

■ Informazioni su questo documento



■ Introduzione

Questo documento elenca le modifiche finali a "SSFIV AE 2012", elaborate per un pubblico generico.

Queste modifiche sono identiche a quelle pubblicate precedentemente, ma la sintassi e la lunghezza delle descrizioni potrebbe essere diversa.

■ Simboli e terminologia

La terminologia relativa al combattimento che appare nel testo è illustrata di seguito.

Parola o simbolo	Significato o descrizione
Vicino / lontano	Utilizzato per indicare la distanza lunga o breve
F	Abbreviazione di frame. 1F corrisponde a 1/60 di sec.
Startup	Il frame in cui compaiono le hitbox di attacco
Avvio	La parte di apertura di una mossa
Stordimento	Numero di frame dopo cui la hitbox di attacco scompare prima che si possa svolgere un'altra azione
Stordimento di arrivo	Numero di frame dopo l'arrivo al suolo da mezz'aria prima che si possa svolgere un'altra azione
Periodo attivo	I frame durante i quali le hitbox di attacco sono attive
+1F vantaggio / -1F (s)vantaggio / pari	Utilizzato principalmente per descrivere il vantaggio / svantaggio di frame per l'attaccante
Hitbox	Area da cui la mossa del personaggio è efficace
Hurtbox	Area in cui il personaggio è vulnerabile
Invulnerabilità totale	Le hurtbox non hanno nessun tipo di effetto
Invulnerabilità ai proiettili	Le hurtbox dei proiettili non hanno effetto
Invulnerabilità ai colpi	Le hurtbox dei colpi non hanno effetto
Invulnerabilità alla presa	Le hurtbox di presa non hanno effetto
Leggero, medio, pesante	Fa riferimento ai pulsanti leggero, medio e pesante
S.C.	Super Combo
U.C.	Ultra Combo
Levetta	La leva utilizzata per controllare la direzione di spostamento del personaggio. Indica la levetta analogica in riferimento a un controller standard per PS3 o XBOX 360.
1,2,3,4,5,6,7,8,9	Indica la direzione di spostamento della levetta in relazione a un tastierino numerico standard. ※ Per chi usa la mano destra

■ AE-2012 Dettagli delle modifiche ai personaggi

Nome del personaggio	Categoria	Mossa	Dettagli dei cambiamenti
Ryu	U.C.	Metsu Shoryuken	Hitbox estesa verso l'alto nel 3° frame attivo. Danno versione leggera/media/pesante modificato da 60 a 70. Il danno chip è uguale a SSFIV AE, a 15.
	Speciale	Hadoken	Restrizioni di reazione modificate quando un contrattacco viene eseguito con la versione EX in modo che la reazione sia possibile con qualsiasi mossa.
	Speciale	Airborne Tatsumaki Senpukyaku	Il tempo del punto di interruzione della traiettoria è stato regolato per essere 3F dietro il punto precedente se avviato con un salto in avanti angolato.
	Esclusivo	Solar Plexus Strike	Danno modificato da 40 + 50 (90 totale) a 40 + 60 (100 totale).
	Normale	Near Standing Heavy Kick	Vantaggio di frame colpo normale e contrattacco equalizzato.
	Speciale	Heavy Shoryuken	Trasformato in una mossa a 1 colpo. Danno impostato nel 1° e nel 2° frame attivo a 160 e dal 3° al 14° frame attivo a 60. Trasformato dall'inizio al 4° frame in completamente invulnerabile. La reazione a mezz'aria è stata resa impossibile. Possibilità di EX Focus Attack e Super Cancel rimossa.
	Normale	Crouching Medium Kick	Rilevamento colpo esteso da 3F a 5F.
Ken	Esclusivo	Target Combo	Hitbox estesa per il secondo colpo verso il basso al fine di facilitare il collegamento con bersagli che si accovacciano. Aumento dello startup del pugno medio in piedi da vicino da 8F a 20F per consentire un ritardo quando si cancella con una Target Combo.
	Speciale	EX Shoryuken	Danno modificato da 70 + 30 + 30 + 50 (180 totale) a 80 + 30 + 30 + 60 (200 totale).
	Normale	Crouching Heavy Kick	Totale dei frame invariato, mentre lo startup è cambiato da 7F a 8F.
	Normale	Far Standing Heavy Kick	Startup modificato da 12F a 11F. Recupero dall'attacco ridotto di 4F, dando un vantaggio di +1F su un colpo e uno (s)vantaggio di -3F se bloccato.
	Esclusivo	Thunder Kick	Lunghezza complessiva della finta modificata da 27F a 24F.
Chun-Li	Esclusivo	Yosokyaku	Reso accessibile dalla levetta in avanti giù in diagonale + calcio medio e da levetta in giù + calcio medio.
	Speciale	Heavy Spinning Bird Kick	Danno modificato da 30 * 9 (270 totale) a 40 + 20 * 8 (200 totale).
	Speciale		La mossa colpisce pienamente quando viene eseguita cancellando un pugno forte in piedi da vicino.
	U.C.	Kikoken	Startup modificato da 10F a 9F.
	U.C.	Hosenka	Le hitbox sono state equiparate a SSFIV.
	Esclusivo	Kintekishu	Stordimento dell'avversario prolungato in caso di contrattacco di 3F, consentendo all'attaccante un vantaggio di +3F su un contrattacco.
	Esclusivo	Tenkukyaku	Hitbox estesa verso il basso per rendere più semplice colpire bersagli accovacciati.
	Normale	Crouching Heavy Kick	Stordimento aumentato da 100 a 150.
	Speciale	EX Hyakuretsukyaku	Quantità di movimento aumentata subito dopo l'apertura della mossa e portata di attacco estesa.
	Normale	Near Standing Heavy Punch	Stordimento del colpo prolungato di 1F, lasciando all'attaccante uno (s)vantaggio di -2F su un colpo.
	Normale		Distanza di hit back ridotta.
Normale	Crouching Light Kick	Hitbox del colpo estesa per il colpo profondo.	
E. Honda	Speciale	Sumo Headbutt	La parte superiore del corpo è stata resa completamente invulnerabile dall'avvio fino al 14° frame per la versione leggera.
	Speciale		Danno modificato fino al 2° frame attivo da 130 a 100 della versione leggera.
	Speciale		La versione media è stata resa invulnerabile ai proiettili dall'avvio al 10° frame e completamente invulnerabile intorno al piede.

	Speciale	Heavy Hundred Hand Slap	Estensione della hitbox del colpo finale in avanti, facilitando il collegamento con tutti i personaggi.
	U.C.	Orochi Breaker	Comando semplice modificato.
	U.C.	Ultimate Killer Head Ram	KO reso possibile anche quando il primo colpo della mossa è un colpo doppio.
	Speciale	EX Oicho Throw	Stordimento della versione EX modificato da 50 + 50 (100 totale) a 75 + 75 (150 totale).
Blanka	Speciale		Danno modificato da 100 a 110 per la versione leggera, da 110 a 120 per la versione media, da 120 a 130 per la versione pesante e da 110 a 120 per la versione EX.
	Speciale	Rolling Attack	Manda l'avversario KO quando il colpo si combina in 2F del periodo attivo della versione pesante o della versione EX.
	Speciale		Reazione resa possibile quando il colpo si combina in 2F del periodo attivo della versione EX.
	Esclusivo	Rock Crusher	Stordimento del colpo prolungato di 3F su un focus hit max., permettendo all'attaccante un possibile vantaggio di +5F su un colpo.
	Esclusivo		Distanza di hitback accorciata su un colpo e su una parata.
	Esclusivo	Jungle Wheel	Totale dei frame della mossa di Blanka esteso di 1F su un colpo.
	Speciale	EX Vertical Roll	Manda l'avversario KO dopo un colpo e il punto di arrivo è stato avvicinato all'avversario quando viene parato.
	Speciale		Stordimento d'arrivo prolungato su una parata di 5F da 7F a 12F.
Zangief	Speciale	Heavy Spinning Piledriver	Stordimento aumentato da 100 a 150.
	Speciale		Danno modificato da 80 + 50 (130 totale) a 90 + 50 (140 totale).
	Speciale	EX Banishing Flat	Stordimento aumentato da 50 + 50 (100 totale) a 100 + 50 (150 totale).
	Normale	Crouching Heavy Kick	Hurtbox della mossa media ridotta.
	Normale	Crouching Light Punch	Hitbox del colpo estesa per il colpo profondo.
	Normale	Far Standing Heavy Punch	Manda l'avversario KO dopo un colpo.
Guile	Speciale	Sonic Boom	Rimozione dell'hurtbox del contrattacco in posizione dal rilascio del proiettile alla fine della mossa per tutte le versioni. La hurtbox è ora presente fino al punto di rilascio.
	Speciale	Flash Kick	Danno colpo profondo modificato da 100 a 110 per la versione leggera, da 120 a 130 per la versione media e da 130 a 140 per la versione pesante.
	Esclusivo	Flying Mare	Startup modificato da 4F a 3F.
	Esclusivo	Flying Buster Drop	Startup modificato da 4F a 3F.
	Esclusivo	Spinning Back Knuckle	Danno modificato da 90 a 100.
	Esclusivo	Reverse Spin Kick	Reso invulnerabile alla presa dal 6° frame dall'avvio fino all'arrivo. Stordimento del colpo aumentato di 1F, consentendo all'attaccante un possibile vantaggio di +5F su un colpo.
	U.C.	Sonic Hurricane	Distribuzione del danno modificata a 90 + 30 * 4 + 90 e potenziale danno di reazione aumentato. Nessun cambiamento al danno complessivo.
Dhalsim	Normale		Periodo di rilevamento del colpo aumentato da 1F a 4F.
	Normale	Standing Light Punch	Stordimento del colpo aumentato di 1F, consentendo all'attaccante un possibile vantaggio di +2F su un colpo.
	S.C.	Yoga Inferno	Danno modificato da 60 * 5 (300 totale) a 75 * 2 + 60 * 3 (330 totale).
	Speciale		Distribuzione del danno della versione EX modificata a 90 + 50. Nessun cambiamento al danno complessivo.
	Speciale		Hurtbox della mossa media ridotta per le versioni media e pesante.
	Speciale	Yoga Blast	Reazione resa possibile con qualsiasi mossa dopo un colpo nella versione pesante.
	Speciale		Recupero da colpo accorciato di 10F per le versioni leggera e media.
	Speciale		Recupero da un colpo accorciato di 5F per la versione pesante.
	Speciale		Quick stand reso impossibile dopo un colpo per tutte le versioni.
	Speciale		Trigger del rilascio reso impossibile per le versioni leggera, media e pesante.
Balrog	Speciale	Buffalo Head	Danno aumentato da 100 a 120 per la versione media, da 100 a 140 per la versione pesante e da 100 a 150 per la versione EX.
	U.C.		Danno aumentato da 300 a 399.
	U.C.	Dirty Bull	Input modalità comando semplice equiparata a SSF4.

	Speciale	Dash Swing Blow	Distanza di hitback accorciata quando l'avversario che attacca è al tappeto e collegamento semplificato con pugno medio accovacciato, ecc.
	Normale	Near Standing Heavy Punch	Hitbox verso il basso estesa, consentendo il contatto a breve distanza con Ryu, ecc. da posizione accovacciata.
Vega	Esclusivo	Crouching Heavy Kick	Danno aumentato da 90 a 110.
	Esclusivo	Cosmic Heel	Stordimento da parata prolungato di 1F, lasciando all'attaccante uno (s)vantaggio di -3F in caso di parata.
	U.C.	Bloody High Claw	Hitbox estesa dopo che il ginocchio si collega nella prima parte dell'attacco per evitare un drop-out imprevisto.
	U.C.		Le combo possono essere combinate con un colpo Cosmic Smart.
	U.C.	Splendid Claw	Startup modificato da 9F a 8F.
	Speciale	Sky High Claw	Manda l'avversario KO dopo un colpo per tutte le versioni.
	Speciale		Hitbox estesa verso il basso per la versione EX, rendendo possibile colpire Chun-Li, ecc. da posizione accovacciata.
Esclusivo	Focus Attack	Hitbox del colpo estesa per il colpo profondo.	
Sagat	Esclusivo	Angry Charge	Danno Tiger Uppercut modificato durante una Angry Charge da 140 a 150 per la versione leggera, da 160 a 170 per la versione media e da 240 a 250 per la versione EX.
	Normale	Crouching Medium Punch	Hitbox del colpo estesa per il colpo profondo.
M. Bison	Speciale	Double Knee Press	Stordimento della versione leggera/media/pesante modificato da 50 + 50 (100 totale) a 100 + 50 (150 totale). Stordimento del colpo prolungato di 1F al primo colpo per tutte le versioni, dando all'attaccante un vantaggio possibile di +5F in caso di completamento del Double Knee Press→EX Focus→Dash il più velocemente possibile.
	Normale	Near Standing Heavy Kick Far Standing Heavy Kick	Danno colpo leggero modificato da 80 a 90.
C. Viper	U.C.	Burst Time	Danno modificato da 480 a 441.
	U.C.		Posizione della hitbox spostata per rendere la mossa più semplice nelle combo.
	U.C.	Burning Dance	Danno modificato da 380 a 410.
	Speciale	Thunder Knuckle	Startup della versione EX modificato da 27F a 25F.
	Speciale		Stordimento di Viper prolungato di 2F su un colpo della versione EX.
	Speciale		Danno della versione media modificato da 120 a 110.
	Speciale		Reso invulnerabile alla presa fino al primo frame attivo per la versione pesante.
	Speciale	EX Seismic Hammer	Danno modificato da 120 a 100.
	Speciale		Invulnerabilità alla presa eliminata.
	Speciale	Aerial Burning Kick	Danno normale modificato da 100 a 90.
Speciale	Le reazioni con Heavy Thunder Knuckle o Burst Time sono state rese possibili dopo i colpi completi della versione EX.		
Rufus	U.C.	Big Bang Typhoon	Numero di colpi contro avversari in volo modificato ad un massimo di 10.
	Speciale	Messiah Kick	Combo derivata resa leggera dopo un colpo medio.
	Esclusivo	Target Combo	Estensione della hitbox del secondo colpo verso il basso per facilitare il collegamento con Blanka, ecc. da posizione accovacciata.
	Speciale	EX Galactic Tornado	Stordimento dell'avversario aumentato di 7F quando colpito dalla parte di aspirazione della mossa. Consente all'attaccante un possibile vantaggio di +8F in caso di completamento di EX Focus→Dash nel più breve tempo possibile.
El Fuerte	Speciale	Propeller Tortilla	Reso invulnerabile ai colpi e ai proiettili dall'avvio al 13° frame.
	Speciale	Quesadilla Bomb	I contrattacchi della versione EX portano a un danno da rimbalzo su parete.
	Speciale		Tempo di carica versione EX ridotto da 390 a 210F.
	Speciale	Calamari Slide	Recupero accorciato di 10F quando la versione EX o la mossa normale colpisce a piena carica.
	Speciale		Risolto un problema in cui quando si usava una combo Heavy Punch→Calamari Slide contro Balrog accovacciato, ecc. l'avversario non veniva colpito
	Normale	Crouching Light Punch	Tutti gli attacchi a fuoco rapido della versione leggera sono stati resi cancellabili.

	Speciale	Guacamole Leg Throw	Stordimento d'arrivo ridotto da 13F a 10F.
Abel	Normale	Crouching Heavy Punch	Estensione della hitbox verso l'alto per facilitare l'uso come mossa anti-aerea.
	Speciale	Tornado Throw	Danno modificato da 150 a 160 per la versione leggera, da 170 a 180 per la versione media e da 190 a 200 per la versione pesante/EX.
	U.C.	Breathless	Reso invulnerabile ai colpi dall'inizio del dash a poco prima del rilevamento del colpo.
	U.C.		Invulnerabilità alla presa eliminata dopo l'avvio del dash.
	Speciale	Second Low	Stordimento del colpo esteso di 2F, consentendo un possibile vantaggio di +9F in caso di completamento di EX Focus→Dash nel più breve tempo possibile.
Seth	Normale	Jumping Heavy Punch	Tempo attivo della hitbox modificato da 2F a 4F.
	Normale	Forward Jumping Medium Kick	La zona del piede è stata resa invulnerabile ai proiettili dalla fine del periodo attivo all'arrivo.
	Speciale	Shoryuken	Stordimento da parata accorciato di 2F dopo un secondo colpo di Shoryuken normale, consentendo all'attaccante uno (s)vantaggio di -3F su EX Focus→Dash. Nessuna modifica allo stordimento da parata del primo colpo.
	U.C.		Seth è diventato completamente invulnerabile ad un certo punto dell'attacco.
	U.C.	Tanden Stream	Il colpo è stato reso completo quando la combo viene lanciata da un pugno forte accovacciato.
	U.C.		Danno modificato da 380 a 340.
Akuma	Esclusivo	Forward Throw	Totale dei frame di Akuma aumentato di 2F dopo un colpo.
	U.C.	Demon Armageddon	Danno del colpo modificato quando si cancella l'Ashura Senku da 400 a 421.
	Speciale	Hyakki Goshō	Modificato da un attacco sopra la testa a un attacco medio.
	Normale		Danno modificato da 60 + 40 (100 totale) a 50 + 30 (80 totale).
	Normale	Far Standing Heavy Kick	Stordimento da parata accorciato di 2F alla seconda parata, consentendo all'attaccante uno (s)vantaggio di -2F in caso di parata.
	Speciale	EX Hyakkishū	L'EX Zanku Hadoken è stato reso cancellabile immediatamente dopo l'inizio della mossa.
Gouken	Speciale		Hitbox in avanti della versione leggera estesa.
	Speciale	Senkugoshōha	Le caratteristiche della versione media ora corrispondono a quelle della versione leggera di SSF4.
	Speciale		Le caratteristiche della versione pesante ora corrispondono a quelle della versione media di SSF4.
	Normale	Crouching Heavy Punch	Stordimento del colpo allungato di 1F.
	U.C.		Velocità della fireball resa variabile di 3 livelli muovendo la levetta prima dell'avvio del rilevamento del colpo.
	U.C.	Denjin Hadoken	Danno finale aumentato di 45 per tutti i livelli di carica.
	U.C.		Unificazione del tempo di carica necessario per lanciare tutte le versioni dell'attacco, indipendentemente dal livello di Ultra Meter.
	Speciale	Kongoshin	Counter hitbox estesa per le versioni media e pesante.
	Speciale		Stordimento impostato a 200 per tutte le versioni.
	Normale	Near Standing Medium Kick	Problema risolto nei casi in cui i calci medi in piedi da vicino in attacchi Gouken-Gouken fallivano il bersaglio a vicenda.
	Esclusivo		Estensione della hitbox verso il basso.
	Esclusivo	Sakotsukudaki	Periodo attivo della hitbox modificato da 2F a 4F.
	Esclusivo		Hurtbox su braccio superiore ridotta.
	Esclusivo		Tempo di arresto del colpo regolato in base alla lunghezza dell'attacco pesante.
	Normale	Near Standing Heavy Kick	Periodo attivo del primo colpo modificato da 2F a 5F.
	S.C.	Forbidden Shoryuken	Startup modificato da 11F a 3F.
	Normale		La Mossa speciale è stata resa cancellabile.
Normale	Far Standing Medium Punch	Stordimento del colpo prolungato di 1F, consentendo all'attaccante un possibile vantaggio di +5F su un colpo.	
Normale	Far Standing Heavy Punch	Periodo attivo della hitbox modificato da 3F a 5F.	

Cammy	Speciale	Heavy Spiral Arrow	Periodi attivi modificati da (primo colpo) 2F + 17F a 7F + 12F. (Periodo attivo complessivo inalterato.)
	Speciale	Quick Spin Knuckle	Distanza ridotta di respinta per tutte le versioni in caso di parata.
Fei Long	Speciale	Rekkaken	Danno chip dal primo e dal secondo colpo impostato a 6 per la versione leggera.
	Speciale		Danno chip dal primo e dal secondo colpo impostato a 7 per la versione media.
	Speciale		Distanza della spinta della parata ridotta per il secondo colpo leggero/medio/pesante.
	Speciale		Stordimento da parata ridotto per il secondo colpo leggero/medio/pesante, consentendo all'attaccante uno (s)vantaggio di frame di -8F per i colpi leggeri, -10F per i colpi medi e -12F per i colpi pesanti.
	Speciale		Danno del colpo profondo versione leggera modificato da 120 a 110.
	Speciale	Shienkyaku	Danno del colpo profondo versione media modificato da 140 a 120.
	Speciale		Danno versione pesante modificato da 100 + 60 (160 totale) a 100 + 50 (150 totale).
	Speciale		Danno versione EX modificato da 100 + 50 + 50 (200 totale) a 100 + 50 + 40 (190 totale).
	Speciale		Stordimento da parata del primo colpo accorciato di 1F per tutte le versioni.
	Speciale		Danno versione pesante modificato da 40 + 40 + 60 (140 totale) a 35 + 35 + 30 (100 totale).
	Speciale	Rekkukyaku	Colpo in collegamento fermato dopo cross-up per tutte le versioni.
	Normale		Crouching Medium Punch
	Normale	Near Standing Medium Punch	Il primo Rekkukyaku (pesante/EX) cancellato da pugno medio in piedi da vicino non può colpire.
	Normale	Near Standing Light Punch Far Standing Light Punch	Stordimento del colpo accorciato di 1F, consentendo all'attaccante un possibile vantaggio di +5F su un colpo.
	Esclusivo	Chokkarakusho	Danno modificato da 60 a 70.
Esclusivo	Engekishu	Danno modificato da 90 + 60 (150 totale) a 80 + 50 (130 totale).	
Esclusivo		Il secondo colpo è stato reso cancellabile con super.	
Sakura	Speciale	EX Hadoken	Danno livello 1 modificato da 40 + 60 (100 totale) a 60 + 60 (120 totale).
	Speciale		Danno livello 2 modificato da 50 + 70 (120 totale) a 60 + 70 (130 totale).
	Speciale	EX Shunpukyaku	Risolto il problema in cui l'avversario poteva essere attraversato in caso di colpo in posizione in piedi dopo determinate combo.
	Speciale	Sakura Otoshi	Difficoltà di input di comando aumentata e trigger del rilascio reso impossibile.
Rose	U.C.	Soul Satellite	Startup modificato da 7F a 5F.
	U.C.		Problema risolto nei casi in cui l'EX Soul Reflect poteva essere avviato accidentalmente.
	Normale	Near Standing Medium Kick	Stordimento del colpo esteso di 1F, consentendo all'attaccante un possibile vantaggio di +4F su un colpo.
	Speciale	Soul Spark	Caricamento del Super Meter modificato da 20 a 30 per le versioni leggera, media e pesante.
	Esclusivo	Soul Piede	Frame totali dell'azione modificati da 33F a 29F.
	Esclusivo		Portata aumentata spostando la hitbox in avanti.
	Esclusivo		Hurtbox del periodo attivo ridotta.
	Normale	Crouching Medium Kick	Risolto il problema in cui il danno da contrattacco veniva subito in caso di attacco in qualsiasi frame dopo l'avvio del rilevamento colpo.
	Speciale	EX Soul Reflect	Reso invulnerabile ai proiettili dall'avvio al 17° frame.
	Speciale		Hitbox di ritorno dei proiettili attivata dal 5° frame in poi.
Speciale	EX Soul Spiral	Danno modificato da 100 a 120.	
Gen	Normale	(Crane) Crouching Heavy Punch	Danno del contrattacco modificato in danno normale standard a 1,25 volte.
	Normale	(Crane) Crouching Heavy Kick	Periodo attivo della hitbox modificato da 3F a 5F.
	U.C.	Shitenketsu	Startup modificato da 9F a 7F.

	Speciale	Gekiro	Assegnato bonus +10 al Super Meter quando le versioni media e pesante arrivano al colpo finale.
	Speciale		Quick stand reso impossibile dopo un colpo finale della versione pesante.
	Speciale		Numero di colpi modificato quando si usa la versione EX a seconda della combinazione del pulsante per il pugno (leggera + media o media + pesante o leggera + pesante).
	Speciale		Versione EX resa invulnerabile ai proiettili fino alla fine del periodo attivo.
	Speciale	Jyasen	Stordimento dell'avversario aumentato di 4F dopo il penultimo colpo o parata della parte in rotolamento dell'attacco per la versione leggera/media/pesante. Dopo un EX Focus→Dash più veloce possibile, consente all'attaccante un vantaggio di +6F dopo un colpo o un vantaggio +2F in caso di parata.
	Speciale		Stordimento del colpo aumentato da 5F e stordimento parata di 4F dopo penultimo colpo della parte in rotolamento dell'attacco per la versione EX. In seguito all'EX Focus→Dash più veloce possibile, consente all'attaccante un vantaggio di +8F dopo un colpo o un vantaggio +2F in caso di parata.
	Esclusivo	(Mantis) Focus Attack	Stordimento del colpo prolungato di 3F dopo un colpo di livello 1, consentendo un vantaggio/svantaggio di frame pari in caso di colpo dopo il completamento del dash più veloce possibile.
	Esclusivo	(Crane) Focus Attack	Stordimento da parata prolungato di 3F dopo una parata di livello 1, consentendo un vantaggio/svantaggio di frame pari in caso di parata dopo il completamento del dash più veloce possibile.
	Normale	(Crane) Crouching Medium Kick	Creato vantaggio di +1F su un colpo e (s)vantaggio di -1F in caso di parata.
	Normale	Kick	Hurtbox della gamba per una mossa media ridotta.
	Speciale	EX Oga	Danno modificato da 100 a 150.
	Speciale	EX Oga	Velocità di movimento aumentata.
	Speciale	EX Oga (Far Kick)	Startup dopo salto su parete modificato da 12F a 7F.
	Speciale	EX Oga (Far Kick)	Reazione a un colpo resa possibile.
Dan	Speciale		L'EX Airborne Dankukyaku colpisce pienamente dopo la cancel di un Koryuken con EX Focus.
	Speciale	Airborne Dankukyaku	Danno versione pesante modificato da 50 + 40 + 30 (120 totale) a 50 * 3 (150 totale).
	Speciale		Restrizioni di altezza versione EX modificate, con possibilità di attivazione 1F prima.
	Speciale		Stordimento della versione EX modificato da 100 * 3 (300 totale) a 100 + 75 + 75 (250 totale).
	Speciale	Dankukyaku	Danno versione pesante modificato da 50 + 40 + 30 (120 totale) a 50 + 40 + 40 (130 totale).
	S.C.	Hissho Buraiken	Modificato per colpire pienamente se usato a distanza ravvicinata con qualsiasi personaggio.
	Esclusivo	Ducking Taunt, Jumping Taunt	Reso bonus del Super Meter +70 su un colpo e +30 su una parata.
	Normale	Close Standing Medium Punch	Startup modificato da 6F a 5F. Porta il totale dei frame a 23F.
	Normale	Close Standing Heavy Kick	Distanza di hitback accorciata per un colpo in piedi o accovacciato.
	Normale	Crouching Heavy Kick	Startup modificato da 12F a 10F. Porta il totale dei frame a 33F.
T. Hawk	Normale	Crouching Heavy Kick	Stordimento da parata modificato a 2F in più quando il primo colpo viene parato. Hurtbox (solo) vicino alla testa resa invulnerabile ai proiettili durante la mossa. Di conseguenza, l'High Tiger Shot di Sagat e le mosse simili possono ora essere evitate.
	Speciale	Medium Tomahawk Buster	Reso invulnerabile alla presa dall'inizio della mossa fino al volo.
	Esclusivo	Heavy Body Press	Attivazione consentita da salto verticale.
	Esclusivo	Heavy Shoulder	Attivazione consentita da salto verticale.
	Esclusivo	Thrust Peak	Stordimento del colpo aumentato di 1F, lasciando all'attaccante uno (s)vantaggio di -4F su un colpo.
	Speciale	EX Condor Dive	L'invulnerabilità ai proiettili dura fino alla fine della mossa su un colpo. Come in precedenza per una parata.

	Normale	Close Standing Heavy Kick	Startup modificato da 8F a 7F, rendendo il totale dei frame 1F più breve, a 23F. Modificato per infliggere un danno da atterramento su un colpo e in quel caso l'EX Tomahawk Buster è stata resa l'unica mossa in grado di atterrare l'avversario.
	U.C.	Raging Slash	Input modalità comando semplice equiparata a SSF4.
Dee Jay	Speciale	Air Slasher	Rimozione dell'hurtbox del contrattacco in posizione dal rilascio del proiettile alla fine della mossa per tutte le versioni. La hurtbox è ora presente fino al punto di rilascio.
	Normale	Far Standing Medium Punch	Hitbox estesa fino alla fine del guanto e resa cancellabile in una mossa speciale.
	U.C.	Sobat Festival	Cancel reso possibile con questa mossa al penultimo colpo di Sobat Carnival Super Combo.
	Speciale	Double Rolling Sobat	Hitbox estesa lungo il piede attaccante per il secondo colpo della versione media solo se collegato al primo colpo. Danno modificato da 80 a 90 per la versione leggera, da 100 a 110 per la versione media e da 120 a 130 per la versione pesante.
	Normale	Close Standing Heavy Kick	Il primo colpo causa un danno che costringe a stare in piedi quando entra in contatto con avversari al tappeto. Hitbox del secondo colpo estesa verso il basso. L'attaccante ha uno (s)vantaggio di -2F quando il secondo colpo viene parato. Super cancel secondo colpo resa possibile.
Guy	Misc	Retreat	Velocità di ritirata aumentata.
	Speciale	EX Bushin Senpukyaku	Hitbox del primo colpo estesa e periodo attivo aumentato da 1F a 2F per rendere la mossa di arrivo più semplice.
	Speciale	Elbow Drop	L'attacco si attiva non solo con levetta giù + pugno medio, bensì anche con levetta giù-avanti + pugno medio o levetta giù-indietro + pugno medio.
	Speciale	Bushin Izuna Otoshi	Stordimento di arrivo ridotto per tutte le versioni quando l'input del pulsante aggiuntivo veniva mancato.
	Esclusivo	Grab Throw / Shoulder Throw	Hitbox leggermente estesa in avanti.
	Normale	Vertical Jump Heavy Punch	Hitbox estesa su e giù.
	Normale	Angled Jump Heavy Kick	Hitbox estesa su, giù e avanti e hurtbox estesa di conseguenza.
	Normale	Angled Jump Medium Punch	Hitbox estesa su, giù e avanti e hurtbox estesa di conseguenza.
	U.C.	Bushin Goraisenpujin	Quantità di movimento leggermente aumentata prima del primo colpo.
	U.C.	Bushin Muso Renge	Hitbox estesa in avanti. Input modalità comando semplice equiparata a SSF4.
	Speciale	Neck Flip	Rimossa la possibilità di cross-up su E. Honda, Chun-Li, Vega, Rufus, Cammy, Sakura, Adon e Juri quando eseguita da vicino e l'avversario è accovacciato.
	Esclusivo	Wall Jump	Velocità dell' input di reazione aumentata dopo il calcio alla parete.
S.C.	Bushin Hasoken	Hitbox del colpo finale estesa, rendendo più semplice il colpo completo.	
Cody	Misc	Advance	Velocità aumentata quando ci si sposta in avanti.
	Misc	Retreat	Velocità di ritirata aumentata.
	Esclusivo	Hammer Hook (levetta in avanti + pugno pesante)	Stordimento da colpo e parata aumentato di 2F. Ciò consente all'attaccante un vantaggio di +3F su un colpo rispetto a un avversario in piedi, uno (s)vantaggio di -1F rispetto a un avversario accovacciato e uno (s)vantaggio di -4F in caso di parata.
	Esclusivo		Esecuzione consentita anche quando si impugna un coltello.
	Esclusivo	Standing Light Punch (con coltello)	Stordimento del colpo prolungato, consentendo all'attaccante un possibile vantaggio di +6F su un colpo.
	Esclusivo	Standing Medium Punch (con coltello)	Modificato da attacco a 1 colpo a 2 colpi. Nessun cambiamento al danno o all'azione.
	Esclusivo	Standing Heavy Punch (con coltello)	Stordimento del colpo prolungato, consentendo all'attaccante un possibile vantaggio di +3F su un colpo.

	Esclusivo	Crouching Medium Punch (con coltello)	Hurtbox su braccio attaccante ridotta. Periodo attivo hitbox impostato a 4F. Nessun cambiamento al totale dei frame.
	Esclusivo	Crouching Heavy Punch (con coltello)	Startup modificato da 9F a 7F. Totale dei frame modificato da 24F a 22F.
	Esclusivo	Jumping Light Punch (con coltello)	Lunghezza di rilevamento del colpo aumentata.
	Esclusivo	Jumping Medium Punch (con coltello)	Hitbox estesa su e giù.
	Esclusivo	Pick up Knife	Transizione alla parata possibile durante la mossa.
	Esclusivo	Bad Spray	Modificato da attacco a 1 colpo a 2 colpi. Nessun cambiamento al danno complessivo. Inoltre il secondo colpo è stato reso cancellabile tramite Super..
	Speciale	EX Zonk Knuckle	Distanza atterramento in avanti leggermente aumentata.
	Speciale	Ruffian Kick	Hitbox del calcio medio leggermente estesa in avanti.
	Normale	Angled Jumping Medium Punch	Hitbox estesa su e giù.
Ibuki	Esclusivo	Hammer Kick (levetta in avanti + calcio medio)	Startup modificato da 26F a 25F. Totale di frame della mossa modificato da 37F a 36F. Di conseguenza, lo startup della Target Combo 7 è di 25F.
	Esclusivo		Traiettoria modificata per rendere più semplice colpire gli avversari accovacciati.
	Esclusivo	Bonsho Kick (levetta in avanti + calcio forte)	Consentito un vantaggio di +1F su un colpo e uno (s)vantaggio -3F su una parata.
	Esclusivo		Consentito un possibile vantaggio di +5F per l'attaccante su un contrattacco.
	U.C.		Tutti i colpi possono essere collegati con avversari in volo fino alla sequenza di animazione bloccata.
	U.C.	Hashinsho	Il primo colpo causa un danno che costringe a stare in piedi quando entra in contatto con avversari accovacciati.
	U.C.		I proiettili colpiscono pienamente contro avversari in volo.
	U.C.	Yoroitoshi	Input modalità comando semplice equiparata a SSF4.
Speciale	Tsujigoe	Mossa resa invulnerabile alla presa dall'avvio al 7° frame. Tutte le hurtbox sono state rimosse a eccezione di quella sulla regione della testa dall'avvio al 12° frame. Super cancel della mossa resa possibile dal 10° frame dall'avvio in poi.	
Makoto	Misc	Health	Modificata da 1000 a 950.
	Speciale	Fukiage	Tutto il danno modificato da 100 a 90 quando si eseguono le versioni leggera, media e pesante e da 140 a 120 per la versione EX.
	S.C.	Tanden Renki	L'attacco dura 3 secondi in più rispetto a prima.
	Normale	Standing Heavy Kick	Hitbox estesa verso il basso.
	Esclusivo	Target Combo 1	Super cancel del secondo colpo del calcio medio in piedi resa possibile.
	Normale	Vertical Jump Medium Punch	Hitbox e hurtbox estese in avanti.
	Speciale	EX Karakusa	Dimensione della hitbox equiparata alla versione leggera.
	Speciale		【Versione pugno leggero】 Distanza di attacco prolungata a livello 3. Caratteristiche a livello 4 equiparate al pugno pesante livello 4. Proprietà di penetrazione dell'armatura aggiunta quando si carica a livello 5. Condizioni di reazione rese uguali alla versione EX quando si carica al livello 5. Danno a livello 5 modificato a 190 e suggerimento vocale aggiunto al punto in cui si avvia la carica a quel livello.
Speciale	Hayate	Distanza di spostamento prolungata a livello 5. 【Versione pugno medio】 Caratteristiche a livello 4 equiparate al pugno pesante livello 4. Caratteristiche unificate a livello 5 per pugni leggero, medio e pesante.	

	Speciale		<p>【Versione pugno pesante】</p> <p>Stordimento da parata modificato a livello 4 per consentire uno (s)vantaggio di -2F.</p> <p>Caratteristiche unificate a livello 5 per pugni leggero, medio e pesante.</p>
Dudley	Esclusivo	Victory Rose	EX Focus Attack reso possibile.
	Esclusivo		Effetti della parata/colpo attacco leggero ed effetti sonori aggiunti.
	Speciale	Thunderbolt	Colpo completo ad avversari in volo reso più semplice per tutte le versioni dell'attacco.
			Possibilità di quick stand rimossa per tutte le versioni anche quando si colpiscono gli avversari in volo.
			Spostamento orizzontale accorciato quando si salta senza cambiare lo spostamento orizzontale totale finale.
	U.C.	Rolling Thunder	Scarica thunderbolt e tempo dell'effetto sonoro per versione EX ritardati.
	Speciale	Short Swing Blow	Il secondo colpo e quelli successivi possono ora collegarsi con avversari in volo.
	Speciale		Dimensione della hurtbox della parte inferiore del corpo ridotta dopo il termine dell'invulnerabilità alla presa nelle versioni media e pesante.
	Speciale	Vertical Jumping Light Punch	Stordimento del colpo prolungato di 2F per le versioni media e pesante, permettendo all'attaccante un possibile vantaggio di +2F su un colpo.
	Normale		Periodo attivo della hitbox modificato da 3F a 5F e dimensione aumentata.
	Normale	Vertical Jumping Light Punch	Startup modificato da 8F a 6F, rilevamento colpo da 3F a 4F e dimensione della hitbox ingrandita.
	Normale	Angled Jumping Light Punch	Periodo attivo della hitbox modificato da 5F a 8F.
	Normale	Angled Jumping Medium Punch	Periodo attivo della hitbox modificato da 3F a 5F.
Normale	Standing Heavy Kick	Stordimento del colpo prolungato di 3F su contrattacco, permettendo all'attaccante un possibile vantaggio di +7F su un colpo.	
Esclusivo	Focus Attack	Stordimento da parata prolungato di 1F per i colpi caricati a livello 1. Con il dash più veloce possibile, l'attaccante ottiene uno (s)vantaggio di -2F su un colpo o parata.	
Normale	Crouching Medium Kick	Startup modificato da 10F a 8F, rilevamento del colpo da 5F a 6F. Porta il totale dei frame della mossa da 29F a 28F.	
Speciale	Jet Upper	Startup della versione leggera e media modificato da 6F a 5F e startup della versione pesante da 4F a 3F.	
Adon	Esclusivo	Focus Attack	Posizione della hitbox modificata per rendere più semplice colpire gli avversari bassi.
	Normale	Close Standing Medium Punch	Distanze di hitback e spinta della parata accorciate. L'attaccante ha inoltre uno (s)vantaggio di -4F in caso di parata.
	U.C.	Jaguar Revolver	Risolto il problema per cui la mossa aggirava l'avversario al tappeto in caso di attacco ravvicinato.
			Distanza atterramento del 3° colpo aumentata quando si combatte con avversari in volo.
	Speciale	Rising Jaguar	Super cancel resa possibile su 2° frame attivo del primo colpo per la versione forte.
	Speciale		Distanza di atterramento in avanti aumentata leggermente sul primo colpo per le versioni leggera, media e pesante per evitare che Adon fosse rivolto nella direzione errata sull'EX Focus→Dash.
	Speciale	Jaguar Kick	Hurtbox del corpo estesa verso il basso fino all'alluce della gamba abbassata per le versioni leggera e media. Parte estesa della hurtbox resa invulnerabile ai proiettili.
Speciale	Danno versione pesante modificato da 140 a 130.		
Hakan	Misc	Applying Oil	Attivata la possibilità di essere cosparsi di olio dall'inizio del round. L'effetto dura circa 10 secondi.
	Normale	Vertical Jumping Light Punch	Periodo attivo della hitbox modificato da 3F a 8F.
	Normale	Vertical Jumping Medium Punch	Periodo attivo della hitbox modificato da 2F a 4F.
	Normale	Vertical Jumping Light Kick	Periodo attivo della hitbox modificato da 7F a 11F. Hitbox estesa e spostata in alto.

	Normale	Angled Jumping Light Punch	Periodo attivo della hitbox modificato da 6F a 8F.
	Esclusivo	Guard Position	La mossa si sposta quando eseguita da un dash o passo indietro mentre si è cosparsi di olio.
	Speciale	Oil Dive	Traiettoria e portata della hitbox modificate per sostenere le versioni pesante ed EX.
	Speciale		Modificato per volare su avversari accovacciati (non tutti i personaggi) quando la versione media o pesante viene eseguita a distanza ravvicinata.
	Speciale		Startup della versione leggera modificato da 14F a 9F, startup della versione EX da 22F a 19F e stordimento potenza max. ridotto.
	Speciale		Hitbox estesa verso il basso per tutte le versioni.
	Normale		Crouching Heavy Punch
	Normale	Standing Light Punch	Modificato in vantaggio di +4F in caso di parata.
	S.C.	Flying Oil Spin	Startup della versione leggera modificata da 18F a 9F e startup della versione media da 18F a 12F.
	S.C.		Modificato per volare su avversari accovacciati (non tutti i personaggi) quando la versione media o pesante viene eseguita a breve distanza.
	S.C.		Hurtbox intorno al braccio rimossa allo startup.
	Esclusivo	Hakan Tackle	Contrazione della hurtbox superiore verso il basso all'avvio del rilevamento del colpo per coincidere con il restante periodo attivo. Contrazione della hurtbox frontale del periodo attivo indietro per coincidere con la situazione subito dopo l'avvio del rilevamento.
	Speciale	Oil Slide	Modificato per ottenere 100 punti di stordimento quando lo scivolamento ha origine da una mossa Oil Shower.
	Speciale		Il bonus del Super Meter è stato reso 30 quando lo scivolamento ha origine da una mossa Oil Shower. L'effetto dell'olio dura ora 450F (circa 7,5 secondi) quando lo scivolamento ha origine da una mossa Oil Shower.
Juri	Normale	Close Standing Medium Kick	Hitbox del 2° colpo estesa in avanti fino all'estremità della gamba.
	Speciale	Fuhajin	Danno modificato da 30 a 50 per tutte le versioni quando si collega un calcio verso l'alto.
	Speciale	Senpusha	Stordimento del colpo prolungato di 3F sul primo colpo del calcio leggero. Consente un possibile vantaggio di +6F per l'attaccante dopo un EX Focus→Dash più veloce possibile.
	Speciale		Stordimento del colpo prolungato di 3F sul primo e il secondo colpo del calcio medio e pesante. Consente un possibile vantaggio di +6F per l'attaccante dopo un EX Focus→Dash più veloce possibile.
	Speciale		Stordimento del colpo prolungato di 5F sul secondo colpo della versione EX. Consente un possibile vantaggio di +7F per l'attaccante dopo un EX Focus→Dash più veloce possibile.
	Speciale		Aumentata l'invulnerabilità della versione EX durante Feng Shui Engine al fine di coprire il periodo quando la hitbox del primo colpo è in alto.
	U.C.	Feng Shui Engine	Super Meter in grado di caricarsi a 1/3 della velocità normale per diversi attacchi.
	Esclusivo	Focus Attack	Hitbox estesa verso il basso.
	Speciale	EX Shikusen	Cambio di traiettoria abilitato con speciali combinazioni di pulsanti del calcio (leggero + medio, medio + pesante o leggero + pesante), ma solo durante un Feng Shui Engine.
	Normale		Startup modificato a 3F. Porta il totale dei frame della mossa modificato da 22F a 20F.
	Misc	Dash	Spostamento aumentato durante un Feng Shui Engine. Totale dei frame complessivo inalterato.
Yun	Esclusivo	Target Combo 2	Danno modificato da 60 + 40 + 50 (150 totale) a 50 + 30 + 40 (120 totale).
	Esclusivo	Target Combo 3	Danno modificato da 80 + 70 (150 totale) a 65 + 55 (120 totale).
	Esclusivo		Super cancel resa possibile dal secondo colpo.
	Esclusivo	Target Combo 4	Danno modificato da 50 + 50 + 60 (160 totale) a 50 + 35 + 48 (133 totale) se eseguito da un pugno medio in piedi distante.

	Esclusivo	Target Combo	Recupero dal 2° colpo aumentato di 2F, lasciando all'attaccante uno (s)vantaggio di -6F su una parata.
	Esclusivo	Target Combo 5	Danno modificato da 20 + 30 + 40 (90 totale) a 20 + 20 + 32 (72 totale).
	Normale	Crouching Light Kick	Hurtbox estesa verso l'alto dopo che la hitbox diventa attiva.
	Normale	Crouching Medium Punch	Danno modificato da 60 a 50.
	Speciale	Zenpou Tenshin	Startup della versione EX modificato da 5F a 8F e invulnerabilità alla presa rimossa. Startup aumentato da 7F a 10F per versioni leggera, media e pesante.
	Speciale	EX Zesshou Hohou	Divisione del periodo di rilevamento del colpo modificata da 7F + 2F a 3F + 6F.
	Speciale		Stordimento da parata accorciato di 2F. L'attaccate resta con uno (s)vantaggio di -1F in caso di parata a distanza ravvicinata.
	Esclusivo	Raigeki Shu	Restrizione dell'altezza dell'input di comando aumentata.
	Esclusivo		Stordimento d'arrivo modificato da 4F a 6F.
	Esclusivo		Stordimento da colpo e parata prolungato di 2F.
	Speciale	Kobokushi	Caricamento del Super Meter modificato da 30 a 20 quando viene eseguita la versione media o pesante. Nessuna modifica al caricamento del Super Meter quando si collega l'attacco.
	Speciale		Totale dei frame esteso di 2F per le versioni leggera, media e pesante, portando la versione leggera a 25F e le versioni media e pesante a 45F.
	Speciale		Danno modificato da 160 a 140 e stordimento da 250 a 200 per le versioni media e pesante.
	Speciale		Danno chip modificato da 40 a 30 per le versioni media e pesante.
	Speciale		Periodo attivo della hitbox modificato da 15F a 10F per le versioni media e pesante.
	Speciale	Nishokyaku	Invulnerabilità eliminata dalla versione leggera al 6° frame dopo l'avvio.
	Speciale		Distanza accorciata per salto in avanti versioni media, pesante ed EX.
	Speciale		Stordimento d'arrivo prolungato di 3F solo per le versioni leggera ed EX quando l'attacco va a vuoto.
	Speciale		Danno versione media modificato da 70 + 60 (130 totale) a 70 + 40 (110 totale).
	Speciale	Tetsuzanko	Danno versione pesante modificato da 140 a 100.
	Speciale		Hurtbox del colpo della mossa a mezz'aria aggiunta a tutte le versioni.
	Speciale		Durata dell'invulnerabilità ai proiettili per la versione pesante modificata dal 6° al 18° frame dopo l'avvio della mossa.
	Speciale		Danno versione EX modificato da 80 + 70 (150 totale) a 90 + 40 (130 totale).
	S.C.	Genei Jin	Lunghezza dell'effetto ridotta di 1 secondo.
	S.C.		Danno modificato durante il Senpukyaku da 85 a 80.
	Misc	Stun	Modificato da 1000 a 950.
	Normale	Near Standing Light Kick / Far Standing Light Kick	Stordimento da parata prolungato di 1F, consentendo all'attaccante un possibile vantaggio di +2F in caso di parata.
Yang	Normale	Crouching Light Kick	Danno modificato da 30 a 20.
	Normale		Hurtbox estesa verso l'alto dopo l'avvio del rilevamento colpo.
	Normale	Crouching Punch	Danno modificato da 80 a 70. Modificato a 60 durante un Seiei Enbu.
	Normale	Far Standing Medium Punch	Hitbox ridotta.
	Normale	Forward Jumping Medium Kick	Hitbox ridotta.
	Speciale		Hitbox del lancio ridotta.
	Speciale	EX Zenpou Tenshin	Startup modificato da 7F a 8F.
	Speciale		Invulnerabilità alla presa rimossa.
	Speciale	Tourouzan	Danno del colpo finale versione leggera/media modificato da 75 a 60.
	Speciale		Danno del colpo finale versione pesante modificato da 80 a 60.
	Speciale		Block string per il colpo finale possibile per la versione EX.
	Speciale		Versione EX modificata solo per non essere innescata al rilascio del pulsante.

	Speciale		Caricamento del Meter modificato da 20 a 10 per le versioni media e pesante.
	Speciale	Byakko Soshoda	Totale dei frame modificato a 26F per la versione leggera, 41F per la versione media e 45F per la versione pesante. Nessun cambiamento al totale dei frame durante un Seiei Enbu.
	Speciale		Danno della versione pesante modificato da 150 a 140, danno chip da 38 a 30 e stordimento da 250 a 200.
	Speciale		Periodo attivo della hitbox accorciato da 13F a 9F per le versioni media e pesante.
	Esclusivo		Danno modificato da 150 a 130 quando colpisce pienamente.
	Esclusivo	Target Combo 2	Riduzione della distanza di respinta del 2° colpo in caso di parata.
	Esclusivo		Recupero del 2° colpo allungato, dando uno (s)vantaggio di -7F in caso di parata.
	Esclusivo		Stordimento modificato da 100 a 50.
	Esclusivo	Raigeki Shu	Stordimento d'arrivo modificato da 4F a 6F.
	Esclusivo		Hurtbox aggiunta all'area del piede non appena la mossa inizia.
	Speciale		Invulnerabilità ai proiettili rimossa dall'inizio al 5° frame della versione pesante.
	Speciale	Senkyutai	Invulnerabilità ai proiettili rimossa dalla versione media.
	Speciale		Hitbox ridotte per tutte le versioni.
	Speciale		L'attaccante ha uno (s)vantaggio di -4F con EX Focus→Dash su una parata per tutte le versioni.
	S.C.	Seiei Enbu	Lunghezza dell'effetto ridotta di 1 secondo.
	S.C.		Danno chip impostato a 1/8 del danno normale.
	U.C.	Tenshin Senkyutai	Startup modificato da 4F a 7F a distanza ravvicinata.
	U.C.		Danno del colpo finale modificato a 90 se non bloccato.
	Misc	Stun	Stordimento modificato da 1000 a 950.
	Normale	Near Standing Light Kick Far Standing Light Kick	Startup modificato da 3F a 5F. Nessun cambiamento allo startup durante un Seiei Enbu.
	Esclusivo	Target Combo 3	Super cancel del terzo colpo resa possibile.
	Esclusivo		Atterra l'avversario quando si collega il 3° colpo.
	Misc	Up From Prone	Invulnerabilità totale rimossa da tutti i frame dopo che l'azione diventa possibile.
	Misc	Back Dash	Cancel speciale impedita tra il 24° e il 25° frame del dash all'indietro.
Evil Ryu	Misc	Health	Modificata da 850 a 900.
	Misc	Stun	Modificata da 850 a 900.
	Speciale	Airborne Tatsumaki Senpukyaku	Tempo del punto di interruzione della traiettoria regolato per essere 3F dietro il punto precedente se avviato con un salto in avanti angolato.
	Speciale		Airborne Tatsumaki Senpukyaku può essere cancellato da un Senbukyaku in tutte le versioni; caratteristiche modificate dall'uso normale. Stordimento impostato a 100 per le versioni leggera e media quando si cancella da un Senbukyaku.
	Speciale	Ryusokyaku	Stordimento del colpo aumentato di 1F per la versione leggera, consentendo all'attaccante un possibile vantaggio di +1F su un colpo.
	Speciale		Startup della versione pesante modificato da 27F a 26F, danno da 140 a 130 e stordimento da 200 a 150. Reazione consentita contro avversari che sono stati respinti, come per la versione media.
	Speciale		Quick stand inibito dopo un colpo in versione media o pesante contro un avversario in volo.
	Speciale		Startup della versione EX modificato da 22F a 21F.
	Speciale		Ulteriore reazione consentita da una combo Senbukyaku→EX Airborne Tatsumaki Senpukyaku con la versione media se al bordo dello schermo.
	Normale	Far Standing Heavy Kick	Dimensione e posizione della hitbox modificate per corrispondere a quelle di Ryu.
	Esclusivo	Crouching Heavy Kick	Danno modificato da 90 a 100 e periodo di hitbox attivo prolungato da 2F a 3F.
	S.C.	Raging Demon	Danno modificato da 350 a 370.

	Normale	Far Standing Medium Kick	Hitbox estesa leggermente in avanti. Quantità di movimento in avanti aumentata leggermente durante lo startup.
	Esclusivo	Target Combo	Recupero ridotto di 1F, portando il totale dei frame da 26F a 25F.
	Normale	Far Standing Heavy Punch	Questa mossa causa un atterramento su un contrattacco.
	U.C.	Metsu Hadoken	Il tempo necessario per caricare l'attacco tenendo premuto il pulsante è stato ridotto rispetto a prima.
	U.C.		Ciò rende più semplice infliggere colpi ripetuti al ginocchio in un Focus Attack.
	Speciale	Shoryuken	Hitbox estesa verso il basso nel 1° frame attivo se eseguito come attacco caricato a distanza ravvicinata dall'avversario.
	Speciale		Invulnerabilità della versione media estesa di 1F, rendendo i primi 5F completamente invincibili.
			Danno versione pesante modificato da 90 + 60 (150 totale) a 100 + 60 (160 totale).
Oni	Misc	Health	Modificata da 950 a 1000.
	Speciale	Goshoryuken	Distanza di atterramento in avanti leggermente aumentata sul colpo finale per risolvere l'errato direccionamento del personaggio in un EX Focus→Dash.
	Speciale		Quick stand reso impossibile in seguito al primo colpo della versione EX.
	U.C.	Messatsu-Gotenha	Periodo attivo modificato da 10F a 9F e attacco reso totalmente invincibile fino a dopo il primo frame attivo.
	U.C.	Messatsu-Gozanku	Messatsu-Gozanku reso cancellabile su un colpo Zanku Hadosho.
	U.C.	Tenchi Sokaigen	Distanza di atterramento orizzontale del personaggio danneggiato ridotta per aumentare la facilità di collegamento alla hitbox successiva in seguito a un primo colpo riuscito.
	S.C.	Raging Demon	Danno modificato da 350 a 370 se eseguito al suolo.
	S.C.		Modificato da una hitbox di lancio a una hitbox di colpo che può colpire solo avversari in volo quando la mossa è eseguita in aria.
	Speciale	EX Tatsumaki Zankukyaku	Ulteriori modifiche per consentire alla mossa di colpire pienamente.
	Speciale	Airborne Tatsumaki Zankukyaku	Versione EX modificata per eseguire un tuffo immediato, verticale, solo se cancellata da uno Zanku Hadosho. La versione EX è stata resa una mossa a 1 colpo, con danno di 140 e stordimento di 200 che causa un danno di atterramento ad avvitemento, solo se viene cancellato uno Zanku Hadosho. Stordimento d'arrivo versione EX modificato a 22F solo se viene cancellato uno Zanku Hadosho.
	Esclusivo	Gankauchi (levetta indietro + pugno medio)	Movimento danno modificato quando si colpiscono avversari accovacciati, rendendo più semplice infliggere un colpo quando si cancella una mossa speciale o altra mossa da un Gankauchi.
	Normale	Angled Jumping Heavy Punch	Periodo attivo modificato da 4F a 5F.
	Speciale	Zanku Hadosho	Hitbox estesa per le versioni leggera e pesante.
	Speciale	Rakan Dantojin	Hitbox aggiunta alla versione leggera del colpo profondo.
Speciale	Frame invulnerabili ai proiettili estesi di 3F per la versione media.		