

拳皇15 补丁2.41

变更点	调整内容
■ 系统	
考验任务	伴随角色平衡性调整，变动了部分课题的内容。 ※课题内容虽然变动，但过去已完成同级别课题的完成图标将依然保持，不会消失。
唱片骑师电台	·唱片封面《拳皇15》中追加了曲目《暴风雨般的萨克斯风2 -拳皇15版-》。
练习模式 防御	修正了设置“只防御第一击”时，在特定状况下不进行下段防御的问题。
问题修正	·修正了一些轻微问题。

变更点	调整内容
■ 全体	
跳跃吹飞攻击	·变更了破招时对手的举动。
跳跃攻击	·修正了部分角色在跳跃攻击着地时可以用绝招进行取消着地硬直的问题。
■ 瞬影	
下蹲重拳	·仅限击中时，可以用前方大跳进行取消了。
伊芙利特腾升（重拳版）	·变更了击中时对手的举动。
伊芙利特腾升（强化版）	·变更了第2段击中时对手的举动。
绯红幻影（轻拳版）	·变更了击中时对手的举动。
盖亚阻击爆裂（普通版）	·伤害由180变更为200了。
盖亚阻击爆裂（极限版）	·伤害由330变更为350了。
幻灵延伸	·变更了击中时对手的举动。
■ 明天君	
近距离站立轻脚	·减少了击中、防御时的后仰距离。
远距离站立重拳	·可以用特殊技来进行取消了。
击放（重拳版）	·变更了等级3击中时对手的举动。
烈千脚（强化版）	·修正了第1段击中时可以进行受身的问题。 ·减少了防御时的后仰距离。 ·缩短了整体的硬直时间。

■ 二阶堂红丸	
近距离站立轻拳	<ul style="list-style-type: none"> ·调整了碰撞判定，使贴身时的离开变得困难了。 ·延长了整体的硬直时间。 ·减少了击中、防御时的后仰距离。
近距离站立重脚	<ul style="list-style-type: none"> ·扩大了识别范围。 ·扩大了攻击判定。
下蹲轻拳	<ul style="list-style-type: none"> ·延长了整体的硬直时间。
杰克小刀踢	<ul style="list-style-type: none"> ·扩大了攻击判定。 (扩大的判定部分仅对受创状态有效。) ·修正了在特定状况下无法击中的问题。
雷初拳 (重拳版)	<ul style="list-style-type: none"> ·扩大了攻击判定。 ·延迟了可以使用超级绝招以上进行取消的时机。 (为了让使用极限版红丸升击进行超级取消时第2段不会挥空，而进行了此调整。)
空中雷初拳 (强化版)	<ul style="list-style-type: none"> ·取消了高度限制。 ·对发动时角色的位置进行了调整。 ·减少了击中、防御时的后仰距离。 ·变更了击中时对手的举动。
■ 伊丝拉	
跳跃重拳	<ul style="list-style-type: none"> ·攻击发动的帧数由7帧变为9帧了。
跳跃重脚	<ul style="list-style-type: none"> ·缩短了击中、防御时的后仰时间。
云朵	<ul style="list-style-type: none"> ·扩大了攻击判定。 ·扩大了向下方的碰撞判定。
色彩填充 (轻拳版)	<ul style="list-style-type: none"> ·延长了攻击持续帧数。 (延长的持续帧数部分仅对受创状态有效。)
■ 德洛丽斯	
近距离站立轻脚	<ul style="list-style-type: none"> ·减少了击中、防御时的后仰距离。
近距离站立重脚	<ul style="list-style-type: none"> ·将攻击判定向后方进行了扩大。
前身·印封 (轻拳版)	<ul style="list-style-type: none"> ·攻击不会超出场景之外了。
后身·印封 (轻脚版)	<ul style="list-style-type: none"> ·攻击不会超出场景之外了。
后身·印封 (强化版)	<ul style="list-style-type: none"> ·修正了在特定状况下击中后，拉回距离变短的问题。
枢灵 (重脚版)	<ul style="list-style-type: none"> ·扩大了第2段的攻击判定。
■ 哈迪兰	
下蹲轻拳	<ul style="list-style-type: none"> ·攻击发动的帧数由5帧变为6帧了。
月光锯 (重拳版)	<ul style="list-style-type: none"> ·由“无敌”变更为“对空中无敌”了。 ·延长了对空中无敌的时间。
月光锯 (强化版)	<ul style="list-style-type: none"> ·变更了仅限于连招中，在空中击中时对手的举动
突袭军刀	<ul style="list-style-type: none"> ·调整为即使对手在屏幕边缘也可以绕至后方了。
哈迪兰终结 (普通版)	<ul style="list-style-type: none"> ·延长了对手倒地的时间。
■ 草薙京	
跳跃 (通常·大跳)	<ul style="list-style-type: none"> ·缩短了整体的帧数。
外式·轰斧 阳 (取消版)	<ul style="list-style-type: none"> ·伤害由35变更为50了。
贰百拾贰式·琴月 阳 (普通版)	<ul style="list-style-type: none"> ·延长了超级取消时指令预输入的受付时间。
百拾四式·荒咬	<ul style="list-style-type: none"> ·扩大了攻击判定。 (扩大的判定部分仅对受创状态有效。)

■ 八神庵	
近距离站立轻脚	·可以用站立轻脚之外来连接取消了。
下蹲轻拳	·攻击发动的帧数由6帧变为5帧了。
百贰拾七式·葵花①（重拳版）	·变更了在空中击中时对手的举动。
百贰拾七式·葵花①（强化版）	·变更了在空中击中时对手的举动。
百贰拾七式·葵花②（重拳版）	·变更了在空中击中时对手的举动。
百贰拾七式·葵花②（强化版）	·扩大了碰撞判定。
百贰拾七式·葵花③（重拳版）	·伤害由65变更为85了。
贰百拾贰式·琴月 阴（重脚版）	·第2段攻击的伤害由100变更为70了。
■ 神乐千鹤	
除活·玲珑（普通版）	·伤害由60变更为40了。
贰百拾贰活·神速之祝词·天瑞（轻拳+重拳版）	·伤害由40变更为80了。 ·变更了击中时对手的举动。 ·延长了指令输入的受付时间。
贰百拾贰活·神速之祝词·天瑞（轻脚+重脚版）	·不可以进行受身了。
百活·天神之理（强化版）	·变更了击中时对手的举动。 ·延长对手的定格时间。
百八活·玉响的瑟音（重拳版）	·变更了击中时对手的举动。 ·在连招中时不会多次击中了。
里面壹活·三籁之布阵	·可以施放分身技之外的绝招了（百八活·玉响的瑟音、里面八拾伍活·零技之础、里面叁拾壹活·九泉之净玻璃）。 修正了技能最终段之外的伤害无法KO的问题。
■ 阿修·克里门森	
近距离站立轻拳	·可以用特殊技来进行取消了。
花月	·可以用→+轻脚进行施放了。
风月（强化版）	·变更了飞行道具的第2段击中时对手的举动。
■ 伊丽莎白·布兰克托什	
近距离站立轻拳	·攻击发动的帧数由5帧变为4帧了。
火花（轻拳版）	·攻击发动的帧数由28帧变为26帧了。 ·延长对手的定格时间。
火花（普通版）	·在连招中时不会多次击中了。
■ 库克里	
远距离站立轻脚	·可以用绝招以上来进行取消了。
热砂旋风（强化版）	·变更了在空中击中时对手的举动。 ·第3段攻击在空中击中后，第4段攻击也可以在空中击中了。
空中没砂翔击（重脚版）	·伤害由80变更为120了。 ·扩大了向下方的碰撞判定。 ·攻击发动的帧数由35帧变为32帧了。

■ 柯隆	
远距离站立重拳	·最终段为止都可以进行取消了。
远距离站立重脚	·攻击发动的帧数由10帧变为8帧了。
螺旋猛击	·降低了连招辅正值。
融核爆裂（极限版）	·扩大了向上方的攻击判定。 (扩大的判定部分仅对受创状态有效。)
灾厄过载	·扩大了向上方的攻击判定。 (扩大的判定部分仅对受创状态有效。) ·变更了在空中击中时对手的举动。 ·加快了从“炽炎日珥”进行顶点取消时的发动速度。
■ 库拉·戴尔蒙多	
近距离站立重脚	·缩短了整体的硬直时间。
光之旋转（重脚版）	·变更了击中时对手的举动。 ·延长了可以取消至派生时的时间。
光之旋转（站立）	·扩大了攻击判定。 (扩大的判定部分仅对受创状态有效。)
■ 安琪尔	
重膝攻击	·延长了攻击持续帧数。
解锁·舞步（普通版）	·可以用“疯狂突袭（普通版）”进行取消了。
解锁·舞步（普通版）	·新增了轻脚版。
■ 七枷社	
升龙决斗（强化版）	·修正了第1段发动时，特定状况下对手的跳跃攻击会击中的问题。
喷气反击（轻拳版）	·扩大了受创判定。 ·缩小了攻击判定。 (对于受创状态的对手，维持与以往相同的判定。)
喷气反击（重拳版）	·减少了防御时的后仰距离。
喷气反击（强化版）	·扩大了受创判定。
大铁锤	·扩大了向下方的碰撞判定。
■ 夏尔美	
夏尔美鞭打（强化版）	·扩大了攻击判定。 (扩大的判定部分仅对受创状态有效。)
夏尔美冲击	·延长了挥空时整体的硬直时间。
■ 克里斯	
下蹲重脚	·击中、防御时可以用特殊技来进行取消了。 ·延长了可以用绝招进行取消的时间。
滑翔践踏	·可以进行倒地追击了。
喷射舞者·突刺（强化版）	·攻击发动的帧数由13帧变为10帧了。 ·加快了移动速度。
乱冲（强化版）	·调整为即使对手在屏幕边缘也可以绕至后方了。

■ 凯	
晕眩	·缩短了“扳机”发动中派生版的整体硬直时间。
空中瞬刺	·扩大了向上方的碰撞判定。
连锁驱动（极限版）	·新增了特殊追击判定。 ·攻击发动的帧数由12帧变为7帧了。 ·变更了击中时对手的举动。 ·扩大了向下方的攻击判定。
■ 马克西马	
近距离站立轻脚	·缩短了整体的硬直时间。 ·可以用站立轻拳来连接取消了。
双蒸汽炮（极限版）	·攻击发动的帧数由13帧变为6帧了。 ·变更了击中时对手的举动。
■ 薇普	
近距离站立重脚	·将第1段攻击从上段判定调整为下段判定了。
下蹲重拳	·将攻击判定向后方进行了扩大。
向上跳跃重脚	·变更了在空中击中时对手的举动。 ·可以进行取消了。 ·扩大了向下方的攻击判定。 ·在连招中时不会多次击中了。
弹弓攻击·甲型“代号：优越”	·变更了第1段在空中击中时对手的举动。
■ 安东诺夫	
远距离站立重脚	·可以用绝招以上来进行取消了。 ·在连招中时不会多次击中了。
通古斯轰炸机	·变更了第1段在空中击中时对手的举动。 ·扩大了向上方的攻击判定。 (扩大的判定部分仅对受创状态有效。)
■ 拉蒙	
翻跟斗	·可以在移动中使用“天堂之鸟”进行取消了。
虎颈判（强化版）	·延长了对手倒地的时间。
虎径（强化版）	·可以进行倒地追击了。
佯步（强化版）	·可以使用轻脚或重脚进行停止了。
暗黑破坏神·阿马里洛·拉蒙·柏兰德（普通版）	·变更了由“拉起1”起进行超级取消时自身的举动。
■ 暴龙王	
近距离站立重脚	·延长了可以进行追击的时间。
雷克斯头	·空中击中时无法进行受身了。
吉伽侏罗纪	·新增了轻脚版。
吉伽侏罗纪（重脚版）	·扩大了攻击判定。
暴龙的晚餐	·攻击发动的帧数由18帧变为17帧了。
暴龙的晚餐（普通版）	·仅限在最终段时可以进行高级取消了。 (“超级绝灭飓风（极限版）”变为连招。)

■ 莉安娜·哈迪兰	
月光锯（重拳版）	·延长了空中攻击的无敌时间。
耳环炸弹（强化版）	·飞行道具等级调整为等级2。
耳环炸弹·心脏麻痹	·爆炸时新增了特殊追击判定。 ·扩大了爆炸的攻击判定。 ·减少了防御爆炸时的后仰距离。
耳环炸弹·心脏麻痹（普通版）	·缩短了爆炸的延时。
耳环炸弹·心脏麻痹（强化版）	·飞行道具等级调整为等级2。
起爆	·除部分技能外，可以在取消地上通常技、绝招、强化绝招之后进行施放了。 ※无法进行取消的技能 漩涡发射器 威武军刀派生追加攻击 ·可以取消“交叉神剑（重拳版）”的着地硬直之后进行施放了。
■ 拉尔夫·琼斯	
近距离站立轻拳	·可以用所有的轻攻击来连接取消了。
近距离站立轻脚	·可以用站立轻脚之外来连接取消了。 ·扩大了攻击判定。
急降下爆弹拳（强化版）	·变更了击中时的举动。
银河幻影（极限版）	·变更了第1段击中时对手的举动。
骑马火神拳（普通版）	·扩大了击中时对手的碰撞判定。 (旨在调整使用高级取消时的击中变得不会轻易绕至身后。)
■ 克拉克·史迪尔	
近距离站立重脚	·延迟了下段无敌的时间点。 ·延迟了投技无敌的时间点。
下蹲重脚	·延长了整体的硬直时间。
跳跃重拳（小跳·中跳）	·扩大了攻击判定。
投入深湖（空中普通投）	·伤害由100变更为150了。
■ 特瑞·博加德	
近距离站立轻脚	·可以用站立轻脚之外来连接取消了。 ·扩大了攻击判定。 ·调整了碰撞判定，使贴身时的离开变得困难了。 ·扩大了识别间距。
起升拳（普通版）	·缩短了整体的硬直时间。
能量灌篮（重脚版）	·变更为只造成1段伤害的技能。 ·缩短了整体的硬直时间。 ·删除了打击防御（GP）。 ·变更了破招时对手的举动。 (由“能量冲锋（轻脚版）”进行取消后施放时会发动维持以往性能的“能量灌篮（重脚版）”。)
■ 安迪·博加德	
破影拳（普通版）	·可以使用轻拳+轻脚来进行中断了。
空破弹（重脚版）	·变更了最终段击中时对手的举动。

■ 东丈	
近距离站立轻拳	<ul style="list-style-type: none"> 攻击发动的帧数由5帧变为4帧了。 缩短了整体的硬直时间。
近距离站立轻脚	<ul style="list-style-type: none"> 可以用站立轻脚之外来连按取消了。 减少了击中、防御时的后仰距离。
飓风勾拳（强化版）	<ul style="list-style-type: none"> 可以使用轻拳+轻脚来进行中断了。 每个飞行道具在连招中时不会多次击中了。
砍踢（轻脚版）	<ul style="list-style-type: none"> 延长了攻击持续帧数。 缩短了整体的硬直时间。
■ 坂崎良	
跳跃轻脚	<ul style="list-style-type: none"> 扩大了碰撞判定。
极限流·三连击	<ul style="list-style-type: none"> 延长了整体的硬直时间。
冰柱割（取消版）	<ul style="list-style-type: none"> 缩短了整体的硬直时间。 减少了击中时的后仰距离。
刻突	<ul style="list-style-type: none"> 变更了在空中击中时对手的举动。 在连招中时不会多次击中了。
虎煌拳（重拳版）	<ul style="list-style-type: none"> 延长了整体的硬直时间。
飞燕疾风脚（重脚版）	<ul style="list-style-type: none"> 扩大了第2段向下方的攻击判定。
暂烈拳（强化版）	<ul style="list-style-type: none"> 变更了最终段击中时对手的举动。
■ 罗伯特·加西亚	
龙牙（重拳版）	<ul style="list-style-type: none"> 变更了第1段击中时对手的举动。 延长对手的定格时间。
幻影脚	<ul style="list-style-type: none"> 超级取消时可以分别与“龙虎乱舞（极限版）”或“霸王翔吼拳（极限版）”进行连招了。
龙连·幻影脚	<ul style="list-style-type: none"> 新增了重脚版。 ※重脚版为打击属性。
■ 琼	
近距离站立轻脚	<ul style="list-style-type: none"> 可以用下蹲轻拳、下蹲轻脚连按取消了。
诡计踢	<ul style="list-style-type: none"> 扩大了向下方的攻击判定。
诡计击	<ul style="list-style-type: none"> 新增了重脚版。
■ 麻宫雅典娜	
闪光水晶波	<ul style="list-style-type: none"> 可以用“水晶射击”来进行取消了。 ※取消版的“水晶射击”无法进行高级取消和顶点取消。
水晶射击（普通版）	<ul style="list-style-type: none"> 扩大了攻击判定。 （扩大的判定部分仅对受创状态有效。）
水晶射击（极限版）	<ul style="list-style-type: none"> 延迟了可以进行顶点取消的时间点。 （※此调整旨在使在顶点取消时更容易全段攻击击中。） 在空中进行高级取消时更容易击中了。
■ 不知火舞	
红鹤之舞（取消版）	<ul style="list-style-type: none"> 缩短了整体的硬直时间。
龙炎舞（轻拳版）	<ul style="list-style-type: none"> 伤害由65变更为80了。
花蝶扇（强化版）	<ul style="list-style-type: none"> 缩短了击中时的后仰距离。 延长了击中时的后仰时间。
鼯鼠之舞·前（普通版）	<ul style="list-style-type: none"> 可以使用 ↓↙←+轻拳或重拳进行派生了。
鼯鼠之舞·后（普通版）	<ul style="list-style-type: none"> 可以使用 ↓↙←+轻拳或重拳进行派生了。
鼯鼠之舞（空中）	<ul style="list-style-type: none"> 使用“鼯鼠之舞·前”或“鼯鼠之舞·后”跳至对手身后释放时，会面向对手的方向了。

■坂崎百合	
粉碎打击	·缩小了碰撞判定。
推进打击	·缩小了碰撞判定。
近距离站立轻脚	·减少了击中、防御时的后仰距离。
跳跃轻拳	·可以用特殊技来进行取消了。
空牙	·扩大了碰撞判定。
空牙（轻拳版）	·延长了后部的持续时间。 ·变更了第1段击中时对手的举动。
空牙（重拳版）	·可以使用 →↓↘ + 重拳进行派生了。 ·变更了击中时对手的举动。
空牙（强化版）	·延长了防御、挥空时整体的硬直时间。
飞燕爪破（强化版）	·不可以进行受身了。
飞燕凤凰脚	·扩大了向上方的攻击判定。 (扩大的判定部分仅对受创状态有效。)
超！龙虎乱舞	·扩大了碰撞判定。 ·扩大了向上方的攻击判定。 (扩大的判定部分仅对受创状态有效。)
■布鲁·玛丽	
双旋击	·延长了第1段防御时的后仰时间。
上升之箭	·攻击发动的帧数由14帧变为13帧了。
旋转下落（重拳版）	·扩大了攻击判定。 (扩大的判定部分仅对受创状态有效。) ·扩大了碰撞判定。
玛丽蜘蛛	·“旋转下落（重拳版）”在空中击中时也可以成功了。 ·缩短了成功后整体的硬直时间。
■温妮莎	
下蹲重脚	·挥空时可以进行取消了。
机关枪拳（强化版）	·变更了击中时对手的举动。 ·降低了连招辅正值。
闪避拳（强化版）	·调整为向前移动了。
拳击直拳	·拳击幻影·后方（强化版）的派生版新增了特殊追击判定。
■梁	
戟（普通版）	·动作架势中时可以使用后跳了。
轮（重脚版）	·延长了击中时对手的定格时间。
刀（极限版）	·攻击发动的帧数由9帧变为7帧了。
钉（普通版）	·可以高级取消、顶点取消最终段攻击了。 ·无法高级取消、顶点取消最终段以外的攻击了。
钉（极限版）	·可以顶点取消最终段攻击了。 ·无法顶点取消最终段以外的攻击了。

■ 洛克·霍华德	
近距离站立重脚	·减少了击中、防御时的后仰距离。
弧形踢	·扩大了攻击判定。
弧形踢（取消版）	·调整为向前移动了。
倒挂金钩（重脚版）	·变更了破招反击时对手的举动。 ·缩小了受创判定。 ·减少了防御时的后仰距离。
强化烈风拳	·增加了发动时力量槽的提升量。
强化坚固冰刃	·增加了发动时力量槽的提升量。
强化“扣篮”型	·增加了发动时力量槽的提升量。
强化“金刚锋刃”型	·增加了发动时力量槽的提升量。
强化真空投	·增加了发动时力量槽的提升量。
■ 碧·珍妮特	
近距离站立轻拳	·缩短了整体的硬直时间。
声呐盲区（重拳版）	·缩短了整体的硬直时间。
声呐盲区（强化版）	·缩短了整体的硬直时间。
海湾战斧（轻脚版）	·变更了第2段攻击在空中击中时对手的举动。 ·延长了第2段攻击在空中击中时可以进行追击的时间。
许许多多鱼雷	·变更了第1段击中时对手的举动。
空中许许多多鱼雷（空中版）	·扩大了攻击判定。
曙光女神	·变更了第1段击中时对手的举动。
■ 牙刀	
近距离站立轻脚	·缩短了整体的硬直时间。
近距离站立重拳	·扩大了识别范围。 ·扩大了攻击判定。 ·扩大了受创判定。
风牙（重脚版）	·挥空时可以进行中断了。
风牙（强化版）	·至跳起为止按↓会发生轨道变化了。 ·缩短了着地时的硬直时间。
弓牙（强化版）	·变更了击中时对手的举动。 ·发动攻击时会向前方移动了。 ·攻击发动的帧数由10帧变为8帧了。
滑牙（强化版）	·攻击发动的帧数由5帧变为3帧了。
里风牙（重脚版）	·挥空时可以进行中断了。
里风牙（强化版）	·至跳起为止按↓会发生轨道变化了。 ·缩短了着地时的硬直时间。
瞬牙	·缩短了着地时的硬直时间。
瞬牙（强化版）	·加快了在空中的落下速度。
应牙（强化版）	·当身发动的帧数由3帧变为1帧了。
零牙（极限版）	·攻击发动的帧数由8帧变为7帧了。
龙牙	·扩大了向上方的碰撞判定。
龙牙（极限版）	·新增了特殊追击判定。 ·第1段攻击发动时会向前移动了。 ·扩大了攻击判定。 ·仅限击中时缩短了着地时的硬直时间。

■ 吉斯·霍华德	
后跳	·延长了整体的硬直时间。
下蹲重脚	·攻击发动的帧数由8帧变为10帧了。
烈风拳（强化版）	·攻击发动的帧数由13帧变为15帧了。 ·变更了技能后部在地上击中时对手的举动。
不动拳（普通版）	·延长了整体的硬直时间。 ·减少了击中、防御时的后仰距离。
不动拳（轻拳版）	·扩大了受创判定。
狂烈暴风	·变更了击中时对手的举动。
■ 比利·凯恩	
下蹲轻拳	·可以进行取消了。
下蹲重脚	·变更了第1段攻击在地面击中时对手的举动。 ·第1段攻击的伤害由80变更为40了。 ·减小了第1段攻击的防御瓦解值。 ·扩大了第2段的攻击判定。
跳跃重拳	·攻击发动的帧数由14帧变为12帧了。
直下打	·可以打中前方的对手了。 ·扩大了攻击判定。
三节棍中段打（轻拳版）	·可以派生至“火炎三节棍中段打”了。
火炎三节棍中段打（普通版）	·延长了可以进行追击的时间。
雀落（轻拳版）	·扩大了攻击判定。 (扩大的判定部分仅对受创状态有效。)
水龙追击棍	·可以进行超级取消了。
红莲绝棍	·延长了高级取消、顶点取消时攻击指令预输入的受付时间。
灼热·廻旋棍	·扩大了攻击判定。 (扩大的判定部分仅对受创状态有效。)
■ 山崎龙二	
近距离站立重脚	·延长了击中时的后仰时间。 ·减少了击中、防御时的后仰距离。
蛇形砍（轻拳版）	·在对方地上后仰硬直时也可以击中了。
蛇形砍（强化版）	·成功后可以取消至“撒砂”了。
拘束击	·扩大了第1段的攻击判定。
响尾蛇（普通版）	·延长了高级取消时攻击指令预输入的受付时间。
响尾蛇（极限版）	·扩大了高级取消时的攻击判定。
■ 暴走七枷社	
刚	·变更了击中时对手的举动。
跃大地（重脚版）	·变更了击中时对手的举动。
挤大地（重拳版）	·扩大了攻击判定。 (扩大的判定部分仅对受创状态有效。)
暗黑升天极乐落（普通版）	·最终段攻击的伤害由40变更为20了。 ·最低保底伤害由40变更为10了。

■ 暴走夏尔美	
八咫薙之鞭（普通版）	·延长了攻击持续帧数。
八咫薙之鞭（强化版）	·扩大了第1段的攻击判定。
斜阳之舞（强化版）	·扩大了第1段的攻击判定。 (扩大的判定部分仅对受创状态有效。)
雷神之杖（重脚版）	·不会在攻击发动前着地了。
■ 暴走克里斯	
下蹲轻脚	·缩短了整体的硬直时间。
下蹲重脚	·击中、防御时可以用特殊技来进行取消了。 ·延长了可以用绝招进行取消的时间。
射日之炎	·在以“射日之炎”最终段击中后的连招中不能再击中了。 ·变更了最终段击中时对手的举动。 ·最终段在空中击中时可以进行追击了。 ·扩大了最终段向下方的攻击判定。
射日之炎（轻拳版）	·第2段攻击的伤害由50变更为70了。 ·延迟了第2段攻击的发动。
射日之炎（重拳版）	·第2段攻击的伤害由40变更为60了。
射日之炎（强化版）	·第4段攻击的伤害由50变更为70了。 ·增加了第1至3段攻击击中、防御时的后仰距离。 ·减少了第1至3段攻击击中、防御时的定格时间。
破镜之炎（轻拳版）	·变更了击中时对手的举动。
破镜之炎（重拳版）	·攻击发动的帧数由32帧变为28帧了。
缚肢之炎（轻脚版）	·可以进行超级取消了。 ·延长了可以进行追击的时间。
缚肢之炎（重脚版）	·扩大了攻击判定。 (扩大的判定部分仅对受创状态有效。) ·可以用“破镜之炎（重拳版）”进行取消了。
隐遁于大地的业火	·攻击不会超出场景之外了。 ·受到伤害后技能特效会消失了。
■ 霸王丸	
下蹲重拳	·缩小了受创判定。 ·延长了攻击持续帧数。 ·延长了可以用绝招进行取消的时间。
跳跃重拳（小跳·中跳）	·延长了攻击持续帧数。
跳跃吹飞攻击	·延长了攻击持续帧数。 ·缩小了受创判定。
突袭（取消版）	·缩短了整体的硬直时间。 ·减少了击中、防御时的后仰距离。
斩铁闪	·变更了在空中击中时对手的举动。 ·先端击中时会造成较多伤害了。

■ 娜可露露	
近距离站立重拳	<ul style="list-style-type: none"> ·扩大了识别范围。 ·扩大了攻击判定。 ·可以用特殊技对第2段进行取消了。 ·减少了击中、防御时的后仰距离。
远距离站立重拳	<ul style="list-style-type: none"> ·缩短了整体的硬直时间。
突袭（取消版）	<ul style="list-style-type: none"> ·攻击发动的帧数由20帧变为26帧了。 ·缩短了整体的硬直时间。 ·延长了对手的防御硬直时间。
弧空裂脚	<ul style="list-style-type: none"> ·跳至对手身后施放时，会面向对手的方向了。
地滚刃	<ul style="list-style-type: none"> ·延长了移动距离。
风之刃（普通版）	<ul style="list-style-type: none"> ·可以进行超级取消了。 ·延长对手的定格时间。
解除吊挂（普通版）	<ul style="list-style-type: none"> ·按↑派生时，可以在动作中进行跳跃攻击了。
解除吊挂（强化版）	<ul style="list-style-type: none"> ·提高了按↑派生时的追踪性能。
神之刃（普通版）	<ul style="list-style-type: none"> ·伤害由80变更为100了。
神之刃（强化版）	<ul style="list-style-type: none"> ·第1段攻击的伤害由80变更为120了。
辉神之轮舞	<ul style="list-style-type: none"> ·扩大了攻击判定。 （扩大的判定部分仅对受创状态有效。）
飞鹰连续突袭	<ul style="list-style-type: none"> ·扩大了攻击判定。 （扩大的判定部分仅对受创状态有效。）
■ 坦丽·刀伽	
跳跃重拳（小跳·中跳）	<ul style="list-style-type: none"> ·攻击发动的帧数由13帧变为12帧了。
跳跃重脚	<ul style="list-style-type: none"> ·攻击发动的帧数由15帧变为12帧了。
突袭	<ul style="list-style-type: none"> ·可以用极限发动（快速）进行取消了。 ·可以用超级绝招以上进行取消了。 ·减少了击中、防御时的后仰距离。
挥斩	<ul style="list-style-type: none"> ·扩大了后半部分的攻击判定。 ·攻击判定的第1帧部分可以击中空中的对手了。 ·缩短了防御时、挥空时、空中击中时的整体硬直时间。
落波（普通版）	<ul style="list-style-type: none"> ·等级3攻击发动的帧数由34帧变为27帧了。
乘波刃（重拳版）	<ul style="list-style-type: none"> ·伤害由100变更为150了。 ·增加了眩晕值。 ·调整为即使对手在屏幕边缘也可以绕至后方了。
■ 矢吹真吾	
百拾四式·荒咬未完成	<ul style="list-style-type: none"> ·变更了通常攻击时对手的举动。 ·变更了会心攻击时对手的举动。 ·延长了会心攻击时的定格时间。
百拾五式·毒咬未完成	<ul style="list-style-type: none"> ·会心攻击时的第2击伤害由70变更为80了。 ·增加了会心攻击时的第2击的眩晕值。 ·增加了会心攻击时的第2击的防御瓦解值。 ·会心攻击时，处于硬直的部分也会增加力量槽了。

■ 金家藩	
远距离站立轻脚	·可以进行取消了。
远距离站立重脚	·攻击发动的帧数由11帧变为9帧了。 ·缩短了整体的硬直时间。 ·延长了击中时的后仰时间。 ·缩短了防御时的后仰时间。 ·减少了击中、防御时的后仰距离。
猛虎滑空踢	·缩短了防御、挥空时整体的硬直时间。
半月斩（强化版）	·变更了击中时对手的举动。 ·扩大了第1段攻击向下方的攻击判定。 ·伤害由140变更为100了。
空中半月斩（重脚版）	·延长了击中时对手的定格时间。
飞燕斩（强化版）	·扩大了攻击判定。 (扩大的判定部分仅对受创状态有效。)
飞燕斩 追加	·缩短了击中时的着地硬直时间。
空中凤凰脚	·扩大了碰撞判定。 ·扩大了被投判定。 ·加快了由“空中半月斩（重脚版）”进行超级取消时的发动速度。
空中凤凰脚（普通版）	·修正了特定状况下攻击判定会缩小的问题。
■ 希尔薇·波拉·波拉	
粉碎打击	·缩短了移动距离。
推进打击	·缩短了移动距离。
防御取消吹飞攻击	·缩短了移动距离。
远距离站立轻拳	·扩大了向下方的攻击判定。 ·扩大了向下方的受创判定。
直线击（普通版）	·扩大了攻击判定。 (扩大的判定部分仅对受创状态有效。)
磁铁火箭（重脚版）	·攻击发动的帧数由22帧变为18帧了。 ·扩大了向上方的攻击判定。 (扩大的判定部分仅对受创状态有效。)
波拉实验	·加快了由“磁铁火箭（重脚版）”进行超级取消时的发动速度。
■ 娜吉德	
远距离站立重脚	·可以用“无尽的惩罚（级别1以上）”进行取消了。
无垢利刃（重拳版）	·攻击发动的帧数由21帧变为19帧了。
无尽的惩罚（级别1以上）	·扩大了碰撞判定。
无尽的惩罚（强化版）	·扩大了碰撞判定。
灵魂释放（普通版）	·可以在向后跳跃时来施放了。
■ 堕珑	
幻无拳（普通版）	·扩大了向下方的攻击判定。 (扩大的判定部分仅对受创状态有效。)
飞毛脚·前（强化版）	·加快了开始移动的时间点。 ·调整为即使对手在屏幕边缘也可以绕至后方了。

■ 四条雫子

跳跃	·缩短了整体的帧数。
远距离站立重脚	·延长了移动距离。
张手（凤）	·减少了击中、防御时的后仰距离。
突出（轻拳版）	·变更了在空中击中时对手的举动。
突落（轻拳版）	·攻击发动的帧数由11帧变为9帧了。
摇寄·停止	·缩短了整体的硬直时间。
寄切（强化版）	·缩短了成功后整体的硬直时间。
小手投（普通版）	·可以用“合掌捻”进行超级取消了。
小手投（强化版）	·调整为向前移动了。
四股踏	·为踏地时的脚部新增了飞行道具抵消判定。

■ 究极卢卡尔

黑暗屏障（普通版）	·加快了可以进行超级取消的时间点。
抹消冲击（重拳版）	·伤害由100变更为80了。 ·扩大了攻击判定。 ·扩大了碰撞判定。 ·变更了击中时对手的举动。 ·延长了击中时的定格时间。 ·在连招中时不会多次击中了。 ·在以“抹消冲击（强化版）”击中后的连招中不能再击中了。 ·可以进行受身了。
抹消冲击（强化版）	·在以“抹消冲击（重拳版）”击中后的连招中，最终段攻击不能再击中了。
烈风拳（重拳版）	·加快了弹速。
烈风拳（强化版）	·加快了弹速。
绝望光束（极限版）	·变更了倒地追击时对手的举动。 ·倒地追击时的第1段伤害由200变更为170了。

■ 高尼茨

腕雷 磨灭	·变更了击中时对手的举动。
真葵花·青岚③（重拳版）	·扩大了攻击判定。
真葵花·青岚③（强化版）	·扩大了攻击判定。
真爪节·夜岚（强化版）	·攻击发动的帧数由20帧变为17帧了。