

■ About This Document



■ Introduction

Ce document destiné au public présente les modifications finales de "SSFIV AE 2012".

Ces modifications sont identiques à celles qui ont déjà été publiées mais la formulation et la concision des descriptions peuvent changer.

■ Symboles et terminologie

La terminologie spécifique aux combats utilisée dans les textes est expliquée ci-dessous.

Mot ou symbole	Signification ou description
Près / Loin	Indique une distance courte / longue.
I	Abréviation d'image. II égale 1/60e sec.
Préparation	Image dans laquelle apparaît la ou les zone(s) de collision de l'attaque.
Début	Première partie d'un mouvement.
Étourdissement	Nombre d'images entre la disparition de la zone d'attaque et la possibilité de faire une nouvelle action.
Étourdissement d'atterrissage	Nombre d'images entre l'atterrissage et la possibilité de faire une nouvelle action.
Période active	Images pendant lesquelles les zones d'attaque font effet.
Avantage +II / (Dés)avantage -II / Égalité	Surtout utilisé pour décrire l'avantage / le désavantage d'image pour l'attaquant.
Hitbox	Zone d'effet de l'attaque du personnage.
Hurtbox	Zone dans laquelle le personnage est vulnérable.
Invincibilité totale	Les zones de vulnérabilité n'ont aucun effet.
Invincibilité aux projectiles	Les zones de projectiles n'ont pas d'effet.
Invincibilité aux frappes	Les zones de frappes n'ont pas d'effet.
Invincibilité aux projections	Les zones de projections n'ont pas d'effet.
Léger, moyen, fort	Se réfère aux touches légère, moyenne et forte.
S.C.	Super Combo
U.C.	Ultra Combo
Joystick	Lever utilisé pour contrôler la direction des mouvements du personnage. Il s'agit du joystick de la PS3 ou du stick analogique de la XBOX 360.
1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9	Indique la direction du joystick, comme pour un clavier numérique standard. ※ Pour les personnages droitiers.

■ AE-2012 Character Tuning Details

Character Name	Catégorie	Mouvement	Changements
Ryu	U.C.	Metsu Shoryuken	Hitbox étendue vers le haut dans la 3e image active.
	Spécial	Hadoken	Dégâts augmentés de 60 à 70, versions légère, moyenne, forte. Petits dégâts à 15, comme dans SSFIV AE. Restrictions d'enchaînement lors d'une contre-attaque modifiées, version EX. Enchaînement possible avec chaque attaque.
	Spécial	Airborne Tatsumaki Senpukyaku	Moment de rupture de la trajectoire d'un saut vers l'avant incliné ajusté à 3I après le moment précédent.
	Unique	Solar Plexus Strike	Dégâts augmentés de 40 + 50 (= 90) à 40 + 60 (= 100).
	Normal	Near Standing Heavy Kick	Avantages d'image d'un coup normal et d'une contre-attaque égaux. Attaque à 1 coup.
	Spécial	Heavy Shoryuken	Dégâts des 2 premières images actives à 160 et de la 3e à la 14e à 60. Complètement invincible du début à la 4e image. Enchaînement impossible en l'air. EX Focus Attack et super-annulation impossibles.
	Normal	Crouching Medium Kick	Détection du coup augmentée de 3I à 5I.
Ken	Unique	Target Combo	Hitbox du 2e coup étendue vers le bas. Meilleur impact sur les cibles accroupies. Préparation au near standing medium punch augmentée de 8I à 20I. Permet de l'annuler pour un Target Combo.
	Spécial	EX Shoryuken	Dégâts augmentés de 70 + 30 + 30 + 50 (= 180) à 80 + 30 + 30 + 60 (= 200).
	Normal	Crouching Heavy Kick	Préparation augmentée de 7I à 8I, nombre total d'images inchangé.
	Normal	Far Standing Heavy Kick	Préparation réduite de 12I à 11I. Récupération d'attaque réduite de 4I, avantage de +1I pour un coup et (dés)avantage de -3I en cas de parade.
	Unique	Thunder Kick	Durée totale de la feinte réduite de 27I à 24I.
Chun-Li	Unique	Yosokyaku	Accessible en dirigeant le joystick en diagonale avant-bas + coup de pied moyen ou bas + coup de pied moyen.
	Spécial	Heavy Spinning Bird Kick	Dégâts réduits de 30 * 9 (= 270) à 40 + 20 * 8 (= 200).
	Spécial		Pleine frappe quand l'attaque est annulée par un near standing heavy punch.
	U.C.	Kikoken	Préparation réduite de 10I à 9I.
	U.C.	Hosenka	Hitbox correspond à celle de SSFIV.
	Unique	Kintekishu	Durée d'étourdissement augmentée de 3I après une contre-attaque, avantage de +3I pour l'attaquant sur une contre-attaque.
	Unique	Tenkukyaku	Hitbox étendue vers le bas. Facilite l'attaque des cibles accroupies.
	Normal	Crouching Heavy Kick	Étourdissement augmenté de 100 à 150.
	Spécial	EX Hyakuretsukyaku	Mouvement élargi juste après le début et portée de l'attaque étendue.
	Normal	Near Standing Heavy Punch	Étourdissement du coup augmenté d'1I. (Dés)avantage de -2I pour l'attaquant sur un coup.
	Normal		Distance de riposte raccourcie.
Normal	Crouching Light Kick	Hitbox de frappe étendue pour les coups en profondeur.	
E. Honda	Spécial	Sumo Headbutt	Invincibilité complète du haut du corps entre le début et la 14e image, version légère.
	Spécial		Dégâts réduits de 130 à 100 jusqu'à la 2e image active, version légère.
	Spécial		Invincibilité aux projectiles et invincibilité totale des pieds entre le début et la 10e image, version moyenne.
	Spécial	Heavy Hundred Hand Slap	Hitbox du dernier coup étendue, facilite l'impact avec tous les personnages.
	U.C.	Orochi Breaker	Commande facile modifiée.
	U.C.	Ultimate Killer Head Ram	KO possible même quand le premier coup est un coup double.
Spécial	EX Oicho Throw	Étourdissement augmenté de 50 + 50 (= 100) à 75 + 75 (=150), version EX.	
Blanka	Spécial		Dégâts augmentés de 100 à 110 en version légère, de 110 à 120 en moyenne, de 120 à 130 en forte et de 110 à 120 en EX.

	Spécial	Rolling Attack	Adversaire à terre quand le coup l'atteint en 2I dans la période active, version forte ou EX.
	Spécial		Enchaînement possible à l'impact du coup en 2I dans la période active, version EX.
	Unique	Rock Crusher	Étourdissement de coup augmenté de 3I sur un focus max. Avantage possible de +5I pour l'attaquant sur un coup.
	Unique		Distance de riposte raccourcie sur un coup et une parade.
	Unique	Jungle Wheel	Nombre total d'images d'attaque de Blanka augmenté d'1I sur un coup.
	Spécial	EX Vertical Roll	Adversaire à terre quand le coup l'atteint et atterrissage plus près de lui en cas de parade.
	Spécial		Étourdissement d'atterrissage sur une parade augmenté de 5I, de 7I à 12I.
Zangief	Spécial	Heavy Spinning Piledriver	Étourdissement augmenté de 100 à 150.
	Spécial	EX Banishing Flat	Dégâts augmentés de 80 + 50 (= 130) à 90 + 50 (= 140).
	Spécial		Étourdissement augmenté de 50 + 50 (= 100) à 100 + 50 (= 150).
	Normal	Crouching Heavy Kick	Hurtbox réduite à mi-attaque.
	Normal	Crouching Light Punch	Hitbox de frappe étendue pour les coups en profondeur.
	Normal	Far Standing Heavy Punch	Adversaire mis à terre en un coup.
Guile	Spécial	Sonic Boom	Hurtbox de la contre-attaque supprimée entre le lancer du projectile et la fin de l'attaque, toutes versions. Hurtbox présente jusqu'au lancer.
	Spécial	Flash Kick	Dégâts de coup profond augmentés de 100 à 110 en version légère, de 120 à 130 en moyenne et de 130 à 140 en forte.
	Unique	Flying Mare	Préparation réduite de 4I à 3I.
	Unique	Flying Buster Drop	Préparation réduite de 4I à 3I.
	Unique	Spinning Back Knuckle	Dégâts augmentés de 90 à 100.
	Unique		Invincible aux projections de la 6e image après le début jusqu'à l'atterrissage.
	Unique	Reverse Spin Kick	Étourdissement de coup augmenté d'1I, avantage possible de +5I pour l'attaquant sur un coup.
	U.C.	Sonic Hurricane	Répartition des dégâts passée à 90 + 30 * 4 + 90 et potentiel de dégâts de l'enchaînement augmenté. Dégâts généraux inchangés.
Dhalsim	Normal	Standing Light Punch	Temps de détection du coup augmenté de 1I à 4I.
	Normal		Étourdissement du coup augmenté d'1I. Avantage possible de +2I pour l'attaquant sur un coup.
	S.C.	Yoga Inferno	Dégâts augmentés de 60 * 5 (= 300) à 75 * 2 + 60 * 3 (= 330).
	Spécial	Yoga Blast	Répartition des dégâts passée à 90 + 50, version EX. Dégâts généraux inchangés.
	Spécial		Hurtbox réduite à mi-attaque, versions moyenne et forte.
	Spécial		Enchaînement possible avec chaque attaque après un coup, version forte.
	Spécial		Récupération raccourcie de 10I après un coup, versions légère et moyenne.
	Spécial		Récupération raccourcie de 5I après un coup, version forte.
	Spécial		Impossible de se relever vite après un coup, toutes versions.
	Spécial		Impossible de relâcher, versions légère, moyenne et forte.
Balrog	Spécial		Buffalo Head
	U.C.	Dirty Bull	Dégâts augmentés de 300 à 399.
	U.C.		Même commande du mode facile que pour SSF4.
	Spécial	Dash Swing Blow	Distance de riposte raccourcie en frappant l'adversaire au sol et enchaînement avec un crouching medium punch, etc. facilité.
	Normal	Near Standing Heavy Punch	Hitbox étendue vers le bas. Facilite le contact de près avec Ryu, etc. accroupi.
Vega	Unique	Crouching Heavy Kick	Dégâts augmentés de 90 à 110.
	Unique	Cosmic Heel	Étourdissement de parade prolongé d'1I. (Dés)avantage de -3I pour l'attaquant en cas de parade.
	U.C.	Bloody High Claw	Hitbox étendue après contact avec le genou dans la première partie de l'attaque pour éviter une retraite inattendue.
	U.C.		Combos enchaînables avec un coup Cosmic Smart.
	U.C.	Splendid Claw	Préparation réduite de 9I à 8I.

	Spécial		Adversaire mis à terre en un coup, toutes versions.
	Spécial	Sky High Claw	Hitbox étendue vers le bas, version EX. Possibilité de frapper Chun-Li etc. accroupi.
	Unique	Focus Attack	Hitbox de frappe étendue pour les coups en profondeur.
Sagat	Unique	Angry Charge	Dégâts de Tiger Uppercut augmentés de 140 à 150 en version légère, de 160 à 170 en moyenne et de 240 à 250 en EX, pendant une Angry Charge.
	Normal	Crouching Medium Punch	Zone d'attaque étendue pour les coups en profondeur.
M. Bison	Spécial	Double Knee Press	Étourdissement passé de 50 + 50 (=100) à 100 + 50 (=150), versions légère, moyenne, forte. Étourdissement de coup augmenté d'II sur le premier coup, toutes versions. Avantage possible de +5I pour l'attaquant en exécutant le Double Knee Press→EX Focus→Dash le plus rapide possible.
	Normal	Near Standing Heavy Kick Far Standing Heavy Kick	Dégâts de coup court passés de 80 à 90.
C. Viper	U.C.	Burst Time	Dégâts réduits de 480 à 441.
	U.C.		Hitbox déplacée, enchaînement plus facile avec un combo.
	U.C.	Burning Dance	Dégâts augmentés de 380 à 410.
	Spécial	Thunder Knuckle	Préparation réduite de 27I à 25I, version EX.
	Spécial		Étourdissement de Viper augmenté de 2I sur un coup EX.
	Spécial		Dégâts réduits de 120 à 110, version moyenne.
	Spécial		Invincible aux projections jusqu'à la première image active, version forte.
	Spécial	EX Seismic Hammer	Dégâts réduits de 120 à 100.
	Spécial		Invincibilité aux projections supprimée.
	Spécial	Aerial Burning Kick	Dégâts normaux réduits de 100 à 90.
Spécial	Enchaînements possibles avec Heavy Thunder Knuckle ou Burst Time après pleine frappe, version EX.		
Rufus	U.C.	Big Bang Typhoon	10 coups maximum portés contre les adversaires en l'air.
	Spécial	Messiah Kick	Léger combo de dérivation sur un coup moyen.
	Unique	Target Combo	Hitbox du deuxième coup étendue vers le bas pour faciliter l'impact avec Blanka etc. accroupi.
	Spécial	EX Galactic Tornado	Étourdissement de l'adversaire augmenté de 7I quand il est frappé par l'aspiration du coup. Avantage possible de +8I pour l'attaquant quand il exécute un EX Focus→Dash le plus vite possible.
El Fuerte	Spécial	Propeller Tortilla	Invincible aux frappes et aux projectiles du début à la 13e image.
	Spécial		Les contre-attaques provoquent des dégâts de rebond contre le mur, version EX.
	Spécial	Quesadilla Bomb	Temps de chargement réduit de 390 à 210I, version EX.
	Spécial		Récupération réduite de 10I après attaque en pleine charge, version normale ou EX.
	Spécial	Calamari Slide	Problème résolu : combo Poing fort→Calamari Slide contre Balrog etc. accroupi atteint l'adversaire.
	Normal	Crouching Light Punch	Toutes les attaques légères s'annulent en un éclair.
	Spécial	Guacamole Leg Throw	Étourdissement d'atterrissage réduit de 13I à 10I.
Abel	Normal	Crouching Heavy Punch	Hitbox étendue vers le haut pour une attaque anti-aérienne.
	Spécial	Tornado Throw	Dégâts augmentés de 150 à 160 en version légère, de 170 à 180 en moyenne et de 190 à 200 en forte et EX.
	U.C.	Breathless	Invincible aux frappes du début du sprint à juste avant la détection du coup.
	U.C.		Invincibilité aux projections éliminée après le début du sprint.
	Spécial	Second Low	Étourdissement au coup prolongé de 2I. Avantage de +9I possible en exécutant un EX Focus→Dash le plus vite possible.
Seth	Normal	Jumping Heavy Punch	Activité de la Hitbox augmentée de 2I à 4I.
	Normal	Forward Jumping Medium Kick	Pieds invincibles aux projectiles de la fin de la période active à l'atterrissage.
	Spécial	Shoryuken	Étourdissement de parade raccourci de 2I au 2e coup normal de Shoryuken. (Dés)avantage de -3I pour l'attaquant sur un EX Focus→Dash. Pas de changement d'étourdissement de parade du premier coup.

	U.C.		Seth devient complètement invincible à un moment de l'attaque.
	U.C.	Tanden Stream	Pleine frappe quand le combo part du crouching heavy punch.
	U.C.		Dégâts réduits de 380 à 340.
Akuma	Unique	Forward Throw	Nombre total d'images d'Akuma sur un coup augmenté de 2I.
	U.C.	Demon Armageddon	Dégâts de coup augmentés de 400 à 421 lors d'une annulation d'Ashura Senku.
	Spécial	Hyakki Goshō	Attaque par-dessus tête changée en attaque à mi-corps.
	Normal	Far Standing Heavy Kick	Dégâts réduits de 60 + 40 (= 100) à 50 + 30 (= 80).
	Normal		Étourdissement de parade réduit de 2I à la 2e parade. (Dés)avantage de -2I pour l'attaquant en cas de parade.
	Spécial	EX Hyakkishu	EX Zanku Hadoken annulable immédiatement après le début de l'attaque.
Gouken	Spécial		Hitbox étendue vers l'avant, version légère.
	Spécial	Senkugoshoha	Les caractéristiques de la version moyenne correspondent à la version légère de SSF4.
	Spécial		Les caractéristiques de la version forte correspondent à la version moyenne de SSF4.
	Normal	Crouching Heavy Punch	Étourdissement de coup prolongé d'1I.
	U.C.		La vitesse boule de feu varie de 3 crans en secouant le joystick avant le début de la détection du coup.
	U.C.	Denjin Hadoken	Dégâts finaux augmentés de 45 pour tous les niveaux de chargement.
	U.C.		Temps de chargement unifié pour toutes les versions de l'attaque, peu importe le niveau d'Ultra Jauge.
	Spécial	Kongoshin	Hitbox de contre étendue, versions moyenne et forte.
	Spécial		Étourdissement à 200, toutes versions.
	Normal	Near Standing Medium Kick	Problème résolu : near standing medium kicks simultanés du Gouken-Gouken s'atteignent.
	Unique		Hitbox étendue vers le bas.
	Unique	Sakotsukudaki	Activité de la Hitbox prolongée de 2I à 4I.
	Unique		Hurtbox du haut du bras réduite.
	Unique		Temps d'arrêt du coup aligné sur la durée de l'attaque forte.
	Normal	Near Standing Heavy Kick	Activité du premier coup prolongée de 2I à 5I.
	S.C.	Forbidden Shoryuken	Préparation réduite de 11I à 3I.
Normal	Far Standing Medium Punch	Attaque spéciale annulable.	
Normal		Étourdissement de coup prolongé d'1I. Avantage de +5I possible pour l'attaquant sur un coup.	
Normal	Far Standing Heavy Punch	Activité de la Hitbox prolongée de 3I à 5I.	
Cammy	Spécial	Heavy Spiral Arrow	Activités augmentées de 2I + 17I à 7I + 12I (premier coup). (Période active totale inchangée.)
	Spécial	Quick Spin Knuckle	Distance de recul des parades réduite, toutes versions.
Fei Long	Spécial		Petits dégâts des premier et deuxième coups à 6, version légère.
	Spécial		Petits dégâts des premier et deuxième coups à 7, version moyenne.
	Spécial	Rekkaken	Distance de poussée des parades réduite, versions légère/moyenne/forte.
	Spécial		Étourdissement de parade réduit pour le deuxième coup léger/moyen/fort. (Dés)avantage de -8I (légers), -10I (moyens) et -12I (forts) pour l'attaquant.
	Spécial		Dégâts de coups profonds passés de 120 à 110, version légère.
	Spécial		Dégâts de coups profonds passés de 140 à 120, version moyenne.
	Spécial	Shienkyaku	Dégâts réduits de 100 + 60 (= 160) à 100 + 50 (= 150), version forte.
	Spécial		Dégâts réduits de 100 + 50 + 50 (= 200) à 100 + 50 + 40 (= 190), version EX.
	Spécial		Étourdissement de parade du 1e coup réduit d'1I, toutes versions.
	Spécial	Rekkukyaku	Dégâts réduits de 40 + 40 + 60 (= 140) à 35 + 35 + 30 (= 100), version forte.
	Spécial		Le coup n'atteint pas après une attaque par-derrière, toutes versions.
	Normal	Crouching Medium Punch	Dégâts réduits de 65 à 55.

	Normal	Near Standing Medium Punch	Le premier Rekkukyaku (fort/EX) annulé par un near standing medium punch n'atteint plus.
	Normal	Near Standing Light Punch Far Standing Light Punch	Étourdissement de coup réduit d'1I. Avantage possible de +5I sur un coup pour l'attaquant.
	Unique	Chokkarakusho	Dégâts augmentés de 60 à 70.
	Unique	Engekishu	Dégâts réduits de 90 + 60 (= 150) à 80 + 50 (= 130).
	Unique		Deuxième coup super-annulable.
Sakura	Spécial	EX Hadoken	Dégâts de niveau 1 augmentés de 40 + 60 (= 100) à 60 + 60 (= 120).
	Spécial		Dégâts de niveau 2 augmentés de 50 + 70 (= 120) à 60 + 70 (= 130).
	Spécial	EX Shunpukyaku	Problème résolu : on ne passe plus à travers l'adversaire debout après certains combos.
	Spécial	Sakura Otoshi	Commande plus difficile, impossible de relâcher.
Rose	U.C.	Soul Satellite	Préparation réduite de 7I à 5I.
	U.C.		Problème résolu : EX Soul Reflect ne s'exécute plus par hasard.
	Normal	Near Standing Medium Kick	Étourdissement de coup prolongé d'1I. Avantage possible de +4I sur un coup pour l'attaquant.
	Spécial	Soul Spark	Super Jauge augmentée de 20 à 30, versions légère, moyenne et forte.
	Unique	Soul Piede	Nombre total d'images d'action réduit de 33I à 29I.
	Unique		Hitbox déplacée vers l'avant, portée augmentée.
	Unique		Activité de la Hurtbox réduite.
	Normal	Crouching Medium Kick	Problème résolu : pas de dégât de contre-attaque lors d'une attaque après le début de la détection du coup.
	Spécial	EX Soul Reflect	Invincible aux projectiles du début à la 7e image.
	Spécial		Hitbox de retour des projectiles activée à partir de la 5e image.
Spécial	EX Soul Spiral	Dégâts augmentés de 100 à 120.	
Gen	Normal	(Crane) Crouching Heavy Punch	Dégâts de contre-attaque passés à 1,25 fois les dégâts normaux.
	Normal	(Crane) Crouching Heavy Kick	Activité de la Hitbox augmentée de 3I à 5I.
	U.C.	Shitenketsu	Préparation réduite de 9I à 7I.
	Spécial	Gekiro	Bonus de Super Jauge +10 lors du coup final, version moyenne ou forte.
	Spécial		Impossible de se relever vite sur le coup final, version forte.
	Spécial	Jyasen	Nombre de coups varié selon les combinaisons de poings (léger + moyen ou moyen + fort ou léger + fort), version EX.
	Spécial		Invincible aux projectiles jusqu'à la fin de la période active, version EX.
	Spécial		Étourdissement de l'adversaire augmenté de 4I sur l'avant-dernier coup ou parade de la partie roulée de l'attaque, versions légère/moyenne/forte. Après l'EX Focus→Dash le plus rapide possible, avantage de +6I sur un coup pour l'attaquant ou +2I en cas de parade.
	Spécial		Étourdissement de coup et de parade augmentés de 5I et de 4I sur l'avant-dernier coup de la partie roulée de l'attaque, version EX. Après l'EX Focus→Dash le plus rapide possible, avantage de +8I sur un coup pour l'attaquant ou +2I en cas de parade.
	Unique	Focus Attack (Mantis)	Étourdissement de coup augmenté de 3I sur un coup de niveau 1. Même avantage/désavantage d'image sur un coup après exécution du sprint le plus rapide possible.
	Unique	Focus Attack (Crane)	Étourdissement de parade prolongé de 3I sur une parade de niveau 1. Même avantage/désavantage d'image sur une parade après exécution du sprint le plus rapide possible.
	Normal	(Crane) Crouching Medium Kick	Avantage de +1I sur un coup et (dés)avantage de -1I en cas de parade.
	Normal		Hurtbox de la jambe réduite à mi-attaque.
	Spécial	EX Oga	Dégâts augmentés de 100 à 150.
	Spécial	EX Oga	Vitesse de mouvement augmentée.
	Spécial	EX Oga (Far Kick)	Préparation après rebond contre le mur réduite de 12I à 7I.
Spécial	EX Oga (Far Kick)	Enchaînement sur un coup possible.	

Dan	Spécial		Pleine frappe d'EX Airborne Dankukyaku après annulation de Koryuken par EX Focus.
	Spécial	Airborne Dankukyaku	Dégâts augmentés de 50 + 40 + 30 (= 120) à 50 * 3 (= 150), version forte.
	Spécial		Restrictions de hauteur activées 1I plus tôt, version EX.
	Spécial		Étourdissement réduit de 100 * 3 (= 300) à 100 + 75 + 75 (= 250), version EX.
	Spécial	Dankukyaku	Dégâts augmentés de 50 + 40 + 30 (= 120) à 50 + 40 + 40 (= 130), version forte.
	S.C.	Hissho Buraiken	Pleine frappe quand on l'utilise près du personnage.
	Unique	Ducking Taunt, Jumping Taunt	Bonus de Super Jauge +70 pour un coup et +30 pour une parade.
	Normal	Close Standing Medium Punch	Préparation réduite de 6I à 5I. Nombre total d'images à 23I.
	Normal	Close Standing Heavy Kick	Distance de riposte raccourcie pour les coups debout ou accroupi.
	Normal	Crouching Heavy Kick	Préparation réduite de 12I à 10I. Nombre total d'images à 33I.
T. Hawk	Normal	Crouching Heavy Kick	Étourdissement de parade 2I plus long en cas de parade du premier coup. Hurtbox de la tête (seulement) invincible aux projectiles pendant l'attaque. Permet d'éviter le High Tiger Shot de Sagat et les coups similaires.
	Spécial	Medium Tomahawk Buster	Invincible aux projections du début de l'attaque jusqu'à être dans les airs.
	Unique	Heavy Body Press	Activation depuis le saut vertical.
	Unique	Heavy Shoulder	Activation depuis le saut vertical.
	Unique	Thrust Peak	Étourdissement de coup augmenté d'1I. (Dés)avantage de -4I sur un coup pour l'attaquant.
	Spécial	EX Condor Dive	Invincibilité aux projectiles jusqu'à la fin de l'attaque sur un coup, comme avant pour une parade.
	Normal	Close Standing Heavy Kick	Préparation réduite de 8I à 7I ; nombre total d'images de l'attaque réduit d'1I, passe à 23I. Dégâts de mise à terre infligés en un coup et l'EX Tomahawk Buster devient la seule attaque possible contre un adversaire à terre, dans ce cas.
	U.C.	Raging Slash	Même commande du mode facile que pour SSF4.
Dee Jay	Spécial	Air Slasher	Hurtbox de la contre-attaque supprimée du lancement du projectile à la fin de l'attaque, toutes versions. Hurtbox présente jusqu'au point de lancement.
	Normal	Far Standing Medium Punch	Hitbox étendue au bout du gant et annulable par une attaque spéciale.
	U.C.	Sobat Festival	Annulation possible pour cette attaque sur l'avant-dernier coup du Sobat Carnival Super Combo.
	Spécial	Double Rolling Sobat	Hitbox étendue le long du pied d'attaque au 2e coup, quand le 1e coup a touché, version moyenne. Dégâts augmentés de 80 à 90 en version légère, de 100 à 110 en moyenne et de 120 à 130 en lourde.
	Normal	Close Standing Heavy Kick	Dégâts qui relèvent l'adversaire au sol au 1e coup. Hitbox du 2e coup étendue vers le bas. (Dés)avantage de -2I pour l'attaquant quand le 2e coup est paré. 2e coup super-annulable.
Guy	Div.	Retreat	Vitesse de retraite augmentée.
	Spécial	EX Bushin Senpukyaku	Hitbox du premier coup étendue et activité augmentée d'1I à 2I pour faciliter l'impact.
	Spécial	Elbow Drop	Attaque activée par joystick bas + poing moyen et par joystick bas-vers l'avant + poing moyen ou joystick bas-vers l'arrière + poing moyen.
	Spécial	Bushin Izuna Otoshi	Étourdissement d'atterrissage réduit quand il manque la touche supplémentaire, toutes versions.
	Unique	Grab Throw / Shoulder Throw	Hitbox légèrement étendue vers l'avant.
	Normal	Vertical Jump Heavy Punch	Hitbox étendue en haut et en bas.
	Normal	Angled Jump Heavy Kick	Hitbox et Hurtbox étendues vers le haut, le bas et l'avant.
	Normal	Angled Jump Medium Punch	Hitbox et Hurtbox étendues vers le haut, le bas et l'avant.
	U.C.	Bushin Goraisenpujin	Mouvement avant le premier coup légèrement étendu.

	U.C.	Bushin Muso Renge	Hitbox étendue vers l'avant.
	Spécial	Neck Flip	Même commande du mode facile que pour SSF4.
	Unique	Wall Jump	Coups par-derrière impossibles contre E. Honda, Chun-Li, Vega, Rufus, Cammy, Sakura, Adon, et Juri accroupis, s'ils sont exécutés de près.
	S.C.	Bushin Hasoken	Moment de l'enchaînement accéléré après un pied dans le mur.
Cody	Div.	Avancée	Hitbox du coup final étendue, facilite la pleine frappe.
	Div.	Retreat	Vitesse de déplacement vers l'avant augmentée.
	Unique	Hammer Hook (Joystick vers l'avant + Poing lourd)	Vitesse de retraite augmentée.
	Unique	Standing Light Punch (couteau)	Étourdissements de coup et de parade augmentés de 2I.
	Unique	Standing Medium Punch (couteau)	Avantage de +3I pour l'attaquant sur un coup contre un adversaire debout, (dés)avantage de -1I contre un adversaire accroupi, de -4I en cas de parade.
	Unique	Standing Heavy Punch (couteau)	Exécution possible même avec un couteau.
	Unique	Crouching Medium Punch (couteau)	Paralysie de coup prolongée. Avantage possible de +6I pour l'attaquant sur un coup.
	Unique	Crouching Heavy Punch (couteau)	L'attaque passe de 1 à 2 coups. Pas de changement d'action ni de dégâts.
	Unique	Jumping Light Punch (couteau)	Paralysie de coup prolongée. Avantage possible de +3I pour l'attaquant sur un coup.
	Unique	Jumping Medium Punch (couteau)	Hurtbox du bras d'attaque réduite.
	Unique	Pick up Knife	Activité de la Hitbox à 4I. Nombre total d'images inchangé.
	Unique	Bad Spray	Préparation réduite de 9I à 7I. Nombre total d'images réduit de 24I à 22I.
	Spécial	EX Zonk Knuckle	Durée de détection des coups prolongée.
	Spécial	Ruffian Kick	Hitbox étendue vers le haut et le bas.
	Ibuki	Normal	Angled Jumping Medium Punch
Unique		Hammer Kick (Joystick vers l'avant + Pied moyen)	L'attaque passe de 1 à 2 coups. Pas de changement des dégâts généraux.
Unique		Bonsho Kick (Joystick vers l'avant + Pied fort)	Deuxième coup super-annulable.
U.C.		Hashinsho	Distance de mise à terre étendue vers l'avant.
U.C.		Yoroitoshi	Hitbox du pied moyen légèrement étendue vers l'avant.
U.C.		Tsujiigoe	Hitbox étendue vers le haut et le bas.
U.C.		Hashinsho	Tous les coups atteignent les adversaires en l'air jusqu'à la séquence d'animation.
U.C.		Yoroitoshi	Dégâts qui relèvent l'adversaire accroupi au 1e coup.
U.C.		Yoroitoshi	Pleine frappe des projectiles contre les adversaires en l'air.
Spécial		Tsujiigoe	Même commande du mode facile que pour SSF4.
Makoto	Div.	Santé	Attaque invincible aux projections du début à la 7e image.
	Spécial	Fukiage	Toutes zones d'invincibilité supprimées sauf pour la tête, du début à la 12e image.
	S.C.	Tanden Renki	Attaque super-annulable à partir de la 10e image.
	Normal	Standing Heavy Kick	Passé de 1 000 à 950.
	Unique	Target Combo 1	Tous les dégâts passent de 100 à 90 pour les versions légère, moyenne et forte et de 140 à 120 en EX.
	Normal	Vertical Jump Medium Punch	L'attaque dure 3 secondes de plus qu'avant.
	Spécial	EX Karakusa	Hitbox étendue vers le bas.

	Spécial	Hayate	<p>【Version Poing léger】 Distance d'attaque prolongée au niveau 3.</p> <p>Caractéristiques ajustées au niveau 4 pour correspondre au poing fort niveau 4.</p> <p>Propriété anti-armure ajoutée après chargement au niveau 5. Conditions d'enchaînement similaires à la version EX après chargement au niveau 5. Dégâts du niveau 5 à 190 et suggestion vocale de chargement du niveau effectué. Distance de déplacement augmentée au niveau 5.</p>
	Spécial		<p>【Version Poing moyen】 Les caractéristiques au niveau 4 correspondent à celles du poing fort niveau 4.</p> <p>Caractéristiques des poings léger, moyen et fort égalisées au niveau 5.</p>
	Spécial		<p>【Version Poing fort】 L'étourdissement de parade au niveau 4 donne un (dés)avantage de -2I.</p> <p>Caractéristiques des poings léger, moyen et fort égalisées au niveau 5.</p>
Dudley	Unique Unique	Victory Rose	<p>EX Focus Attack possible.</p> <p>Ajout d'effets de coup/de parade d'attaque légère et d'effets sonores.</p>
	Spécial	Thunderbolt	<p>Pleine frappe facilitée contre les adversaires en l'air, toutes versions. Impossible de se relever vite même quand on frappe des adversaires en l'air, toutes versions.</p> <p>Déplacement horizontal raccourci en saut ; déplacement horizontal total inchangé.</p> <p>Lancement du Thunderbolt et effet sonore retardés, version EX.</p>
	U.C.	Rolling Thunder	Impact des coups à partir du 2e contre les adversaires en l'air.
	Spécial	Short Swing Blow	Hurtbox des jambes raccourcie après expiration de l'invincibilité aux projections, versions moyenne et forte.
	Spécial		Paralysie de coup prolongée de 2I, versions moyenne et forte. Avantage possible de +2I pour l'attaquant sur un coup.
	Normal	Vertical Jumping Light Punch	Activité de la Hitbox augmentée de 3I à 5I et superficie étendue.
	Normal	Vertical Jumping Light Punch	Préparation passée de 8I à 6I, détection des coups de 3I à 4I et Hitbox étendue.
	Normal	Angled Jumping Light Punch	Activité de la Hitbox augmentée de 5I à 8I.
	Normal	Angled Jumping Medium Punch	Activité de la Hitbox augmentée de 3I à 5I.
	Normal	Standing Heavy Kick	Paralysie de coup prolongée de 3I sur une contre-attaque. Avantage possible de +7I pour l'attaquant sur un coup.
	Unique	Focus Attack	Étourdissement de parade prolongé d'1I pour les coups chargés au niveau 1. (Dés)avantage de -2I pour l'attaquant sur un coup ou une parade avec le sprint le plus rapide possible.
	Normal	Crouching Medium Kick	Préparation passée de 10I à 8I, détection des coups de 5I à 6I. Nombre total d'images de l'attaque réduit de 29I à 28I.
	Spécial	Jet Upper	Préparation réduite de 6I à 5I, versions légère et moyenne, et de 4I à 3I, version forte.
Adon	Unique	Focus Attack	Position de la Hitbox ajustée pour faciliter l'impact avec les petits adversaires.
	Normal	Close Standing Medium Punch	Distances de riposte et de poussée de parade raccourcies. (Dés)avantage de -4I pour l'attaquant en cas de parade.
	U.C.	Jaguar Revolver	Problème résolu : l'attaque ne passe plus derrière l'adversaire au sol quand il est frappé de près. Distance de mise à terre au 3e coup contre les adversaires en l'air étendue.
	Spécial		Super-annulation possible dans la 2e image active du premier coup, version forte.

	Spécial	Rising Jaguar	Distance de mise à terre légèrement augmentée vers l'avant sur le premier coup, versions légère, moyenne et forte. Adon ne regarde plus du mauvais côté sur l'EX Focus→Dash.
	Spécial	Jaguar Kick	Hurtbox du corps étendue jusqu'à l'orteil de la jambe basse, versions légère et moyenne. Partie étendue de la Hurtbox invincible aux projectiles.
	Spécial		Dégâts réduits de 140 à 130, version forte.
Hakan	Div.	Applying Oil	Possibilité d'être recouvert d'huile dès le début du round. L'effet dure environ 10 secondes.
	Normal	Vertical Jumping Light Punch	Activité de la Hitbox augmentée de 3I à 8I.
	Normal	Vertical Jumping Medium Punch	Activité de la Hitbox augmentée de 2I à 4I.
	Normal	Vertical Jumping Light Kick	Activité de la Hitbox augmentée de 7I à 11I. Zone étendue et déplacée vers le haut.
	Normal	Angled Jumping Light Punch	Activité de la Hitbox augmentée de 6I à 8I.
	Unique	Guard Position	L'attaque glisse si elle part d'un sprint ou d'un pas arrière quand on est enduit d'huile.
	Spécial	Oil Dive	Trajectoire et portée de la Hitbox ajustées, versions forte et EX renforcées.
	Spécial		Vol par-dessus les adversaires accroupis (pas tous les personnages), version moyenne ou forte exécutée de près.
	Spécial		Préparation réduite de 14I à 9I, version légère, de 22I à 19I, version EX et pouvoir d'étourdissement réduit au max.
	Spécial		Hitbox étendue vers le bas, toutes versions.
	Normal		Crouching Heavy Punch
	Normal	Standing Light Punch	Avantage de +4I en cas de parade.
	S.C.	Flying Oil Spin	Préparation réduite de 18I à 9I, version légère et de 18I à 12I, version moyenne.
	S.C.		Vol par-dessus les adversaires accroupis (pas tous les personnages), version moyenne ou forte exécutée de près.
	S.C.		Hurtbox du bras supprimée à la préparation.
Unique	Hakan Tackle	Hurtbox supérieure réduite vers le bas à la détection des coups, correspond au reste de la période active. Période active de la Hurtbox de l'avant réduite en arrière, correspond à la situation juste après le début de la détection.	
Spécial	Oil Slide	100 points d'étourdissement quand la glissade provient d'une attaque Oil Shower.	
Spécial		Bonus de Super Jauge +30 quand la glissade provient d'une attaque Oil Shower. L'effet de l'huile dure alors 450I (environ 7,5 secondes).	
Juri	Normal	Close Standing Medium Kick	Hitbox du 2e coup étendue vers l'avant jusqu'au bout de la jambe.
	Spécial	Fuhajin	Dégâts augmentés de 30 à 50 à l'impact du pied vers le haut, toutes versions.
	Spécial	Senpusha	Étourdissement de coup prolongé de 3I sur le 1e coup du pied léger. Avantage possible de +6I pour l'attaquant après l'EX Focus→Dash le plus rapide possible.
	Spécial		Étourdissement de coup prolongé de 3I sur le 1e et le 2e coup d'un pied moyen ou fort. Avantage possible de +6I pour l'attaquant après l'EX Focus→Dash le plus rapide possible.
	Spécial		Étourdissement de coup prolongé de 5I sur le 2e coup, version EX. Avantage possible de +7I pour l'attaquant après l'EX Focus→Dash le plus rapide possible.
	Spécial		Invincibilité étendue pendant le Feng Shui Engine, version EX, pendant la période de Hitbox du premier coup.
	U.C.	Feng Shui Engine	Super Jauge remplie à 1/3 du taux normal pour plusieurs attaques.
	Unique	Focus Attack	Hitbox étendue vers le bas.
	Spécial	EX Shikusen	Changement de trajectoire possible avec des combinaisons spéciales de pieds (léger + moyen, moyen + fort ou léger + fort), pendant un Feng Shui Engine seulement.

	Normal		Préparation ajustée à 3I. Nombre total d'images de l'attaque réduit de 22I à 20I.
	Div.	Dash	Déplacement pendant un Feng Shui Engine prolongé. Nombre total d'images inchangé.
Yun	Unique	Target Combo 2	Dégâts réduits de 60 + 40 + 50 (= 150) à 50 + 30 + 40 (= 120).
	Unique	Target Combo 3	Dégâts réduits de 80 + 70 (= 150) à 65 + 55 (= 120).
	Unique		Super-annulable à partir du 2e coup.
	Unique	Target Combo 4	Dégâts réduits de 50 + 50 + 60 (= 160) à 50 + 35 + 48 (= 133) s'il est exécuté à partir d'un far standing medium punch.
	Unique		Récupération après le 2e coup augmentée de 2I. (Dés)avantage de -6I pour l'attaquant sur une parade.
	Unique	Target Combo 5	Dégâts réduits de 20 + 30 + 40 (= 90) à 20 + 20 + 32 (= 72).
	Normal	Crouching Light Kick	Hurtbox étendue vers le haut quand la Hitbox devient active.
	Normal	Crouching Medium Punch	Dégâts réduits de 60 à 50.
	Spécial	Zenpou Tenshin	Préparation augmentée de 5I à 8I, version EX, et invincibilité aux projections supprimée.
			Préparation augmentée de 7I à 10I, versions légère, moyenne et forte.
	Spécial	EX Zesshou Hohou	Répartition de la période de détection des coups passée de 7I + 2I à 3I + 6I.
	Spécial		Étourdissement de parade réduit de 2I. (Dés)avantage de -1I pour l'attaquant en cas de parade de près.
	Unique	Raigeki Shu	Restriction de la commande de taille augmentée.
	Unique		Étourdissement d'atterrissage passé de 4I à 6I.
	Unique		Étourdissement de coup et de parade augmentés de 2I.
	Spécial	Kobokushi	Super Jauge réduite de 30 à 20, version moyenne ou forte. Pas de changement de la Super Jauge à l'impact de l'attaque.
	Spécial		Nombre total d'images augmenté de 2I, versions légère, moyenne et forte. Version légère à 25I, moyenne et forte à 45I.
	Spécial		Dégâts réduits de 160 à 140 et étourdissement de 250 à 200, versions moyenne et forte.
	Spécial		Petits dégâts réduits de 40 à 30, versions moyenne et forte.
	Spécial		Activité de la Hitbox réduite de 15I à 10I, versions moyenne et forte.
	Spécial		Invincibilité éliminée à la 6e image après le début, version légère.
	Spécial		Distance de saut en avant réduite, versions moyenne, forte et EX.
	Spécial	Nishokyaku	Étourdissement d'atterrissage prolongé de 3I quand l'attaque se répand, versions légère et EX.
	Spécial		Dégâts réduits de 70 + 60 (= 130) à 70 + 40 (= 110), version moyenne.
	Spécial		Dégâts réduits de 140 à 100, version forte.
	Spécial		Hurtbox de frappe ajoutée à mi-attaque, toutes versions.
	Spécial	Tetsuzanko	Invincibilité aux projectiles retardée à la 18e image après le début de l'attaque au lieu de la 6e, version forte.
Spécial	Dégâts réduits de 80 + 70 (= 150) à 90 + 40 (= 130), version EX.		
S.C.	Genei Jin	Durée de l'effet réduite d'1 seconde.	
S.C.		Dégâts passés de 85 à 80 pendant le Senpukyaku.	
Div.	Stun	Réduit de 1 000 à 950.	
Normal	Near Standing Light Kick / Far Standing Light Kick		Étourdissement de parade prolongé d'1I. Avantage de +2I possible pour l'attaquant en cas de parade.
Yang	Normal	Crouching Light Kick	Dégâts réduits de 30 à 20.
	Normal	Crouching Punch	Hurtbox étendue vers le haut après le début de la détection des coups.
	Normal	Far Standing Medium Punch	Dégâts réduits de 80 à 70 ; 60 pendant un Seiei Enbu.
	Normal	Forward Jumping Medium Kick	Hitbox réduite.
	Spécial	EX Zenpou Tenshin	Hitbox de projection réduite.
	Spécial		Préparation passée de 7I à 8I.
	Spécial		Invincibilité aux projections supprimée.

	Spécial		Dégâts du coup final réduits de 75 à 60, versions légère et moyenne.
	Spécial	Tourouzan	Dégâts du coup final réduits de 80 à 60, version forte.
	Spécial		Enchaînement de la parade au coup final possible, version EX.
	Spécial		Non provoqué par le relâchement de la touche, version EX seulement.
	Spécial		Jauge réduite de 20 à 10, versions moyenne et forte.
	Spécial	Byakko Soshoda	Nombre total d'images à 26I en version légère, 41I en moyenne et 45I en forte. Nombre total d'images inchangé pendant un Seiei Enbu.
	Spécial		Dégâts réduits de 150 à 140, petits dégâts de 38 à 30 et étourdissement de 250 à 200, version forte.
	Spécial		Activité de la Hitbox réduite de 13I à 9I, versions moyenne et forte.
	Unique	Target Combo 2	Dégâts réduits de 150 à 130 en pleine frappe.
	Unique		Distance de poussée du 2e coup réduite en cas de parade.
	Unique		Récupération après le 2e coup prolongée de 4I. (Dés)avantage de -7I en cas de parade.
	Unique	Raigeki Shu	Étourdissement réduit de 100 à 50.
	Unique		Étourdissement d'atterrissage augmenté de 4I à 6I.
	Unique		Hurtbox des pieds ajoutée dès le début de l'attaque.
	Spécial		Invincibilité aux projectiles supprimée du début à la 5e image, version forte.
	Spécial	Senkyutai	Invincibilité aux projectiles supprimée, version moyenne.
	Spécial		Hitbox réduite, toutes versions.
	Spécial		(Dés)avantage de -4I pour l'attaquant avec un EX Focus→Dash sur une parade, toutes versions.
	S.C.	Seiei Enbu	Durée de l'effet réduite d'1 seconde.
	S.C.		Petits dégâts à 1/8 des dégâts normaux.
	U.C.	Tenshin Senkyutai	Préparation de près augmentée de 4I à 7I.
	U.C.		Dégâts du coup final à 90, s'il n'est pas verrouillé.
	Div.	Stun	Étourdissement réduit de 1 000 à 950.
	Normal	Near Standing Light Kick Far Standing Light Kick	Préparation augmentée de 3I à 5I. Préparation pendant un Seiei Enbu inchangée.
	Unique	Target Combo 3	3e coup super-annulable.
	Unique		Adversaire à terre à l'impact du 3e coup.
	Div.	Up From Prone	Invincibilité totale supprimée de toutes les images quand l'action devient possible.
	Div.	Back Dash	Annulation spéciale impossible entre la 24e et la 25e image du sprint arrière.
Evil Ryu	Div.	Santé	Passe de 850 à 900.
	Div.	Stun	Passe de 850 à 900.
	Spécial		Point de rupture de la trajectoire 3I après le point précédent quand l'attaque commence par un saut incliné en avant.
	Spécial	Airborne Tatsumaki Senpukyaku	Airborne Tatsumaki Senpukyaku annulable par Senbukyaku, toutes versions. Caractéristiques modifiées. Étourdissement à 100, versions légère et moyenne, si annulation depuis un Senbukyaku.
	Spécial		Étourdissement de coup augmenté d'1I, version légère. Avantage possible de +1I pour l'attaquant sur un coup.
	Spécial	Ryusokyaku	Préparation réduite de 27I à 26I, dégâts de 140 à 130 et étourdissement de 200 à 150, version forte. Enchaînement possible contre les adversaires repoussés, comme en version moyenne.
	Spécial		Impossible de se relever vite après un coup moyen ou fort contre un adversaire en l'air.
	Spécial		Préparation réduite de 22I à 21I, version EX.
	Spécial		Enchaînement possible à partir d'un combo Senbukyaku→EX Airborne Tatsumaki au bord de l'écran, version moyenne.
	Normal	Far Standing Heavy Kick	Taille et position de la Hitbox correspondant à celle de Ryu.
	Unique	Crouching Heavy Kick	Dégâts augmentés de 90 à 100 et activité de la Hitbox augmentée de 2I à 3I.
		S.C.	Raging Demon

	Normal	Far Standing Medium Kick	Hitbox légèrement étendue vers l'avant. Légère augmentation du déplacement vers l'avant dans la préparation.
	Unique	Target Combo	Récupération réduite d'1I ; nombre total d'images réduit de 26I à 25I.
	Normal	Far Standing Heavy Punch	Cette attaque met à terre sur une contre-attaque.
	U.C.	Metsu Hadoken	Temps de chargement de l'attaque en maintenant la touche réduit.
	U.C.		Coups aux genoux facilités dans une Focus Attack.
	Spécial	Shoryuken	Hitbox étendue vers le bas dans la 1e image active en cas d'attaque chargée près de l'adversaire.
	Spécial		Invincibilité augmentée d'1I, version moyenne. Les 5 premières I sont complètement invincibles.
			Dégâts réduits de 90 + 60 (= 150) à 100 + 60 (= 160).
Oni	Div.	Santé	Passé de 950 à 1 000.
	Spécial	Goshoryuken	Distance de mise à terre légèrement avancée sur le coup final. Le personnage ne regarde plus du mauvais côté sur l'EX Focus→Dash.
	Spécial		Impossible de se relever vite après le premier coup, version EX.
	U.C.	Messatsu-Gotenha	Période active réduite de 10I à 9I et attaque complètement invincible après la première image active.
	U.C.	Messatsu-Gozanku	Messatsu-Gozanku annulable sur un coup de Zanku Hadosho.
	U.C.	Tenchi Sokaigen	Distance de mise à terre horizontale du blessé réduite ; amélioration de l'impact de la Hitbox suivante après un premier coup réussi.
	S.C.	Raging Demon	Dégâts augmentés de 350 à 370 s'il est exécuté au sol.
	S.C.		Hitbox de projection changée en Hitbox de frappe qui ne peut atteindre les adversaires en l'air que quand l'attaque est exécutée en l'air.
	Spécial	EX Tatsumaki Zankukyaku	Ajustements supplémentaires pour réussir une pleine frappe.
	Spécial	Airborne Tatsumaki Zankukyaku	Plongée verticale soudaine quand annulé par un Zanku Hadosho, version EX. Attaque en 1 coup avec dégâts à 140 et étourdissement à 200 avec dégâts de mise à terre en vrille quand annulé par un Zanku Hadosho, version EX. Étourdissement d'atterrissage à 22I quand annulé par un Zanku Hadosho, version EX.
	Unique	Gankauchi (Joystick vers l'arrière + Poing moyen)	Mouvement de dégâts modifié en frappant des adversaires accroupis. Impact facilité en annulant une spéciale ou une autre attaque depuis un Gankauchi.
	Normal	Angled Jumping Heavy Punch	Période active augmentée de 4I à 5I.
	Spécial	Zanku Hadosho	Hitbox étendue, versions légère et forte.
Spécial	Rakan Dantojin	Hitbox pour les coups profonds ajoutée, version légère.	
Spécial		Invincibilité aux projectiles augmentée de 3I, version moyenne.	