※テキスト作成日：2014/7/2

・akfgz.sffの余白を削除。プラス、特殊演出用の少し大きい大ポートレートを追加。

・akfgz.sndのボイス音量を調整。主に小さかった声を大きく。ついでに容量削減。

・対『マッスルボマー（Slam Masters）』キャラ相手の特殊敗北演出の、2P側の吹き出し位置を調整。

・対マッスルボマーキャラの勝ちポーズを183から18301に修正。

・開始イントロのステート番号を修正。19002が存在しなかったため番号を詰めた。

　（※その後の本体更新で勝利ポーズが追加された）

・イントロ19004（変更後の数値）のボイスが出るタイミングを調整。

・勝利ポーズの表示時間やボイスのタイミング、ライフバー消去時間などを修正。

・ラウンド終了時に押しっぱなしにしたボタンの組み合わせにより勝利ポーズを選択できるように。

・↑の関係でコマンドを少し増やしたが、その結果コマンド数が限界に達したのでAI起動コマンドを減らした。

・ラウンド終了時、自動的に画面中央付近に移動するように。

・カンフー鞭打使用時の、ボタンを一瞬だけ押してすぐに離すと構えが解除されないバグを修正。

・カンフー鞭打の構えを長時間維持するとカンフーゴーストアタックが出る不具合を修正。

・P2nameにちょっとだけ追加。

・Iwakick氏のMVC系キャラとの特殊イントロに対応したファイルを同梱。対応方法は「akfgz\_beta test.def」に。

・KOされた際に画面外に体がはみ出さないように。これで脱衣KOも見切れない。

・「Silvan」フォルダ内の「akfgz.cmd」と「akfgz.cns」はカサブタ氏による技性能の変更を適用したもの、

　「akfgz-.cmd」と「akfgz-.cns」は性能はほぼ変更なしでバグ修正方面のみを適用したもの。

・また、カサブタ氏のAIの方にもこれらの変更を適用。

・主に超必殺技の無敵関係の記述を変更し、全体的に弱体化。

・超必殺技の発動演出をレベルごとに統一。

・ジャンプ始動直後に敵の攻撃をブロッキングすると宙に浮いた状態で地上ブロッキングになり、空中に立ってしまうバグを発見

　……したのはいいが修正方法が分からず、ひとまず保留。