

THE KING OF FIGHTERS XV パッチVer.2.10

変更箇所	調整内容
■システム	
BOSS CHALLENGE	<ul style="list-style-type: none"> ・ゲーニッツ、ΩルガールのCLEAR REWARD「コスチューム」「ステージ」「BGM」を解放しました。 ※「称号」はこれまでと同じく、クリア時に解放されます。
TRIAL	<ul style="list-style-type: none"> ・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ついたままになります。
DJ STATION	<ul style="list-style-type: none"> ・ジャケット「THE KING OF FIGHTERS XV」に曲「Splendid Evil -KOF XV ver.-」を追加しました。
その他	<ul style="list-style-type: none"> ・その他いくつかの軽微な問題を修正しました。
変更箇所	調整内容
■全体	
しゃがみLK	<ul style="list-style-type: none"> ・「攻撃発生前」に低姿勢になっていたものを「攻撃発生と同時に」に変更しました。 対象キャラは 庵、K'、ルオン、アテナ、エリザベート です。
■シュンエイ	
しゃがみLP	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃発生を5F→4Fにしました。
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。
スカイアックス(ノーマル版)	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃発生を15F→13Fにしました。
スカイアックス(キャンセル版)	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃発生を15F→11Fにしました。
グラウンドハンマー (キャンセル版)	<ul style="list-style-type: none"> ・全体硬直を短くしました。
スラスタービジョン・前 (EX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。
スラスタービジョン・後 (EX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。
スペクターエクステンション	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃判定を拡大しました。
■明天君	
箭疾衝 追撃	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃持続を長くしました。 ・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。 ・追撃可能時間を短くしました。
撃放 (ノーマル版)	<ul style="list-style-type: none"> ・相手の飛び道具無敵の技に当たるようにしました。 ・レベル2、レベル3への溜め時間を短くしました。
撃放 (EX版)	<ul style="list-style-type: none"> ・相手の飛び道具無敵の技に当たるようにしました。 ・初段のダメージを60→40にしました。 ・コンボ補正値を大きくしました。
超撃放	<ul style="list-style-type: none"> ・ヒット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可能にしました。 ・ヒット時の相手の挙動を変更しました。
白昼夢双 (ノーマル版)	<ul style="list-style-type: none"> ・初段ヒット時に相手を引き寄せるようにしました。
白昼夢双 (MAX版)	<ul style="list-style-type: none"> ・初段ヒット時に相手を引き寄せるようにしました。 ・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。
醒覚・明天曉舞	<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。

■二階堂紅丸	
遠距離立ち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。 ・足の根元部分のやられ判定を拡大しました。
近距離立ちHP	<ul style="list-style-type: none"> ・認識間合いを広くしました。
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。
稲妻三段蹴り（ノーマル版）	<ul style="list-style-type: none"> ・最終段をスーパーキャンセル可能にしました。 ・最終段がコンボ中に複数回ヒットしないようにしました。
雷光拳	<ul style="list-style-type: none"> ・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。
■イスラ	
しゃがみHP	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃判定を縮小しました。 ・攻撃発生を6F→8Fにしました。
フィルイン（EX版）	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃判定を拡大しました。 ・弾の出る位置を変更しました。 ・全体硬直を短くしました。
スクライブ（LK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。 ・ヒット、ガード時のヒットストップを短くしました。
スクライブ（HK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。 ・ヒット、ガード時のヒットストップを短くしました。 ・ヒット時の相手の挙動を変更しました。
ピーシング・C（ノーマル版）	<ul style="list-style-type: none"> ・受身可能にしました。
空中バック・トゥ・バック	<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。
■ハイデルン	
受身	<ul style="list-style-type: none"> ・画面端で受身をとった際、稀に相手と左右が入れ替わる不具合を修正しました。
近距離立ちLP	<ul style="list-style-type: none"> ・全体硬直を短くしました。
近距離立ちLK	<ul style="list-style-type: none"> ・全体硬直を短くしました。
スティンガー（HP版）	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃発生を24F→22Fにしました。 ・攻撃持続を長くしました。 ・飛び道具打ち消し判定の持続を長くしました。
スティンガー（EX版）	<ul style="list-style-type: none"> ・ガードポイントを削除しました。 ・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。
ハイデルンスラッシュ	<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。

■ドロレス	
近距離立ちHK	・認識間合いを広くしました。
ハラゾニー（ノーマル版）	・上段→中段にしました。 ・攻撃発生を1 2F→2 4Fにしました。 ・必殺技でキャンセル不可にしました。 ・コンボ補正値を大きくしました。 ・ヒット、ガード時ののけぞり距離を短くしました。
ブルジュ（HP版）	・攻撃発生2 5F→2 0Fにしました。
ブルジュ（EX版）	・ヒット時の相手の拳動を変更しました。
ハファソン・ハブラ（LP版）	・ダメージを6 5→8 0にしました。
ハファソン・ハブラ（HP版）	・攻撃発生を2 2F→2 0Fにしました。
ハファソン・ハブラ（EX版）	・攻撃がステージ外に出ないようにしました。 ・2段目ヒット時の浮きを変更しました。
ハファソン・ハルフィー（HK版）	・攻撃発生を2 8F→2 4Fにしました。
ナッシュ（LK版）	・攻撃判定を拡大しました。
ナッシュ（HK版）	・攻撃判定を拡大しました。 ・やられ判定を拡大しました。
ナッシュ（EX版）	・攻撃発生を1 1F→7Fにしました。 ・空中攻撃無敵を追加しました。 ・攻撃判定を拡大しました。
■草薙京	
近距離立ちLK	・立ちLKで連打キャンセル可能にしました。
ジャンプLK（小・中ジャンプ）	・押し合い判定を拡大しました。
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。
ジャンプふっとばし攻撃	・攻撃発生を1 2F→1 4Fにしました。 ・攻撃持続を短くしました。 ・攻撃判定を縮小しました。 ・やられ判定を拡大しました。
八拾八式（キャンセル版）	・下段→上段にしました。
外式・奈落落とし	・ダメージを5 0→8 0にしました。 ・やられ判定を縮小しました。
七拾五式・改（ノーマル版）	・コンボ補正値を大きくしました。
百拾四式・荒咬み	・ガード、空振り時の全体硬直を長くしました。 ・やられ判定を拡大しました。 ・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
百式拾四式・六錠	・コンボ補正値を大きくしました。
外式・釣瓶落とし	・攻撃発生を2 4F→2 1Fにしました。 ・ダメージを6 0→8 0にしました。
百式・鬼焼き （四百式式・罰詠み（ノーマル版）から派生）	・ヒット時の相手の拳動を変更しました。
百八拾式式（レベル4）	・ガード不能→上段にしました。

■八神庵	
近距離立ちHK	<ul style="list-style-type: none"> ・特殊技でキャンセル可能にしました。 ・根本部分の攻撃判定を拡大しました。
しゃがみLK	<ul style="list-style-type: none"> ・しゃがみLPでキャンセルできるタイミングを遅くしました。 ・低姿勢になるタイミングを「攻撃発生前」→「攻撃発生と同時に」に変更しました。
外式・夢弾	<ul style="list-style-type: none"> ・ヒット、ガード時ののけぞり距離を短くしました。
外式・轟斧 陰"死神"	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃発生を2.8F→2.6Fにしました。
百式・鬼焼き (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。
肩風 (EX版)	<ul style="list-style-type: none"> ・打撃無敵を削除しました。
参百拾弍式・爪櫛 (LK版)	<ul style="list-style-type: none"> ・全体硬直を短くしました。
裏千拾八式・八醜 (MAX版)	<ul style="list-style-type: none"> ・ダメージを2.90→2.55にしました。
■神楽ちづる	
近距離立ちLK	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃発生を6F→5F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。 ・全体硬直を短くしました。
除活 凧 (ノーマル版)	<ul style="list-style-type: none"> ・超必殺技以上でキャンセル可能にしました。
弍百拾弍活・神速の祝詞 (EX版)	<ul style="list-style-type: none"> ・ダメージを1.00→0.80にしました。
百活・天神の理 (EX版)	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃発生を9F→7Fにしました。
裏面吉活・三籟の布陣	<ul style="list-style-type: none"> ・分身がステージ外に出ないようにしました。
■アッシュ・クリムゾン	
近距離立ちLP	<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。
遠距離立ちLP	<ul style="list-style-type: none"> ・必殺技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"> ・キャンセル可能時間を長くしました。 ※「MAXモード (クイック)」へのキャンセルは除きます。
ジェニー	<ul style="list-style-type: none"> ・既に「ジェニー」が設置されていても出せるようにしました。 ※その際、設置されていた「ジェニー」は爆発します。 ・コンボ中に複数回ヒットしないようにしました。 ※ノーマル版とEX版は1回ずつヒットさせられます。
■エリザベート・ブラントルシュ	
しゃがみLK	<ul style="list-style-type: none"> ・低姿勢になるタイミングを「攻撃発生前」→「攻撃発生と同時に」に変更しました。
エクレール (ノーマル版)	<ul style="list-style-type: none"> ・押し合い判定を拡大しました。 ・移動速度を変更しました。
エタンセル (ノーマル版)	<ul style="list-style-type: none"> ・弾がステージ外に出ないようにしました。
エタンセル (EX版)	<ul style="list-style-type: none"> ・弾がステージ外に出ないようにしました。 ・追撃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。
グレール (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。
ノーブル・ブラン (LP版)	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃発生を1.1F→0.8Fにしました。
ノーブル・ブラン (MAX版)	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃発生を1.1F→0.8Fにしました。
フェット・ドゥ・ラ・ルミエール	<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。

■ククリ	
近距離立ちHK	・認識間合いを広くしました。
シャッターストライク	・全体硬直を短くしました。 ※他キャラと同等になります。
熱砂旋風 (HK版)	・初段、2段目ヒット時ののけぞり距離を短くしました。
■クローネン	
近距離立ちHP	・最終段ヒット時ののけぞり時間を長くしました。 ・最終段ヒット、ガード時ののけぞり距離を短くしました。
しゃがみLP	・攻撃発生を4F→5Fにしました。 ・攻撃判定を縮小しました。
しゃがみLK	・特殊技でキャンセル不可にしました。
しゃがみHK	・攻撃発生を8F→7Fにしました。
ジャンプHK	・攻撃発生を7F→9Fにしました。 ・やられ判定を拡大しました。
ジャンプふっとばし攻撃	・攻撃判定を縮小しました。 ・攻撃持続を短くしました。
エマーゼンシー・スライド (キャンセル版)	・攻撃発生を7F→11Fにしました。 ・移動距離を短くしました。
ストライク・スラッシュ (HK版)	・中段→上段にしました。
カラミティ・オーバードライブ	・空中ヒット時の相手の浮きを低くしました。 ・ダメージを392→430にしました。 ※ダウン追い打ちで使用した際のダメージに変更はありません。
■クーラ・ダイヤモンド	
しゃがみHP	・やられ判定を縮小しました。
クロウバイツ (HP版)	・初段空中ヒット時の相手の拳動を変更しました。
ダイヤモンドプレス (LP版)	・ダメージを60→80にしました。
ダイヤモンドプレス (EX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。
レイ・スピン (シット) (EX版)	・押し合い判定を拡大しました。 ・全体硬直を長くしました。
フォーリンズノーマン (LP版)	・弾がステージ外に出ないようにしました。
フォーリンズノーマン (HP版)	・弾がステージ外に出ないようにしました。 ・攻撃発生を58F→53Fにしました。
フォーリンズノーマン (EX版)	・弾がステージ外に出ないようにしました。 ・ダメージを50×2→70×2にしました。 ・全体硬直を短くしました。
ダイヤモンドエッジ (ノーマル版)	・攻撃判定を拡大しました。 ・ヒット時の相手の拳動を変更しました。
ダイヤモンドエッジ (MAX版)	・攻撃判定を拡大しました。 ・初段、2段目ヒット時の相手の拳動を変更しました。
フローズンアリーナ (ノーマル版)	・初段の攻撃判定を拡大しました。 ・初段ヒット時の相手の拳動を変更しました。
フローズンアリーナ (MAX版)	・初段の攻撃持続を長くしました。

■アンヘル	
ラッシュ	・初段を前に移動するようにしました。
近距離立ちHK	・認識間合いを広くしました。
しゃがみHP	・キャンセル可能時間を長くしました。 ・全体硬直を短くしました。
ジャンプHP	・中段→上段に変更しました。
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。
ヘビーニーアタック	・攻撃発生を5F→4Fにしました。
アンチェイン・ステップ（ノーマル版）	・LP+LKで停止できるようにしました。
■七枷 社	
スレッジハンマー（LK版）	・中段→上段にしました。 ・攻撃発生を24F→21Fにしました。 ・飛ぶ高さを変更しました。 ・全体硬直を短くしました。
ファイナルインパクト	・溜めた場合のダメージを高くしました。 ・飛び道具レベルが想定より低くなっていた不具合を修正しました。
■シェルミー	
立ちLK	・攻撃発生を6F→8Fにしました。 ・攻撃判定を縮小しました。 ・攻撃持続を短くしました。 ・ヒット時ののけぞり時間を長くしました。 ・全体硬直を長くしました。
近距離立ちHP	・攻撃判定を拡大しました。 ・やられ判定を拡大しました。
シェルミーカーニバル	・ヒット時の全体硬直を短くしました。

■クリス	
遠距離立ちHK	・全体硬直を短くしました。
リバースアンカーキック（ノーマル版）	・攻撃発生を2 6 F→2 4 Fにしました。 ・ダメージを4 5→6 0にしました。
キャリーオフキック（ノーマル版）	・超必殺技以上でキャンセル可能にしました。
ハンティングエア（HK版）	・攻撃発生を1 0 F→8 Fにしました。
ハンティングエア（EX版）	・攻撃発生を6 F→4 F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。 ・最終段以外も受身不可にしました。 ・3 段目、最終段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。
シューティングダンサー・スラスト（HP版）	・攻撃発生を1 8 F→1 2 Fにしました。 ・初段空中ヒット時の相手の挙動を変更しました。 ・初段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。
シューティングダンサー・スラスト（EX版）	・ヒット時の相手の挙動を変更しました。 ・押し合い判定を縮小しました。 ・2 段目が空中の相手にヒットしないようにしました。 ・2 段目のダメージを1 2 0→1 0 0にしました。 ・全体硬直を長くしました。
シューティングダンサー・ステップ（ノーマル版）	・初段をスーパーキャンセル可能にしました。
チェーンスライドタッチ	・空中ヒット時の相手の挙動を変更しました。 ・初段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。
■K'	
近距離立ちLK	・立ちLK以外に連打キャンセル可能にしました。
遠距離立ちHP	・攻撃発生を8 F→1 0 Fにしました。 ・攻撃判定を縮小しました。 ・やられ判定を拡大しました。
しゃがみLK	・低姿勢になるタイミングを「攻撃発生前」→「攻撃発生と同時に」に変更しました。
ジャンプHP（小・中ジャンプ）	・攻撃判定を縮小しました。
ブラックアウト（セカンドシェル（EX版）から派生）	・全体硬直を短くしました。 ・→+LKorHKでも出せるようにしました。
空中ミニッツスパイク（LK版）	・コマンド入力受付時間を長くしました。 ・特殊追撃判定ヒット時のダメージを8 0→4 0にしました。
空中ミニッツスパイク（HK版）	・コマンド入力受付時間を長くしました。 ・特殊追撃判定ヒット時のダメージを1 0 0→5 0にしました。
空中ミニッツスパイク（EX版）	・特殊追撃判定ヒット時のダメージを1 2 0→6 0にしました。
■マキシマ	
遠距離立ちHP	・必殺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。
M4型 ベイパーキャノン（EX版）	・ヒット時に後ろに移動するようにしました。 ・ヒット時の全体硬直を短くしました。

■ウィップ	
ストリングス・ショット・タイプA "コード：優越"	・構え中の移動速度を速くしました。
ストリングス・ショット・タイプB "コード：カ"	・構え中の移動速度を速くしました。 ・ヒット時の相手の移動距離を長くしました。
ストリングス・ショット・タイプC "コード：勝利"	・構え中の移動速度を速くしました。
クレセントスワッター"コード：FS"	・飛び道具打ち消し判定の持続を長くしました。
ソニックスローター"コード：KW"	・無敵時間を長くしました。 ・初段の攻撃持続を長くしました。
■アントノフ	
近距離立ちLP	・全体硬直を短くしました。
しゃがみLP	・攻撃判定を縮小しました。 ・やられ判定を縮小しました。
しゃがみHP	・攻撃発生を1 1F→9Fにしました。
ホエールストリーム (EX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。)
バーチカルマッチョ (LP版)	・空中攻撃無敵を追加しました。 ・「ベ어링ウェーブ」でキャンセル不可にしました。 ・初段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。 ・2段目の攻撃判定を拡大しました。 ・受身可能にしました。
バーチカルマッチョ (HP版)	・初段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。 ・2段目の攻撃判定を拡大しました。
ツングースカボンバー	・初段の攻撃判定を拡大しました。
■ラモン	
ヘッドバット (キャンセル版)	・ヒット時の相手の拳動を変更しました。 ・キャンセル可能時間を長くしました。 ※「MAXモード (クイック)」へのキャンセルは除きます。
タイガーネックチャンスリー (EX版)	・投げ間合いを広くしました。
タイガーロード	・ヒット時に「引き起こし1」「引き起こし2」へ派生できるようにしました。
タイガースピン (ノーマル版)	・ダメージを1 8 0→2 5 0にしました。 ・ヒット時の全体硬直を短くしました。
タイガースピン (MAX版)	・ダメージを3 3 0→4 0 0にしました。 ・ヒット時の全体硬直を短くしました。

■キング・オブ・ダイナソー	
しゃがみLP	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃判定を縮小しました。 ・やられ判定を縮小しました。
近距離立ちHP	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃発生を8F→6Fにしました。 ・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。
レックスヘッド（キャンセル版）	<ul style="list-style-type: none"> ・移動距離を長くしました。 ・ヒット、ガード時ののけぞり距離を短くしました。
アサルトラプター（EX版）	<ul style="list-style-type: none"> ・ヒット時の全体硬直を短くしました。
アンキロハンマー（HP版）	<ul style="list-style-type: none"> ・初段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。
アンキロハンマー（EX版）	<ul style="list-style-type: none"> ・初段の攻撃判定を拡大しました。
ディナー オブ ダイナー（MAX版）	<ul style="list-style-type: none"> ・最終段のダメージを100→120にしました。
■レオナ・ハイデルン	
しゃがみ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"> ・攻撃発生前のやられ判定を縮小しました。
ムーンスラッシャー（LP版）	<ul style="list-style-type: none"> ・先端ヒット時のダメージ、スタン値、ガードクラッシュ値を根元部分ヒット時と同じにしました。
ムーンスラッシャー（HP版）	<ul style="list-style-type: none"> ・先端ヒット時のダメージ、スタン値、ガードクラッシュ値を根元部分ヒット時と同じにしました。 ・ダメージを80→100にしました。
ムーンスラッシャー（EX版）	<ul style="list-style-type: none"> ・ダメージを120→140にしました。
Xキャリバー（HP版）	<ul style="list-style-type: none"> ・ヒット時の相手の挙動を変更しました。
Vスラッシャー	<ul style="list-style-type: none"> ・垂直ジャンプHKからキャンセルした際のコンボ補正値を小さくしました。 ※そのVスラッシャー以降に繋げる技にかかるコンボ補正値は以前と同じになります。
■ラルフ・ジョーンズ	
爆弾ラルフパンチ（LP版）	<ul style="list-style-type: none"> ・飛び道具打ち消し時の全体硬直を短くしました。
爆弾ラルフパンチ（HP版）	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃発生を15F→13Fにしました。 ・飛び道具打ち消し時の全体硬直を短くしました。
爆弾ラルフパンチ（EX版）	<ul style="list-style-type: none"> ・ヒット数を3ヒット→1ヒットにしました。 ※総ダメージに変更はありません。
急降下爆弾パンチ	<ul style="list-style-type: none"> ・コマンド入力受付時間を長くしました。
■クラーク・スティル	
ウルトラアルゼンチン バックブリーカー（ノーマル版）	<ul style="list-style-type: none"> ・ダメージを205→225にしました。
ウルトラアルゼンチン バックブリーカー（MAX版）	<ul style="list-style-type: none"> ・ダメージを335→365にしました。 ※最低保証ダメージは変更ありません。
ランニングスリー（ノーマル版）	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃判定の発生を18F→11Fにしました。
■テリー・ボガード	
近距離立ちLP	<ul style="list-style-type: none"> ・ヒット、ガード時ののけぞり距離を短くしました。
遠距離立ちLP	<ul style="list-style-type: none"> ・全体硬直を短くしました。 ・攻撃判定を拡大しました。
しゃがみHK	<ul style="list-style-type: none"> ・全体硬直を短くしました。
クラックシュート（EX版）	<ul style="list-style-type: none"> ・全体硬直を短くしました。

■アンディ・ボガード	
近距離立ちLP	・攻撃発生を5F→4Fにしました。
昇龍弾(LP版)	・空中攻撃無敵を追加しました。 ・根本部分の攻撃持続を長くしました。
■ジョー・東	
ハリケーンアッパー (HP版)	・弾速を速くしました。
黄金のカカト (LK版)	・攻撃発生を17F→14Fにしました。 ・移動距離を短くしました。 ・後方の相手に当たらないようにしました。 ・ヒット数を3ヒット→1ヒットにしました。 ・ヒット数の変更に伴ってダメージ、ガードクラッシュ値、スタン値を調整しました。 ・ヒット時ののけぞり時間を長くしました。 ・空中ヒット時追撃可能にしました。 ・黄金のカカト (LK版、HK版) を当てたコンボ中には当たらなくしました。 ・全体硬直を長くしました。
黄金のカカト (HK版)	・黄金のカカト (LK版) を当てたコンボ中には当たらなくしました。
■リョウ・サカザキ	
しゃがみLK	・攻撃発生を4F→5Fにしました。 ・全体硬直を短くしました。
しゃがみHP	・超必殺技以上と「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。
虎咆 (LP版)	・ガード、空振り時の全体硬直を長くしました。
虎咆 (HP版)	・初段ヒット時の相手の挙動を変更しました。
龍虎乱舞 (ノーマル版)	・最終段以外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。 ・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。
龍虎乱舞 (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。
■ロバート・ガルシア	
近距離立ちLP	・攻撃発生を5F→4Fにしました。
遠距離立ちHP	・必殺技以上でキャンセル可能にしました。
龍牙 (LP版)	・空中攻撃無敵を追加しました。 ・初段の攻撃判定を拡大しました。 ・空中判定になるタイミングを速くしました。
龍牙 (HP版・EX版)	・初段の攻撃判定を拡大しました。
飛燕旋風脚 (LK版)	・ヒット時の相手の挙動を変更しました。
■キング	
近距離立ちLK	・ヒット、ガード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。
スライディング (キャンセル版)	・下段→上段にしました。
トラップキック (キャンセル版)	・ダメージを50→60にしました。
空中ベノムストライク (EX版)	・ダメージを80→120にしました。
トルネードキック (HK版)	・初段ヒット後の追撃可能時間を長くしました。
全ての超必殺技 (ノーマル版、MAX版)	・最終段以外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。

■麻宮アテナ	
しゃがみLK	・低姿勢になるタイミングを「攻撃発生前」→「攻撃発生と同時に」に変更しました。
近距離立ちHP	・ヒット時ののけぞり距離を短くしました。
しゃがみHP	・ヒット時ののけぞり時間を長くしました。
フェニックスボム・空中	・バックステップ中に出した場合の全体硬直を長くしました。
サイコシュート (LP版)	・攻撃判定を拡大しました。 ・ダメージを65→80にしました。
サイコシュート (HP版)	・攻撃判定を拡大しました。 ・ダメージを70→85にしました。
サイコシュート (EX版)	・ダメージを45・45→50・50にしました。
地上シャイニングクリスタルビット (ノーマル版)	・攻撃発生を6F→4Fにしました。 ・ダメージを180→200にしました。
空中シャイニングクリスタルビット (ノーマル版)	・ダメージを180→200にしました。
シャイニングクリスタルビット (MAX版)	・ダメージを330→350にしました。
■不知火舞	
後退	・移動速度を速くしました。
花蝶扇 (EX版)	・跳ねた弾がステージ外に出ないようにしました。 ・跳ねた弾ヒット時の相手の挙動を変更しました。 ・コンボ中に複数回ヒットしないようにしました。
必殺忍蜂(HK版)	・受身不可にしました。
陽炎の舞	・ヒット時の相手の浮きを低くしました。
■ユリ・サカザキ	
遠距離立ちLK	・攻撃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HP	・攻撃発生を6F→8Fにしました。 ・攻撃判定を下方向に移動しました。 ・攻撃判定を縮小しました。 ・腕部分のやられ判定を下方向に移動しました。 ・やられ判定を縮小しました。 ・全体硬直を長くしました。
刺燕 (ノーマル版)	・ダメージを40→60にしました。
刺燕 (キャンセル版)	・下段→上段にしました。
■ブルー・マリー	
近距離立ちLP	・全体硬直を短くしました。
近距離立ちLK	・全体硬直を短くしました。
ダブルローリング (ノーマル版)	・ダメージを20・30→40・50にしました。
ダブルローリング (キャンセル版)	・2段目を下段→上段にしました。
バーチカルアロー (EX版)	・2段目を「M.スナッチャー」へ派生できるようにしました。 ※「バーチカルアロー(EX版)」から派生した「M.スナッチャー」は特殊追撃判定を持ちます。
M.スナッチャー	・コマンドをLK or HKに変更しました。
M.タイフーン (MAX版)	・「M.スブラッシュローズ」最終段からアドバンスドキャンセルした場合にコンボになるようにしました。

■ヴァネッサ	
遠距離立ちLK	・攻撃判定を拡大しました。
しゃがみHK	・キャンセル可能時間を長くしました。
ジャンプHP (通常・大ジャンプ)	・攻撃発生を7F→6Fにしました。
ワンツーパーンチャー (ノーマル版)	・全体硬直を短くしました。 ※伴って2段目の攻撃発生が速くなっています。
パンチャーアッパー (パンチャービジョン・前方 (EX版) から派生)	・全体硬直を短くしました。
パンチャーアッパー (パンチャービジョン・後方 (EX版) から派生)	・全体硬直を短くしました。
パンチャーストレート (パンチャービジョン・前方 (ノーマル) から派生)	・攻撃発生を15F→13Fにしました。 ・押し合い判定を拡大しました。 ・追撃可能時間を長くしました。
チャンピオンパンチャー (ノーマル版)	・無敵時間を長くしました。
■ルオン	
しゃがみLK	・低姿勢になるタイミングを「攻撃発生前」→「攻撃発生と同時に」に変更しました。
しゃがみHK	・全体硬直を短くしました。
ふっとばし攻撃	・攻撃発生を13F→16Fにしました。 ・移動距離を短くしました。
槌 (ノーマル版)	・ヒット、ガード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。
槌 (キャンセル版)	・ヒット、ガード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。
戟 (EX版)	・攻撃判定を拡大しました。 ・ヒット時の全体硬直を短くしました。
鎌 (EX版)	・ダメージを120→100にしました。
■ロック・ハワード	
烈風拳 (EX版)	・前に移動するようにしました。 ・攻撃判定を拡大しました。 ・ヒット時の相手の浮きを変更しました。 ・2段目ガード時ののけぞり時間を短くしました。
ハードエッジ (HP版) 強化ハードエッジ (HP版)	・2段目の攻撃判定を拡大しました。
Type「シフト」	・先行入力受付時間を長くしました。
真空投げ (ノーマル版) (Type「シフト」から派生) 強化真空投げ (ノーマル版) (Type「シフト」から派生)	・コマンドをLPorHPに変更しました。 ・ヒット時の相手の拳動を変更しました。
真空投げ (EX版) (Type「シフト」から派生)	・コマンドをLP+HPに変更しました。 ・Type「シフト」(EX版)から派生する場合、パワーゲージを消費ないようにしました。
レイジングストーム (ノーマル版) 強化レイジングストーム (ノーマル版)	・攻撃判定を拡大しました。
デッドリーレイブ・EXT	・強化状態がラウンド間を引き継ぐようにしました。

■B.ジェニー	
ジャンプLK (通常・大ジャンプ)	・やられ判定を拡大しました。
ジャンプLK (小・中ジャンプ)	・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HK	・攻撃判定を縮小しました。 ・やられ判定を拡大しました。 ・攻撃持続を長くしました。
ジャンプふっとばし攻撃	・攻撃判定を縮小しました。 ・やられ判定を拡大しました。
バッフルズ (EX版)	・ダウン追い打ちで使用した際のダメージを90→45に変更しました。
クレイジーイワン (LP版)	・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。
ガルフトマホーク (HK版)	・中段→上段にしました。
ハリアビー (LK版)	・最終段の攻撃判定を拡大しました。
ハリア・ビー (HK版・EX版)	・最終段の攻撃判定を拡大しました。 ・派生1～3段目の着地硬直を長くしました。
ディ・ハインド (LK版)	・ヒット時の相手の浮きを変更しました。
ディ・ハインド (EX版)	・攻撃発生を8F→11Fにしました。
地上メニメニトーピードゥ	・押し合い判定を拡大しました。
空中メニメニトーピードゥ	・移動速度を速くしました。 ・押し合い判定を拡大しました。
■牙刀	
遠距離立ちHK	・攻撃発生を14F→12Fにしました。
碎顎 (ノーマル版)	・前に移動するようにしました。 ・ダメージを45→60にしました。
風牙 (HK版)	・ブレイキング時の全体硬直を短くしました。
風牙 (EX版)	・相手を飛び越した後に各種派生を出した場合、相手の方向に振り向くようにしました。
裏風牙 (HP版)	・ブレイキング時の全体硬直を短くしました。
裏風牙 (EX版)	・相手を飛び越した後に派生を出した場合、相手の方向に振り向くようにしました。 ※「無牙」のみ振り向きません。
臙牙 (ノーマル版)	・押し合い判定を削除しました。
雷牙 (HK版・EX版)	・ヒット時の全体硬直を短くしました。
■ギース・ハワード	
ジャンプLP	・攻撃発生を6F→4Fにしました。
不動拳・阿	・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。
下段当て身投げ (EX版)	・当身持続を長くしました。 ・ダメージを180→220にしました。
飛翔日輪斬 (HP版)	・カウンターヒット時の相手の挙動を変更しました。 ・HP版とEX版がコンボ中に1回ずつ入るようにしました。
飛翔日輪斬 (EX版)	・攻撃判定を拡大しました。
雷轟烈風拳	・最終段がダウン中の相手にヒットするようにしました。 ・最終段がコンボ中に複数回ヒットしないようにしました。
鬼煩悶 (ノーマル版)	・ダメージを200→230にしました。
鬼煩悶 (MAX版)	・ダメージを350→370にしました。

■ビリー・カーン	
遠距離立ちHP	・攻撃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。 ・やられ判定を縮小しました。
ジャンプふっとばし攻撃	・やられ判定を縮小しました。
火炎三節棍中段打ち（ノーマル版）	・ダメージを60→80にしました。
釣込三節棍中段打ち	・ヒット、ガード時ののけぞり時間を短くしました。 ・全体硬直を短くしました。
雀落し（LP版）	・空中攻撃無敵を追加しました。
火炎雀落し（ノーマル版）	・ヒット時の相手の挙動を変更しました。 ・スーパーキャンセル可能時間を長くしました。 ・追撃可能時間を長くしました。 ・全体硬直を長くしました。
火龍追撃棍	・当身成立後の攻撃判定を拡大しました。
水龍追撃棍	・当身成立後の攻撃判定を拡大しました。 ・空振り時の全体硬直を短くしました。
■山崎竜二	
ブツ刺し（キャンセル版）	・移動距離を長くしました。 ・キャンセル可能時間を長くしました。
ドカン（ノーマル版）	・全体硬直を短くしました。
ドカン（キャンセル版）	・ヒット時ののけぞり距離を短くしました。
■オロチ社	
МУСЭБУ ДАЙЧИ （むせぶだいち）（HP版）	・やられ判定を縮小しました。
ЦУБУСУ ДАЙЧИ （つぶすだいち）（HP版くじくだいち派生）	・カウンターヒット時の相手の挙動を変更しました。
■オロチシェルミー	
立ちLK	・攻撃発生を6F→8Fにしました。 ・攻撃判定を縮小しました。 ・攻撃持続を短くしました。 ・ヒット時ののけぞり時間を長くしました。 ・全体硬直を長くしました。
近距離立ちHP	・攻撃判定を拡大しました。 ・やられ判定を拡大しました。
ЩАЖИЦУ НО ОДОРИ （しゃじつのおどり）（LK版）	・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。
МУГЭЦУ НО РАЙУН（むげつのらいうん）	・攻撃判定を拡大しました。
РАИЖИН НО ЦУЭ （らいじんのつえ）（HK版）	・攻撃発生を32F→28Fにしました。 ・移動速度を速くしました。

■オロチクリス	
ЖУКЭЙ НО ОНИ (じゅけいのおに) (ノーマル版)	・攻撃発生を26F→24Fにしました。
СЭЦУДАН НО КОТО (せつだんのこと) (ノーマル版)	・超必殺技以上でキャンセル可能にしました。
ТАЙЁ О ИРУ ХОНО (たいようをいるほのお) (ノーマル版)	・全体硬直を短くしました。
ЦУКИ О ЦУМУ ХОНО (つきをつむほのお) (HP版)	・攻撃発生を14F→12Fにしました。 ・移動距離を長くしました。
ШИИШИ О КАМУ ХОНО (ししをかむほのお) (EX版)	・一部必殺技へのキャンセルタイミングを変更しました。
АНКОКУ ОРОУИ НАГИ (あんこくおろちなぎ) (ノーマル版)	・攻撃発生を20F→18Fにしました。
АНКОКУ ОРОУИ НАГИ (あんこくおろちなぎ) (MAX版)	・攻撃発生を20F→16Fにしました。
ХИРАМЭКИ КОГАРЭТАРУ ТАМАШИЙ (ひらめきこがれたるたましい)	・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。
■霸王丸	
遠距離立ちLP	・攻撃判定を拡大しました。
近距離立ちHP	・ダメージを70→80にしました。
遠距離立ちHP	・ダメージを70→80にしました。
しゃがみHP	・空中カウンターヒット時の相手の挙動を変更しました。
ジャンプHP	・ダメージを70→80にしました。
ジャンプHK	・ダメージを70→80にしました。
ジャンプふっとばし攻撃 (通常・大ジャンプ)	・ダメージを90→100にしました。
ジャンプふっとばし攻撃 (小・中ジャンプ)	・ダメージを80→90にしました。
斬鉄閃	・ダメージを180→200にしました。
奥義 弧月斬 (LP版)	・攻撃発生を7F→5Fにしました。
旋風裂斬 (ノーマル版)	・攻撃判定を拡大しました。
旋風裂斬 (EX版)	・攻撃発生を29F→24Fにしました。 ・弾速を速くしました。 ・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。 ・全体硬直を短くしました。
奥義 烈震斬 (LP版)	・攻撃発生を25F→23Fにしました。
■ナコルル	
アンヌ ムツベ (LP版)	・ヒット、ガード時の全体硬直を短くしました。
アンヌ ムツベ (HP版)	・攻撃持続を長くしました。 ・全体硬直を短くしました。
鷹につかまり攻撃 (LP版)	・ダメージを30→50にしました。 ・スタン値を増やしました。 ・空中ヒット時の相手の挙動を変更しました。
鷹につかまり攻撃 (HP版)	・ダメージを50→70にしました。 ・スタン値を増やしました。 ・空中ヒット時の相手の挙動を変更しました。
鷹から降りる (ノーマル版)	・全体硬直を短くしました。
カムイ ムツベ	・攻撃判定を拡大しました。

■ダーリィ・ダガー	
近距離立ちLK	<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。
近距離立ちHP	<ul style="list-style-type: none"> ・初段のダメージを70→80にしました。
遠距離立ちHP	<ul style="list-style-type: none"> ・コンボ補正値を小さくしました。
しゃがみLK	<ul style="list-style-type: none"> ・立ちLKでキャンセル可能にしました。
しゃがみHK	<ul style="list-style-type: none"> ・「不意打ち」で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。
振り削り	<ul style="list-style-type: none"> ・空中ヒット時のダメージを150→180にしました。
落波（LP版）	<ul style="list-style-type: none"> ・レベル1の18F目に攻撃判定を追加しました。 ※伴って攻撃発生が19F→18Fになっています。 ・レベル1の全体硬直を短くしました。
落波（HP版）	<ul style="list-style-type: none"> ・レベル1の27F目に攻撃判定を追加しました。 ※伴って攻撃発生が28F→27Fになっています。
巻波（ノーマル版）	<ul style="list-style-type: none"> ・空中の相手に当たるようにしました。 ・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
巻波（EX版）	<ul style="list-style-type: none"> ・空中の相手に当たるようにしました。 ・全体硬直を短くしました。 ・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
挟り波（ノーマル版）	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃発生を10F→8Fにしました。
挟り波（MAX版）	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃発生を8F→6Fにしました。
■矢吹真吾	
遠距離立ちHP	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃発生を14F→12Fにしました。
遠距離立ちHK	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃発生を12F→10Fにしました。
しゃがみHK	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃判定を拡大しました。
ジャンプHK	<ul style="list-style-type: none"> ・やられ判定を縮小しました。
全ての必殺技	<ul style="list-style-type: none"> ・クリティカル発生確率を高くしました。 ※「百弍式・隼 未完成（HK版）」のみ元から発生確率が高いため、以前と同じになります。
百拾弍式・毒咬み 未完成（HP版）	<ul style="list-style-type: none"> ・クリティカルが発生した場合のガード時の全体硬直を短くしました。
百弍式・鬼焼き 未完成	<ul style="list-style-type: none"> ・初段の攻撃判定を拡大しました。
真吾キック（HK版）	<ul style="list-style-type: none"> ・全体硬直を短くしました。
真吾キック（EX版）	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃発生を22F→21Fにしました。
真吾キック・エアー（ノーマル版）	<ul style="list-style-type: none"> ・バックジャンプ中に出せるようにしました。
百弍式・隼 未完成（EX版）	<ul style="list-style-type: none"> ・初段の攻撃判定を拡大しました。

■キム・カップアン	
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。
しゃがみLP	<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LK (通常・大ジャンプ)	<ul style="list-style-type: none"> ・足の根元部分の攻撃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"> ・足の根元部分の攻撃判定を拡大しました。
半月斬 (LK版)	<ul style="list-style-type: none"> ・スーパーキャンセル可能時間を長くしました。
三連撃・壱式 (LP版)	<ul style="list-style-type: none"> ・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。
三連撃・壱式 (HP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。
三連撃・弐式 (三連撃・壱式 (LP版) から派生)	<ul style="list-style-type: none"> ・全体硬直を短くしました。
飛旋脚 (EX版)	<ul style="list-style-type: none"> ・飛び道具無敵を追加しました。 ・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。
■シルヴィ・ポーラ・ポーラ	
変更点はありません。	
■ナジユド	
変更点はありません。	
■オメガルガール	
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HK	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃発生を1 4F→1 1Fにしました。 ・やられ判定を縮小しました。
ダブルトマホーク (ノーマル版)	<ul style="list-style-type: none"> ・2段目の攻撃発生を2 7F→2 4Fにしました。 ・2段目の移動距離を長くしました。 ・2段目ヒット、ガード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。
ダブルトマホーク (キャンセル版)	<ul style="list-style-type: none"> ・2段目ヒット、ガード時の相手の挙動を変更しました。
バニシングラッシュ (LP版)	<ul style="list-style-type: none"> ・受身不可にしました。
バニシングラッシュ (EX版)	<ul style="list-style-type: none"> ・移動速度を速くしました。
バイオレントレイ (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。
デスペレイトレイ	<ul style="list-style-type: none"> ・ダウン追い打ち判定を拡大しました。

■ゲーニッツ	
近距離立ちHK	・認識間合いを広くしました。
遠距離立ちHK	・やられ判定を縮小しました。
しゃがみLK	・連打キャンセルできるタイミングを早くしました。
ジャンプHK	・攻撃持続を長くしました。
УРАНАГИ (うらなぎ) (キャンセル版)	・キャンセル可能時間を長くしました。
ЁНОКАЗЭ (よのかぜ) (LP版)	・全体硬直を短くしました。
ЁНОКАЗЭ (よのかぜ) (EX版)	・ガード時ののけぞり時間を長くしました。
ХЁГА (ひょうが) (LK版)	・停止へ派生した場合の全体硬直を短くしました。
ХЁГА (ひょうが) (HK版・EX版)	・停止へ派生した場合の全体硬直を短くしました。 ・着地硬直を短くしました。
ВАНХЁ ТОКОБУСЭ (わんひょう とこぶせ) (EX版)	・空中攻撃無敵を追加しました。 ・攻撃発生を1.5F→8Fにしました。 ・停止へ派生できなくしました。
ВАНХЁ МАМЭЦУ (わんひょう まめつ)	・やられ判定を縮小しました。
СИНАОИХАНА СЗИРАН① (しんあおいはな せいらん) (LP版)	・全体硬直を短くしました。
СИНАОИХАНА СЗИРАН② (しんあおいはな せいらん) (LP版)	・全体硬直を短くしました。
真八稚女・ЁМОТСУ (真八稚女・よもつ) (HP版)	・空中攻撃無敵を追加しました。
ТОКОШИЕ НО КЗЭ (とこしえのかぜ)	・飛び道具レベルが想定より低くなっていた不具合を修正しました。