くしました。 |
| しゃがみ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。 |
| 勾龍降脚蹴り（ノーマル版） | <ul style="list-style-type: none"> ・攻撃発生を22F→20Fにしました。 |
| 龍撃拳（HP版） | <ul style="list-style-type: none"> ・弾速を速くしました。 |
| 飛燕旋風脚（EX版） | <ul style="list-style-type: none"> ・上方向に押し合い判定を拡大しました。 ・上方向に攻撃判定を拡大しました。 |
| 飛燕龍神脚 | <ul style="list-style-type: none"> ・相手を飛び越した後に技を出した場合、相手の方向に振り向くようにしました。 |
| ■キング | |
| 近距離立ちLP | <ul style="list-style-type: none"> ・攻撃発生を5F→4Fにしました。 |
| 遠距離立ちLK | <ul style="list-style-type: none"> ・特殊技でキャンセル可能にしました。 |
| ベノムストライク（HK版） | <ul style="list-style-type: none"> ・弾速を速くしました。 |
| ベノムストライク（EX版） | <ul style="list-style-type: none"> ・弾速を速くしました。 |
| 空中ベノムストライク（ノーマル版） | <ul style="list-style-type: none"> ・下方向に攻撃判定を拡大しました。 |
| トルネードキック（LK版） | <ul style="list-style-type: none"> ・ヒット時の相手の拳動を変更しました。 |
| トルネードキック（HK版） | <ul style="list-style-type: none"> ・2段目の攻撃持続を長くしました。 |
| トラップショット（ノーマル版） | <ul style="list-style-type: none"> ・最終段以外スーパーキャンセル不可にしました。 |
| イリュージョンダンス | <ul style="list-style-type: none"> ・バックジャンプから出せるようにしました |
| ■不知火舞 | |
| ダッシュ | <ul style="list-style-type: none"> ・移動速度を早くしました。 |
| ジャンプHP（ノーマル・大ジャンプ） | <ul style="list-style-type: none"> ・後ろ方向に攻撃判定を拡大しました。 |
| 浮羽 | <ul style="list-style-type: none"> ・ヒット時の相手の拳動を変更しました。 ・受身可能にしました。 ・後ろ方向に攻撃判定を拡大しました。 |
| 花蝶扇（HP版） | <ul style="list-style-type: none"> ・弾速を速くしました。 |
| 必殺忍蜂（EX版） | <ul style="list-style-type: none"> ・4段目の相手のガードのけぞり時間を長くしました。 ・4段目の攻撃判定を拡大しました。 ・最終段ガード時のけぞり距離を長くしました。 |
| 陽炎の舞（ノーマル版） | <ul style="list-style-type: none"> ・無敵時間を長くしました。 |
| 不知火流奥義・葛の葉 | <ul style="list-style-type: none"> ・陽炎の舞からクライマックスキャンセルした場合に攻撃判定を拡大しました。 |
| ■ユリ・サカザキ | |
| 虎煌拳（HP版） | <ul style="list-style-type: none"> ・最大まで溜めた際の弾速を速くしました。 |
| 碎破（HP・EX版） | <ul style="list-style-type: none"> ・飛び道具反射可能にしました。 |
| 碎破（EX版） | <ul style="list-style-type: none"> ・移動距離を長くしました。 |
| 雷煌拳 | <ul style="list-style-type: none"> ・相手を飛び越した後に技を出した場合、相手の方向に振り向くようにしました。 |
| 雷煌拳（ノーマル版） | <ul style="list-style-type: none"> ・全体硬直を短くしました。 |
| 雷煌拳（HK版） | <ul style="list-style-type: none"> ・燕翼(キャンセル版)から出した場合、飛び道具が出るまで着地しないようにしました。 |
| 雷煌拳（EX版） | <ul style="list-style-type: none"> ・燕翼(キャンセル版)から出した場合、飛び道具が出るまで着地しないようにしました。 ・ヒット時のけぞり時間を長くしました。 |

| ■麻宮アテナ | |
|-------------------------------|---|
| 遠距離立ちHP | ・攻撃持続を長くしました。 ・やられ判定を下方向に縮小しました。 |
| サイコボールアタック (EX版) | ・サイキックテレポート(EX版)でキャンセル可能にしました。 |
| フェニックスアロー (EX版) | ・最終段ヒット時の相手の挙動を変更しました。 |
| サイコシュート | ・前方の攻撃判定を拡大しました。 ・飛び道具打消し判定を拡大しました。 |
| サイコシュート (HP版) | ・弾速を速くしました。 |
| サイコシュート (EX版) | ・弾速を速くしました。 ・サイキックテレポート(EX版)でキャンセル可能にしました。 |
| ■ブルー・マリー | |
| ジャンプHK (ノーマル・大ジャンプ) | ・後ろ方向に攻撃判定を拡大しました。 |
| ダブルローリング | ・全体硬直を短くしました。 |
| リアルカウンター (EX版) | ・投げ無敵の時間を長くしました。 |
| バックドロップ・リアル (EX版) | ・攻撃持続を長くしました。 ・ダメージを160→180にしました。 |
| M.タイフーン | ・M.ダイナマイトスイングでキャンセル可能にしました。 |
| ■ヴァネッサ | |
| ジャンプHP (ノーマル・大ジャンプ) | ・後ろ方向に攻撃判定を拡大しました。 |
| マシンガンパンチャー (ノーマル版) | ・移動距離を長くしました。 |
| パンチャーアッパー (EX版) | ・ガード時にパンチャーウィービング(ノーマル版)、パンチャービジョン・前方(ノーマル版)、パンチャービジョン・後方(ノーマル版)、でキャンセル可能にしました。 |
| パンチャーアッパー (EX版) パンチャービジョン・前方 | ・移動距離を長くしました。 |
| パンチャーアッパー (EX版) パンチャービジョン・後方 | ・攻撃発生を21F→18Fにしました。 |
| パンチャーストレート (EX版) | ・ガード時にパンチャーウィービング(ノーマル版)、パンチャービジョン・前方(ノーマル版)、パンチャービジョン・後方(ノーマル版)、でキャンセル可能にしました。 |
| パンチャーストレート (EX版) パンチャービジョン・前方 | ・移動距離を長くしました。 |
| パンチャーストレート (EX版) パンチャービジョン・後方 | ・攻撃発生を14F→12Fにしました。 |
| チャンピオンパンチャー (ノーマル版) | ・攻撃発生を9F→7Fにしました。 ・攻撃判定を拡大しました。 |
| チャンピオンパンチャー (MAX版) | ・攻撃発生を8F→6Fにしました。 ・攻撃判定を拡大しました。 |
| ■ルオン | |
| 近距離立ちLP | ・押し合い判定を調整して密着時離れにくくしました。 |
| ジャンプHP | ・必殺技以上でキャンセル可能にしました。 |
| 戟 (EX版) | ・2段目ガード時ののけぞり距離を長くしました。 |
| 鎌 | ・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。 |
| 釘 (ノーマル版) | ・上方向に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。 |
| ■ロック・ハード | |
| ジャンプLP (ノーマル・大ジャンプ) | ・ジャンプLKでキャンセル可能にしました。 |
| ジャンプLK (ノーマル・大ジャンプ) | ・後ろ方向に攻撃判定を拡大しました。 |
| 烈風拳 (HP版) | ・全体硬直を短くしました。 ・弾速を速くしました。 |
| Type「シフト」 | ・Type「ダンク」でキャンセル可能にしました。 |
| 強化烈風拳 (HP版) | ・全体硬直を短くしました。 ・弾速を速くしました。 |

| ■B・ジェニー | |
|---------------------|--|
| しゃがみHK | ・攻撃判定を拡大しました。 ・やられ判定を拡大しました。 |
| ガルフトマホーク (LK版) | ・地上ヒット時の相手の拳動を変更しました。 |
| ハリア・ビー | ・派生3段目の攻撃判定を拡大しました。 |
| ハリア・ビー (ノーマル版) | ・派生2段目と3段目の相手のガードのけぞり時間を長くしました。 |
| ハリア・ビー (EX版) | ・バックジャンプから出せるようにしました |
| ディ・ハインド (HK版) | ・2段目ヒット時の相手のヒットストップを短くしました。 ・ブレーキング時の全体硬直を短くしました。 |
| ■牙刀 | |
| ジャンプLK (ノーマル・大ジャンプ) | ・ジャンプLPでキャンセル可能にしました。 |
| 碎顎 (キャンセル版) | ・移動距離を長くしました。 |
| 無乱蹴り | ・全体硬直を短くしました。 |
| 旋牙 | ・攻撃判定を拡大しました。 ・足部分に空中攻撃無敵を追加しました。 ・攻撃持続を長くしました。 |
| 瞬牙 | ・移動速度を早くしました。 |
| ■オメガルガー | |
| ジャンプ (ノーマル・大ジャンプ) | ・全体フレームを短くしました。 |
| 遠距離立ちHP | ・上方向に攻撃判定を拡大しました。 |
| 遠距離立ちHK | ・攻撃判定を拡大しました。 ・全体硬直を短くしました。 |
| ジャンプHK | ・攻撃発生前のやられ判定を縮小しました。 |
| 烈風拳 (HP・EX版) | ・全体硬直を短くしました。 |
| ■ギース・ワード | |
| 不動拳 | ・派生技へのキャンセル可能時間を長くしました。 |
| 上段当て身投げ | ・成立後の全体硬直を短くしました。 ・成立後にダウン追い打ち可能にしました。 |
| 下段当て身投げ (ノーマル版) | ・雷轟烈風拳でキャンセル可能にしました。 |
| 下段当て身投げ (EX版) | ・成立後の全体硬直を短くしました。 |
| 雷鳴豪破投げ | ・投げ間合いを広くしました。 |
| 飛翔日輪斬 (LP版) | ・攻撃発生を25F→23Fにしました。 ・移動距離を長くしました。 ・ダメージを70→90にしました。 ・スタン値を増やしました。 ・ガードクラッシュ値を増やしました。 |
| 飛翔日輪斬 (HP版) | ・後ろ方向にガード認識判定を拡大しました。 ・後ろ方向に攻撃判定を拡大しました。 |
| ■ビリー・カーン | |
| 遠距離立ちHP | ・空振り、ガード時の全体硬直を短くしました。 |
| ジャンプLK (ノーマル・大ジャンプ) | ・後ろ方向に攻撃判定を拡大しました。 |
| ジャンプHP (小・中ジャンプ) | ・攻撃持続を長くしました。 |
| 旋風棍 (ノーマル版) | ・ヒット時ののけぞり距離を短くしました。 ・ヒット、ガード時ののけぞり時間を長くしました。 ・初段の攻撃判定を拡大しました。 ・削りダメージを増やしました。 |
| 旋風棍 (EX版) | ・削りダメージを増やしました。 |
| 強襲飛翔棍 | ・2段目以降のヒット時の相手の拳動を変更しました。 |

| ■ 山崎竜二 | |
|-------------------------------------|---|
| ブツ刺し (ノーマル版) | ・ 攻撃発生を28F→24Fにしました。 |
| 蛇使い (ノーマル版) | ・ 溜めた場合の性能を高くしました。 |
| 蛇使い (LK版) | ・ 空中ヒット時の相手の挙動を変更しました。 |
| 倍返し (ノーマル版) | ・ 飛び道具反射時のダメージを90→110にしました。 ・ 飛び道具反射時の相手のヒットストップを長くしました。 |
| 倍返し (EX版) | ・ 飛び道具反射時のダメージを118→147にしました。 |
| ■ オロチ社 | |
| ODOPY DAICHI (おどるだいち) (LK版) | ・ キャラクターの挙動を調整し、ヒット後の距離を近くしました |
| KUJIKY DAICHI (くじくだいち) (EX版) | ・ 下方向に押し合い判定を拡大しました。 |
| ■ オロチシェルミー | |
| しゃがみLP | ・ 上方向に攻撃判定を縮小しました。 |
| ЖИНРАЙ (じんらい) (ノーマル版) | ・ 攻撃発生を18F→15Fにしました。 ・ 移動距離を長くしました。 |
| МУГЭЦУ НО РАЙУН (むげつこのらいうん) | ・ 攻撃判定を拡大しました。 |
| МУГЭЦУ НО РАЙУН (むげつこのらいうん) (ノーマル版) | ・ 攻撃持続を長くしました。 |
| РАИЖИН НО ЦУЭ (らいじんのつえ) (HK版) | ・ ガード時ののけぞり距離を短くしました。 ・ カウンターヒット時の相手の挙動を変更しました。 |
| ■ オロチクリス | |
| 遠距離立ちHK | ・ 必殺技以上でキャンセル可能にしました。 ・ 前に移動するようにしました。 |
| ТАЙЁ О ИРУ ХОНО (たいようをいるほのお) | ・ 攻撃持続を長くしました。 |
| ТАЙЁ О ИРУ ХОНО (たいようをいるほのお) (HP版) | ・ 攻撃発生を28F→26Fにしました。 |
| ТАЙЁ О ИРУ ХОНО (たいようをいるほのお) (EX版) | ・ 攻撃発生を28F→26Fにしました。 |
| ЦУКИ О ЦУМУ ХОНО (つきをつむほのお) (LP版) | ・ 出だし部分を空中攻撃無敵→完全無敵に変更しました。 |
| ■ 霸王丸 | |
| ラッシュ | ・ 前に移動するようにしました。 |
| 遠距離立ちHP | ・ 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。 |
| 遠距離立ちHK | ・ 攻撃発生を11F→9Fにしました。 |
| しゃがみHP | ・ 攻撃判定を拡大しました。 |
| 斬鉄閃 | ・ 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。 ・ ガードクラッシュ値を増やしました。 |
| 奥義 旋風裂斬 (LP版) | ・ 攻撃持続を長くしました。 |
| 奥義 旋風裂斬 (HP版) | ・ 攻撃発生を33F→29Fにしました。 |
| ■ ナコルル | |
| 遠距離立ちHP | ・ 上方向に攻撃判定を拡大しました。 ・ やられ判定を拡大しました。 ・ 攻撃持続を長くしました。 |
| 遠距離立ちHK | ・ 必殺技以上でキャンセル可能にしました。 ・ 攻撃発生を10F→8Fにしました。 ・ 移動距離を長くしました。 |
| アムベ ヤトロ | ・ ママノハが戻る速度を早くしました |
| アムベ ヤトロ (HK版) | ・ ママノハの移動距離を長くしました。 |
| 鷹につかまる / ママノハにつかまる | ・ ママノハにつかまった後の移動速度を早くしました。 |

| | |
|-----------------------|--|
| ■ダーリイ・ダガー | |
| 近距離立ちLP | ・攻撃発生を5F→4Fにしました。 |
| 近距離立ちLK | ・全体硬直を短くしました。 |
| 近距離立ちHP | ・2, 3段目を必殺技でキャンセル可能にしました。 |
| 近距離立ちHK | ・押し合い判定を縮小しました。 ・投げられ判定を縮小しました。 |
| 遠距離立ちHP | ・初段の攻撃発生を14F→12F、2段目の攻撃発生を26F→21Fにしました。 ・全体硬直を短くしました。 ・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。 ・初段のガード時ののけぞり距離を短くしました。 |
| ジャンプHK | ・後ろ方向に攻撃判定を拡大しました。 |
| 振り割り | ・やられ判定を縮小しました。 |
| 振り割り(派生時) | ・MAX発動(クイック)でキャンセル可能にしました。 ・超必殺技以上でキャンセル可能にしました。 ・ヒット時ののけぞり時間を長くしました。 ・最終段ヒット時追撃可能にしました。 ・最終段のヒットストップを長くしました。 |
| 波刃乗り (HP版) | ・攻撃発生を27F→22Fにしました。 |
| ■矢吹真吾 | |
| ふっとばし攻撃 | ・クリティカルヒットが発生するようにしました。 |
| ジャンプふっとばし攻撃 | ・クリティカルヒットが発生するようにしました。 |
| 真吾謹製 オレ式・鉾研ぎ | ・クリティカルヒット時の相手の拳動を変更しました。 |
| ■キム・カップファン | |
| 遠距離立ちHK | ・ガード時ののけぞり時間を長くしました。 |
| しゃがみHK | ・攻撃判定を拡大しました。 ・空振り時にキャンセル可能にしました。 |
| 飛燕斬 (EX版) | ・特殊追撃判定を削除しました。 |
| 飛翔脚 (ノーマル版) | ・ガード時ののけぞり距離を長くしました。 ・ヒット、ガード時の着地硬直を短くしました。 |
| 三連撃・壱式 (EX版) | ・攻撃発生を12F→10Fにしました。 |
| ■シルヴィ・ポーラ・ポーラ | |
| ジャンプLK (ノーマル・大ジャンプ) | ・後ろ方向に攻撃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。 |
| ジャンプふっとばし攻撃 (小・中ジャンプ) | ・攻撃持続を短くしました。 |
| ■ゲーニッツ | |
| しゃがみHP | ・前方向に攻撃判定を拡大しました。 |
| しゃがみHK | ・攻撃判定を拡大しました。 |
| ふっとばし攻撃 | ・全体硬直を短くしました。 |
| ■ナジド | |
| 近距離立ちHK | ・ヒット・ガード時に果て知れぬアイカーブ (LV1以上) でキャンセル可能にしました。 |
| 解き放たれしルーフ | ・ヒット・ガード時に果て知れぬアイカーブ (LV1以上) でキャンセル可能にしました。 |
| 解き放たれしルーフ (HP版) | ・ヒット時の相手のヒットストップを長くしました。 |
| 果て知れぬアイカーブ | ・強化状態がラウンド間を引き継ぐようにしました。 ・果て知れぬアイカーブ (LV0) と果て知れぬアイカーブ (LV1以上) がコンボ中に1回ずつ入るようにしました。 |

| ■デュオロン | |
|---------------------|--|
| しゃがみLK | ・連打キャンセルできるタイミングを早くしました。 |
| 幻無拳 (EX版) | ・1段目ヒット時ののけぞり距離を短くしました。 |
| 空中幻無拳 (EX版) | ・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。 |
| 空中幻無脚 (ノーマル版) | ・ダメージを40→60にしました。 |
| 空中幻無脚 (EX版) | ・ダメージを60→80にしました。 |
| ■四条雛子 | |
| ジャンプHK (小・中ジャンプ) | ・2段目の攻撃判定を拡大しました。 |
| 張り手<千代> | ・攻撃発生を16F→14Fにしました。 |
| 五輪突き (EX版) | ・飛び道具反射可能にしました。 |
| ■マチュア | |
| ジャンプ | ・全体フレームを短くしました。 |
| しゃがみHP | ・攻撃判定を拡大しました。 |
| ジャンプHP (ノーマル・大ジャンプ) | ・後ろ方向に攻撃判定を拡大しました。 |
| デスベア (EX版) | ・移動距離を長くしました。 |
| デスベア (攻撃) (LP版) | ・後ろ方向に攻撃判定を拡大しました。 |
| デスロウ① (LP版) | ・ガード時ののけぞり距離を長くしました。 |
| メタルマサカー (LK版) | ・攻撃判定を拡大しました。 |
| エボニーティアーズ (ノーマル版) | ・ダメージを60→80にしました。 |
| エボニーティアーズ (EX版) | ・全体硬直を短くしました。 |
| ■バイス | |
| しゃがみHP | ・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 | ・攻撃判定を拡大しました。 ・やられ判定を拡大しました。 |
| ディーサイド (LK版) | ・超必殺技への先行入力フレームを長くしました。 |
| ディーサイド (HK版) | ・攻撃発生を26F→23Fにしました。 ・メイヘム、超必殺技への先行入力フレームを長くしました。 |
| ディーサイド (EX版) | ・攻撃発生を18F→16Fにしました。 ・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。 ・メイヘムへの先行入力フレームを長くしました。 |
| ディーサイド・アヴァター (LK版) | ・攻撃発生を14F→10Fにしました。 |
| スブラッシュ | ・ヒット時の全体硬直を短くしました。 ・ヒット時の自分の挙動を変更しました。 |
| スブラッシュ・派生 | ・ヒット時の全体硬直を短くしました。 ・ヒット時の自分の挙動を変更しました。 |