

THE KING OF FIGHTERS XV パッチVer.2.41

変更箇所	調整内容
■システム	
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ついたままになります。
DJ STATION	・ジャケット「THE KING OF FIGHTERS XV」に曲「嵐のサキソフォン2 -KOF XV ver.-」を追加しました。
トレーニングモード ガード	・「初段のみガード」設定時、特定の状況で下段ガードを行わない不具合を修正しました
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
■全体	
ジャンプふつとばし攻撃	・カウンターヒット時の相手の拳動を変更しました。
ジャンプ攻撃	・一部キャラのジャンプ攻撃の着地時の硬直を必殺技でキャンセルできていた不具合を修正しました。
■シュンエイ	
しゃがみHP	・ヒット時のみ前方大ジャンプでキャンセル可能にしました。
ライジングイフリースト（HP版）	・ヒット時の相手の拳動を変更しました。
ライジングイフリースト（EX版）	・2段目ヒット時の相手の拳動を変更しました。
スカーレットファントム（LP版）	・ヒット時の相手の拳動を変更しました。
ガイアニックバースト（ノーマル版）	・ダメージを180→200にしました。
ガイアニックバースト（MAX版）	・ダメージを330→350にしました。
スペクターエクステンション	・ヒット時の相手の拳動を変更しました。
■明天君	
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。
遠距離立ちHP	・特殊技でキャンセル可能にしました。
撃放（HP版）	・レベル3のヒット時の相手の拳動を変更しました。
烈千脚（EX版）	・初段ヒット時に受け身可能となっていた不具合を修正しました。 ・ガード時ののけぞり距離を短くしました。 ・全体硬直を短くしました。

■二階堂紅丸	
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。
近距離立ちHK	<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"> ・全体硬直を長くしました。
ジャックナイフキック	<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。) ・特定状況でヒットしない不具合を修正しました
雷拳 (HP版)	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃判定を拡大しました。 ・超必殺技以上でキャンセルできるタイミングを遅くしました。 (MAX版紅丸ライジングショットでスーパーキャンセルした際に、2段目が空ぶらないようにするための調整になります。)
空中雷拳 (EX版)	<ul style="list-style-type: none"> ・高度制限をなくしました。 ・発生時のキャラの位置を調整しました ・ヒット、ガード時ののけぞり距離を短くしました。 ・ヒット時の相手の拳動を変更しました。
■イスラ	
ジャンプHP	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃発生を7F→9Fにしました。
ジャンプHK	<ul style="list-style-type: none"> ・ヒット、ガード時ののけぞり時間を短くしました。
クラウド	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃判定を拡大しました。 ・押し合い判定を下方向に拡大しました。
フィル・イン (LP版)	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃持続を長くしました。 (延長した持続部分はやられ状態にのみ当たる判定となります。)
■ドロレス	
近距離立ちLK	<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。
近距離立ちHK	<ul style="list-style-type: none"> ・根本の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"> ・攻撃がステージ外に出ないようにしました。
ハファソン・ハルフィー (LK版)	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃がステージ外に出ないようにしました。
ハファソン・ハルフィー (EX版)	<ul style="list-style-type: none"> ・特定の状況でヒットした際、引き寄せ距離が短くなっていた不具合を修正しました。
ナッシュ (HK版)	<ul style="list-style-type: none"> ・2段目の攻撃判定を拡大しました。
■ハイデルン	
しゃがみLP	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃発生を5F→6Fにしました。
ムーンスラッシャー (HP版)	<ul style="list-style-type: none"> ・無敵→対空無敵に変更しました。 ・対空無敵の時間を長くしました。
ムーンスラッシャー (EX版)	<ul style="list-style-type: none"> ・コンボ中のみ空中ヒット時の相手の拳動を変更しました。
アサルトセイバー	<ul style="list-style-type: none"> ・画面端の相手でも裏に回れるようにしました。
ハイデルンエンド (ノーマル版)	<ul style="list-style-type: none"> ・相手のダウンしている時間を長くしました。
■草薙京	
ジャンプ (ノーマル・大ジャンプ)	<ul style="list-style-type: none"> ・全体フレームを短くしました。
外式・轟斧 陽 (キャンセル版)	<ul style="list-style-type: none"> ・ダメージを35→50にしました。
式百拾貳式・琴月 陽 (ノーマル版)	<ul style="list-style-type: none"> ・スーパーキャンセル時の先行入力受付時間を長くしました。
百拾四式・荒咬み	<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。)

■八神庵	
近距離立ちLK	・立ちLK以外で連打キャンセル可能にしました。
しゃがみLP	・攻撃発生を6F→5Fにしました。
百式拾七式・葵花①（HP版）	・空中ヒット時の相手の拳動を変更しました。
百式拾七式・葵花①（EX版）	・空中ヒット時の相手の拳動を変更しました。
百式拾七式・葵花②（HP版）	・空中ヒット時の相手の拳動を変更しました。
百式拾七式・葵花②（EX版）	・押し合い判定を拡大しました。
百式拾七式・葵花③（HP版）	・ダメージを65→85にしました。
式百拾貳式・琴月 陰（HK版）	・2段目のダメージを100→70にしました。
■神楽ちづる	
除活 瑠瑠（ノーマル版）	・ダメージを60→40にしました。
式百拾貳活・神速の祝詞 天瑞（LP+HP版）	・ダメージを40→80にしました。 ・ヒット時の相手の拳動を変更しました。 ・コマンド入力受付時間を長くしました。
式百拾貳活・神速の祝詞 天瑞（LK+HK版）	・受身不可にしました。
百活・天神の理（EX版）	・ヒット時の相手の拳動を変更しました。 ・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）	・ヒット時の相手の拳動を変更しました。 ・コンボ中に複数回ヒットしないようにしました。
裏面壱活・三籟の布陣	・分身技以外の必殺技（百八活・玉響の瑟音、裏面八拾伍活・零技の礎、裏面参拾壱活・九泉の浄玻璃）を出せるようにしました。 ・最終段以外でKOしない不具合を修正しました。
■アッシュ・クリムゾン	
近距離立ちLP	・特殊技でキャンセル可能にしました。
フロレアル	・→+LKでも出せるようにしました。
ヴァントーズ（EX版）	・飛び道具部分の2段目ヒット時の相手の拳動を変更しました。
■エリザベート・プラントルシュ	
近距離立ちLP	・攻撃発生を5F→4Fにしました。
エタンセル（LP版）	・攻撃発生を28F→26Fにしました。 ・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）	・コンボ中に複数回ヒットしないようにしました。
■ククリ	
遠距離立ちLK	・必殺技以上でキャンセル可能にしました。
熱砂旋風（EX版）	・空中ヒット時の相手の拳動を変更しました。 ・3段目が空中ヒットした際に4段目が空中でヒットするようにしました。
空中没砂翔撃（HK版）	・ダメージを80→120にしました。 ・押し合い判定を下方向に拡大しました。 ・攻撃発生を35F→32Fにしました。

■クローネン	
遠距離立ちHP	・最終段までキャンセル可能にしました。
遠距離立ちHK	・攻撃発生を10F→8Fにしました。
スパイラル・スマッシュ	・コンボ補正値を小さくしました。
フュージョン・ブラスター (MAX版)	・攻撃判定を上方向に拡大しました。 (拡大した部分はやられ状態にのみ当たる判定となります。)
カラミティ・オーバードライブ	・攻撃判定を上方向に拡大しました。 (拡大した部分はやられ状態にのみ当たる判定となります。) ・空中ヒット時の相手の拳動を変更しました。 ・インファーマル・プロミネンスからのクライマックスキャンセル時発生を早くしました
■クーラ・ダイヤモンド	
近距離立ちHK	・全体硬直を短くしました。
レイ・スピン (HK版)	・ヒット時の相手の拳動を変更しました。 ・派生へのキャンセル可能時間を長くしました。
レイ・スピン (スタンド)	・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。)
■アンヘル	
ヘビーニーアタック	・攻撃持続を長くしました。
アンチェイン・ステップ (ノーマル版)	・マッドマーダー (ノーマル) でキャンセル可能にしました。
アンチェイン・ステップ (ノーマル版)	・LK版を追加しました。
■七枷 社	
アッパーデュエル (EX版)	・初段発生時に特定の状況で相手のジャンプ攻撃がヒットする不具合を修正しました。
ジェットカウンター (LP版)	・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になります。)
ジェットカウンター (HP版)	・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 (EX版)	・やられ判定を拡大しました。
スレッジハンマー	・押し合い判定を下に拡大しました。
■シェルミー	
シェルミーホイップ (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。)
シェルミーショック	・空振り時の全体硬直を長くしました。
■クリス	
しゃがみHK	・ヒット・ガード時に特殊技でキャンセル可能にしました。 ・必殺技でのキャンセル可能時間を長くしました。
グライダースタンプ	・ダウン追い打ち可能にしました。
シューティングダンサー・スラスト (EX版)	・攻撃発生を13F→10Fにしました。 ・移動速度を早くしました。
スクランブルダッシュ (EX版)	・画面端の相手でも裏回れるようにしました。

■K'	
ブラックアウト	・アイントリガー中の派生版のみ全体硬直を短くしました。
空中ミニッツスパイク	・押し合い判定を上方向に拡大しました。
チェーンドライブ (MAX版)	・特殊追撃判定を追加しました。 ・攻撃発生を12F→7Fにしました。 ・ヒット時の相手の拳動を変更しました。 ・攻撃判定を下方向に拡大しました。
■マキシマ	
近距離立ちLK	・全体硬直を短くしました。 ・立ちLPで連打キャンセル可能にしました。
ダブルバイパーキャノン (MAX版)	・攻撃発生を13F→6Fにしました。 ・ヒット時の相手の拳動を変更しました。
■ウィップ	
近距離立ちHK	・初段を上段判定→下段判定にしました。
しゃがみHP	・攻撃判定を根本部分までに拡大しました。
垂直ジャンプHK	・空中ヒット時の相手の拳動を変更しました。 ・キャンセル可能にしました。 ・攻撃判定を下方向に拡大しました。 ・コンボ中に複数回ヒットしないようにしました。
ストリングス・ショット・タイプA"コード：優越"	・初段空中ヒット時の相手の拳動を変更しました。
■アントノフ	
遠距離立ちHK	・必殺技以上でキャンセル可能にしました。 ・コンボ中に複数回ヒットしないようにしました。
ツングースカボンバー	・初段空中ヒット時の相手の拳動を変更しました。 ・攻撃判定を上方向に拡大しました。 (拡大した部分はやられ状態にのみ当たる判定となります。)
■ラモン	
サマーソルト	・移動中にバードオブパラダイスでキャンセル可能にしました。
タイガーネックチャンスリー (EX版)	・相手のダウンしている時間を長くしました。
タイガーロード (EX版)	・ダウン追い打ち可能にしました。
フェイントステップ (EX版)	・LKorHKで停止可能にしました
エル・ディアブロ・アマリロ・ラモン・ポランド (ノーマル版)	・「引き起こし1」からスーパーキャンセルした場合の自分の拳動を変更しました。
■キング・オブ・ダイナソー	
近距離立ちHK	・追撃可能時間を長くしました。
レックスヘッド	・空中ヒット時に受身不可にしました。
ギガコンピー	・LK版を追加しました。
ギガコンピー (HK版)	・攻撃判定を拡大しました。
ディナー オブ ダイナー	・攻撃発生を18F→17Fにしました。
ディナー オブ ダイナー (ノーマル版)	・最終段のみアドバンスドキャンセル可能にしました (スーパーゼツメツハリケーン (MAX版) がコンボになります。)

■レオナ・ハイデルン	
ムーンスラッシャー（HP版）	・空中攻撃無敵の時間を長くしました。
イヤリング爆弾（EX版）	・飛び道具レベルを2にしました。
イヤリング爆弾・ハートアタック	・爆発に特殊追撃判定を追加しました。 ・爆発の攻撃判定を拡大しました。 ・爆発のガード時ののけぞり距離を短くしました。
イヤリング爆弾・ハートアタック（ノーマル版）	・爆発までの時間を早くしました
イヤリング爆弾・ハートアタック（EX版）	・飛び道具レベルを2にしました。
起爆	・一部の技を除き、地上の通常技、必殺技、EX必殺技をキャンセルして出せるようにしました。 <キャンセル不可技> ボルテックランチャー グランドセイバー派生追加攻撃 ・Xキャリバー（HP版）の着地硬直部分をキャンセルして出せるようにしました。
■ラルフ・ジョーンズ	
近距離立ちLP	・全ての弱攻撃で連打キャンセル可能にしました。
近距離立ちLK	・立ちLK以外で連打キャンセル可能にしました。 ・攻撃判定を拡大しました。
急降下爆弾パンチ（EX版）	・ヒット時の拳動を変更しました。
ギャラクティカファントム（MAX版）	・初段ヒット時の相手の拳動を変更しました。
馬乗りバルカンパンチ（ノーマル版）	・ヒット時の相手の押し合い判定を拡大しました (アドバンスドキャンセル時に裏に回りにくくするための対応です)
■クラーク・スティル	
近距離立ちHK	・下段無敵のタイミングを遅くしました ・投げ無敵のタイミングを遅くしました
しゃがみHK	・全体硬直を長くしました。
ジャンプHP（小・中ジャンプ）	・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）	・ダメージを100→150にしました。
■テリー・ボガード	
近距離立ちLK	・立ちLK以外で連打キャンセル可能にしました。 ・攻撃判定を拡大しました。 ・押し合い判定を調整して密着時離れにくくしました。 ・認識間合いを広くしました。
ライジングアッパー（ノーマル版）	・全体硬直を短くしました。
パワーダンク（HK版）	・1ヒット技に変更しました ・全体硬直を短くしました。 ・ガードポイントを削除しました。 ・カウンターヒット時の相手の拳動を変更しました。 (パワーチャージ（LK版）からキャンセルして出した際は、従来の性能のパワーダンク（HK版）が発生します。)
■アンディ・ボガード	
斬影拳（ノーマル版）	・LP+LKでブレーキング可能にしました
空破弾（HK版）	・最終段ヒット時の相手の拳動を変更しました。

■ ジョー・東	
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LK	<ul style="list-style-type: none"> ・ 立ちLK以外で連打キャンセル可能にしました。 ・ ヒット、ガード時ののけぞり距離を短くしました。
ハリケーンアッパー (EX版)	<ul style="list-style-type: none"> ・ LP+LKでブレーキング可能にしました ・ それぞれの弾がコンボ中に複数回ヒットしないようにしました。
スラッシュキック (LK版)	<ul style="list-style-type: none"> ・ 攻撃持続を長くしました。 ・ 全体硬直を短くしました。
■ リョウ・サカザキ	
ジャンプLK	<ul style="list-style-type: none"> ・ 押し合い判定を拡大しました。
極限流・三連撃	<ul style="list-style-type: none"> ・ 全体硬直を長くしました。
氷柱割り (キャンセル版)	<ul style="list-style-type: none"> ・ 全体硬直を短くしました。 ・ ヒット時ののけぞり距離を短くしました。
刻み突き	<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。 ・ コンボ中に複数回ヒットしないようにしました。
虎煌拳 (HP版)	<ul style="list-style-type: none"> ・ 全体硬直を長くしました。
飛燕疾風脚 (HK版)	<ul style="list-style-type: none"> ・ 2段目の攻撃判定を下方向に拡大しました。
暫烈拳 (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。
■ ロバート・ガルシア	
龍牙 (HP版)	<ul style="list-style-type: none"> ・ 初段ヒット時の相手の挙動を変更しました。 ・ 相手のヒットストップを長くしました。
幻影脚	<ul style="list-style-type: none"> ・ スーパーキャンセル時、龍虎乱舞 (MAX版) 霸王翔吼拳 (MAX版) がコンボになるようにしました
龍連・幻影脚	<ul style="list-style-type: none"> ・ HK版を追加しました。 ※HK版は打撃属性となります。
■ キング	
近距離立ちLK	<ul style="list-style-type: none"> ・ しゃがみLP、しゃがみLKで連打キャンセル可能にしました。
トラップキック	<ul style="list-style-type: none"> ・ 攻撃判定を下に拡大しました。
トラップショット	<ul style="list-style-type: none"> ・ HK版を追加しました。
■ 麻宮アテナ	
シャイニングクリスタルビット	<ul style="list-style-type: none"> ・ クリスタルシュートでキャンセル可能にしました。 ※キャンセル版のクリスタルシュートはアドバンスドキャンセル、クライマックスキャンセルすることはできません。
クリスタルシュート (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。)
クリスタルシュート (MAX版)	<ul style="list-style-type: none"> ・ クライマックスキャンセルできるタイミングを遅くしました。 (※クライマックスキャンセル時に全段ヒットしやすくするための調整になります。) ・ 空中でアドバンスドキャンセル時にヒットしやすくしました

■不知火舞	
紅鶴の舞（キャンセル版）	・全体硬直を短くしました。
龍炎舞（LP版）	・ダメージを65→80にしました。
花蝶扇（EX版）	・ヒット時ののけぞり距離を短くしました。 ・ヒット時ののけぞり時間を長くしました。
ムササビの舞・前（ノーマル版）	・↓↙←+LPorHPで派生を出せるようにしました。
ムササビの舞・後（ノーマル版）	・↓↙←+LPorHPで派生を出せるようにしました。
ムササビの舞（空中）	・「ムササビの舞・前」「ムササビの舞・後」で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。
■ユリ・サカザキ	
シャッターストライク	・押し合い判定を縮小しました。
アドバンスストライク	・押し合い判定を縮小しました。
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。
ジャンプLP	・特殊技でキャンセル可能にしました。
空牙	・押し合い判定を拡大しました。
空牙（LP版）	・根本部分の持続を長くしました。 ・初段ヒット時の相手の挙動を変更しました。
空牙（HP版）	・→↓↘+HPで派生を出せるようにしました。 ・ヒット時の相手の挙動を変更しました。
空牙（EX版）	・ガード時・空振り時の全体硬直を長くしました。
飛燕爪破（EX版）	・受身不可にしました。
飛燕鳳凰脚	・攻撃判定を上方向に拡大しました。 (拡大した部分はやられ状態にのみ当たる判定となります。)
ちょう！ 龍虎乱舞	・押し合い判定を拡大しました。 ・攻撃判定を上方向に拡大しました。 (拡大した部分はやられ状態にのみ当たる判定となります。)
■ブルー・マリー	
ダブルローリング	・初段ガード時ののけぞり時間を長くしました。
クライミングアロー	・攻撃発生を14F→13Fにしました。
スピフォール（HP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。) ・押し合い判定を拡大しました。
M.スパイダー	・スピフォール（HP版）空中ヒット時からでも成立するようにしました ・成立後の全体硬直を短くしました。
■ヴァネッサ	
しゃがみHK	・空振り時にキャンセル可能にしました。
マシンガンパンチャー（EX版）	・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。
パリングパンチャー（EX版）	・前に移動するようにしました。
パンチャーストレート	・パンチャービジョン・後方（EX版）の派生版に特殊追撃判定を追加しました。

■ルオン	
戟（ノーマル版）	・構え中にバックステップ可能にしました
輪（HK版）	・ヒット時の相手のヒットストップを長くしました。
刀（MAX版）	・攻撃発生を9F→7Fにしました。
釘（ノーマル版）	・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。 ・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。
釘（MAX版）	・最終段をクライマックスキャンセル可能にしました。 ・最終段以外クライマックスキャンセル不可にしました。
■ロック・ハード	
近距離立ちHK	・ヒット、ガード時ののけぞり距離を短くしました。
アークキック	・攻撃判定を拡大しました。
アークキック（キャンセル版）	・前に移動するようにしました。
オーバーヘッドキック（HK版）	・カウンターヒット時の相手の挙動を変更しました。 ・やられ判定を縮小しました。 ・ガード時ののけぞり距離を短くしました。
強化烈風拳	・発生時のパワーゲージ増加量を増加しました。
強化ハードエッジ	・発生時のパワーゲージ増加量を増加しました。
強化Type「ダルク」	・発生時のパワーゲージ増加量を増加しました。
強化Type「ハードエッジ」	・発生時のパワーゲージ増加量を増加しました。
強化真空投げ	・発生時のパワーゲージ増加量を増加しました。
■B・ジェニー	
近距離立ちLP	・全体硬直を短くしました。
バツフルズ（HP版）	・全体硬直を短くしました。
バツフルズ（EX版）	・全体硬直を短くしました。
ガルフトマホーク（LK版）	・2段目空中ヒット時の相手の挙動を変更しました。 ・2段目空中ヒット時追撃可能時間を長くしました。
メニメトローピードゥ	・初段ヒット時の相手の挙動を変更しました。
メニメトローピードゥ（空中版）	・攻撃判定を拡大しました。
オーロラ	・初段ヒット時の相手の挙動を変更しました。

■牙刀	
近距離立ちLK	・全体硬直を短くしました。
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。 ・やられ判定を拡大しました。
風牙 (HK版)	・空振り時ブレーキング可能にしました
風牙 (EX版)	・飛び上がるまでに↓入力で軌道が変化するようにしました ・着地硬直を短くしました。
弓牙 (EX版)	・ヒット時の相手の挙動を変更しました。 ・攻撃発生時前に移動するようにしました。 ・攻撃発生を10F→8Fにしました。
滑牙 (EX版)	・攻撃発生を5F→3Fにしました。
裏風牙 (HK版)	・空振り時ブレーキング可能にしました
裏風牙 (EX版)	・飛び上がるまでに↓入力で軌道が変化するようにしました ・着地硬直を短くしました。
瞬牙	・着地硬直を短くしました。
瞬牙 (EX版)	・空中での落下速度を早くしました
応牙 (EX版)	・当身発生を3F→1Fにしました。
零牙 (MAX版)	・攻撃発生を8F→7Fにしました。
龍牙	・押し合い判定を上方向に拡大しました。
龍牙 (MAX版)	・特殊追撃判定を追加しました。 ・初段発生時前に移動するようにしました。 ・攻撃判定を拡大しました。 ・ヒット時のみ着地硬直を短くしました。
■ギース・ハワード	
バックステップ	・全体硬直を長くしました。
しゃがみHK	・攻撃発生を8F→10Fにしました。
烈風拳 (EX版)	・攻撃発生を13F→15Fにしました。 ・根本地上ヒット時の相手の挙動を変更しました。
不動拳 (ノーマル版)	・全体硬直を長くしました。 ・ヒット、ガード時ののけぞり距離を短くしました。
不動拳 (LP版)	・やられ判定を拡大しました。
レイジングストーム	・ヒット時の相手の挙動を変更しました。

■ピリー・カーン	
しゃがみLP	・キャンセル可能にしました。
しゃがみHK	・初段地上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80→40にしました。 ・初段のガードクラッシュ値を減らしました。 ・初段のスタン値を減らしました。 ・2段目の攻撃判定を拡大しました。
ジャンプHP	・攻撃発生を14F→12Fにしました。
直下打ち	・前方の相手に当たるようにしました。 ・攻撃判定を拡大しました。
三節棍中段打ち (LP版)	・火炎三節棍中段打ちに派生可能にしました
火炎三節棍中段打ち (ノーマル版)	・追撃可能時間を長くしました。
雀落し (LP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。)
水龍追撃棍	・スーパーキャンセル可能にしました。
紅蓮殺棍	・アドバンスドキャンセル。クライマックスキャンセル時の攻撃の先行入力受付時間を長くしました。
灼熱・廻旋棍	・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。)
■山崎竜二	
近距離立ちHK	・ヒット時ののけぞり時間を長くしました。 ・ヒット、ガード時ののけぞり距離を短くしました。
蛇使い (LP版)	・地上のけぞり中ヒットするようにしました。
蛇使い (EX版)	・成立後「砂かけ」にキャンセル可能にしました。
ギロチン	・初段の攻撃判定を拡大しました。
マムシ (ノーマル版)	・アドバンスドキャンセル時の攻撃の先行入力受付時間を長くしました。
マムシ (MAX版)	・アドバンスドキャンセル時の攻撃判定を拡大しました。
■オロチ社	
ГОУ (ごう)	・ヒット時の相手の挙動を変更しました。
ОДОРУ ДАЙЧИ (おどるだいち) (HK版)	・ヒット時の相手の挙動を変更しました。
ЦУБУСУ ДАЙЧИ (つぶすだいち) (HP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。)
АНКОКУ ЖИГОКУ ГОКУРАКУ ОТОШИ (あんこくじごくごくらくおとし) (ノーマル版)	・最終段のダメージを40→20にしました。 ・最低保証ダメージを40→10にしました。
■オロチシェルミー	
ЯТАНАГИ НО МУЧИ (やたなぎのむち) (ノーマル版)	・攻撃持続を長くしました。
ЯТАНАГИ НО МУЧИ (やたなぎのむち) (EX版)	・初段の攻撃判定を拡大しました。
ЩАЖИЦУ НО ОДОРИ (しゃじつのおどり) (EX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。)
РАИЖИН НО ЦУЭ (らいじんのつえ) (HK版)	・攻撃発生前に着地しないようにしました。

■オロチクリス	
しゃがみLK	・全体硬直を短くしました。
しゃがみHK	・ヒット・ガード時に特殊技でキャンセル可能にしました。 ・必殺技でのキャンセル可能時間を長くしました。
ТАЙЁ О ИРУ ХОНО (たいようをいるほのお)	・たいようをいるほのお最終段を当てたコンボ中には当たらなくしました。 ・最終段ヒット時相手の挙動を変更しました。 ・最終段空中ヒット時追撃可能にしました。 ・最終段の攻撃判定を後ろ方向に拡大しました。
ТАЙЁ О ИРУ ХОНО (たいようをいるほのお) (LP版)	・2段目のダメージを50→70にしました。 ・2段目の攻撃発生を遅くしました
ТАЙЁ О ИРУ ХОНО (たいようをいるほのお) (HP版)	・3段目のダメージを40→60にしました。
ТАЙЁ О ИРУ ХОНО (たいようをいるほのお) (EX版)	・4段目のダメージを50→70にしました。 ・1～3段目のヒット、ガード時ののけぞり距離を長くしました。 ・1～3段目のヒット、ガード時のヒットストップを短くしました。
КАГАМИ О ХОФУРУ ХОНО (かがみをほふるほのお) (LP版)	・ヒット時の相手の挙動を変更しました。
КАГАМИ О ХОФУРУ ХОНО (かがみをほふるほのお) (HP版)	・攻撃発生を32F→28Fにしました。
ШИШИ О КАМУ ХОНО (ししをかむほのお) (LK版)	・スーパーキャンセル可能にしました。 ・追撃可能時間を長くしました。
ШИШИ О КАМУ ХОНО (ししをかむほのお) (HK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。) ・かがみをほふるほのお (HP版) でキャンセル可能にしました。
ДАЙЧИ НИ ХИСОМУ ГОУКА (だいちにひそむごうか)	・攻撃がステージ外に出ないようにしました。 ・ダメージを受けた際にエフェクトが消えるようにしました。
■霸王丸	
しゃがみHP	・やられ判定を縮小しました。 ・攻撃持続を長くしました。 ・必殺技でのキャンセル可能時間を長くしました。
ジャンプHP (小・中ジャンプ)	・攻撃持続を長くしました。
ジャンプふっとばし攻撃	・攻撃持続を長くしました。 ・やられ判定を縮小しました。
不意打ち (キャンセル版)	・全体硬直を短くしました。 ・ヒット、ガード時ののけぞり距離を短くしました。
斬鉄閃	・空中ヒット時の相手の挙動を変更しました。 ・先端ヒット時にクリーンヒットするようにしました

■ナコルル	
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。 ・2段目を特殊技でキャンセル可能にしました。 ・ヒット、ガード時ののけぞり距離を短くしました。
遠距離立ちHP	<ul style="list-style-type: none"> ・全体硬直を短くしました。
不意打ち（キャンセル版）	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃発生を20F→26Fにしました。 ・全体硬直を短くしました。 ・相手のガード硬直を長くしました。
カムイフム ケスブ	<ul style="list-style-type: none"> ・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。
地転斬	<ul style="list-style-type: none"> ・移動距離を長くしました。
レラ ムツベ（ノーマル版）	<ul style="list-style-type: none"> ・スーパーキャンセル可能にしました。 ・相手のヒットストップを長くしました。
鷹から降りる（ノーマル版）	<ul style="list-style-type: none"> ・↑入力で派生した場合、動作中ジャンプ攻撃を出せるようにしました。
鷹から降りる（EX版）	<ul style="list-style-type: none"> ・↑入力で派生した際のサーチ性能を高くしました。
カムイ ムツベ（ノーマル版）	<ul style="list-style-type: none"> ・ダメージを80→100にしました。
カムイ ムツベ（EX版）	<ul style="list-style-type: none"> ・初段のダメージを80→120にしました。
エレルシ カムイ リムセ	<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。）
イルスカ ヤトロ リムセ	<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。）
■ダーリィ・ダガー	
ジャンプHP（小・中ジャンプ）	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃発生を13F→12Fにしました。
ジャンプHK	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃発生を15F→12Fにしました。
不意打ち	<ul style="list-style-type: none"> ・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、ガード時ののけぞり距離を短くしました。
振り割り	<ul style="list-style-type: none"> ・後半部分の攻撃判定を拡大しました。 ・攻撃判定の1F目部分を空中の相手にヒットするようにしました。 ・ガード時、空振り時、空中ヒット時の全体硬直を短くしました。
落波（ノーマル版）	<ul style="list-style-type: none"> ・レベル3の攻撃発生を34F→27Fにしました。
波刃乗り（HP版）	<ul style="list-style-type: none"> ・ダメージを100→150にしました。 ・スタン値を増やしました。 ・画面端の相手でも裏に回れるようにしました。
■矢吹真吾	
百拾四式・荒咬み 未完成	<ul style="list-style-type: none"> ・ノーマルヒット時の相手の拳動を変更しました。 ・クリティカルヒット時の相手の拳動を変更しました。 ・クリティカルヒット時のヒットストップを長くしました。
百拾五式・毒咬み 未完成	<ul style="list-style-type: none"> ・クリティカルヒット時の2ヒット目のダメージを40→80にしました。 ・クリティカルヒット時の2ヒット目のスタン値を増やしました ・クリティカルヒット時の2ヒット目のガードクラッシュ値を増やしました ・クリティカルヒット時、硬直部分でパワーゲージが増加するようにしました。

■キム・カップアン	
遠距離立ちLK	・キャンセル可能にしました。
遠距離立ちHK	・攻撃発生を11F→9Fにしました。 ・全体硬直を短くしました。 ・ヒット時ののけぞり時間を長くしました。 ・ガード時ののけぞり時間を短くしました。 ・ヒット、ガード時ののけぞり距離を短くしました。
トラヨブチャギ	・ガード、空振り時の全体硬直を短くしました。
半月斬（EX版）	・ヒット時の相手の挙動を変更しました。 ・初段の攻撃判定を下方向に縮小しました。 ・ダメージを140→100にしました。
空中半月斬（HK版）	・ヒット時の相手のヒットストップを長くしました。
飛燕斬（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。)
飛燕斬 追加	・ヒット時の着地硬直を短くしました。
空中鳳凰脚	・押し合い判定を拡大しました。 ・投げられ判定を拡大しました。 ・「空中半月斬（HK版）」からスーパーキャンセルした際に発生を速くしました。
空中鳳凰脚（ノーマル版）	・特定の状況で攻撃判定が縮小していた不具合を修正しました
■シルヴィ・ポーラ・ポーラ	
シャッターストライク	・移動距離を短くしました。
アドバンスストライク	・移動距離を短くしました。
ガードキャンセルふっとばし攻撃	・移動距離を短くしました。
遠距離立ちLP	・攻撃判定を下方向に拡大しました。 ・やられ判定を下方向に拡大しました。
ストレッチョン（ノーマル版）	・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。)
マグネロケット（HK版）	・攻撃発生を22F→18Fにしました。 ・攻撃判定を上方向に拡大しました。 (拡大した部分はやられ状態にのみ当たる判定となります。)
ポーラじっけん	・「マグネロケット（HK版）」からスーパーキャンセルした際に発生を速くしました。
■ナジュド	
遠距離立ちHK	・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。
穢れなきセイフ（HP版）	・攻撃発生を21F→19Fにしました。
果て知れぬアイカーブ（LV1以上）	・押し合い判定を拡大しました。
果て知れぬアイカーブ（EX版）	・押し合い判定を拡大しました。
解き放たれしルーフ（ノーマル版）	・バックジャンプから出せるようにしました
■デュオロン	
幻無拳（ノーマル版）	・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。)
飛毛脚・前（EX版）	・移動開始するタイミングを早くしました。 ・画面端の相手でも裏に回れるようにしました。

■ 四条雛子	
ジャンプ	・全体フレームを短くしました。
遠距離立ちHK	・移動距離を長くしました。
張り手<鳳>	・ヒット・ガード時ののけぞり距離を短くしました。
突き出し (LP版)	・空中ヒット時の相手の挙動を変更しました。
突き落とし (LP版)	・攻撃発生を11F→9Fにしました。
がぶり寄り・停止	・全体硬直を短くしました。
寄り切り (EX版)	・成立後の全体硬直を短くしました。
小手投げ (ノーマル版)	・合掌ひねりでスーパーキャンセル可能にしました。
小手投げ (EX版)	・前に移動するようにしました。
四股踏み	・足部分に飛び道具打ち消し判定追加しました
■ オメガルガール	
ダークバリア (ノーマル版)	・スーパーキャンセルでキャンセルできるタイミングを早くしました。
バニシングラッシュ (HP版)	<ul style="list-style-type: none"> ・ダメージを100→80にしました。 ・攻撃判定を拡大しました。 ・押し合い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。 ・ヒット時のヒットストップを長くしました。 ・コンボ中に複数回ヒットしないようにしました。 ・バニシングラッシュ (EX版) を当てたコンボ中には当たらなくしました。 ・受身可能にしました。
バニシングラッシュ (EX版)	・バニシングラッシュ (HP版) を当てたコンボ中には最終段を当たらなくしました。
烈風拳 (HP版)	・弾速を速くしました。
烈風拳 (EX版)	・弾速を速くしました。
デスペレイトレイ (MAX版)	<ul style="list-style-type: none"> ・ダウン追い打ち時の相手の挙動を変更しました。 ・ダウン追い打ち時の初段のダメージを200→170にしました。
■ ゲーニッツ	
ВАНГЁ МАМЭЦУ (わんひょう まめつ)	・ヒット時の相手の挙動を変更しました。
СИНАОИХАНА СЗИРАН③ (しんあおいはな せいらん) (HP版)	・攻撃判定を拡大しました。
СИНАОИХАНА СЗИРАН③ (しんあおいはな せいらん) (EX版)	・攻撃判定を拡大しました。
СИЦУМАКУШИ ЁРАШИ (しんつまくし よあらし) (EX版)	・攻撃発生を20F→17Fにしました。