

## ■ Über dieses Dokument



### ■ Einleitung

In diesem Dokument werden die finalen Änderungen an „SSFIV AE 2012“ für eine allgemeine Leserschaft dargestellt.

Diese sind identisch mit bereits veröffentlichten Änderungen, können sich allerdings in Formulierung und Umfang der Beschreibung unterscheiden.

### ■ Symbole und Terminologie

Die verwendete kampfbezogene Terminologie wird im Folgenden erläutert.

Bezeichnung oder Symbol	Bedeutung
Nah / Entfernt	Beschreibt die Distanz zum Gegner
F	Abkürzung für Frame. 1F entspricht 1/60 Sekunde
Startup	Der Frame, in dem die Angriffs-Hitbox(es) erscheint/erscheinen
Start	Der Eröffnungsteil eines Moves
Stun	Anzahl der Frames nach dem Verschwinden einer Hitbox, bevor eine weitere Aktion erfolgen kann
Lande-Stun	Anzahl der Frames nach einer Landung, bevor eine weitere Aktion erfolgen kann
Aktiver Zeitraum	Anzahl der Frames, während der Hitboxes wirksam sind
+1F-Vorteil / -1F-Vor-/Nachteil / Ausgeglichen	Wird hauptsächlich verwendet, um den Frame-Vorteil/-Nachteil des Angreifers zu beschreiben.
Hitbox	Bereich, in dem der Move eines Charakters wirksam ist
Hurtbox	Bereich, in dem ein Charakter verletzbar ist
Vollständige Unverwundbarkeit	Hurtboxes haben keine Wirkung
Unverwundbarkeit gegen Geschosse	Geschoss-Hurtboxes haben keine Wirkung
Unverwundbarkeit gegen Schläge	Schlag-Hurtboxes haben keine Wirkung
Unverwundbarkeit gegen Würfe	Wurf-Hurtboxes haben keine Wirkung
Leicht, mittel, hart	Bezieht sich auf die Tasten für leicht, mittel und hart
S.C.	Super Combo
U.C.	Ultra Combo
Stick	Der Steuerknüppel, mit dem die Bewegungsrichtung des Charakters kontrolliert wird. Bezieht sich bei einem PS3- oder XBOX 360-Standardcontroller auf den Analogstick.
1,2,3,4,5,6,7,8,9	Entspricht der Ausrichtung des Sticks gemäß einem Standardziffernblock. ※ Für rechtshändige Charaktere.

## ■ AE-2012: Änderungsdetails der Charaktere

Name des Charakters	Kategorie	Move	Änderungsdetails
Ryu	U.C.	<b>Metsu Shoryuken</b>	Nach oben erweiterte Hitbox ab dem 3. aktiven Frame.
	Special	<b>Hadoken</b>	Schaden der leichten/mittleren/harten Variante von 60 auf 70 geändert. Der Blockschaden beträgt genauso wie in SSFIV AE 15. Veränderte Beschränkungen für Folgeangriffe nach Counter Hit mit EX-Version. Diese sind nun möglich mit jedem Move.
	Special	<b>Airborne Tatsumaki Senpukyaku</b>	Bei einem diagonalen Vorwärtssprung wird der Scheitelpunkt der Flugbahn 3F später erreicht als zuvor.
	Unique	<b>Solar Plexus Strike</b>	Geänderter Schaden von 40 + 50 (insgesamt 90) auf 40 + 60 (insgesamt 100).
	Normal	<b>Naher harter Tritt aus dem Stand</b>	Angepasster Frame-Vorteil für Normals und Counter Hits.
	Special	<b>Harter Shoryuken</b>	Geändert zu einem 1-Treffer-Move. Schaden im ersten und zweiten aktiven Frame auf 160 und im dritten bis vierzehnten aktiven Frame auf 60 gesetzt. Vom Start bis zum 4. Frame vollständig unverwundbar. Ein Folgeangriff in der Luft ist nun unmöglich. Möglichkeit für EX Focus Cancel und Super Cancel entfernt.
	Normal	<b>Geduckter mittlere Tritt</b>	Hit Detection von 3F auf 5F verlängert.
Ken	Unique	<b>Target Combo</b>	Hitbox für zweiten Schlag nach unten erweitert, um Treffer gegen hockende Gegner zu ermöglichen. Erweitertes Startup für nahen mittleren Schlag aus dem Stand von 8F auf 20F, um eine Verzögerung beim Cancel in eine Target Combo zu ermöglichen.
	Special	<b>EX Shoryuken</b>	Geänderter Schaden von 70 + 30 + 30 + 50 (insgesamt 180) auf 80 + 30 + 30 + 60 (insgesamt 200).
	Normal	<b>Hockender harter Tritt</b>	Gesamtanzahl der Frames unverändert, Startup von 7F auf 8F geändert.
	Normal	<b>Entfernter stehender harter Tritt</b>	Startup von 12F auf 11F geändert. Attack Recovery um 4F verkürzt, daraus ergibt sich ein +1F-Vorteil bei einem Treffer und ein -3F-Nachteil bei einem Block.
	Unique	<b>Thunder Kick</b>	Gesamtdauer des Moves beim Antäuschen von 27F auf 24F geändert.
Chun-Li	Unique	<b>Yosokyaku</b>	Ausführbar mit diagonal nach vorne unten + mittlerer Tritt sowie unten + mittlerer Tritt.
	Special	<b>Harter Spinning Bird Kick</b>	Schaden geändert von 30 * 9 (insgesamt 270) auf 40 + 20 * 8 (insgesamt 200).
	Special		Wenn aus einem Close Hard Punch in den Move gecancelt wird, erzielt er nun einen vollen Treffer.
	U.C.	<b>Kikoken</b>	Startup von 10F auf 9F geändert.
	U.C.	<b>Hosenka</b>	Hitboxes wurden an SSFIV angepasst.
	Unique	<b>Kintekishu</b>	Stun des Gegners bei einem Counter Hit um 3F verlängert, so dass der Angreifer dadurch einen +3F-Vorteil erhält.
	Unique	<b>Tenkukyaku</b>	Hitbox nach unten erweitert, so dass hockende Gegner leichter getroffen werden.
	Normal	<b>Harter Tritt aus der Hocke</b>	Stun von 100 auf 150 erhöht.
	Special	<b>EX Hyakuretsukyaku</b>	Erhöhte Bewegung direkt nach der Eröffnung des Moves und erhöhte Angriffsreichweite.
	Normal	<b>Naher harter Schlag aus dem Stand</b>	Hit Stun nach Treffer um 1F verlängert, so dass der Angreifer durch den Treffer einen -2F-Nachteil erhält.
	Normal		Rückstoßdistanz verringert.
	Normal	<b>Leichter Tritt aus der Hocke</b>	Erweiterte Schlag-Hitbox für tiefe Treffer.
E. Honda	Special	<b>Sumo Headbutt</b>	Der Oberkörper ist nun bei der leichten Variante bis zum 14. Frame vollständig unverwundbar.
	Special		Schaden bei der leichten Variante bis zum zweiten aktiven Frame von 130 auf 100 geändert.

	Special		Bei der mittleren Variante Unverwundbarkeit gegen Geschosse bis zum zehnten Frame und vollständige Unverwundbarkeit im Fußbereich.
	Special	<b>Schwerer Hundred Hand Slap</b>	Hitbox des letzten Schlags nach vorn erweitert, so dass alle Charaktere leichter zu treffen sind.
	U.C.	<b>Orochi Breaker</b>	Einfacher Input geändert.
	U.C.	<b>Ultimate Killer Head Ram</b>	Ein K.O. ist nun auch möglich, wenn der erste Schlag des Moves ein Doppeltreffer ist.
	Special	<b>EX Oicho Throw</b>	Stun der EX-Version von 50 + 50 (insgesamt 100) auf 75 + 75 (insgesamt 150) geändert.
<b>Blanka</b>	Special		Schaden geändert von 100 auf 110 für die leichte Variante, von 110 auf 120 für die mittlere Variante, von 120 auf 130 für die harte Variante und 110 auf 120 für die EX-Version.
	Special	<b>Rolling Attack</b>	Gegner wird niedergeschlagen, wenn ein Treffer innerhalb von 2F in der aktiven Phase der harten Variante oder der EX-Version erfolgt.
	Special		Folgeangriffe sind nun möglich, wenn ein Treffer innerhalb von 2F in der aktiven Phase der EX-Version erfolgt.
	Unique	<b>Rock Crusher</b>	Hit Stun bei max. Focus-Treffer um 3F verlängert, wodurch der Angreifer bei einem Treffer einen möglichen +5F-Vorteil erhält.
	Unique		Verringerte Rückstoßdistanz bei einem Treffer und einem Block.
	Unique	<b>Jungle Wheel</b>	Gesamtanzahl der Frames von Blankas Move bei einem Treffer um 1F erhöht.
	Special	<b>EX Vertical Roll</b>	Gegner wird bei einem Treffer niedergeschlagen, der Landepunkt liegt bei einem Block näher beim Gegner.
	Special		Landungs-Stun bei einem Block um 5F von 7F auf 12F verlängert.
<b>Zangief</b>	Special	<b>Harter Spinning Piledriver</b>	Stun von 100 auf 150 erhöht.
	Special	<b>EX Banishing Flat</b>	Schaden von 80 + 50 (insgesamt 130) auf 90 + 50 (insgesamt 140) geändert.
	Special		Stun von 50 + 50 (insgesamt 100) auf 100 + 50 (insgesamt 150) erhöht.
	Normal	<b>Harter Tritt aus der Hocke</b>	Verkleinerte Hurtbox im mittleren Verlauf des Moves.
	Normal	<b>Leichter Schlag aus der Hocke</b>	Vergrößerte Schlag-Hitbox für tiefe Treffer.
	Normal	<b>Weiter harter Schlag aus dem Stand</b>	Gegner wird bei einem Treffer niedergeschlagen.
<b>Guile</b>	Special	<b>Sonic Boom</b>	Counter Hit Hurtbox ist bei allen Varianten vom Abschuss des Geschosses bis zum Ende des Moves deaktiviert. Hurtbox ist nun bis zum Abschusszeitpunkt vorhanden.
	Special	<b>Flash Kick</b>	Schaden bei tiefen Treffern geändert von 100 auf 110 für die leichte, 120 auf 130 für die mittlere und 130 auf 140 für die harte Variante.
	Unique	<b>Flying Mare</b>	Startup von 4F auf 3F geändert.
	Unique	<b>Flying Buster Drop</b>	Startup von 4F auf 3F geändert.
	Unique	<b>Spinning Back Knuckle</b>	Schaden von 90 auf 100 geändert.
	Unique	<b>Reverse Spin Kick</b>	Unverwundbarkeit gegen Würfe vom 6. Frame bis zur Landung.
	Unique		Hit-Stun um 1F erhöht, so dass der Angreifer bei einem Treffer einem möglichen +5F-Vorteil erhält.
	U.C.	<b>Sonic Hurricane</b>	Schadensverteilung geändert zu 90 + 30 * 4 + 90 und Schadenspotential von Folgeangriffen erhöht. Keine Änderung des Gesamtschadens.
<b>Dhalsim</b>	Normal	<b>Leichter Schlag aus dem Stand</b>	Phase der Hit Detection von 1F auf 4F verlängert.
	Normal		Hit-Stun um 1F erhöht, so dass der Angreifer bei einem Treffer einem möglichen +5F-Vorteil erhält.
	S.C.	<b>Yoga Inferno</b>	Schaden geändert von 60 * 5 (insgesamt 300) zu 75 * 2 + 60 * 3 (insgesamt 330).
	Special	<b>Yoga Blast</b>	Schadensverteilung der EX-Version geändert zu 90 + 50. Keine Änderung des Gesamtschadens.
	Special		Verkleinerte Hurtbox im mittleren Verlauf des Moves für die mittleren und harten Varianten.
	Special		Folgeangriffe sind jetzt nach einem Treffer der harten Variante mit jedem Move möglich.
	Special		Erholung nach einem Treffer bei der leichten und mittleren Variante um 10F verkürzt.
	Special		Erholung nach einem Treffer bei der harten Variante um 5F verkürzt.
Special			

	Special		Bei allen Varianten ist Quick Stand jetzt nach einem Treffer nicht mehr möglich.
	Special		Verzögerte Auslösung ist bei der leichten, mittleren und harten Variante nicht mehr möglich.
<b>Balrog</b>	Special	<b>Buffalo Head</b>	Schaden erhöht von 100 auf 120 für die mittlere, 100 auf 140 für die harte und 100 auf 150 für die EX-Version.
	U.C.	<b>Dirty Bull</b>	Schaden von 300 auf 399 erhöht.
	U.C.		Easy-Input Befehl entspricht jetzt SSF4.
	Special	<b>Dash Swing Blow</b>	Verringerte Rückstoßdistanz, wenn Gegner am Boden getroffen werden, leichtere Links mit mittlerem Schlag aus der Hocke usw.
	Normal	<b>Naher harter Schlag aus dem Stand</b>	Hitbox nach unten erweitert, so dass Nahkampftreffer gegen Ryu usw. in der Hocke möglich sind.
<b>Vega</b>	Unique	<b>Harter Tritt aus der Hocke</b>	Schaden von 90 auf 110 erhöht.
	Unique	<b>Cosmic Heel</b>	Block-Stun um 1F verlängert, so dass der Angreifer bei einem Block einen -3F-Nachteil erhält.
	U.C.	<b>Bloody High Claw</b>	Hitbox vergrößert, nachdem im ersten Teil des Angriffs ein Treffer mit dem Knie erfolgt ist, um unerwartete Abbrüche zu vermeiden.
	U.C.		Combos lassen sich mit einem Cosmic Smart-Treffer verlinken.
	U.C.	<b>Splendid Claw</b>	Startup von 9F auf 8F geändert.
	Special	<b>Sky High Claw</b>	Gegner wird jetzt bei allen Varianten durch einen Treffer niedergeschlagen.
	Special		Hitbox der EX-Version nach unten erweitert, so dass auch Charaktere wie Chung-Li in der Hocke getroffen werden können.
	Unique	<b>Focus Attack</b>	Erweiterte Schlag-Hitbox für tiefe Treffer.
<b>Sagat</b>	Unique	<b>Angry Charge</b>	Schaden für Tiger Uppercut während eines Angry Charge geändert von 140 auf 150 für die leichte, 160 auf 170 für die mittlere und 240 auf 250 für die EX-Version.
	Normal	<b>Mittlerer Schlag aus der Hocke</b>	Erweiterte Schlag-Hitbox für tiefe Treffer.
<b>M. Bison</b>	Special	<b>Double Knee Press</b>	Stun der leichten/mittleren/schweren Variante von 50 + 50 (insgesamt 100) auf 100 + 50 (insgesamt 150) erhöht. Hit Stun beim ersten Treffer für alle Varianten um 1F verlängert, so dass der Angreifer nach der schnellstmöglichen Combo aus Double Knee Press→EX Focus→Dash einen möglichen +5F-Vorteil erhält.
	Normal	<b>Naher harter Tritt aus dem Stand</b> <b>Entfernter harter Tritt aus dem Stand</b>	Schaden für tiefe Treffer von 80 auf 90 erhöht.
<b>C. Viper</b>	U.C.	<b>Burst Time</b>	Schaden geändert von 480 auf 441.
	U.C.		Veränderte Position der Hitbox, so dass eine leichtere Verlinkung mit Combos möglich ist.
	U.C.	<b>Burning Dance</b>	Schaden geändert von 380 auf 410.
	Special	<b>Thunder Knuckle</b>	Startup der EX-Version von 27F auf 25F geändert.
	Special		Vipers Stun bei einem Treffer der EX-Version um 2F verlängert.
	Special		Schaden der mittleren Variante von 120 auf 110 geändert.
	Special		Unverwundbarkeit gegen Würfe bei der harten Variante bis zum ersten aktiven Frame.
	Special	<b>EX Seismic Hammer</b>	Schaden geändert von 120 auf 100.
	Special	<b>Aerial Burning Kick</b>	Unverwundbarkeit gegen Würfe aufgehoben.
	Special		Normaler Schaden von 100 auf 90 geändert.
Special	Folgeangriffe mit Thunder Knuckle (hart) oder Burst Time sind jetzt nach einem Volltreffer der EX-Version möglich.		
<b>Rufus</b>	U.C.	<b>Big Bang Typhoon</b>	Anzahl der Treffer gegen in der Luft befindliche Gegner auf maximal 10 angepasst.
	Special	<b>Messiah Kick</b>	Abgewandelte leichte Combo bei einem mittleren Treffer.
	Unique	<b>Target Combo</b>	Hitbox des zweiten Schlags nach unten erweitert, damit auch Charaktere wie Blanka in der Hocke getroffen werden können.

	Special	<b>EX Galactic Tornado</b>	Stun des Gegners um 7F erhöht, wenn dieser durch den Wirbelteil des Moves getroffen wird. Der Angreifer erhält einen möglichen +8F-Vorteil, wenn er schnellstmöglich EX Focus→Dash ausführt.
<b>El Fuerte</b>	Special	<b>Propeller Tortilla</b>	Unverwundbarkeit gegen Schläge und Geschosse bis zum 13. Frame.
	Special	<b>Quesadilla Bomb</b>	Counter Hits der EX-Version verursachen jetzt Schaden durch einen Wandaufprall.
	Special		Aufladezeit der EX-Version von 390F auf 210F verkürzt.
	Special		Erholung um 10F verkürzt, wenn die EX-Version oder der normale Move bei voller Aufladung einen Treffer erzielt.
	Special	<b>Calamari Slide</b>	Problem behoben, aufgrund dessen mit der Combo Harter Schlag→Calamari Slide gegen einen hockenden Balrog usw. kein Treffer erzielt werden konnte.
	Normal	<b>Leichter Schlag aus der Hocke</b>	Rapid-Fire-Cancels sind jetzt bei allen Angriffen mit der leichten Version möglich.
	Special	<b>Guacamole Leg Throw</b>	Verkürzter Landungs-Stun von 13F auf 10F.
<b>Abel</b>	Normal	<b>Harter Schlag aus der Hocke</b>	Hitbox nach oben erweitert für eine einfachere Verwendung als Anti Air.
	Special	<b>Tornado Throw</b>	Schaden geändert von 150 auf 160 für die leichte, 170 auf 180 für die mittlere und 190 auf 200 für die harte/EX-Version.
	U.C.	<b>Breathless</b>	Unverwundbarkeit gegen Schläge vom Beginn des Dash bis kurz vor die Hit Detection.
	U.C.		Unverwundbarkeit gegen Würfe ab Beginn des Dash aufgehoben.
	Special	<b>Second Low</b>	Hit Stun um 2F verlängert, so dass ein +9F-Vorteil möglich ist, wenn schnellstmöglich EX Focus→Dash ausgeführt wird.
<b>Seth</b>	Normal	<b>Harter Schlag aus dem Sprung</b>	Aktivität der Hitbox von 2F auf 4F geändert.
	Normal	<b>Mittlerer Tritt aus dem Vorwärtssprung</b>	Fußbereich ist jetzt vom Ende der aktiven Phase bis zur Landung unverwundbar gegen Geschosse.
	Special	<b>Shoryuken</b>	Block-Stun beim zweiten normalen Shoryuken-Treffer um 2F verkürzt, so dass der Angreifer durch EX Focus→Dash einen -3F-Nachteil erhält. Keine Änderung des Block-Stuns beim ersten Treffer.
	U.C.	<b>Tanden Stream</b>	Seth ist jetzt zu einem bestimmten Zeitpunkt des Angriffs vollständig unverwundbar.
	U.C.		Voller Treffer, wenn die Combo mit einem harten Schlag aus der Hocke begonnen wird.
	U.C.		Geänderter Schaden von 380 auf 340.
<b>Akuma</b>	Unique	<b>Vorwärtswurf</b>	Akumas Gesamtanzahl der Frames bei einem Treffer um 2F erhöht.
	U.C.	<b>Demon Armageddon</b>	Geänderter Trefferschaden bei Cancel von Ashura Senku von 400 auf 421.
	Special	<b>Hyakki Goshō</b>	Von Overhead zu mittlerem Angriff geändert.
	Normal	<b>Entfernter harter Tritt aus dem Stand</b>	Schaden geändert von 60 + 40 (insgesamt 100) auf 50 + 30 (insgesamt 80).
	Normal		Block-Stun bei zweitem Block um 2F verkürzt, so dass der geblockte Angreifer einen -2F-Nachteil erhält.
	Special	<b>EX Hyakkishu</b>	Cancel von EX Zanku Hadoken ist jetzt sofort nach Beginn des Moves möglich.
<b>Gouken</b>	Special	<b>Senkugoshoha</b>	Hitbox der leichten Variante nach vorn erweitert.
	Special		Eigenschaften der mittleren Variante entsprechend der leichten Variante aus SSF4 geändert.
	Special		Eigenschaften der harten Variante entsprechend der mittleren Variante aus SSF4 geändert.
	Normal	<b>Harter Schlag aus der Hocke</b>	Hit Stun um 1F verlängert.
	U.C.	<b>Denjin Hadoken</b>	Geschwindigkeit des Feuerballs lässt sich jetzt durch schnelle Stickbewegungen vor der Hit Detection in 3 Stufen variieren.
	U.C.		Finaler Schaden für alle Ladungsstufen um 45 erhöht.
	U.C.		Unabhängig von der Revenge-Anzeige ist jetzt eine einheitliche Aufladezeit zum Auslösen aller Varianten des Angriffs erforderlich.
	Special	<b>Kongoshin</b>	Erweiterte Counter-Hitbox für die mittlere und harte Variante.
	Special		Stun für alle Varianten auf 200 gesetzt.
	Normal	<b>Naher mittlerer Tritt aus dem Stand</b>	Fehler behoben, durch den gleichzeitige nahe mittlere Tritte aus dem Stand bei Gouken-Gouken-Angriffen einander verfehlen.

	Unique	<b>Sakotsukudaki</b>	Hitbox nach unten erweitert.
	Unique		Aktivität der Hitbox von 2F auf 4F geändert.
	Unique		Hurtbox am Oberarm verkleinert.
	Unique		Trefferende an Dauer des harten Angriffs angepasst.
	Normal	<b>Naher harter Tritt aus dem Stand</b>	Aktivität des ersten Treffers von 2F auf 5F geändert.
	S.C.	<b>Forbidden Shoryuken</b>	Startup von 11F auf 3F geändert.
	Normal	<b>Entfernter mittlerer Schlag aus dem Stand</b>	Cancel bei Special Move ist jetzt möglich.
	Normal		Treffer-Stun um 1F verlängert, so dass der Angreifer bei einem Treffer einen möglichen +5F-Vorteil erhält.
	Normal	<b>Entfernter harter Schlag aus dem Stand</b>	Aktivität der Hitbox von 3F auf 5F geändert.
<b>Cammy</b>	Special	<b>Harter Spiral Arrow</b>	Aktivität geändert von (erster Treffer) 2F + 17F zu 7F + 12F. (Gesamtdauer der Aktivität unverändert.)
	Special	<b>Quick Spin Knuckle</b>	Verringerte Rückstoßdistanz bei einem Block für alle Varianten.
<b>Fei Long</b>	Special	<b>Rekkaken</b>	Chip Damage des ersten und zweiten Treffers für die leichte Variante auf 6 gesetzt.
	Special		Chip Damage des ersten und zweiten Treffers für die mittlere Variante auf 7 gesetzt.
	Special		Verringerte Rückstoßdistanz bei einem Block für den zweiten leichten/mittleren/harten Treffer.
	Special		Verkürzter Block-Stun beim zweiten leichten/mittleren/harten Treffer, so dass der Angreifer einen Frame-Nachteil von -8F bei der leichten, -10F bei der mittleren und -12F bei der harten Variante erhält.
	Special	<b>Shienkyaku</b>	Schaden für tiefe Treffer bei der leichten Version von 120 auf 110 geändert.
	Special		Schaden für tiefe Treffer bei der mittleren Version von 140 auf 120 geändert.
	Special		Schaden der harten Version geändert von 100 + 60 (insgesamt 160) auf 100 + 50 (insgesamt 150).
	Special		Schaden der EX-Version geändert von 100 + 50 + 50 (insgesamt 200) auf 100 + 50 + 40 (insgesamt 190).
	Special		Um 1F verkürzter Block-Stun beim ersten Treffer für alle Varianten.
	Special	<b>Rekkukyaku</b>	Schaden der harten Variante geändert von 40 + 40 + 60 (insgesamt 140) auf 35 + 35 + 30 (insgesamt 100).
	Special		Keine Treffer mehr nach einem Cross-up bei allen Versionen.
	Normal	<b>Mittlerer Schlag aus der Hocke</b>	Schaden geändert von 65 auf 55.
	Normal	<b>Naher mittlerer Schlag aus dem Stand</b>	Erster (harter/EX) Rekkukyaku trifft nicht mehr nach Cancel eines nahen mittleren Schlags aus dem Stand.
	Normal	<b>Naher leichter Schlag aus dem Stand</b>	Treffer-Stun um 1F verkürzt, so dass der Angreifer bei einem Treffer einen möglichen +5F-Vorteil erhält.
	Normal	<b>Entfernter leichter Schlag aus dem Stand</b>	
Unique	<b>Chokkarakusho</b>	Schaden geändert von 60 auf 70.	
Unique	<b>Engekishu</b>	Schaden geändert von 90 + 60 (insgesamt 150) auf 80 + 50 (insgesamt 130).	
Unique		Super Cancel ist jetzt beim zweiten Treffer möglich.	
<b>Sakura</b>	Special	<b>EX Hadoken</b>	Geänderter Schaden für Level 1 von 40 + 60 (insgesamt 100) auf 60 + 60 (insgesamt 120).
	Special		Geänderter Schaden für Level 2 von 50 + 70 (insgesamt 120) auf 60 + 70 (insgesamt 130).
	Special	<b>EX Shunpukyaku</b>	Fehler behoben, durch den der Gegner nach einem Treffer im Stand nach bestimmten Combos durchdrungen werden konnte.
	Special	<b>Sakura Otoshi</b>	Schwierigere Befehlseingabe, verzögerte Auslösung nicht mehr möglich.
<b>Rose</b>	U.C.	<b>Soul Satellite</b>	Startup geändert von 7F auf 5F.
	U.C.		Problem behoben, durch das EX Soul Reflect versehentlich ausgelöst werden konnte.
	Normal	<b>Naher mittlerer Tritt aus dem Stand</b>	Hit-Stun um 1F verlängert, so dass der Angreifer bei einem Treffer einen möglichen +4F-Vorteil erhält.

	Special	<b>Soul Spark</b>	Super-Combo-Anzeige erhöht jetzt sich bei der leichten, mittleren und harten Variante um 30 statt 20.
	Unique		Gesamtanzahl der Frames für die Aktion von 33F auf 29F geändert.
	Unique	<b>Soul Piede</b>	Erhöhte Reichweite durch Verschieben der Hitbox nach vorne.
	Unique		Verkürzte Aktivität der Hurtbox.
	Normal	<b>Mittlerer Tritt aus der Hocke</b>	Fehler behoben, der bei einem Angriff in jedem Frame nach Beginn der Hit Detection Counter-Hit Schaden verursachte.
	Special	<b>EX Soul Reflect</b>	Unverwundbarkeit gegen Geschosse von Beginn bis zum 7. Frame.
	Special		Hitbox für zurückgelenkte Geschosse ab dem 5. Frame aktiviert.
	Special	<b>EX Soul Spiral</b>	Schaden geändert von 100 auf 120.
<b>Gen</b>	Normal	<b>Harter Schlag aus der Hocke (Crane)</b>	Schaden für Counter Hits geändert, entspricht nun dem 1,25-fachen des normalen Schadens.
	Normal	<b>Harter Tritt aus der Hocke (Crane)</b>	Aktivität der Hitbox von 3F auf 5F geändert.
	U.C.	<b>Shitenketsu</b>	Startup geändert von 9F auf 7F.
	Special	<b>Gekiro</b>	Wird die mittlere oder harte Variante bis zum letzten Treffer ausgeführt, erhöht sich die Super-Combo-Anzeige um einen Bonus von 10.
	Special		Quick Stand ist nach dem letzten Treffer der harten Variante nicht mehr möglich.
	Special	<b>Jyasen</b>	Unterschiedliche Trefferanzahl bei der EX-Version, abhängig von der Kombination der Schlagtasten (leicht + mittel oder mittel + hart oder leicht + hart).
	Special		Unverwundbarkeit gegen Geschosse für die EX-Version bis zum Ende der aktiven Phase.
	Special		Bei der leichten/mittleren/harten Variante wurde der Stun des Gegners für den vorletzten Treffer oder Block des rollenden Teils des Angriffs um 4F verlängert. Nach der schnellstmöglichen Ausführung von EX Focus→Dash erhält der Angreifer einen +6F-Vorteil bei einem Treffer oder einen +2F-Vorteil bei einem Block.
	Special		Für den vorletzten Treffer oder Block des rollenden Teils des Angriffs bei der EX-Variante wurde der Hit-Stun um 5F und der Block-Stun um 4F verlängert. Nach der schnellstmöglichen Ausführung von EX Focus→Dash erhält der Angreifer einen +8F-Vorteil bei einem Treffer oder einen +2F-Vorteil bei einem Block.
	Unique	<b>Focus Attack (Mantis)</b>	Hit-Stun bei einem Level-1-Treffer um 3F verlängert, so dass der Frame-Vorteil/-Nachteil bei einem Treffer nach dem schnellstmöglichen Dash ausgeglichen ist.
	Unique	<b>Focus Attack (Crane)</b>	Block-Stun bei einem Level-1-Block um 3F verlängert, so dass der Frame-Vorteil/-Nachteil bei einem Block nach dem schnellstmöglichen Dash ausgeglichen ist.
	Normal	<b>Mittlerer Tritt aus der Hocke (Crane)</b>	+1F-Vorteil nach einem Treffer und -1F-Nachteil nach einem Block.
	Normal		Verkleinerte Bein-Hurtbox im mittleren Teil des Moves.
	Special	<b>EX Oga</b>	Schaden geändert von 100 auf 150.
	Special	<b>EX Oga</b>	Erhöhte Bewegungsgeschwindigkeit.
	Special	<b>EX Oga (Entfernter Tritt)</b>	Startup nach Wandsprung von 12F auf 7F geändert.
Special	<b>EX Oga (Entfernter Tritt)</b>	Folgeangriff nach einem Treffer jetzt möglich.	
<b>Dan</b>	Special	<b>Airborne Dankukyaku</b>	EX Airborne Dankukyaku trifft jetzt nach EX Focus Cancel eines Koryuken voll.
	Special		Schaden der harten Variante geändert von 50 + 40 + 30 (insgesamt 120) auf 50 * 3 (insgesamt 150).
	Special		Höhenbegrenzung der EX-Version geändert, so dass diese 1F früher aktiviert werden kann.
	Special		Stun der EX-Version geändert von 100 * 3 (insgesamt 300) auf 100 + 75 + 75 (insgesamt 250).
	Special	<b>Dankukyaku</b>	Schaden der harten Version geändert von 50 + 40 + 30 (insgesamt 120) auf 50 + 40 + 40 (insgesamt 130).
	S.C.	<b>Hissho Buraiken</b>	Trifft jetzt immer voll bei Ausführung in der Nähe eines beliebigen Charakters.

	Unique	<b>Ducking Taunt, Jumping Taunt</b>	Bonus für Super-Combo-Anzeige bei einem Treffer auf +70 und bei einem Block auf +30 gesetzt.
	Normal	<b>Naher mittlerer Schlag aus dem Stand</b>	Startup von 6F auf 5F geändert. Daraus ergibt sich ein Frame-Count von 23F.
	Normal	<b>Naher harter Tritt aus dem Stand</b>	Verringerte Rückstoßdistanz bei einem Treffer im Stand oder in der Hocke.
	Normal	<b>Harter Tritt aus der Hocke</b>	Startup von 12F auf 10F geändert. Daraus ergibt sich ein Frame-Count von 33F.
<b>T. Hawk</b>	Normal	<b>Harter Tritt aus der Hocke</b>	Block-Stun wurde angepasst und hält jetzt nach einem Block des ersten Treffers 2F länger an. Hurtbox ist jetzt während des Moves (nur) am Kopf unverwundbar gegen Geschosse. Dadurch können jetzt Sagats High Tiger Shot und ähnliche Moves gemieden werden.
	Special	<b>Mittlerer Tomahawk Buster</b>	Unverwundbarkeit gegen Würfe vom Beginn des Moves bis zu dem Moment, in dem sich der Charakter in der Luft befindet.
	Unique	<b>Heavy Body Press</b>	Aktivierung aus einem Vertikalsprung möglich.
	Unique	<b>Heavy Shoulder</b>	Aktivierung aus einem Vertikalsprung möglich.
	Unique	<b>Thrust Peak</b>	Hit-Stun um 1F verlängert, so dass der Angreifer bei einem Treffer einen -4F-Nachteil erhält.
	Special	<b>EX Condor Dive</b>	Unverwundbarkeit gegen Geschosse hält jetzt bei einem Treffer bis zum Ende des Moves an, das Verhalten nach einem Block bleibt unverändert.
	Normal	<b>Naher harter Tritt aus dem Stand</b>	Startup von 8F auf 7F geändert, der Frame-Count verringert sich dadurch um 1F auf 23F. Bei einem Treffer wird jetzt Niederschlag-Schaden verursacht. Außerdem ist der EX Tomahawk Buster nun der einzige Move, der in diesem Fall einen niedergeschlagenen Gegner treffen kann.
	U.C.	<b>Raging Slash</b>	Easy-Input Befehl entspricht jetzt SSF4.
<b>Dee Jay</b>	Special	<b>Air Slasher</b>	Counter Hit-Hurtbox bei allen Varianten von der Auslösung des Geschosses bis zum Ende des Moves deaktiviert. Die Hurtbox ist jetzt bis zum Abschuss vorhanden.
	Normal	<b>Entfernter mittlerer Schlag aus dem Stand</b>	Hitbox bis zum Ende des Handschuhs erweitert, Cancel in einen Special Move jetzt möglich.
	U.C.	<b>Sobat Festival</b>	Cancel in diesen Move beim vorletzten Treffer der Sobat Carnival Super Combo ist jetzt möglich.
	Special	<b>Double Rolling Sobat</b>	Bei der mittleren Variante ist die Hitbox am Angriffsfuß während des zweiten Schlags nur erweitert, wenn der erste Schlag getroffen hat. Schaden geändert von 80 auf 90 für die leichte, 100 auf 110 für die mittlere und 120 auf 130 für die harte Variante.
	Normal	<b>Naher harter Tritt aus dem Stand</b>	Der erste Schlag verursacht hohen stehenden Schaden, wenn Gegner am Boden getroffen werden. Hitbox des zweiten Schlags nach unten erweitert. Angreifer hat nun einen -2F-Nachteil, wenn der zweite Schlag geblockt wird. Super Cancel beim zweiten Schlag möglich.
<b>Guy</b>	Sonst.	<b>Rückzug</b>	Erhöhte Rückzugsgeschwindigkeit.
	Special	<b>EX Bushin Senpukyaku</b>	Hitbox des ersten Schlags erweitert und aktive Phase von 1F auf 2F verlängert, so dass der Move leichter auszuführen ist.
	Special	<b>Elbow Drop</b>	Angriff lässt sich jetzt nicht nur mit Stick nach unten + mittlerer Schlag aktivieren, sondern auch mit Stick nach vorne unten + mittlerer Schlag oder Stick nach hinten unten + mittlerer Schlag.
	Special	<b>Bushin Izuna Otoshi</b>	Verringerter Landungs-Stun für alle Versionen, wenn keine zusätzliche Tasteneingabe erfolgt ist.
	Unique	<b>Grab Throw / Shoulder Throw</b>	Hitbox leicht nach vorn erweitert.
	Normal	<b>Harter Schlag aus einem Vertikalsprung</b>	Hitbox nach oben und unten erweitert.
	Normal	<b>Harter Tritt aus diagonalem Sprung</b>	Hitbox nach oben, unten und nach vorn erweitert, Hurtbox ebenfalls entsprechend erweitert.
	Normal	<b>Mittlerer Schlag aus diagonalem Sprung</b>	Hitbox nach oben, unten und nach vorn erweitert, Hurtbox ebenfalls entsprechend erweitert.
	U.C.	<b>Bushin Goraisenpujin</b>	Leicht erhöhte Bewegung vor dem ersten Schlag.
	U.C.	<b>Bushin Muso Renge</b>	Hitbox nach vorne erweitert.



	U.C.	<b>Bushin Hasoken</b>	Befehl im einfachen Eingabemodus entspricht jetzt SSF4.
	Special	<b>Neck Flip</b>	Cross-up über E. Honda, Chun-Li, Vega, Rufus, Cammy, Sakura, Adon und Juri wird verhindert, wenn der Move in der Nähe des hockenden Gegners ausgeführt wird.
	Unique	<b>Wall Jump</b>	Schnelleres Timing des Folgeangriffs nach dem Abstoßen von der Wand.
	S.C.	<b>Bushin Hasoken</b>	Hitbox des letzten Schlags erweitert, so dass leichter Volltreffer erzielt werden können.
<b>Cody</b>	Sonst.	<b>Vorstoß</b>	Schnellere Vorwärtsbewegung.
	Misc	<b>Rückzug</b>	Erhöhte Rückzugsgeschwindigkeit.
	Unique	<b>Hammer Hook (Stick nach vorne + Harter Schlag)</b>	Treffer- und Block-Stun um 2F erhöht. Dadurch erhält der Angreifer bei einem Treffer gegen einen stehenden Gegner einen +3F-Vorteil, einen -1F-Nachteil gegen einen hockenden Gegner und einen -4F-Nachteil bei einem Block.
	Unique		Ausführung auch mit Messer in der Hand möglich.
	Unique	<b>Leichter Schlag aus dem Stand (mit Messer)</b>	Verlängerter Treffer-Stun, wodurch der Angreifer bei einem Treffer einen möglichen +6F-Vorteil erhält.
	Unique	<b>Mittlerer Schlag aus dem Stand (mit Messer)</b>	Geändert von einem 1-Treffer- zu einem 2-Treffer-Angriff. Keine Änderung der Aktion oder des Schadens.
	Unique	<b>Harter Schlag aus dem Stand (mit Messer)</b>	Verlängerter Treffer-Stun, wodurch der Angreifer bei einem Treffer einen möglichen +3F-Vorteil erhält.
	Unique	<b>Mittlerer Schlag aus der Hocke (mit Messer)</b>	Hurtbox am Angriffsarm verkleinert. Aktive Phase der Hitbox auf 4F gesetzt, keine Änderung der Frame-Gesamtanzahl.
	Unique	<b>Harter Schlag aus der Hocke (mit Messer)</b>	Startup von 9F auf 7F geändert. Frame-Gesamtanzahl ändert sich dadurch von 24F auf 22F.
	Unique	<b>Leichter Schlag aus dem Sprung (mit Messer)</b>	Verlängerte Treffererkennung
	Unique	<b>Mittlerer Schlag aus dem Sprung (mit Messer)</b>	Hitbox nach oben und unten erweitert.
	Unique	<b>Messer aufnehmen</b>	Wechsel zu Block ist jetzt während des Moves möglich.
	Unique	<b>Bad Spray</b>	Geändert von einem 1-Treffer- zu einem 2-Treffer-Angriff. Keine Änderung des Gesamtschadens. Super Cancel beim zweiten Schlag ist jetzt möglich.
	Special	<b>EX Zonk Knuckle</b>	Etwas erweiterte Niederschlag-Distanz nach vorne.
	Special	<b>Ruffian Kick</b>	Hitbox des mittleren Tritts leicht nach vorne erweitert.
Normal	<b>Mittlerer Schlag aus einem diagonalem Sprung</b>	Hitbox nach oben und unten erweitert.	
<b>Ibuki</b>	Unique	<b>Hammer Kick (Stick nach vorne + Mittlerer Tritt)</b>	Startup von 26F auf 25F geändert. Die Frame-Gesamtanzahl ändert sich dadurch von 37F auf 36F. Startup der der Target Combo liegt dementsprechend bei 25F.
	Unique	<b>Bonsho Kick (Stick nach vorne + Harter Tritt)</b>	Angepasste Flugbahn, so dass auch hockende Gegner getroffen werden können. +1F-Vorteil bei einem Treffer und -3F-Nachteil bei einem Block.
	Unique		Möglicher +5F-Vorteil für den Angreifer bei einem Counter Hit.
	U.C.	<b>Hashinsho</b>	Gegen in der Luft befindliche Gegner treffen alle Schläge bis zur festen Animationssequenz.
	U.C.		Erster Schlag verursacht hohen stehenden Schaden bei einem Treffer gegen hockende Gegner.
	U.C.	<b>Yoroitoshi</b>	Geschosse treffen in der Luft befindliche Gegner voll.
	U.C.		Befehl im einfachen Eingabemodus entspricht jetzt SSF4.
	Special	<b>Tsuijigoe</b>	Unverwundbarkeit gegen Würfe ab dem 7. Frame. Außer im Bereich über dem Kopf wurden alle Hurtboxes vom Start bis zum 12. Frame entfernt. Super Cancel des Moves ist jetzt ab dem 10. Frame möglich.
	<b>Makoto</b>	Sonst.	<b>Lebensenergie</b>
Special		<b>Fukiage</b>	Gesamter Schaden von 90 auf 100 geändert, wenn die leichte, mittlere und harte Variante ausgeführt wird, und geändert von 140 auf 120 bei der EX-Version.
S.C.		<b>Tanden Renki</b>	Angriff dauert 3 Sekunden länger als zuvor.
Normal		<b>Harter Tritt aus dem Stand</b>	Hitbox nach unten erweitert.

	Unique	<b>Target Combo 1</b>	Super Cancel beim zweiten Treffer des mittleren Tritts aus dem Stand möglich.
	Normal	<b>Mittlerer Schlag aus einem Vertikalsprung</b>	Hitbox und Hurtbox nach vorne erweitert.
	Special	<b>EX Karakusa</b>	Größe der Hitbox an die leichte Variante angepasst. 【Variante mit leichtem Schlag】 Angriffsdistanz für Level 3 erhöht.  Eigenschaften für Level 4 an harten Schlag Level 4 angepasst.  Bei Aufladung bis Level 5 Armor Break-Eigenschaft hinzugefügt. Bei Aufladung bis Level 5 Bedingungen für Folgeangriffe an EX-Version angeglichen. Schaden für Level 5 auf 190 geändert und Hinweisstimme für die entsprechende Aufladung hinzugefügt. Bewegungsdistanz für Level 5 erhöht.
	Special	<b>Hayate</b>	【Variante mit mittlerem Schlag】 Eigenschaften für Level 4 an harten Schlag Level 4 angepasst.  Für Level 5 Eigenschaften für leichten, mittleren und harten Schlag angeglichen.
	Special		【Variante mit hartem Schlag】 Block-Stun für Level 4 geändert, so dass ein -2F-Nachteil entsteht.  Für Level 5 Eigenschaften für leichten, mittleren und harten Schlag angeglichen.
<b>Dudley</b>	Unique Unique	<b>Victory Rose</b>	EX Focus Attack jetzt möglich. Leichte Treffer- und Blockeffekte sowie Soundeffekte ergänzt.
	Special	<b>Thunderbolt</b>	In der Luft befindliche Gegner sind jetzt mit allen Varianten des Angriffs leichter zu treffen. Quick Stand wird für alle Versionen auch bei Treffern gegen in der Luft befindliche Gegner verhindert. Horizontale Bewegung bei Sprüngen verringert, ohne die Gesamtbewegung zu reduzieren. Thunderbolt-Abschuss und Soundeffekt der EX-Version verzögert.
	U.C.	<b>Rolling Thunder</b>	Der zweite Schlag und die darauf folgenden Schläge treffen jetzt auch in der Luft befindliche Gegner.
	Special	<b>Short Swing Blow</b>	Verkleinerte Hurtbox am Unterkörper, wenn bei der mittleren und harten Version die Unverwundbarkeit gegen Würfe endet.
	Special		Treffer-Stun für die mittlere und harte Variante um 2F verlängert, so dass der Angreifer bei einem Treffer einen möglichen +2F-Vorteil erhält.
	Normal	<b>Leichter Schlag aus einem Vertikalsprung</b>	Aktivität der Hitbox von 3F auf 5F geändert und Hitbox erweitert.
	Normal	<b>Leichter Schlag aus einem Vertikalsprung</b>	Startup von 8F auf 6F geändert, Treffererkennung von 3F auf 4F geändert, Hitbox erweitert.
	Normal	<b>Leichter Schlag aus einem diagonalen Sprung</b>	Aktivität der Hitbox von 5F auf 8F geändert.
	Normal	<b>Mittlerer Schlag aus einem diagonalen Sprung</b>	Aktivität der Hitbox von 3F auf 5F geändert.
	Normal	<b>Harter Tritt aus dem Stand</b>	Treffer-Stun bei einem Counter Hit um 3F verlängert, so dass der Angreifer bei einem Treffer einen möglichen +7F-Vorteil erhält.
	Unique	<b>Focus Attack</b>	Block-Stun für auf Level 1 aufgeladene Treffer um 1F verlängert. Mit dem schnellstmöglichen Dash erhält der Angreifer so einen -2F-Nachteil bei einem Treffer oder Block.
	Normal	<b>Mittlerer Tritt aus der Hocke</b>	Startup von 10F auf 8F und Treffererkennung von 5F auf 6F geändert. Die Gesamtanzahl der Frames für den Move ändert sich dadurch von 29F auf 28F.
	Special	<b>Jet Upper</b>	Startup der leichten und mittleren Variante von 6F auf 5F und für die harte Variante von 4F auf 3F geändert
	<b>Adon</b>	Unique	<b>Focus Attack</b>

	Normal	<b>Naher mittlerer Schlag aus dem Stand</b>	Verringerte Rückstoßdistanz für Treffer und Blocks, Angreifer erhält bei einem Block einen -4F-Nachteil.
	U.C.	<b>Jaguar Revolver</b>	Problem behoben, das bei Ausführung nahe am Gegner ein Durchrutschen am Boden verursachen konnte. Beim Kampf gegen in der Luft befindliche Gegner Niederschlagdistanz des dritten Treffers erhöht.
	Special		Super Cancel ab dem 2. aktiven Frame des ersten Schlags der harten Variante möglich.
	Special	<b>Rising Jaguar</b>	Leicht nach vorn erweiterte Niederschlagdistanz beim ersten Treffer für die leichte, mittlere und harte Variante, damit Adon nach EX Focus→Dash nicht in die falsche Richtung blickt.
	Special		Körper-Hurtbox der leichten und mittleren Version bis zum Ende des abgesenkten Beins nach unten erweitert. Der erweiterte Teil der Hurtbox ist unempfindlich gegen Geschosse.
	Special	<b>Jaguar Kick</b>	Schaden der harten Version geändert von 140 auf 130.
<b>Hakan</b>	Sonst.	<b>Öl auftragen</b>	Einölen von Beginn der Runde an möglich. Wirkung hält etwa 10 Sekunden lang an.
	Normal	<b>Leichter Schlag aus einem Vertikalsprung</b>	Aktivität der Hitbox von 3F auf 8F geändert.
	Normal	<b>Mittlerer Schlag aus einem Vertikalsprung</b>	Aktivität der Hitbox von 2F auf 4F geändert.
	Normal	<b>Leichter Tritt aus einem Vertikalsprung</b>	Aktivität der Hitbox von 7F auf 11F geändert. Hitbox erweitert und nach oben verschoben.
	Normal	<b>Leichter Schlag aus einem diagonalen Sprung</b>	Aktivität der Hitbox von 6F auf 8F geändert.
	Unique	<b>Guard Position</b>	Der Move erfolgt rutschend, wenn er eingölt aus einem Dash oder Backstep ausgeführt wird.
	Special		Flugbahn und Reichweite der Hitbox angepasst, um die harte Variante und die EX-Version zu verstärken.
	Special	<b>Oil Dive</b>	Charakter fliegt nun über hockende Gegner hinweg (nicht bei allen Charakteren), wenn die mittlere oder harte Variante auf kurze Distanz ausgeführt wird.
	Special		Startup bei der leichten Variante von 14F auf 9F und bei der EX-Version von 22F auf 19F geändert, max. Power-Stun verringert.
	Special		Hitbox für alle Versionen nach unten erweitert.
	Normal	<b>Harter Schlag aus der Hocke</b>	Zu einem 2-Treffer-Angriff geändert. Frame-Gesamtanzahl geändert, so dass der Angreifer bei einem Treffer einen -3F-Nachteil und bei einem Block einen -6F-Nachteil erhält.
	Normal	<b>Leichter Schlag aus dem Stand</b>	+4F-Vorteil bei einem Block.
	S.C.		Startup der leichten Variante von 18F auf 9F und bei der mittleren Variante von 18F auf 12F geändert.
	S.C.	<b>Flying Oil Spin</b>	Charakter fliegt nun über hockende Gegner hinweg (nicht bei allen Charakteren), wenn die mittlere oder harte Variante auf kurze Distanz ausgeführt wird.
	S.C.		Hurtbox am Arm beim Startup entfernt.
Unique	<b>Hakan Tackle</b>	Obere Hurtbox zu Beginn der Treffererkennung nach unten verkleinert und so an den Rest der aktiven Phase angepasst. Vordere Hitbox während der aktiven Phase nach hinten verkleinert und so an den Zeitpunkt direkt nach der Treffererkennung angepasst.	
Special		Stun auf 100 geändert, wenn der Oil Slide von einem Oil Shower-Move eingeleitet wurde.	
Special	<b>Oil Slide</b>	Bonus für die Super-Combo-Anzeige auf 30 gesetzt, wenn der Oil Slide von einem Oil Shower-Move eingeleitet wurde. Die Wirkung des Öls hält 450F lang an (ca. 7,5 Sekunden), wenn der Oil Slide von einem Oil Shower-Move eingeleitet wurde.	
<b>Juri</b>	Normal	<b>Naher mittlerer Tritt aus dem Stand</b>	Hitbox des zweiten Schlags bis zum Ende des Beins nach vorne erweitert.
	Special	<b>Fuhajin</b>	Schaden bei einem Treffer des nach oben gerichteten Tritts für alle Versionen von 30 auf 50 geändert.

	Special		Treffer-Stun für den ersten Treffer des leichten Tritts um 3F verlängert. Führt zu einem möglichen +6F-Vorteil nach der schnellstmöglichen Ausführung von EX Focus→Dash.
	Special	<b>Senpusha</b>	Treffer-Stun für den ersten und zweiten Treffer des mittleren und harten Tritts um 3F verlängert. Führt zu einem möglichen +6F-Vorteil Vorteil nach der schnellstmöglichen Ausführung von EX Focus→Dash.
	Special		Treffer-Stun für den zweiten Treffer der EX-Version um 5F verlängert. Führt zu einem möglichen +7F-Vorteil nach der schnellstmöglichen Ausführung von EX Focus→Dash.
	Special		Verlängerte Unverwundbarkeit in der EX-Version während Feng Shui Engine, so dass die aktive Phase der Hitbox des ersten Schlags eingeschlossen ist.
	U.C.	<b>Feng Shui Engine</b>	Super-Combo-Anzeige lädt sich im Vergleich zu normalen Angriffen mit 1/3 der Geschwindigkeit auf.
	Unique	<b>Focus Attack</b>	Hitbox nach unten erweitert.
	Special	<b>EX Shikusen</b>	Änderung der Flugbahn mit Kombinationen der Tritt-Tasten möglich (leicht + mittel, mittel + hart oder leicht + hart), jedoch nur während Feng Shui Engine.
	Normal		Startup auf 3F geändert. Die Frame-Gesamtanzahl ändert sich dadurch von 22F auf 20F.
	Misc	<b>Dash</b>	Erhöhte Bewegungsdistanz während Feng Shui Engine. Frame-Gesamtanzahl bleibt unverändert.
<b>Yun</b>	Unique	<b>Target Combo 2</b>	Schaden geändert von 60 + 40 + 50 (insgesamt 150) auf 50 + 30 + 40 (insgesamt 120).
	Unique	<b>Target Combo 3</b>	Schaden geändert von 80 + 70 (insgesamt 150) auf 65 + 55 (insgesamt 120).
	Unique		Super Cancel des zweiten Schlags möglich.
	Unique	<b>Target Combo 4</b>	Schaden geändert von 50 + 50 + 60 (insgesamt 160) auf 50 + 35 + 48 (insgesamt 133), wenn die Combo mit einem entfernten mittleren Schlag aus dem Stand eingeleitet wird.
	Unique		Treffererholung beim zweiten Treffer um 2F verlängert, so dass der Angreifer bei einem Block einen -6F-Nachteil erhält.
	Unique	<b>Target Combo 5</b>	Schaden geändert von 20 + 30 + 40 (insgesamt 90) auf 20 + 20 + 32 (insgesamt 72).
	Normal	<b>Leichter Tritt aus der Hocke</b>	Hurtbox nach oben erweitert, wenn die Hitbox aktiv wird.
	Normal	<b>Mittlerer Schlag aus der Hocke</b>	Schaden von 60 auf 50 geändert.
	Special	<b>Zenpou Tenshin</b>	Startup der EX-Version von 5F auf 8F geändert und Unverwundbarkeit gegen Würfe aufgehoben.
	Special	<b>EX Zesshou Hohou</b>	Startup der leichten, mittleren und harten Variante von 7F auf 10F erhöht.
	Special		Aufteilung der Treffererkennungphase geändert zu 7F + 2F to 3F + 6F.
	Unique	<b>Raigeki Shu</b>	Block-Stun um 2F verkürzt. Dadurch erhält der Angreifer bei einem Block auf kurze Distanz einen -1F-Nachteil.
	Unique		Angehobene Höhenbegrenzung für die Befehlseingabe.
	Unique		Landungs-Stun von 4F auf 6F geändert.
	Special	<b>Kobokushi</b>	Treffer-Stun und Block-Stun um 2F verlängert.
	Special		Die Super-Combo-Anzeige lädt sich jetzt um 20 statt 30, wenn die mittlere oder schwere Variante ausgeführt wird. Keine Änderung der Ladung, wenn der Angriff trifft.
	Special		Gesamte Frame-Anzahl der leichten, mittleren und harten Variante um 2F erhöht, daraus ergeben sich 25F bei der leichten und 45F bei der mittleren und harten Variante.
Special	Für mittlere und harte Variante geänderter Schaden von 160 auf 140 und geänderter Stun von 250 auf 200.		
Special	Blockschaden für die mittlere und harte Variante von 40 auf 30 geändert.		
Special	Aktive Phase der Hitbox bei der mittleren und harten Variante von 15F auf 10F geändert.		
Special		Unverwundbarkeit bei der leichten Version ab dem 6. Frame nach dem Start deaktiviert.	

	Special	<b>Nishokyaku</b>	Verringerte Distanz des Vorwärtssprungs bei der mittleren, schweren und EX-Version.
	Special		Landungs-Stun um 3F verlängert, jedoch nur für die leichte und EX-Version, wenn der Angriff einen Luftzug erzeugt.
	Special		Schaden der mittleren Version geändert von 70 + 60 (insgesamt 130) auf 70 + 40 (insgesamt 110).
	Special		Schaden der harten Variante geändert von 140 auf 100.
	Special	<b>Tetsuzanko</b>	Schlag-Hurtbox im mittleren Verlauf des Moves bei allen Varianten hinzugefügt.
	Special		Zeitpunkt der Unverwundbarkeit gegen Geschosse bei der harten Variante vom 6. auf den 18. Frame nach dem Start des Moves geändert.
	Special		Schaden der EX-Version geändert von 80 + 70 (insgesamt 150) auf 90 + 40 (insgesamt 130).
	S.C.	<b>Genei Jin</b>	Wirkungsdauer um 1 Sekunde verkürzt.
	S.C.		Schaden während Senpukyaku von 85 auf 80 geändert.
	Sonst.	<b>Stun</b>	Geändert von 1000 auf 950.
	Normal	<b>Naher leichter Tritt aus dem Stand / Entfernter leichter Tritt aus dem Stand</b>	Block-Stun um 1F verlängert, so dass der Angreifer bei einem Block einen möglichen +2F-Vorteil erhält.
<b>Yang</b>	Normal	<b>Leichter Tritt aus der Hocke</b>	Schaden von 30 auf 20 geändert.
	Normal		Hurtbox nach oben erweitert, wenn die Treffererkennung beginnt.
	Normal	<b>Schlag aus der Hocke</b>	Schaden von 80 auf 70 geändert, bzw. 60 während eines Seiei Enbu.
	Normal	<b>Entfernter mittlerer Schlag aus dem Stand</b>	Hitbox verkleinert.
	Normal	<b>Mittlerer Tritt aus einem Vorwärtssprung</b>	Hitbox verkleinert.
	Special	<b>EX Zenpou Tenshin</b>	Wurf-Hitbox verkleinert.
	Special		Startup von 7F auf 8F geändert.
	Special		Unverwundbarkeit gegen Würfe aufgehoben.
	Special	<b>Tourouzan</b>	Geänderter Schaden des letzten Schlags der leichten/mittleren Variante von 75 auf 60.
	Special		Schaden des letzten Schlags der harten Variante von 80 auf 60 geändert.
	Special		Verknüpfung eines Blocks mit dem letzten Schlag der EX-Version ist jetzt möglich.
	Special		EX-Version nur insofern geändert, dass ein gezieltes Auslösen durch Loslassen der Taste nicht möglich ist.
	Special		Aufladung der Anzeige für die mittlere und harte Version von 20 auf 10 geändert.
	Special	<b>Byakko Soshoda</b>	Gesamte Frame-Anzahl bei der leichten Variante auf 26F, bei der mittleren Variante auf 41F und bei der harten Variante auf 45F geändert. Keine Änderung der Frame-Anzahl während eines Seiei Enbu.
	Special		Schaden der harten Variante von 150 auf 140, Blockschaden von 38 auf 30 und Stun von 250 auf 200 geändert.
	Special		Aktive Phase der Hitbox bei der mittleren und harten Variante von 13F auf 9F geändert.
	Unique	<b>Target Combo 2</b>	Schaden bei Volltreffer geändert von 150 auf 130.
	Unique		Verringerte Rückstoßdistanz, wenn der 2. Schlag geblockt wird.
	Unique		Erholung nach dem 2. Schlag um 4F verlängert, so dass bei einem Block ein -7F-Nachteil entsteht.
	Unique	<b>Raigeki Shu</b>	Stun von 4F auf 6F geändert.
	Unique		Landungs-Stun von 4F auf 6F geändert.
	Unique		Ab Start des Moves Hurtbox im Fußbereich hinzugefügt.
	Special	<b>Senkyutai</b>	Unverwundbarkeit gegen Geschosse vom Start bis zum 5. Frame der harten Variante aufgehoben.
Special	Unverwundbarkeit gegen Geschosse bei der mittleren Variante aufgehoben.		
Special	Hitboxes bei allen Varianten verkleinert.		

	Special		Angreifer erhält durch EX Focus→Dash in allen Varianten bei einem Block einen -4F-Nachteil.
	S.C.	<b>Seiei Enbu</b>	Wirkungsdauer um 1 Sekunde verkürzt.
	S.C.		Blockschaden auf 1/8 des normalen Schadens gesetzt.
	U.C.	<b>Tenshin Senkyutai</b>	Startup auf kurze Distanz von 4F auf 7F geändert.
	U.C.		Schaden des letzten Schlags auf 90 geändert, wenn kein Block erfolgt.
	Sonst.	<b>Stun</b>	Stun von 1000 auf 950 geändert.
	Normal	<b>Naher leichter Tritt aus dem Stand</b> <b>Entfernter leichter Tritt aus dem Stand</b>	Startup von 3F auf 5F geändert. Keine Änderung des Startups während eines Seiei Enbu.
	Unique		Super Cancel ist jetzt beim 3. Treffer möglich.
	Unique	<b>Target Combo 3</b>	Gegner wird niedergeschlagen, wenn mit dem 3. Schlag ein Treffer erzielt wird.
	Sonst.	<b>Aus der Bauchlage</b>	Vollständige Unverwundbarkeit in allen Frames aufgehoben, wenn eine Aktion möglich wird.
	Sonst.	<b>Back Dash</b>	Special Cancel zwischen dem 24. und 25. Frame des Rückwärts-Dash wird verhindert.
<b>Evil Ryu</b>	Sonst.	<b>Lebensenergie</b>	Geändert von 850 auf 900.
	Sonst.	<b>Stun</b>	Geändert von 850 auf 900.
	Special		Zeitpunkt des Scheitelpunkts der Flugbahn so angepasst, dass dieser 3F später erreicht wird als zuvor, wenn der Move durch einen diagonalen Vorwärtssprung eingeleitet wird.
	Special	<b>Airborne Tatsumaki Senpukyaku</b>	Senpukyaku kann bei allen Varianten für Airborne Tatsumaki Senpukyaku abgebrochen werden, Eigenschaften gegenüber der normalen Ausführung geändert. Stun der leichten und mittleren Variante auf 100 geändert, wenn dafür ein Cancel eines Senbukyaku erfolgt ist.
	Special		Treffer-Stun der leichten Variante um 1F verlängert, so dass der Angreifer bei einem Treffer einen +1F-Vorteil erhält.
	Special		Startup der harten Variante geändert von 27F auf 26F, Schaden geändert von 140 auf 130 und Stun geändert von 200 auf 150. Folgeangriffe gegen zurückgestoßene Gegner sind jetzt ebenfalls möglich, dies gilt auch für die mittlere Variante.
	Special	<b>Ryusokyaku</b>	Quick Stand wird nach einem Treffer der mittleren oder harten Version gegen einen in der Luft befindlichen Gegner verhindert.
	Special		Startup der EX-Version von 22F auf 21F geändert.
	Special		Weitere Folgeangriffe für eine Combo aus Senbukyaku→EX Airborne Tatsumaki Senpukyaku sind jetzt mit der mittleren Version möglich, wenn der Charakter sich am Bildschirmrand befindet.
	Normal	<b>Entfernter harter Tritt aus dem Stand</b>	Größe und Position der Hitbox an Ryus Hitbox angepasst.
	Unique	<b>Harter Tritt aus der Hocke</b>	Schaden von 90 auf 100 geändert, Aktivität der Hitbox von 2F auf 3F verlängert.
	S.C.	<b>Raging Demon</b>	Schaden von 350 auf 370 geändert.
	Normal	<b>Entfernter mittlerer Tritt aus dem Stand</b>	Hitbox leicht nach vorn erweitert. Vorwärtsbewegung während des Startups ebenfalls leicht reduziert. Erholung um 1F verkürzt, so dass sich die Frame-Gesamtanzahl von 26F auf 25F ändert.
	Unique	<b>Target Combo</b>	2. Treffer schlägt den Gegner jetzt nieder.
	Normal	<b>Entfernter harter Schlag aus dem Stand</b>	Der Gegner wird jetzt bei einem Counter Hit durch den Move niedergeschlagen.
	U.C.	<b>Metsu Hadoken</b>	Die Aufladung des Angriffs durch Gedrückthalten der Taste verkürzt. Dadurch können leichter wiederholte Knietreffer während einer Focus Attack erzielt werden.
	U.C.		Hitbox im 1. aktiven Frame nach unten erweitert, wenn der Move als aufgeladener Angriff nahe bei einem Gegner ausgeführt wird.
Special		Unverwundbarkeit bei der mittleren Variante um 1F verlängert, so dass der Charakter während der ersten 5F vollständig unverwundbar ist.	
Special	<b>Shoryuken</b>	Schaden der harten Version geändert von 90 + 60 (insgesamt 150) auf 100 + 60 (insgesamt 160).	

Oni			
	Sonst.	<b>Lebensenergie</b>	Geändert von 950 auf 1000.
	Special	<b>Goshoryuken</b>	Für den letzten Schlag leicht erhöhte Niederschlagdistanz nach vorn, damit der Charakter nach EX Focus→Dash nicht in die falsche Richtung blickt.
	Special		Quick Stand nach dem ersten Treffer der EX-Version nicht mehr möglich.
	U.C.	<b>Messatsu-Gotenha</b>	Aktive Phase von 10F auf 9F geändert, vollständige Unverwundbarkeit während des Angriffs nach dem ersten aktiven Frame.
	U.C.	<b>Messatsu-Gozanku</b>	Cancel für Messatsu-Gozanku aus einem Zanku Hadosho-Treffer ist jetzt möglich.
	U.C.	<b>Tenchi Sokaigen</b>	Horizontale Niederschlagdistanz des Gegners verringert, so dass eine einfachere Verknüpfung mit der auf einen Treffer folgenden Hitbox möglich ist.
	S.C.		Schaden geändert von 350 auf 370, wenn der Angriff am Boden ausgeführt wird.
	S.C.	<b>Raging Demon</b>	Wurf-Hitbox in eine Schlag-Hitbox umgewandelt, durch die in der Luft befindliche Gegner nur getroffen werden können, wenn der Move in der Luft ausgeführt wird.
	Special	<b>EX Tatsumaki Zankukyaku</b>	Zusätzliche Anpassungen, so dass der Move voll treffen kann.
	Special	<b>Airborne Tatsumaki Zankukyaku</b>	EX-Version geändert, so dass ein plötzlicher, vertikaler Sprung nur nach einem Cancel eines Zanku Hadosho erfolgt. EX-Version ist nun ein 1-Treffer-Move mit einem Schaden von 140 und einem Stun von 200, dessen Wirbel Niederschlag-Schaden verursacht, jedoch nur nach einem Cancel eines Zanku Hadosho. Landungs-Stun der EX-Version auf 22F geändert, jedoch nur nach einem Cancel eines Zanku Hadosho.
	Unique	<b>Gankauchi (Stick zurück + Mittlerer Schlag)</b>	Schadensbewegung bei Treffern gegen hockende Gegner geändert, so dass beim Cancel eines Gankauchi für einen Special Move oder einen anderen Move einfacher ein Treffer erzielt werden kann.
	Normal	<b>Harter Schlag aus einem diagonalen Sprung</b>	Aktive Phase von 4F auf 5F geändert.
	Special	<b>Zanku Hadosho</b>	Hitbox der leichten und harten Variante erweitert.
	Special		Für die leichte Variante Hitbox für tiefe Treffer hinzugefügt.
	Special	<b>Rakan Dantojin</b>	Unverwundbarkeit gegen Geschosse bei der mittleren Version um 3F verlängert.