

■ Sobre este documento



■ Introducción

Este documento detalla los cambios finales efectuados en "SSFIV AE 2012" para todos los lectores.

Aunque estos cambios son idénticos a los publicados anteriormente, la redacción y la concisión de las descripciones pueden variar.

■ Símbolos y terminología

A continuación encontrarás una explicación de la terminología de combate que aparece en el texto.

Palabra o símbolo	Significado o descripción
Cerca / Lejos	Se usa para indicar corta distancia / larga distancia
F	Abreviatura de imagen (frame). 1F es 1/60 de segundo
Arranque	La imagen en la que aparece el(los) hitbox(es)
Inicio	La parte inicial de un movimiento
Aturdimiento	Número de imágenes después de que el hitbox de ataque desaparezca antes de poder iniciar otra acción
Aturdimiento de aterrizaje	Número de imágenes después de aterrizar en el suelo desde el aire antes de poder iniciar otra acción
Periodo activo	Imágenes durante las que los hitboxes de ataque son efectivos
Ventaja +1F / (Des)ventaja -1F / Igual	Se usa principalmente para describir la ventaja / desventaja de imágenes del atacante
Hitbox	Zona desde la que el movimiento del personaje es efectivo
Hurtbox	Zona en la que el personaje es vulnerable
Invencibilidad total	Los hurtboxes no tienen ningún tipo de efecto
Invencibilidad frente a proyectiles	Los hurtboxes de los proyectiles no tienen ningún efecto
Invencibilidad frente a golpes	Los hurtboxes de los golpes no tienen ningún efecto
Invencibilidad frente a llaves	Los hurtboxes de las llaves no tienen ningún efecto
Débil, normal, fuerte	Se refiere a los botones débil, normal y fuerte
S.C.	Super Combo
U.C.	Ultra Combo
Stick	La palanca que se usa para controlar la dirección del movimiento del personaje. En el caso de un mando de PS3 o XBOX estándar, se refiere al stick analógico.
1,2,3,4,5,6,7,8,9	Indica la dirección de desplazamiento del stick, según un teclado numérico estándar.

■ Detalles de los cambios en los personajes AE-2012

Nombre del personaje	Categoría	Movimiento	Detalles de los cambios
Ryu	U.C.	Metsu Shoryuken	Hitbox ampliado hacia arriba en la 3ª imagen activa.
	Especial	Hadoken	Daño débil/normal/fuerte modificado de 60 a 70. El daño chip es el mismo que en SSFIV AE: 15.
	Especial	Airborne Tatsumaki Sempukyaku	Restricciones de seguimiento modificadas cuando un contraataque impacta con la versión EX para que el seguimiento sea posible con cualquier movimiento.
	Único	Solar Plexus Strike	Tiempo de la trayectoria del punto de ruptura ajustado a 3F antes del punto anterior cuando se inicia con un salto diagonal hacia adelante.
	Normal	Near Standing Heavy Kick	Daño modificado de 40 + 50 (90 en total) a 40 + 60 (100 en total).
	Especial	Heavy Shoryuken	Ventaja de imagen del golpe normal y del contraataque igualadas. Pasa a ser un movimiento de 1 golpe. Daño de 1ª y 2ª imágenes activas fijado en 160 y de la 3ª a la 14ª imágenes activas en 60. Convertido en totalmente invencible desde el inicio hasta la 4ª imagen. Seguimiento en el aire ya no es posible. Posibilidad de EX Focus Attack y supercancelación anuladas.
	Normal	Crouching Medium Kick	Detección del golpe ampliada de 3F a 5F.
Ken	Único	Target Combo	Hitbox de segundo golpe ampliado hacia abajo para facilitar la conexión con objetivos que se agachan. Arranque de golpe medio cerca de pie aumentado de 8F a 20F para permitir un tiempo de espera cuando cambie a un Target Combo.
	Especial	EX Shoryuken	Daño modificado de 70 + 30 + 30 + 50 (180 en total) a 80 + 30 + 30 + 60 (200 en total).
	Normal	Crouching Heavy Kick	Recuento de imágenes totales inalterado, pero arranque modificado de 7F a 8F.
	Normal	Far Standing Heavy Kick	Arranque modificado de 12F a 11F. Recuperación de ataque reducida en 4F, proporcionando una ventaja +1F en un golpe y una (des)ventaja -3F cuando es bloqueado.
	Único	Thunder Kick	Longitud global de movimientos de finta modificada de 27F a 24F.
Chun-Li	Único	Yosokyaku	Puede realizarse con stick en diagonal adelante y abajo + patada media y con stick abajo + patada media.
	Especial		Daño modificado de 30 * 9 (270 en total) a 40 + 20 * 8 (200 en total).
	Especial	Heavy Spinning Bird Kick	Ahora el movimiento impacta completamente cuando se cambia a él desde un puñetazo fuerte de pie.
	U.C.	Kikoken	Arranque modificado de 10F a 9F.
	U.C.	Hosenka	Hitboxes transformados para que coincidan con los de SSFIV.
	Único	Kintekishu	Aturdimiento del contrincante prolongado 3F cuando realiza un contraataque, proporcionando al atacante una ventaja +3F en el contraataque.
	Único	Tenkukyaku	Hitbox ampliado hacia abajo para facilitar el golpe a objetivos que se agachan.
	Normal	Crouching Heavy Kick	Aturdimiento aumentado de 100 a 150.
	Especial	EX Hyakuretsukyaku	Cantidad del movimiento que sigue inmediatamente el movimiento inicial aumentado y alcance del ataque ampliado.
	Normal	Near Standing Heavy Punch	Aturdimiento del golpe ampliado en 1F, dejando al atacante con una (des)ventaja de -2F al impactar.
	Normal	Crouching Light Kick	Distancia de hitback reducida. Hitbox de impacto ampliado para conseguir un golpe profundo.
E. Honda	Especial		Parte superior del cuerpo convertida en totalmente invencible desde el inicio hasta la 14ª imagen en la versión débil.
	Especial	Sumo Headbutt	Daño hasta la 2ª imagen activa modificado de 130 a 100 en la versión débil.
	Especial		Versión normal convertida en invencible a proyectiles desde el inicio hasta la 10ª imagen y totalmente invencible alrededor del pie.

	Especial	Heavy Hundred Hand Slap	Hitbox del golpe final ampliado hacia adelante, facilitando la conexión con todos los personajes.
	U.C.	Orochi Breaker	Control fácil cambiado.
	U.C.	Ultimate Killer Head Ram	K.O. es ahora posible incluso cuando el movimiento del primer golpe es un golpe doble.
	Especial	EX Oicho Throw	Aturdimiento de la versión EX modificado de 50 + 50 (100 en total) a 75 + 75 (150 en total).
Blanka	Especial		Daño modificado de 100 a 110 para versión débil, de 110 a 120 para versión normal, de 120 a 130 para versión fuerte y de 110 a 120 para versión EX.
	Especial	Rolling Attack	Ahora tumba al contrincante cuando el golpe conecta durante un margen de 2F del periodo activo de las versiones fuerte o EX.
	Especial		Ahora el seguimiento posible cuando el golpe conecta durante un margen de 2F del periodo activo de la versión EX.
	Único	Rock Crusher	Aturdimiento del golpe prolongado 3F en un max. focus hit, proporcionando al atacante una posible ventaja de +5F si impacta.
	Único		Distancia hitback reducida si hay golpe o bloqueo.
	Único	Jungle Wheel	Recuento total de imágenes del movimiento de Blanka prolongado 1F al impactar.
	Especial	EX Vertical Roll	Ahora tumba al contrincante al golpear y el punto de aterrizaje está más cerca del contrincante en caso de bloqueo.
	Especial		Aturdimiento de aterrizaje tras bloqueo prolongado 5F, de 7F a 12F.
Zangief	Especial	Heavy Spinning Piledriver	Aturdimiento aumentado de 100 a 150.
	Especial		Daño modificado de 80 + 50 (130 en total) a 90 + 50 (140 en total).
	Especial	EX Banishing Flat	Aturdimiento aumentado de 50 + 50 (100 en total) a 100 + 50 (150 en total).
	Normal	Crouching Heavy Kick	Hurtbox durante movimiento reducido.
	Normal	Crouching Light Punch	Hitbox de golpe ampliado para conseguir un golpe profundo.
	Normal	Far Standing Heavy Punch	Ahora tumba al contrincante al golpear.
Guile	Especial	Sonic Boom	Anulado el hurtbox del contraataque creado desde la descarga del proyectil hasta el final del movimiento en todas las versiones. Ahora, el hurtbox existe hasta el punto de descarga.
	Especial	Flash Kick	Daño de golpe profundo modificado de 100 a 110 para versión débil, de 120 a 130 para versión normal y de 130 a 140 para versión fuerte.
	Único	Flying Mare	Arranque reducido de 4F a 3F.
	Único	Flying Buster Drop	Arranque reducido de 4F a 3F.
	Único	Spinning Back Knuckle	Daño modificado de 90 a 100.
	Único	Reverse Spin Kick	Ahora invencibilidad frente a llaves desde la 6ª imagen después del inicio y hasta el aterrizaje.
	Único		Aturdimiento del golpe prolongado 1F, concediendo al atacante una posible ventaja +5F al impactar.
	U.C.	Sonic Hurricane	Distribución de daño modificada a 90 + 30 * 4 + 90 y daño potencial del seguimiento aumentado. Ningún cambio en daño global.
Dhalsim	Normal		Periodo de detección del golpe aumentado de 1F a 4F.
	Normal	Standing Light Punch	Aturdimiento del golpe prolongado 1F, concediendo al atacante una posible ventaja +2F por golpe.
	S.C.	Yoga Inferno	Daño modificado de 60 * 5 (300 en total) a 75 * 2 + 60 * 3 (330 en total).
	Especial		Distribución de daño para EX modificada a 90 + 50. Ningún cambio en daño global.
	Especial		Hurtbox durante movimiento reducido para versiones normal y fuerte.
	Especial		Ahora es posible el seguimiento con cualquier movimiento después de un golpe versión fuerte.
	Especial	Yoga Blast	Recuperación después del golpe reducida en 10F para versiones débil y normal.
	Especial		Recuperación después del golpe reducida en 5F en la versión fuerte.
	Especial		La reincorporación rápida es ahora imposible al golpear para todas las versiones.
	Especial		Activación suelta es ahora imposible para las versiones débil, normal y fuerte.

Balrog	Especial	Buffalo Head	Daño aumentado de 100 a 120 para versión normal, de 100 a 140 para versión fuerte y de 100 a 150 para versión EX.
	U.C.	Dirty Bull	Daño modificado de 300 a 399.
	U.C.		Modo de control fácil es ahora igual al de SSF4.
	Especial	Dash Swing Blow	Distancia hitback reducida cuando golpea contrincantes en suelo y mejor conexión con golpe normal agachado, etc.
Normal	Near Standing Heavy Punch	Hitbox ampliado hacia abajo, permitiendo contacto a corto alcance con Ryu, etc. cuando se agacha.	
Vega	Único	Crouching Heavy Kick	Daño modificado de 90 a 110.
	Único	Cosmic Heel	Aturdimiento de bloqueo prolongado 1F, dejando al atacante con una (des)ventaja -3F cuando es bloqueado.
	U.C.	Bloody High Claw	Hitbox ampliado después de conexión de rodilla en la primera parte del ataque para evitar baja inesperada.
	U.C.		Combos permitidos para conectar con un golpe Cosmic Smart.
	U.C.	Splendid Claw	Arranque reducido de 9F a 8F.
	Especial	Sky High Claw	Ahora tumba al contrincante al impactar con todas las versiones.
	Especial		Hitbox de la versión EX ampliado hacia abajo, permitiendo golpear a Chun-Li, etc. cuando se agache.
Único	Focus Attack	Hitbox del golpe ampliado para conseguir un golpe profundo.	
Sagat	Único	Angry Charge	Daño de Tiger Uppercut modificado durante Angry Charge de 140 a 150 para débil, de 160 a 170 para normal y de 240 a 250 para EX.
	Normal	Crouching Medium Punch	Hitbox del golpe ampliado para conseguir un golpe profundo.
M. Bison	Especial	Double Knee Press	Aturdimiento de versiones débil/normal/fuerte modificado de 50 + 50 (100 en total) a 100 + 50 (150 en total). Aturdimiento de golpe prolongado 1F en el primer golpe para todas las versiones, proporcionando al atacante una posible ventaja de +5F al completar el Double Knee Press→EX Focus→Dash más rápido posible.
		Normal	Near Standing Heavy Kick Far Standing Heavy Kick
C. Viper	U.C.	Burst Time	Daño modificado de 480 a 441.
	U.C.		Posición del hitbox modificada para que sea más fácil enlazar el golpe en combos.
	U.C.		Daño modificado de 380 a 410.
	Especial	Thunder Knuckle	Arranque para versión EX reducido de 27F a 25F.
	Especial		Aturdimiento de Viper prolongado 2F al impactar con la versión EX.
	Especial		Daño para versión normal modificado de 120 a 110.
	Especial		Invencible frente a llaves hasta primera imagen activa para versión fuerte.
	Especial	EX Seismic Hammer	Daño modificado de 120 a 100.
	Especial		Invencibilidad frente a llaves eliminada.
Especial	Aerial Burning Kick	Daño normal modificado de 100 a 90.	
Especial		Seguimientos con Heavy Thunder Knuckle o Burst Time son ahora posibles después de que un golpe EX impacte totalmente.	
Rufus	U.C.	Big Bang Typhoon	Número de golpes contra contrincantes en el aire ajustado a un máximo de 10.
	Especial	Messiah Kick	Combo de derivación débil posible en un golpe medio.
	Único	Target Combo	Hitbox del segundo golpe ampliado hacia abajo para facilitar la conexión con Blanka, etc. al agacharse.
	Especial	EX Galactic Tornado	Aturdimiento de contrincantes prolongado 7F al ser golpeado por la parte de succión del movimiento. Aporta al atacante una posible ventaja de +8F al completar un EX Focus→Dash en el menor tiempo posible.
El Fuerte	Especial	Propeller Tortilla	Invencibilidad frente a golpes y proyectiles desde el inicio hasta la imagen 13.
	Especial	Quesadilla Bomb	contraataques de versión EX aportan daño de rebote contra pared.
	Especial		Tiempo de carga para EX reducido de 390 a 210F.
	Especial		Recuperación reducida en 10F al golpear con carga completa para versiones EX y normal.

	Especial	Calamari Slide	Problema resuelto al usar un combo Heavy Punch→Calamari Slide contra un Balrog que se agacha, etc. (antes no llegaba a golpear al contrincante).
	Normal	Crouching Light Punch	Todos los ataques versión débil ahora se pueden cancelar con disparo-rápido.
	Especial	Guacamole Leg Throw	Aturdimiento de aterrizaje reducido de 13F a 10F.
Abel	Normal	Crouching Heavy Punch	Hitbox ampliado hacia arriba para mejorar el uso como movimiento anti-aire
	Especial	Tornado Throw	Daño modificado de 150 a 160 para versión débil, de 170 a 180 para versión normal y de 190 a 200 para versión fuerte/EX.
	U.C.	Breathless	Invencibilidad frente a golpes ahora desde el inicio del dash hasta justo antes de la detección del golpe.
	U.C.		Eliminada la invencibilidad frente a llaves después del inicio del dash.
	Especial	Second Low	Aturdimiento del golpe prolongado 2F, aportando al atacante una posible ventaja de +9F al completar un EX Focus→Dash en el menor tiempo posible.
Seth	Normal	Jumping Heavy Punch	Tiempo activo del hitbox modificado de 2F a 4F.
	Normal	Forward Jumping Medium Kick	Zona del pie ahora invencible frente a proyectiles desde el final del periodo activo hasta el aterrizaje.
	Especial	Shoryuken	Aturdimiento de bloqueo reducido en 2F en el segundo golpe Shoryuken normal, dejando al atacante con una (des)ventaja de -3F en EX Focus→Dash. No hay cambios en el Aturdimiento de bloqueo del primer golpe.
	U.C.		Seth ahora totalmente invencible en un momento concreto del ataque.
	U.C.	Tanden Stream	Ahora impacto completo al lanzar desde un combo con golpe fuerte agachado.
	U.C.		Daño modificado de 380 a 340.
Akuma	Único	Forward Throw	Recuento total de imágenes de Akuma prolongado 2F al impactar.
	U.C.	Demon Armageddon	Daño de golpe modificado al cancelar Ashura Senku de 400 a 421.
	Especial	Hyakki Goshō	Ataque por encima de la cabeza modificado a ataque medio.
	Normal		Daño modificado de 60 + 40 (100 en total) a 50 + 30 (80 en total).
	Normal	Far Standing Heavy Kick	Aturdimiento de bloqueo reducido en 2F en segundo bloqueo, proporcionando al atacante una (des)ventaja de -2F al bloquear.
	Especial	EX Hyakkishū	EX Zanku Hadoken ahora se puede cancelar inmediatamente después el inicio del movimiento.
Gouken	Especial		Hitbox de la versión débil ampliada hacia adelante.
	Especial	Senkugoshōha	Características de la versión normal modificadas con el fin de coincidir con las de la versión débil de SSF4.
	Especial		Características para fuerte modificadas con el fin de coincidir con las características de SSF4 para normal.
	Normal	Crouching Heavy Punch	Aturdimiento del golpe prolongado 1F.
	U.C.		Velocidad bola de fuego variable de 3 pasos al agitar el stick antes del inicio de detección del golpe.
	U.C.	Denjin Hadoken	Daño final aumentado en 45 para todos los niveles de carga.
	U.C.		Tiempos de carga necesario para lanzar todas las versiones de ataque unificados, sea cual sea el nivel de Ultra Meter.
	Especial	Kongoshin	Hitbox de contra ampliado para versiones normal y fuerte.
	Especial		Aturdimiento fijado en 200 para todas las versiones.
	Normal	Near Standing Medium Kick	Problema resuelto en patadas medias de pie, cerca y simultáneas en ataques Gouken-Gouken (antes fallaban los dos).
	Único		Hitbox ampliado hacia abajo.
	Único	Sakotsukudaki	Periodo activo del hitbox modificado de 2F a 4F.
	Único		Hurtbox reducido en brazo más elevado.
	Único		Tiempo de parada de golpe alineado con duración de ataque fuerte.
	Normal	Near Standing Heavy Kick	Primer periodo activo de golpe modificado de 2F a 5F.
	S.C.	Forbidden Shoryuken	Arranque modificado de 11F a 3F.
Normal		Movimiento especial ahora se puede cancelar.	
Normal	Far Standing Medium Punch	Aturdimiento del golpe prolongado 1F, proporcionando al atacante una posible ventaja de +5F al golpear.	

	Normal	Far Standing Heavy Punch	Periodo activo del hitbox modificado de 3F a 5F.
Cammy	Especial	Heavy Spiral Arrow	Periodos activos modificados de (primer golpe) 2F + 17F a 7F + 12F. (Periodo activo global sin cambios).
	Especial	Quick Spin Knuckle	Distancia de retroceso por bloqueo reducida para todas las versiones.
Fei Long	Especial	Rekkaken	Daño chip establecido a 6 en el primer y segundo golpe de la versión débil.
	Especial		Daño chip establecido a 7 en el primer y segundo golpe de la versión normal.
	Especial		Distancia de empujón de bloqueo reducida en el segundo golpe débil/normal/fuerte.
	Especial		Aturdimiento de bloqueo del segundo golpe débil/medio/fuerte reducido, proporcionando al atacante una (des)ventaja de -8F para la versión débil, -10F para la versión normal y -12F para la versión fuerte.
	Especial	Shienkyaku	Daño de golpe profundo débil modificado de 120 a 110.
	Especial		Daño de golpe profundo normal modificado de 140 a 120.
	Especial		Daño de versión fuerte modificado de 100 + 60 (160 en total) a 100 + 50 (150 en total).
	Especial		Daño de versión EX modificado de 100 + 50 + 50 (200 en total) a 100 + 50 + 40 (190 en total).
	Especial		Aturdimiento de bloqueo del primer golpe reducido de 1F para todas las versiones.
	Especial		Daño de versión fuerte modificado de 40 + 40 + 60 (140 en total) a 35 + 35 + 30 (100 en total).
	Especial		Golpe parado al conectar después de cruzado arriba para todas las versiones.
	Normal	Crouching Medium Punch	Daño modificado de 65 a 55.
	Normal	Near Standing Medium Punch	Se impide que el primer Rekkukyaku (fuerte/EX) cancelado desde puñetazo medio de pie cerca impacte.
	Normal	Near Standing Light Punch Far Standing Light Punch	Aturdimiento del golpe reducido 1F, proporcionando al atacante una posible ventaja de +5F al golpear.
	Único	Chokkarakusho	Daño modificado de 60 a 70.
Único	Engekishu	Daño modificado de 90 + 60 (150 en total) a 80 + 50 (130 en total).	
Único		El segundo golpe ahora es supercancelable.	
Sakura	Especial	EX Hadoken	Daño nivel 1 modificado de 40 + 60 (100 en total) a 60 + 60 (120 en total).
	Especial		Daño nivel 2 modificado de 50 + 70 (120 en total) a 60 + 70 (130 en total).
	Especial	EX Shunpukyaku	Resuelto problema por el cual era posible atravesar a un oponente cuando se le golpeaba en posición de pie tras realizar determinados combos.
	Especial	Sakura Otoshi	Dificultad de introducción de comandos aumentada y activación suelta imposible.
Rose	U.C.	Soul Satellite	Arranque modificado de 7F a 5F.
	U.C.		Problema resuelto cuando EX Soul Reflect podía activarse accidentalmente.
	Normal	Near Standing Medium Kick	Aturdimiento del golpe prolongado 1F, proporcionando al atacante una posible ventaja de +4F por golpe.
	Especial	Soul Spark	Acumulación de la barra Súper modificada de 20 a 30 para débil, normal y fuerte.
	Único	Soul Piede	Imágenes de acción totales modificadas de 33F a 29F.
	Único		Alcance aumentado al mover hitbox hacia adelante.
	Único		Hurtbox del periodo activo reducido.
	Normal	Crouching Medium Kick	Problema resuelto debido al cual se recibía daño de contraataque al ser atacado en cualquier imagen después de iniciarse detección del golpe.
	Especial	EX Soul Reflect	Invencibilidad frente a proyectiles desde el inicio hasta la imagen 7.
Especial		Hitbox de devolución de proyectil activado a partir de la 5ª imagen.	
Especial	EX Soul Spiral	Daño modificado de 100 a 120.	
Gen	Normal	(Crane) Crouching Heavy Punch	Daño de contraataque modificado: 1.25 veces el daño normal (estándar).
	Normal	(Crane) Crouching Heavy Kick	Periodo activo del hitbox modificado de 3F a 5F.
	U.C.	Shitenketsu	Arranque modificado de 9F a 7F.

	Especial	Gekiro	Bonificación +10 a la barra Súper cuando las versiones media o fuerte llegan al golpe final.
	Especial		La reincorporación rápida es ahora imposible en el golpe final para fuerte.
	Especial		Número variado de golpes al usar la versión EX según la combinación de botones de golpe (débil + normal o normal + fuerte o débil + fuerte).
	Especial		Invencibilidad frente a proyectiles en la versión EX hasta el final del periodo activo.
	Especial	Jyasen	Aturdimiento del contrincante prolongado 4F en el penúltimo golpe o bloqueo de la parte giratoria del ataque de las versiones débil/normal/fuerte. Después del EX Focus→Dash más rápido posible, el atacante consigue una ventaja de +6F al impactar o de +2F por bloqueo.
	Especial		Aturdimiento del golpe prolongado 5F y aturdimiento de bloqueo 4F en el penúltimo golpe de la parte giratoria del ataque de la versión EX. Después del EX Focus→Dash más rápido posible, el atacante consigue una ventaja de +8F por golpe o de +2F por bloqueo.
	Único	(Mantis) Focus Attack	Aturdimiento del impacto prolongado 3F en un golpe de nivel 1, proporcionando una ventaja/desventaja de imagen equitativa al golpear tras realizar el Dash más rápido posible.
	Único	(Crane) Focus Attack	Aturdimiento de bloqueo prolongado 3F en un bloqueo de nivel 1, proporcionando una ventaja/desventaja de imagen equitativa por bloqueo al realizar el Dash más rápido posible.
	Normal	(Crane) Crouching Medium Kick	Ventaja de +1F al golpear y (des)ventaja de -1F por bloqueo.
	Normal	Kick	Hurtbox con pierna en movimiento reducido.
	Especial	EX Oga	Daño modificado de 100 a 150.
	Especial	EX Oga	Velocidad de movimiento aumentada.
	Especial	EX Oga (Far Kick)	Arranque modificado después de rebote en pared de 12F a 7F.
	Especial	EX Oga (Far Kick)	Seguimiento ahora posible tras impactar.
Dan	Especial		Golpe completo de EX Airborne Dankukyaku después de cancelar un Koryuken con un EX Focus.
	Especial	Airborne Dankukyaku	Daño versión fuerte modificado de 50 + 40 + 30 (120 en total) a 50 * 3 (150 en total).
	Especial		Restricciones de altura versión EX modificadas, permitiendo activarlas 1F antes.
	Especial		Aturdimiento versión EX modificado de 100 * 3 (300 en total) a 100 + 75 + 75 (250 en total).
	Especial	Dankukyaku	Daño versión fuerte modificado de 50 + 40 + 30 (120 en total) a 50 + 40 + 40 (130 en total).
	S.C.	Hissho Buraiken	Ajustado a golpe completo cuando se agota cerca de un personaje.
	Único	Ducking Taunt, Jumping	Súper medidor +70 de bonificación al impactar y +30 por bloqueo.
	Normal	Close Standing Medium Punch	Arranque modificado de 6F a 5F. Recuento total de imágenes pasa a 23F.
	Normal	Close Standing Heavy Kick	Distancia de hitback reducida en golpe de pie o agachado.
Normal	Crouching Heavy Kick	Arranque cambiado de 12F a 10F. Recuento total de imágenes pasa a 33F.	
T. Hawk	Normal	Crouching Heavy Kick	Aturdimiento de bloqueo ajustado para que sea 2F más largo si hay bloqueo del primer golpe. Hurtbox (solo) cerca de cabeza invencible frente a proyectiles durante el movimiento. Como resultado, el High Tiger Shot de Sagat y otros movimientos similares ahora se pueden esquivar.
	Especial	Medium Tomahawk Buster	Invencibilidad frente a llaves desde el inicio del movimiento hasta en el aire.
	Único	Heavy Body Press	Permite activación desde salto vertical.
	Único	Heavy Shoulder	Permite activación desde salto vertical.
	Único	Thrust Peak	Aturdimiento del golpe aumentado 1F, dejando al atacante con una (des)ventaja -4F al impactar.
Especial	EX Condor Dive	Invencibilidad frente a proyectiles hasta el final del movimiento al impactar. Como antes en el caso de bloqueo.	

	Normal	Close Standing Heavy Kick	Arranque modificado de 8F a 7F y, por tanto, el recuento total de imágenes del movimiento se reduce a 23F. Modificado para causar daño por derribo al impactara y EX Tomahawk Buster se convierte en el único movimiento que puede golpear al oponente derribado en este caso.
	U.C.	Raging Slash	Modo de control fácil ahora es igual que SSF4.
Dee Jay	Especial	Air Slasher	Anulado el hurtbox del contraataque creado desde la descarga del proyectil hasta el final del movimiento en todas las versiones. El hurtbox existe ahora hasta el punto de descarga.
	Normal	Far Standing Medium Punch	Hitbox ampliado hasta el final del guante y ahora se puede cancelar y convertirlo en un movimiento especial.
	U.C.	Sobat Festival	Cancelación posible en este movimiento durante el penúltimo golpe de Sobat Carnival Super Combo.
	Especial	Double Rolling Sobat	Hitbox ampliado al pie de ataque en el segundo golpe de la versión normal sólo cuando el primer impacto conecta. Daño modificado de 80 a 90 para versión débil, de 100 a 110 para versión normal y de 120 a 130 para versión fuerte.
	Normal	Close Standing Heavy Kick	Daño de pie forzado en primer impacto al conectar con contrincantes en tierra. Hitbox del segundo impacto ampliado hacia abajo. El atacante recibe una (des)ventaja de -2F si el segundo golpe es bloqueado. El segundo golpe es ahora supercancelable.
Guy	Misc	Retreat	Velocidad de retirada aumentada.
	Especial	EX Bushin Senpukyaku	Hitbox de primer golpe ampliado y periodo activo aumentado de 1F a 2F para que el golpe impacte con mayor facilidad.
	Especial	Elbow Drop	Activación ataque no sólo con stick abajo + golpe medio, sino también con stick diagonal bajo-adelante + golpe medio o stick diagonal abajo-atrás + golpe medio.
	Especial	Bushin Izuna Otoshi	Aturdimiento de aterrizaje reducido para todas las versiones cuando falla la pulsación del botón adicional.
	Único	Grab Throw / Shoulder Throw	Hitbox ampliado ligeramente hacia adelante.
	Normal	Vertical Jump Heavy Punch	Hitbox ampliado hacia arriba y hacia abajo.
	Normal	Angled Jump Heavy Kick	Hitbox ampliado hacia arriba, hacia abajo y hacia adelante, al igual que el hurtbox.
	Normal	Angled Jump Medium Punch	Hitbox ampliado hacia arriba, hacia abajo y hacia adelante, al igual que el hurtbox.
	U.C.	Bushin Goraisenpujin	Cantidad de movimiento previo al primer golpe ligeramente aumentada.
	U.C.	Bushin Muso Renge	Hitbox ampliado hacia adelante. Modo de control fácil ahora es igual al de SSF4.
	Especial	Neck Flip	Se impide el cruce por encima de E. Honda, Chun-Li, Vega, Rufus, Cammy, Sakura, Adon, y Juri cuando se realiza muy cerca y el contrincante está agachado.
	Único	Wall Jump	Tiempo de introducción de comandos de seguimiento acelerado tras golpear la pared.
S.C.	Bushin Hasoken	Hitbox del golpe final ampliado, facilitando la consecución de un impacto completo.	
Cody	Misc	Advance	Velocidad aumentada al moverse hacia adelante.
	Misc	Retreat	Velocidad de retirada aumentada.
	Único	Hammer Hook (Stick Forward + Heavy Punch)	Aturdimiento del golpe y del bloqueo prolongado 2F. El atacante recibe una ventaja de +3F en golpe contra contrincante de pie, una (des)ventaja de -1F contra un contrincante agachado y una (des)ventaja de -4F si es bloqueado.
	Único		Puede realizarse incluso sujetando un cuchillo.
	Único	Standing Light Punch (With Knife)	Aturdimiento del golpe prolongado, proporcionando al atacante una posible ventaja de +6F al impactar.
	Único	Standing Medium Punch (With Knife)	Pasa de ser un ataque de 1 golpe a ser un ataque de 2 golpes. Ningún cambio en acción o daño.
	Único	Standing Heavy Punch (With Knife)	Aturdimiento del golpe prolongado, proporcionando al atacante una posible ventaja de +3F al impactar.

	Único	Crouching Medium Punch (With Knife)	Hurtbox reducido en brazo de ataque. Periodo activo del hitbox también fijado en 4F. Ningún cambio en recuento global de imágenes.
	Único	Crouching Heavy Punch (With Knife)	Arranque modificado de 9F a 7F. Recuento total de imágenes cambia de 24F a 22F.
	Único	Jumping Light Punch (With Knife)	Duración de detección del golpe aumentada.
	Único	Jumping Medium Punch (With Knife)	Hitbox ampliado hacia arriba y hacia abajo.
	Único	Pick up Knife	Transición introducida para hacer posible el bloqueo durante el movimiento.
	Único	Bad Spray	Pasa de ser un ataque de 1 golpe a un ataque de 2 golpes. Ningún cambio en daño global. Segundo golpe también supercancelable.
	Especial	EX Zonk Knuckle	Distancia de caída al suelo hacia adelante aumentada ligeramente.
	Especial	Ruffian Kick	Hitbox de patada media ligeramente ampliado hacia adelante.
	Normal	Angled Jumping Medium	Hitbox ampliado hacia arriba y hacia abajo..
Ibuki	Único	Hammer Kick (Stick Forward + Medium Kick)	Arranque cambiado de 26F a 25F. Recuento total de imágenes del movimiento cambia de 37F a 36F. Así, el arranque de Target Combo 7 pasa a ser de 25F.
	Único	Bonsho Kick	Trayectoria ajustada para que sea más fácil golpear a oponentes agachados..
	Único	(Stick Forward + Heavy Kick)	Ventaja de +1F al impactar y (des)ventaja de -3F al bloquear.
	Único		Posible ventaja de +5F para el atacante en un contraataque.
	U.C.	Hashinsho	Todos los golpes contra oponentes en el aire conectan hasta secuencia de animación bloqueada.
	U.C.		Daño de pie forzado en primer golpe al conectar con oponentes agachados.
	U.C.	Yoroitoshi	Impacto total de proyectiles contra oponentes en el aire.
	U.C.		Modo de control fácil ahora es igual que en SSF4.
	Especial	Tsuijigoe	Invencibilidad frente a llaves desde el inicio hasta la imagen 7. Todos los hurtboxes, menos aquellos por encima de la cabeza, eliminados desde el inicio hasta la 12ª imagen. Movimiento supercancelable a partir de la 10ª imagen después del inicio.
Makoto	Misc	Health	Ajuste de 1000 a 950.
	Especial	Fukiage	Todo el daño ajustado de 100 a 90 al ejecutar las versiones débil, normal y fuerte y de 140 a 120 para la versión EX.
	S.C.	Tanden Renki	El ataque dura 3 segundos más que antes.
	Normal	Standing Heavy Kick	Hitbox ampliado hacia abajo.
	Único	Target Combo 1	La patada media de pie del segundo golpe ahora es supercancelable.
	Normal	Vertical Jump Medium Punch	Hitbox y hurtbox ampliados hacia adelante.
	Especial	EX Karakusa	Tamaño del hitbox ajustado para que coincida con el de la versión débil.
		Especial	Hayate
	Especial		<p>【Versión golpe normal】 Características de nivel 4 ajustadas para que coincidan con golpe fuerte de nivel 4.</p> <p>Características de nivel 5 unificadas entre golpes débiles, normales y fuertes.</p>

	Especial		<p>【Versión golpe fuerte】</p> <p>Aturdimiento de bloqueo ajustado a nivel 4 para ofrecer (des)ventaja de -2F.</p> <p>Características de nivel 5 unificadas entre golpes débiles, normales y fuertes.</p>
Dudley	Único	Victory Rose	EX Focus Attack ahora posible.
	Único		Impacto/bloqueo de ataques débiles con efectos de sonido y otros efectos.
	Especial	Thunderbolt	Es más fácil realizar un golpe completo a contrincantes en el aire con todas las versiones del ataque. Se impide la reincorporación rápida incluso al golpear contrincantes en el aire en todas las versiones. Viaje horizontal reducido al saltar sin el viaje horizontal total del final. Descarga de relámpago y tiempo del efecto de sonido retrasados en la versión EX.
	U.C.	Rolling Thunder	Segundo impacto y subsiguientes ahora también conectan con contrincantes en el aire.
	Especial	Short Swing Blow	Tamaño del hurtbox de la parte inferior del cuerpo reducido después de terminar invencibilidad frente a llaves para versiones normal y fuerte.
	Especial		Aturdimiento del golpe prolongado 2F para las versiones normal y fuerte, proporcionando al atacante una posible ventaja de +2F al impactar.
	Normal	Vertical Jumping Light Punch	Periodo activo del hitbox modificado de 3F a 5F y tamaño ampliado.
	Normal	Vertical Jumping Light Punch	Arranque modificado de 8F a 6F, detección de golpe cambiada de 3F a 4F y tamaño ampliado del hitbox.
	Normal	Angled Jumping Light Punch	Periodo activo del hitbox modificado de 5F a 8F.
	Normal	Angled Jumping Medium	Periodo activo del hitbox modificado de 3F a 5F.
	Normal	Standing Heavy Kick	Aturdimiento del golpe prolongado 3F en un contraataque, proporcionando al atacante una posible ventaja de +7F al impactar..
	Único	Focus Attack	Aturdimiento de bloqueo prolongado 1F para impactos cargados en nivel 1. Atacante con una (des)ventaja de -2F al impactar o bloquear con el Dash más rápido posible.
	Normal	Crouching Medium Kick	Arranque modificado de 10F a 8F y detección del golpe de 5F a 6F. Recuento total de imágenes del movimiento cambia de 29F a 28F.
Especial	Jet Upper	Arranque para versiones débil y normal modificado de 6F a 5F y, para fuertes, de 4F a 3F.	
Adon	Único	Focus Attack	Posición del hitbox ajustada para facilitar los ataques contra adversarios bajitos.
	Normal	Close Standing Medium Punch	Distancias de hitback y golpe de bloqueo reducidas. Atacante también con una (des)ventaja de -4F cuando bloquea.
	U.C.	Jaguar Revolver	Resuelto problema debido al cual el movimiento podía deslizarse por detrás de un contrincante en tierra cuando se le golpeaba de cerca. Distancia de caída al suelo del tercer golpe aumentada al luchar contra contrincantes en el aire.
	Especial		Supercancelación posible en la 2ª imagen activa del primer impacto de la versión fuerte.
	Especial	Rising Jaguar	Distancia de caída al suelo hacia adelante aumentada ligeramente en el primer golpe de las versiones débil, normal y fuerte para evitar que Adon mire hacia el lugar equivocado en EX Focus→Dash.
	Especial	Jaguar Kick	Hurtbox del cuerpo ampliado hacia abajo hasta la punta del pie de la pierna más baja en las versiones débil y normal. La parte ampliada del hurtbox es invencible frente a proyectiles.
	Especial		Daño para fuerte modificado de 140 a 130.
Hakan	Misc	Applying Oil	Ahora es posible untarte con aceite desde el inicio de la ronda. Los efectos duran aproximadamente 10 segundos.
	Normal	Vertical Jumping Light Punch	Periodo activo del hitbox modificado de 3F a 8F.
	Normal	Vertical Jumping Medium	Periodo activo del hitbox modificado de 2F a 4F.
	Normal	Vertical Jumping Light Kick	Periodo activo del hitbox modificado de 7F a 11F. Hitbox ampliado y desplazamiento ascendente.
	Normal	Angled Jumping Light Punch	Periodo activo del hitbox modificado de 6F a 8F.
	Único	Guard Position	Movimiento resbaladizo al ejecutarlo con dash o un paso atrás y estar untado en aceite.

	Especial		Trayectoria y alcance del hitbox ajustados para reforzar las versiones fuerte y EX.
	Especial	Oil Dive	Modificado para sobrevolar contrincantes agachados (no todos los personajes) cuando se realiza a corta distancia la versión normal o fuerte.
	Especial		Arranque de la versión débil modificado de 14F a 9F, para la EX de 22F a 19F y aturdimiento de potencia máx. reducido.
	Especial		Hitbox ampliado hacia abajo en todas las versiones.
	Normal		Crouching Heavy Punch
	Normal	Standing Light Punch	Cambiado a una ventaja de +4F cuando es bloqueado.
	S.C.	Flying Oil Spin	Arranque de la versión débil ajustado de 18F a 9F y para la normal de 18F a 12F.
	S.C.		Modificado para sobrevolar contrincantes agachados (no todos los personajes) cuando se realiza a poco alcance en versión normal o fuerte.
	S.C.		Hurtbox alrededor del brazo en arranque eliminado.
	Único	Hakan Tackle	Hurtbox superior contraído hacia abajo al inicio de detección del golpe para coincidir con del resto del periodo activo. Hurtbox delantero del periodo activo contraído hacia atrás para coincidir con la situación inmediatamente después de iniciarse la detección.
	Especial	Oil Slide	Cambiado para conseguir 100 puntos de aturdimiento cuando un movimiento Oil Shower origina el resbalón.
	Especial		Bonificación de 30 para la barra de Súper cuando un movimiento Oil Shower origina el resbalón. El efecto del aceite cuando un movimiento Oil Shower origina el resbalón dura 450F (aprox. 7,5 segundos).
Juri	Normal	Close Standing Medium Kick	Hitbox del segundo impacto ampliado hacia adelante hasta el final de la pierna.
	Especial	Fuhajin	Daño modificado de 30 a 50 para todas las versiones al conectar patada ascendiente.
	Especial	Senpusha	Aturdimiento del golpe ampliado en 3F en el primer golpe de patada débil. Como resultado, el atacante cuenta con una posible ventaja +6F después del EX Focus→Dash más rápido posible.
	Especial		Aturdimiento del golpe ampliado en 3F en el primer y segundo golpe de patada normal o fuerte. Como resultado, el atacante con una posible ventaja de +6F después del EX Focus→Dash más rápido posible.
	Especial		Aturdimiento del golpe ampliado en 5F en el segundo golpe de la versión EX. Como resultado, el atacante cuenta con una posible ventaja de +7F después del EX Focus→Dash más rápido posible.
	Especial		Invencibilidad ampliada en la versión EX durante Feng Shui Engine para cubrir el periodo durante el cual el hitbox del primer golpe está activado
	U.C.	Feng Shui Engine	La barra de Súper acumula a 1/3 de la velocidad normal en el caso de varios ataques.
	Único	Focus Attack	Hitbox ampliado hacia abajo.
	Especial	EX Shikusen	Cambio de trayectoria permitida con combinaciones especiales de botones de patada (débil + normal, normal + fuerte o débil + fuerte), pero sólo durante un Feng Shui Engine.
	Normal		Arranque ajustado a 3F. Recuento total de imágenes del movimiento cambia de 22F a 20F.
Misc	Dash	Viaje durante un Feng Shui Engine aumentado. No hay cambios en el recuento de imágenes global.	
Yun	Único	Target Combo 2	Daño modificado de 60 + 40 + 50 (150 en total) a 50 + 30 + 40 (120 en total).
	Único	Target Combo 3	Daño modificado de 80 + 70 (150 en total) a 65 + 55 (120 en total).
	Único		El segundo impacto es ahora supercancelable.
	Único	Target Combo 4	Daño modificado de 50 + 50 + 60 (160 en total) a 50 + 35 + 48 (133 en total) al ejecutarlo con un golpe medio de pie desde lejos.
	Único		Recuperación del segundo golpe aumentada en 2F, dejando al atacante con una (des)ventaja de -6F si hay bloqueo.
	Único	Target Combo 5	Daño modificado de 20 + 30 + 40 (90 en total) a 20 + 20 + 32 (72 en total).
Normal	Crouching Light Kick	Hurtbox ampliado hacia arriba después de que el hitbox se active.	

	Normal	Crouching Medium Punch	Daño modificado de 60 a 50.
	Especial	Zenpou Tenshin	Arranque de la versión EX modificado de 5F a 8F e invencibilidad frente a llaves eliminada. Arranque aumentado de 7F a 10F para las versiones débil, normal y fuerte.
	Especial	EX Zesshou Hohou	División de periodo de detección del golpe modificada de 7F + 2F a 3F + 6F.
	Especial		Aturdimiento de bloqueo reducido en 2F. Esto deja al atacante con una (des)ventaja de -1F por bloqueo a corto alcance.
	Único	Raigeki Shu	Restricción de altura de introducción de comandos aumentada.
	Único		Aturdimiento de aterrizaje aumentado de 4F a 6F.
	Único		Aturdimiento del golpe y de bloqueo prolongados 2F.
	Especial	Kobokushi	Acumulación de barra de Súper modificada de 30 a 20 si se realiza en normal o fuerte. No hay cambios en acumulación de barra de Súper si el ataque conecta.
	Especial		Recuento total de imágenes ampliado en 2F para las versiones débil, normal y fuerte, elevando la versión débil a 25F y a 45F para las versiones normal y fuerte.
	Especial		Daño modificado de 160 a 140 y aturdimiento de 250 a 200 para las versiones normal y fuerte.
	Especial		Daño chip modificado de 40 a 30 para las versiones normal y fuerte.
	Especial		Periodo activo del hitbox modificado de 15F a 10F para las versiones normal y fuerte.
	Especial		Invencibilidad eliminada en la versión débil en la 6ª imagen después del inicio.
	Especial		Distancia de salto hacia adelante reducida para las versiones normal, fuerte y EX.
	Especial		Aturdimiento de aterrizaje prolongado 3F sólo para las versiones débil y EX cuando el ataque no hace contacto.
	Especial		Daño de la versión normal modificado de 70 + 60 (130 en total) a 70 + 40 (110 en total).
	Especial		Daño de la versión fuerte modificado de 140 a 100.
	Especial	Tetsuzanko	Se ha añadido un hurtbox durante el ataque a todas las versiones.
	Especial		Tiempo de invencibilidad frente a proyectiles modificado para la versión fuerte desde la 6ª a la 18ª imagen después del inicio del movimiento.
	Especial		Daño de la versión EX modificado de 80 + 70 (150 en total) a 90 + 40 (130 en total).
	S.C.		Duración de efecto reducida en 1 segundo.
	S.C.	Genei Jin	Daño durante Senpukyaku modificado de 85 a 80.
	Misc	Stun	Cambiado de 1000 a 950.
	Normal	Near Standing Light Kick / Far Standing Light Kick	Aturdimiento de bloqueo prolongado 1F, proporcionando al atacante una posible ventaja de +2F en caso de bloqueo.
Yang	Normal	Crouching Light Kick	Daño modificado de 30 a 20.
	Normal		Hutbox ampliado hacia arriba después de que la detección de golpes se inicie.
	Normal		Daño modificado de 80 a 70. Cambiado a 60 durante un Seiei Enbu.
	Normal	Far Standing Medium Punch	Hitbox reducido.
	Normal	Forward Jumping Medium	Hitbox reducido.
	Especial	EX Zenpou Tenshin	Hitbox de llave reducido.
	Especial		Arranque modificado de 7F a 8F.
	Especial		Invencibilidad frente a llaves eliminada.
	Especial		Daño del golpe final para las versiones débil/normal modificado de 75 a 60.
	Especial		Daño del golpe final para la versión fuerte modificado de 80 a 60.
	Especial	Tourouzan	Se pueden ecandemar bloqueos hasta el impacto final en la versión EX.
	Especial		La versión EX sólo se ha cambiado para que no se active al soltar el botón.
	Especial		Acumulación de metros modificada de 20 a 10 para las versiones normal y fuerte.

	Especial	Byakko Soshoda	Recuento total de imágenes modificado a 26F para versión débil, 41F para versión normal y 45F para versión fuerte. No hay cambios en el recuento total de imágenes durante un Seiei Enbu.
	Especial		Daño de la versión fuerte modificado de 150 a 140, daño chip de 38 a 30 y aturdimiento de 250 a 200.
	Especial		Periodo activo del hitbox reducido de 13F a 9F para las versiones normal y fuerte.
	Único	Target Combo 2	Daño modificado de 150 a 130 en golpes completos.
	Único		Distancia de retroceso que provoca el segundo golpe al ser bloqueado reducida.
	Único		Recuperación del segundo golpe prolongada 4F, aportando una (des)ventaja de -7F cuando se bloquea.
	Único	Raigeki Shu	Aturdimiento modificado de 100 a 50.
	Único		Aturdimiento de aterrizaje aumentado de 4F a 6F.
	Único		Hurtbox añadido en zona del pie en cuanto se inicia el movimiento.
	Especial	Senkyutai	Invencibilidad frente a proyectiles eliminada desde el inicio hasta la 5ª imagen en la versión fuerte.
	Especial		Invencibilidad frente a proyectiles eliminada en la versión normal.
	Especial		Hitboxes reducidos en todas las versiones.
	Especial		Atacante con una (des)ventaja de -4F con EX Focus→Dash al bloquear con todas las versiones.
	S.C.	Seiei Enbu	Duración del efecto reducida en 1 segundo.
	S.C.		Daño chip para a ser 1/8 del daño normal.
	U.C.	Tenshin Senkyutai	Arranque modificado a corto alcance de 4F a 7F.
	U.C.		Daño golpe final modificado a 90 sin bloquear.
	Misc	Stun	Aturdimiento modificado de 1000 a 950.
	Normal	Near Standing Light Kick Far Standing Light Kick	Arranque modificado de 3F a 5F. No hay cambios en arranque durante un Seiei Enbu.
	Único	Target Combo 3	Tercer golpe supercancelable.
	Único		Ahora tumba al contrincante al conectar el tercer golpe.
	Misc	Up From Prone	Invencibilidad total eliminada desde todas las imágenes después que una acción sea posible.
	Misc	Back Dash	Cancelación especial no posible entre las imágenes 24 y 25 del dash hacia atrás.
Evil Ryu	Misc	Health	Ajuste de 850 a 900.
	Misc	Stun	Ajuste de 850 a 900.
	Especial	Airborne Tatsumaki Senpukyaku	Tiempo del punto de ruptura de la trayectoria ajustado a 3F antes del punto anterior cuando se inicia con un salto diagonal hacia adelante.
	Especial		Airborne Tatsumaki Senpukyaku se puede cancelar desde un Senbukyaku de todas las potencias y se han cambiado las características de uso normal. Aturdimiento de 100 para las versiones débil y normal al cancelar y pasar a ellas desde un Senbukyaku.
	Especial	Ryusokyaku	Aturdimiento del golpe aumentado 1F para la versión débil, proporcionando al atacante una posible ventaja de +2F al impactar.
	Especial		Arranque de la versión fuerte modificado de 27F a 26F, daño de 140 a 130 y aturdimiento de 200 a 150. El seguimiento contra adversarios que se han caído al suelo también es posible, como con la versión normal.
	Especial		Reincorporación rápida eliminada después de un golpe normal o fuerte contra un contrincante en el aire.
	Especial		Arranque de la versión EX modificado de 22F a 21F.
	Especial		Mayor seguimiento desde un combo Senbukyaku→EX Airborne Tatsumaki Senpukyaku posible con la versión normal cuando se está en el borde de la pantalla.
	Normal	Far Standing Heavy Kick	Tamaño y posición del hitbox ajustados para coincidir con los de Ryu.
	Único	Crouching Heavy Kick	Daño modificado de 90 a 100 y periodo activo del hitbox aumentado de 2F a 3F.
	S.C.	Raging Demon	Daño modificado de 350 a 370.

	Normal	Far Standing Medium Kick	Hitbox ligeramente ampliado hacia adelante. Cantidad de movimientos hacia adelante también ligeramente aumentada durante arranque. Recuperación reducida en 1F, obteniendo un recuento total de imágenes de 25F en lugar de 26F.
	Único	Target Combo	Segundo golpe transformado en un derribo.
	Normal	Far Standing Heavy Punch	Este movimiento ahora provoca una derribo si se usa como contraataque.
	U.C.	Metsu Hadoken	Se ha reducido el tiempo de carga de ataque manteniendo pulsado el botón.. Esto facilita impactar repetidas veces con golpes paralizantes a las rodillas en un Focus Attack.
	U.C.		Hitbox ampliado hacia abajo en la 1ª imagen activa al realizarlo como un ataque de carga de corto alcance contra un oponente
	Especial	Shoryuken	Invencibilidad prolongada 1F en la versión normal, de forma que las primeras 5F sean totalmente invencibles.
	Especial		Daño de la versión fuerte modificado de 90 + 60 (150 en total) a 100 + 60 (160 en total).
Oni	Misc	Health	Ajuste de 950 a 1000.
	Especial	Goshoryuken	Distancia de derribo hacia adelante ligeramente aumentada en golpe final para evitar que el personaje mire hacia el lugar equivocado al ejecutar EX Focus→Dash.
	Especial		Reincorporación rápida imposible después del primer impacto de la versión EX.
	U.C.	Messatsu-Gotenha	Periodo activo modificado de 10F a 9F y ataque totalmente invencible hasta después de la primera imagen activa.
	U.C.	Messatsu-Gozanku	Messatsu-Gozanku cancelable en un golpe Zanku Hadosho.
	U.C.	Tenchi Sokaigen	Distancia horizontal de derribo del adversario dañado reducida para facilitar la conexión de subsiguientes hitboxes después de un primer impacto exitoso.
	S.C.	Raging Demon	Daño modificado de 350 a 370 al realizarlo en tierra.
	S.C.		Hitbox de llave cambiado a hitbox de golpe que sólo puede golpear contrincantes en el aire cuando el movimiento se realiza en el aire.
	Especial	EX Tatsumaki Zankukyaku	Ajustes adicionales para permitir que el movimiento consiga un impacto completo.
	Especial	Airborne Tatsumaki Zankukyaku	Versión EX modificada para realizar una bajada en picado repentina vertical sólo cuando se cancela y se cambia desde un Zanku Hadosho.
	Especial		La versión EX se transforma en un movimiento de 1 golpe, con daño de 140 y aturdimiento de 200 que provoca un daño de derribo en picado, sólo cuando se cancela y se cambia desde un Zanku Hadosho. Aturdimiento de aterrizaje de versión EX pasa a ser de 22F, sólo cuando se cancela y se cambia desde un Zanku Hadosho.
	Único	Gankauchi (Stick Back + Medium Punch)	Movimientos de daño modificados cuando se golpea a contrincantes que se agachan, facilitando el impacto cuando se cancela un movimiento especial u otro movimiento desde un Gankauchi.
	Normal	Angled Jumping Heavy Punch	Periodo activo modificado de 4F a 5F.
	Especial	Zanku Hadosho	Hitbox ampliado para las versiones débil y fuerte.
Especial		Hitbox añadido para golpe profundo a la versión débil.	
Especial	Rakan Dantojin	Imágenes de invencibilidad frente a proyectiles ampliada 3F en la versión normal.	