

DLC2 Battle adjustment list (German)

Battle system

Category	Nerf/buff		
Behavior Adjustment	-	Umkehr-Klingen	Die obere Trefferzone bei Gegnern mitten in der Luft wurde vergrößert.
Behavior Adjustment	-	Kritische Klingen	Ein Problem wurde behoben, durch das sich Gegner bewegen konnten, indem sie bestimmte Aktionen während der Startsequenz von kritische Klinge (KK) ausführten, obwohl das nicht möglich sein sollte. Ein Problem wurde behoben, durch das Unterschiede bei der zeitlichen Abfolge entstanden, mit der 1P und 2P neue Befehle nach dem Ende der Startsequenz von KK eingeben konnten. Ein Problem wurde behoben, durch das bestimmte Charaktere in der Lage waren, durch spezifische Eingaben auch aus ungewöhnlichen Haltungen heraus sofort KK zu starten. Ein Problem wurde behoben, durch das beide Charaktere in unerwartete Positionen bewegt wurden, nachdem sie während KK getroffen wurden.
Behavior Adjustment	-	Seelenladungen	Ein Problem wurde behoben, durch das 2P sich als Erstes wieder bewegen konnte, wenn 1P und 2P gleichzeitig Seelenladung einsetzten. Ein Problem wurde behoben, durch das bestimmte Charaktere nach Eingabe spezifischer Befehle sofort Seelenladung auch aus ungewöhnlichen Haltungen heraus ausführen konnten.
Behavior Adjustment	-	Tödliche Treffer	Ein Problem wurde behoben, durch das bestimmte tödliche Treffer-Angriffe gegen niedrige gegnerische Angriffe oder verfehlte niedrige Angriffe auch gegen einige nicht-niedrige Angriffe effektiv waren.
Behavior Adjustment	-	Rückwärts rennen, rückwärts gehen	Ein Problem wurde behoben, durch das Rennen-Konter nicht während einer Bewegung registriert wurden.
Behavior Adjustment	-	Racheangriffe	Ein Problem wurde behoben, durch das die Dauer von Seelenladung stärker als erwartet verringert wurde, wenn man einen Racheangriff ausführt, nachdem man getroffen wurde. In Verbindung mit dieser Fehlerbehebung verringert Schaden von Racheangriffen nun die Dauer von Seelenladung nicht mehr.
Behavior Adjustment	-	Stimmen, Toneffekte, Effekte, Animationen	Einige zeitliche Abläufe und Verhaltensweisen wurden angepasst.

Mitsurugi

Category	Nerf/buff		
Behavior Adjustment	-	Bei Seelenladung ☹️.Ⓜ️.Ⓜ️	Ein Problem wurde behoben, durch das die zweite Wurfattacke den Gegner so hoch in die Luft schleuderte wie ein tödlicher Treffer, obwohl kein tödlicher Treffer ausgeführt worden war.
Behavior Adjustment	-	Beim Aufstehen Ⓜ️.↓.Ⓜ️	Ein Problem wurde behoben, durch das ein tödlicher Treffer nicht ausgelöst wurde, wenn bestimmte Konter eingesetzt wurden. (Hinweis: Ein tödlicher Treffer wird bei einem Betäubungskonter nach wie vor nicht ausgelöst. Dies ist so beabsichtigt.)
Behavior Adjustment	-	Ⓐ.Ⓐ.Ⓐ	Die Breite und Nachverfolgung des Angriffs wurde angepasst, damit es einfacher wird, einen Gegner zu treffen, der aus nächster Nähe einen Seitschritt ausführt.
Behavior Adjustment	-	Bei Seelenladung ↻.Ⓜ️.Ⓜ️.Ⓜ️	Nachverfolgung wurde unter bestimmten Umständen verbessert, um Vorkommnisse zu verringern, in denen Kombos bei der Ausführung verfehlten, wenn der erste Treffer in der Nähe einer Wand getroffen hat.
Behavior Adjustment	-	☹️.☹️ oder ⇨.⇨ oder ↻.Ⓜ️	Das Eingabezeitfenster wurde angepasst, damit der Charakter nicht mehr unbeabsichtigt in die Hocke oder springt, während Relic aktiv war.
Behavior Adjustment	-	↻.Ⓜ️	Ein Problem wurde behoben, durch das der Angriff nicht traf, obwohl der Charakter in Reichweite war.
Behavior Adjustment	-	↓.↓ oder ↑.↑.Ⓐ	Die Trefferzone wurde vergrößert, um Vorkommnisse zu verringern, in denen ein Angriff auch aus nächster Nähe nicht traf.
Behavior Adjustment	-	Bei Seelenladung ↓.↓ oder ↑.↑.Ⓜ️.Ⓜ️	Schaden wurde angeglichen, der je nach Rennrichtung unterschiedlich hoch war.
Balance Adjustment	↑	⇨.Ⓜ️.Ⓜ️	Die Entfernung zwischen Charakter und Gegner wurde verringert, wenn der Angriff trifft, damit Folgeangriffe leichter treffen können.
Balance Adjustment	↑	⇨.⇨.Ⓜ️	Die Dauer der Betäubung wurde verlängert bei einem Treffer oder in der Deckung.
Balance Adjustment	↑	Während Mist Ⓜ️	Die untere Trefferzone wurde vergrößert, damit es leichter fällt, mit diesem Angriff während einer Kombo einen Treffer zu landen.
Balance Adjustment	↑	Während Relic Ⓜ️	Die Deckungslücke nach dem Angriff wurde reduziert. Der Komboschaden des Angriffs skaliert nun.

Seong Mi-na			
Category	Nerf/buff		
Behavior Adjustment	-	Kritische Klinge	Die obere Trefferzone bei Gegnern mitten in der Luft wurde vergrößert.
Behavior Adjustment	-	Beim Aufstehen Ⓟ+Ⓢ	Ein Problem wurde behoben, durch das das Verhalten "Aus dem Ring" nach einem Angriff ausgeführt wurde, obwohl der Kampf weiterlief.
Behavior Adjustment	-	↔Ⓢ+Ⓟ	Das Eingabezeitfenster wurde angepasst, damit der Angriff nicht mehr unbeabsichtigt ausgeführt wird.
Behavior Adjustment	-	↔←Ⓢ	Ein Problem wurde behoben, durch das der Angriff nicht traf, wenn der Treffer mit der Spitze der Waffe stattfinden würde, obwohl der Charakter für den Angriff selbst in Reichweite war.
Balance Adjustment	↑	Beim Springen Ⓢ	Die Deckungslücke wurde verringert, nachdem der Angriff abgewehrt wurde. Ein Problem wurde behoben, durch das der Gegner aufstehen konnte, nachdem er den Angriff abgewehrt hatte.
Balance Adjustment	↑	⇒Ⓢ+Ⓟ	Die Deckungslücke nach dem Angriff wurde reduziert.
Balance Adjustment	↓	↗↘ oder ↔← oder ↖↗Ⓟ+Ⓢ	Der Grundschaden des Angriffs wurde erhöht und der Komboschaden des Angriffs skaliert nun.
Balance Adjustment	↓	↗↘ oder ↔← oder ↖↗Ⓟ+Ⓢ Bei Seelenladung ↗↘ oder ↔← oder ↖↗Ⓟ+Ⓢ Bei Seelenladung ↗↘ oder ↔← oder ↖↗Ⓟ+Ⓢ	Der Komboschaden des Angriffs skaliert nun.

Taki			
Category	Nerf/buff		
Behavior Adjustment	-	↘Ⓟ	Das Gegnerverhalten nach einem Treffer wurde angepasst, um mit einem Folgeangriff leichter einen Treffer zu landen.
Behavior Adjustment	-	Während Possession Ⓢ	Ein Problem wurde behoben, durch das der Angriff traf, obwohl sich der Gegner hinter dem Charakter befand.
Behavior Adjustment	-	ⓈⓅ ⓈⓅ ⓈⓅ	Ein Problem wurde behoben, durch das keine Deckungslücke entstand, bevor der Charakter in der Lage war, abzuwehren.
Behavior Adjustment	-	Nach Treffer durch Umkehr-Klinge Ⓟ	Ein Problem wurde behoben, durch das der Angriff in Abhängigkeit von der Größe des Gegners manchmal verfehlte, wenn der Angriff von einem eigenen Charakter ausgeführt wurde.
Behavior Adjustment	-	↘↗ oder ⇔⇒ oder ↗↘Ⓢ+Ⓟ	Das Eingabezeitfenster wurde angepasst, damit der Angriff nicht mehr unbeabsichtigt ausgeführt wird.
Balance Adjustment	↑	Während Wind Roll Ⓢ Nach Treffer mit Umkehr-Klinge Ⓢ.Ⓢ.Ⓢ	Die Move-Stufe wurde erhöht, wodurch sie jetzt auch als Deckungszerstörer eingesetzt werden kann. Der minimale Schaden und die Länge der verursachten Betäubung durch Abblocken des Angriffs wurden erhöht. Der Angriff wurde zu einem "Spezialangriff Mitte" x2.
Balance Adjustment	↑	Während Distorted Breeze Ⓟ	Die Move-Stufe des Angriffs wurde erhöht, wodurch der minimale Schaden ebenfalls steigt. Die Deckungslücke nachdem der Angriff abgewehrt wurde ist nun kleiner.
Balance Adjustment	↑	Während Possession ⇔Ⓢ	Die Deckungslücke nach dem Angriff wurde reduziert. Die Entfernung zwischen Charakter und Gegner wurde verringert, wenn der Angriff abgewehrt wurde.
Balance Adjustment	↑	Bei Seelenladung ⇔Ⓢ+Ⓟ	Der Start des Angriffs wurde beschleunigt. Das Verhalten bei einem Treffer wurde geändert, um Folgeangriffe zu ermöglichen.

Maxi			
Category	Nerf/buff		
Behavior Adjustment	-	↗Ⓞ	Ein Problem wurde behoben, durch das der Gegner aufstehen konnte, nachdem er den Angriff abgewehrt hatte.
Behavior Adjustment	-	Während Right Cross Ⓐ,Ⓞ	Ein Problem wurde behoben, durch das ein Gegner den zweiten Treffer im Stehen abwehren konnte, nachdem er den ersten Treffer in der Hocke abwehrte.
Behavior Adjustment	-	Während einer Spezialhaltung ⇔ oder ⇐	Ein Problem wurde behoben, durch das Abwehrstoß nicht gegen Tritt-Angriffe wirkte, obwohl die Beschreibung in der Move-Liste etwas anderes aussagte.
Balance Adjustment	↑	↓ ↓ Ⓐ ↑ ↑ Ⓐ	Die Breite und Nachverfolgung des Angriffs wurde angepasst, damit es einfacher wird, einen Gegner zu treffen, der aus nächster Nähe einen Seitenschritt ausführt.
Balance Adjustment	↓	Während Behind Lower Ⓞ	Die Nachverfolgung wurde angepasst, um das Treffen eines Gegners während eines 8-Wege-Laufs zu erschweren.
Balance Adjustment	↓	Während Right Outer Ⓞ	Der Komboschaden des Angriffs skaliert nun.

Voldo			
Category	Nerf/buff		
Behavior Adjustment	-	Während Mantis Crawl Ⓞ+Ⓞ Während Mantis Crawl bei Seelenladung Ⓞ+Ⓞ	Ein Problem wurde behoben, durch das Abwehrstoß nicht gegen horizontale Angriffe wirkte, obwohl die Beschreibung in der Move-Liste etwas anderes sagte.
Behavior Adjustment	-	Ⓞ+Ⓞ.⇐	Die obere Trefferzone bei Gegnern mitten in der Luft wurde vergrößert.
Behavior Adjustment	-	Während Calioistro Rush ⇐Ⓐ+Ⓞ Während Mantis Crawl ⇔→	Ein Problem wurde behoben, durch das das Verhalten "Aus dem Ring" nach einem Angriff ausgeführt wurde, obwohl der Kampf weiterlief.
Behavior Adjustment	-	Abgewandt ↘ ↙ oder ⇔→ oder ↗ ↖ Ⓐ+Ⓞ	Das Eingabezeitfenster wurde angepasst, damit der Angriff nicht mehr unbeabsichtigt ausgeführt wird.
Behavior Adjustment	-	⇐Ⓞ+Ⓞ Abgewandt Ⓞ+Ⓞ Abgewandt ⇐Ⓞ+Ⓞ	Ein Problem wurde behoben, durch das es möglich war, schneller als erwartet in den Mantis Crawl zu wechseln.
Behavior Adjustment	-	Abgewandt Ⓐ+Ⓞ	Die Trefferzone wurde vergrößert, um Vorkommnisse zu verringern, in denen ein Angriff auch aus nächster Nähe nicht traf.
Balance Adjustment	↑	Während Mantis Crawl Ⓐ+Ⓞ	Die Sprunganimation wurde beschleunigt.
Balance Adjustment	→	Beim Springen mit abgewandter Blickrichtung Ⓐ	Die Fallrichtung wurde geändert, in die sich ein Charakter bewegt, wenn er mitten in der Luft getroffen wurde.
Balance Adjustment	↓	Während Mantis Crawl mit den Füßen Richtung Gegner ⇐Ⓞ	Das Verhalten mitten in der Luft wurde geändert.
Balance Adjustment	↓	Kritische Klinge	Die obere Trefferzone bei Gegnern mitten in der Luft wurde vergrößert. Ein Problem wurde behoben, durch das sich die Deckungsbetäubung der Charaktere abhängig von der Entfernung leicht ändern konnte. Der Angriff kann nicht mehr als Deckungszerstörer eingesetzt werden.

Sophitia		
Category	Nerf/buff	
Behavior Adjustment	-	↖↘ oder ⇄⇄ oder ↗↖Ⓐ+Ⓞ Das Eingabezeitfenster wurde angepasst, damit der Angriff nicht mehr unbeabsichtigt ausgeführt wird.
Balance Adjustment	↑	↖↘ oder ⇄⇄ oder ↗↖Ⓐ+Ⓞ ↘↙ oder ⇄⇄ oder ↖↗Ⓞ ↘↘ oder ↗↗ oder ↘↙ oder ⇄⇄ oder ↖↗Ⓞ+Ⓚ Die Seelenleiste wird bei einem tödlichen Treffer nun stärker gefüllt.
Balance Adjustment	↓	↘Ⓚ Während Twin Angel Step Ⓐ.Ⓐ Der Grundschaden des Angriffs wurde verringert und der Komboschaden des Angriffs skaliert nun.
Balance Adjustment	↓	Abwehrstoß vs. mittlere Horizontalangriffe des Gegners mit ⇄Ⓐ+Ⓞ Während Angel Step Ⓞ während Treffer mit Ⓞ Während Angel Step bei Seelenladung Ⓞ während Treffer mit Ⓞ Während Twin Angel Step bei Seelenladung Ⓞ während Treffer Ⓞ Der Komboschaden des Angriffs skaliert nun.
Balance Adjustment	↓	⇄Ⓞ Die Move-Stufe wurde verringert, wodurch sie nicht mehr als Deckungszerstörer eingesetzt werden kann.
Balance Adjustment	↓	Kritische Klinge Sie kann nicht mehr als Deckungszerstörer eingesetzt werden kann.
Balance Adjustment	↓	↘Ⓚ Skalierung wurde zum Deckungszerstörer-Komboschaden des Angriffs hinzugefügt.

Siegfried		
Category	Nerf/buff	
Behavior Adjustment	-	Umkehr-Klinge Die Trefferzone wurde vergrößert, um Vorkommnisse zu verringern, in denen ein Angriff auch aus nächster Nähe nicht traf.
Balance Adjustment	↑	Ⓐ+Ⓞ Bei Chief Hold Ⓐ+Ⓞ Die Breite und Nachverfolgung des Angriffs wurde angepasst, damit es einfacher wird, einen Gegner zu treffen, der aus nächster Nähe einen Seitschritt ausführt.
Balance Adjustment	↓	Während Base Hold bei Seelenladung Ⓞ Die Menge an Deckungsausdauer wurde verringert, die durch den Angriff aufgebraucht wird. Der Deckungszerstörer-Komboschaden des Angriffs skaliert nun.
Balance Adjustment	↓	In der Hocke ↘Ⓐ+Ⓞ Der Angriff kann Gegner nicht länger aus dem Ring werfen.

Ivy			
Category	Nerf/buff		
Behavior Adjustment	-	Ⓢ⇔ Ⓢ+Ⓢ.⇔	Die obere Trefferzone bei Gegnern mitten in der Luft wurde vergrößert.
Behavior Adjustment	-	↓↓ oder ↑↑Ⓢ+Ⓢ	Ein Problem wurde behoben, durch das Abwehrstoß nicht gegen Tritt-Angriffe wirkte, obwohl die Beschreibung in der Move-Liste etwas anderes aussagte.
Behavior Adjustment	-	↗Ⓢ.Ⓢ	Die Trefferzone wurde vergrößert, um Vorkommnisse zu verringern, in denen ein Angriff auch aus nächster Nähe nicht traf. Der Umfang der Bewegung wurde auf "klein" verringert, wenn mit Umkehr-Klinge abgewehrt wird.
Behavior Adjustment	-	Nach Treffer durch Umkehr-Klinge Ⓢ	Ein Problem wurde behoben, durch das der Angriff nicht traf, wenn sie ein tödlicher Treffer war.
Behavior Adjustment	-	Gegen liegenden Gegner ↗Ⓢ	Ein Problem wurde behoben, durch das die Dauer der Seelenladung des Gegners bei einem Treffer unerwartet verringert wurde.
Behavior Adjustment	-	↓↓ oder ↘Ⓢ+Ⓢ	Ein Problem wurde behoben, durch das der Charakter länger in der Hocke blieb, als es nach dem Angriff zu erwarten war.
Behavior Adjustment	-	↗Ⓢ+Ⓢ	Die Befehlsfolge für den Angriff wurde von ↓Ⓢ+Ⓢ zu ⇐Ⓢ+Ⓢ geändert.
Balance Adjustment	↑	↘↘ oder ⇔⇒ oder ↗↗Ⓢ	Ein Problem wurde behoben, durch das der zweite Treffer den Gegner treffen würde, falls dieser G nach Abwehr des ersten Angriffs losließ. Die Deckungslücke wurde verringert, wenn der zweite Angriff nicht trifft und der erste Angriff aus nächster Nähe abgewehrt wurde.
Balance Adjustment	↑	↘↘⇔⇔↗↗Ⓢ+Ⓢ ↘↘⇔⇔↗↗Ⓢ+Ⓢ (Schnell)	Der Grundschaden des Angriffs wurde erhöht.
Balance Adjustment	↑	Abgewandt Ⓢ+Ⓢ	Der Komboschadens des Angriffs skaliert jetzt weniger hoch.
Balance Adjustment	→	↓↓ oder ↘Ⓢ+Ⓢ	Die Nachverfolgung des Angriffs wurde verringert und der Typ zu "Vertikal" geändert. Der Grundschaden des Angriffs wurde erhöht. Ein Problem wurde behoben, durch das der Angriff nicht traf, obwohl der Gegner in Reichweite war. Der Umfang der Bewegung wurde auf "klein" verringert, wenn mit Umkehr-Klinge abgewehrt wird.
Balance Adjustment	→	Kritische Klinge	Der Angriffstyp für Abwehrstöße des Gegners wurde zu "Vertikal" geändert. Die Zeit, bis der Abwehrstoßtyp eingesetzt wird, wurde verringert.
Balance Adjustment	↓	In der Hocke ↘Ⓢ In der Hocke ↘Ⓢ ↓↓↓ oder ↑↑↑Ⓢ	Der Komboschaden des Angriffs skaliert nun.
Balance Adjustment	↓	In der Hocke ↗Ⓢ	Der Komboschaden skaliert nun. Der Deckungszerstörer-Komboschaden des Angriffs skaliert nun.
Balance Adjustment	↓	Während Serpent's Embrace ⇔Ⓢ	Der Umfang der Bewegung wurde auf "klein" verringert, wenn mit Umkehr-Klinge abgewehrt wird. Der Gegner kann nun Ukemi [aus dem Angriff] ausführen. Der Grundschaden des Angriffs wurde verringert.

Kilik			
Category	Nerf/buff		
Command Added	-	↘Ⓢ+Ⓢ (nur im Trainings-Modus)	Der Befehl ↘Ⓢ wurde hinzugefügt. Dieser ist ausschließlich im Trainings-Modus verfügbar und erlaubt es, tödliche Treffer auszuführen, wenn die Bedingungen erfüllt sind. Der Befehl wurde eingeführt, da es bisher sehr schwierig war, im Trainings-Modus einen tödlichen Treffer auszuführen.
Behavior Adjustment	-	Ⓢ+Ⓢ	Ein Problem wurde behoben, durch das Tritt-Angriffen nicht ausgewichen wurde, obwohl die Beschreibung in der Move-Liste etwas anderes aussagte.
Behavior Adjustment	-	Während Back Parry Ⓢ	Die obere Trefferzone bei Gegnern mitten in der Luft wurde vergrößert.
Behavior Adjustment	-	↗↗ oder ⇔⇐ oder ↘↘Ⓢ+Ⓢ	Ein Problem wurde behoben, durch das die Nachverfolgung in bestimmten Situationen extrem erhöht wurde.
Balance Adjustment	↑	Bei Seelenladung ↘↘ oder ⇔⇒ oder ↗↗Ⓢ	Der Grundschaden des Angriffs wurde erhöht.
Balance Adjustment	↓	⇐Ⓢ ↘Ⓢ	Die Deckungslücke nach Abwehr des Angriffs wurde vergrößert.

Xianghua			
Category	Nerf/buff		
Behavior Adjustment	-	↔A	Ein Problem wurde behoben, durch das Abwehrstoß nicht gegen Tritt-Angriffe wirkte, obwohl die Beschreibung in der Move-Liste etwas anderes aussagte.
Behavior Adjustment	-	A+B	Die Trefferzone wurde vergrößert und ein Problem wurde behoben, durch das der Angriff bei einer Stoßumkehr des Gegners nicht traf.
Behavior Adjustment	-	↓A+B ↗A+B	Vorkommnisse wurden verringert, in der Angriff abhängig von der Größe des Gegners nur schwer verbunden werden konnte.
Behavior Adjustment	-	Während Silent Xia Sheng A+B Während Playful Xia Sheng A+B	Nachverfolgung gegenüber gegnerischer Umkehr-Klinge wurde erhöht.
Balance Adjustment	↑	↔A	Die Breite und Nachverfolgung des Angriffs wurde angepasst, damit es einfacher wird, einen Gegner zu treffen, der aus nächster Nähe einen Seitschritt ausführt.
Balance Adjustment	↓	⇒B.A	Die Dauer der durch einen Treffer verursachten Betäubung wurde verringert. Der Grundscha-den des Angriffs wurde verringert.
Balance Adjustment	↓	↔↘ oder ⇔⇒ oder ↗↗A+B	Die Schadensverteilung beim ersten, zweiten und dritten Treffer wurde verändert.
Balance Adjustment	↓	Während Silent Xia Sheng B Während Silent Xia Sheng B Während Silent Xia Sheng bei Seelenladung B Während Silent Xia Sheng bei Seelenladung B	Der Grundscha-den des Angriffs gegen am Boden liegende Gegner wurde verringert.

Yoshimitsu			
Category	Nerf/buff		
Behavior Adjustment	-	Gesundheitsverbrauchende Techniken	Die Seelenleiste wurde angepasst, sodass sie sich nicht mehr auflädt, sobald festgestellt wurde, dass der Gegner aus dem Ring geworfen wurde.
Behavior Adjustment	-	B B	Ein Problem wurde behoben, durch das keine Deckungslücke entstand, bevor der Charakter in der Lage war, abzuwehren.
Balance Adjustment	↑	⇒A.A	Der Start des zweiten Angriffs wurde beschleunigt.
Balance Adjustment	↑	Nach Treffer durch Umkehr-Klinge B	Das Trefferverhalten wurde geändert, wodurch Wandtreffer einfacher ausgeführt werden können.
Balance Adjustment	↑	Nach Treffer durch Umkehr-Klinge B	Die eigene Seelenleiste wird nun stärker gefüllt, die des Gegners stärker geleert.
Balance Adjustment	→	↔B+K.B.B.B.B.B	Die eigene Seelenleiste wird nun stärker gefüllt, dafür kostet der Move mehr Gesundheit.
Balance Adjustment	→	↓↓ oder ↑↑ oder ↗↗ oder ⇔⇐ oder ↖↖B+K	Die Trefferzone vorn wurde vergrößert, sodass Kombos einfacher ausgeführt werden können. Der Komboscha-den des Angriffs skaliert nun.
Balance Adjustment	↓	↔A+B	Der Komboscha-den des Angriffs skaliert nun.
Balance Adjustment	↓	Beim Aufstehen B	Der Grundscha-den des Angriffs wurde verringert und der Komboscha-den des Angriffs skaliert nun.

Nightmare			
Category	Nerf/buff		
Behavior Adjustment	-	⇒Ⓚ	Die Trefferzone wurde vergrößert, um Vorkommnisse zu verringern, in denen ein Angriff auch aus nächster Nähe nicht traf.
Behavior Adjustment	-	Bei Seelenladung ☹️👤 oder ⇒⇒ oder ↗️👤.Ⓚ	Ein Problem wurde behoben, durch das der zweite Angriff nicht traf, weil der erste durch Umkehr-Klinge abgewehrt wurde.
Behavior Adjustment	-	Während Grim Stride bei Seelenladung Ⓐ+Ⓟ	Die Trefferzone wurde vergrößert, um Vorkommnisse zu verringern, in denen Folgeangriffe am Boden liegende Gegner verfehlten.
Balance Adjustment	↑	↓Ⓐ+Ⓟ	Die Füllmenge für die Seelenleiste wurde erhöht für Treffer während Terror Charge.
Balance Adjustment	→	Kritische Klinge	Die Deckungslücke nach abgewehrtem Angriff wurde reduziert. Die Entfernung zwischen Charakter und Gegner wurde verringert, wenn der Angriff abgewehrt wurde.
Balance Adjustment	↓	Während Night Lower Stance Ⓟ	Der Grundschaden des ersten Treffers wurde verringert und der Komboschaden des Angriffs skaliert nun. Der Schaden des Wurfangriffs wurde erhöht.
Balance Adjustment	↓	↗️Ⓐ Nach Treffer durch Umkehr-Klinge Ⓟ	Der Grundschaden des Angriffs wurde verringert und der Komboschaden des Angriffs skaliert nun.
Balance Adjustment	↓	Während Night Lower Stance Ⓐ+Ⓟ	Der Deckungszerstörer-Komboschaden des Angriffs skaliert nun. Der Komboschaden für Folgeangriffskombos skaliert nun, wenn diese während der Deckungslücke ausgeführt werden, die durch Abwehr dieses Angriffs verursacht werden. Der Umfang der Bewegung wurde auf "groß" erhöht, wenn der erste Treffer mit Umkehr-Klinge abgewehrt wird.
Balance Adjustment	↓	In der Hocke ↗️Ⓐ+Ⓟ	Der Angriff kann Gegner nicht länger aus dem Ring werfen.

Astaroth		
Category	Nerf/buff	
Command Added	-	⇒Ⓐ+Ⓞ (nur im Trainings-Modus)
Behavior Adjustment	-	Gegen liegenden Gegner ⓈⒶ+Ⓞ Bei Seelenladung ↗↘ oder ⇐⇨ oder ↻↻Ⓐ+Ⓞ
Behavior Adjustment	-	Gegen fliegenden Gegner Ⓐ+Ⓞ Gegen fliegenden Gegner ⇐⇨+Ⓞ
Behavior Adjustment	-	↘↙ oder ⇐⇨ oder ↗↘Ⓐ+Ⓞ ↗↘ oder ⇐⇨ oder ↻↻Ⓐ+Ⓞ
Behavior Adjustment	-	↓↗⇐⇨Ⓐ.Ⓐ.Ⓐ.Ⓐ.Ⓐ
Behavior Adjustment	-	↘↙ oder ⇐⇨ oder ↗↘Ⓐ+Ⓞ.↓ ↗↘ oder ⇐⇨ oder ↻↻Ⓐ+Ⓞ.↓
Behavior Adjustment	-	Ⓞ⇨.Ⓞ
Behavior Adjustment	-	↘↙ oder ⇐⇨ oder ↗↘Ⓞ Bei Treffer bei Seelenladung Ⓢ↘↙ oder ⇐⇨ oder ↗↘Ⓞ
Balance Adjustment	↑	Racheangriffe
Balance Adjustment	↑	↓↘ oder ↑↑Ⓞ ↘↙ oder ⇐⇨ oder ↗↘Ⓐ+Ⓞ Bei Seelenladung Ⓢ↘↙ oder ⇐⇨ oder ↗↘Ⓐ+Ⓞ ↓↘⇐⇨Ⓐ+Ⓞ ↓↘⇐⇨Ⓐ+Ⓞ (Schnell) Bei Seelenladung ↓↘⇐⇨Ⓐ+Ⓞ Bei Seelenladung ↓↘⇐⇨Ⓐ+Ⓞ (Schnell) Nach Treffer mit Umkehr-Klinge Ⓞ
Balance Adjustment	↑	↗Ⓞ ↗↘ oder ⇐⇨ oder ↻↻Ⓐ
Balance Adjustment	↑	↘↙ oder ⇐⇨ oder ↗↘Ⓐ+Ⓞ ↓Ⓐ+Ⓞ ↑Ⓐ+Ⓞ ↓↘Ⓐ+Ⓞ ↑↑Ⓐ+Ⓞ
		Der Befehl ⇒Ⓐ+Ⓞ wurde hinzugefügt. Dieser ist ausschließlich im Trainings-Modus verfügbar und erlaubt es, tödliche Treffer auszuführen, wenn die Bedingungen erfüllt sind. Der Befehl wurde eingeführt, da es bisher sehr schwierig war, im Trainings-Modus einen tödlichen Treffer auszuführen.
		Ein Problem wurde behoben, durch das die Dauer der Seelenladung des Charakters sich nicht weiter verringerte, wenn bei Seelenladung Treffer beim Gegner gelandet wurden.
		Ein Problem wurde behoben, durch das der Charakter nicht richtig in die Wurf-Animation überging.
		Das Eingabezeitfenster wurde angepasst, damit der Angriff nicht mehr unbeabsichtigt ausgeführt wird.
		Die Trefferzone wurde vergrößert, um Vorkommnisse zu verringern, in denen ein Angriff auch aus nächster Nähe nicht traf.
		Ein Problem wurde behoben, durch das sich der Schaden des Charakters bei einem Schulterwurf verringerte.
		Die Entfernung zwischen Charakter und Gegner wurde angepasst und beschränkt.
		Ein Problem wurde behoben, durch das das Verhalten "Aus dem Ring" nach einem Angriff ausgeführt wurde, obwohl der Kampf weiterlief.
		Erfolgreiche Racheangriffe verringern jetzt die Seelenleiste (außer bei Seelenladung).
		Der Grundschaden des Angriffs wurde erhöht.
		Die Move-Stufe des Angriffs wurde erhöht.
		Die Move-Stufe wurde erhöht, wodurch sie nicht mehr als Deckungszerstörer eingesetzt werden kann.

Cervantes		
Category	Nerf/buff	
Behavior Adjustment	-	Ⓐ.Ⓐ.Ⓐ Ein Problem wurde behoben, durch das der Gegner in die Hocke gehen konnte, um dem zweiten Treffer auszuweichen, nachdem der erste Treffer von Ⓐ.Ⓐ.Ⓐ abgewehrt wurde.
Behavior Adjustment	-	↓Ⓐ ↗Ⓐ Hocke Ⓐ Ein Problem wurde behoben, durch das der Angriff auch Gegner aus nächster Nähe verfehlen konnte.
Behavior Adjustment	-	↘↘ oder ⇨⇨ oder ↗↗Ⓐ+Ⓞ Das Eingabezeitfenster wurde angepasst, damit der Angriff nicht mehr unbeabsichtigt ausgeführt wird.
Behavior Adjustment	-	↓↗↘Ⓞ (schnell) Ein Problem wurde behoben, durch das eine verbesserte Version des Angriffs, die mit exakt gleichzeitiger Eingabe von ↗+Ⓞ ausgeführt wurde, manchmal einfacher ausgelöst werden konnte, als es bei Nutzung bestimmter Befehlseingaben zu erwarten ist. Sowohl die normale als auch verbesserte Version von ↓↗↘Ⓞ (schnell) schleudern Gegner hoch in die Luft, wenn sie im Flug getroffen werden. Sowohl der Grundscha-den als auch die Ⓞomboschadensskalierung wurden angepasst.
Behavior Adjustment	-	Dread Charge Ein Problem wurde behoben, durch das der Charakter beim Drücken von Ⓐ oder Ⓞ nach bestimmten Befehlseingaben eine unbeabsichtigte Haltung einnahm.
Behavior Adjustment	-	Während Dread Charge Ⓞ Die Breite der Trefferzone wurde angepasst, um das Treffen eines Gegners während eines 8-Wege-Laufs zu erschweren.
Behavior Adjustment	-	Bei Seelenladung ↘Ⓞ.Ⓞ Ein Problem wurde behoben, das Kombos erschwerte, wenn der Gegner seitlich getroffen wird.
Behavior Adjustment	-	↗ⓄⓄ Der erste Treffer wurde angepasst, damit er seltener verfehlt. Ein Problem wurde behoben, durch das ein Gegner nicht in der Lage war, eine Deckung im Stand gegen den zweiten Treffer auszuführen, nachdem der erste Treffer abgewehrt wurde.
Balance Adjustment	↑	⇨Ⓐ Die Nachverfolgung des Angriffs wurde erhöht.
Balance Adjustment	↑	Ⓐ+Ⓞ Die Betäubungsdauer in der Deckung wurde verlängert. Die Zeit, innerhalb der Dread Charge mit Ⓞ abgebrochen werden kann, wurde verringert. Die Zeit, innerhalb der man zu "Während Dread Charge Ⓞ+Ⓞ" und "Während Dread Charge ⇨" wechseln kann, wurde verringert.
Balance Adjustment	↑	↓Ⓐ+Ⓞ Die Betäubungsdauer in der Deckung wurde verlängert.
Balance Adjustment	↑	↓↓ oder ↑↑Ⓐ.Ⓐ Die Nachverfolgung des Angriffs wurde erhöht. Der zweite Angriff trifft jetzt zuverlässiger, wenn der erste Angriff bereits getroffen hat.
Balance Adjustment	↓	↓↓ oder ↑↑Ⓞ Die Deckungslücke des Angriffs wurde erhöht, wenn es kein tödlicher Treffer ist. Der Komboscha-den des Angriffs skaliert nun.

Raphael			
Category	Nerf/buff		
Behavior Adjustment	-	↘Ⓐ	Ein Problem wurde behoben, durch das sich die Anzahl der tödlichen Treffer erhöhte, wenn der Gegner noch nach Ende der Runde getroffen wurde. Ein Problem wurde behoben, durch das tödliche Treffer nicht mehr im Kampf ausgeführt werden konnten.
Behavior Adjustment	-	⇒Ⓐ+Ⓞ	Ein Problem wurde behoben, durch das nach bestimmten Eingaben die zeitliche Abfolge des Angriffs verändert wurde, wodurch der Angriff möglicherweise verfehlte.
Behavior Adjustment	-	Während Preparation ⇒Ⓚ	Die untere Trefferzone wurde vergrößert, damit es leichter fällt, mit diesem Angriff während einer Kombo einen Treffer zu landen.
Behavior Adjustment	-	Nach Treffer durch Umkehr-Klinge Ⓞ	Ein Problem wurde behoben, durch das der Angriff direkt nach einem Deckungszerstörer in die entgegengesetzte Richtung ausgeführt wurde.
Behavior Adjustment	-	Während Preparation Ⓞ+Ⓞ Während Preparation Ⓞ+Ⓚ Während Preparation Ⓐ+Ⓞ+Ⓚ	Das Eingabezeitfenster wurde angepasst, um die Ausführung des Angriffs zu erleichtern.
Balance Adjustment	↑	Beim Springen Ⓐ	Die Nachverfolgung des Angriffs wurde erhöht.
Balance Adjustment	↑	Während Shadow Evade Ⓐ	Die Nachverfolgung des Angriffs wurde erhöht. Das Verhalten bei Treffern mitten in der Luft und bei Kontertreffern wurde verändert, um Folgeangriffe zu ermöglichen.
Balance Adjustment	→	⇒Ⓞ.Ⓞ.Ⓞ ⇒Ⓞ.Ⓞ.Ⓞ (genaues Timing)	Der Komboschaden für Treffer nach dem ersten Treffer skaliert nun. Der Grundschaaden des dritten Treffers wurde erhöht.
Balance Adjustment	→	Während Preparation Ⓞ.Ⓚ	Das Treffer- und Kontertrefferverhalten wurde geändert. Die Nachverfolgung des zweiten Treffers gegen stehende Gegner oder Gegner in der Hocke wurde erhöht.
Balance Adjustment	→	Bei Seelenladung & beim Springen Ⓐ.Ⓞ	Die Betäubungsdauer in der Deckung wurde verlängert. Das Trefferverhalten wurde geändert, um verschiedene Folgeangriffstypen zu ermöglichen. Der Komboschaden des Angriffs skaliert nun.
Balance Adjustment	↓	Beim Aufstehen Ⓞ.Ⓞ	Die Nachverfolgung des ersten Treffers wurde verringert. Der Komboschaden des Angriffs skaliert nun.
Balance Adjustment	↓	↘↘ oder ⇒→ oder ↗↗Ⓞ+Ⓚ	Der Komboschaden des Angriffs skaliert nun.
Balance Adjustment	↓	Nach erfolgreicher Form-Umgehung Ⓞ	Der Grundschaaden wurde verringert und der Komboschaden des Angriffs skaliert nun. Die Nachverfolgung wurde angepasst, um das Treffen eines Gegners während eines 8-Wege-Laufs zu erschweren.
Balance Adjustment	↓	Während Quick Parade Ⓞ.Ⓞ	Die Nachverfolgung wurde angepasst, um das Treffen eines Gegners während eines 8-Wege-Laufs zu erschweren.
Balance Adjustment	↓	Während Preparation Ⓚ	Die Deckungslücke nach Abwehr des Angriffs wurde vergrößert.

Talim			
Category	Nerf/buff		
Command Added	-	Nach kurzem Lauf mit ⇨ Ⓐ+Ⓚ drücken (nur im Trainings-Modus)	Ein exklusiver Befehl für den Trainings-Modus, um einfacher "Nach kurzem Lauf mit ⇨ bei geringer Lebensenergie Ⓚ drücken" ausführen zu können.
Behavior Adjustment	-	Ⓐ.Ⓐ.Ⓑ	Ein Problem wurde behoben, durch das nach bestimmten Eingaben beim ersten Treffer selbiger als Kombo gewertet wurde, wenn er als Konter ausgeführt wird.
Behavior Adjustment	-	⇨Ⓑ	Ein Problem wurde behoben, durch das der Angriff am Boden liegende Gegner verfehlen konnte.
Behavior Adjustment	-	Wind Sault Ⓚ	Folgeangriffe, die nach einem Treffer möglich werden, können jetzt eingegeben werden, bevor der Angriff trifft. Ein Problem wurde behoben, durch das mit bestimmten Eingaben der Übergang in einen Wind Sault möglich war, obwohl der Angriff nicht getroffen hatte.
Balance Adjustment	↑	Ⓐ.Ⓐ.Ⓐ+Ⓑ	Der Grundschaden des Angriffs wurde erhöht.
Balance Adjustment	↑	⇨Ⓐ.Ⓚ	Die Entfernung zwischen Charakter und Gegner wurde verringert, wenn der Angriff abgewehrt wurde. Die Deckungslücke nach Abwehr des zweiten Angriffs wurde reduziert. Der Angriff kann nun den Gegner zu Boden schlagen, wenn er als normaler Treffer ausgeführt wird. Der Komboschaden des Angriffs skaliert nun.
Balance Adjustment	↑	⇨Ⓑ.Ⓑ	Der Angriff ist jetzt eine Kombo, wenn der erste Treffer als normaler Treffer ausgeführt wird. Die Betäubungsdauer in der Deckung wurde verlängert. Die Entfernung zwischen Charakter und Gegner wurde verringert, wenn der Angriff trifft. Der Komboschaden des Angriffs skaliert nun.
Balance Adjustment	↑	⇨Ⓑ.Ⓐ	Das Trefferverhalten wurde geändert, um verfehlte Treffer beim Angriff mit der Waffenspitze reduzieren.
Balance Adjustment	↑	⇨Ⓐ ⇨Ⓐ+Ⓑ Während Wind Charmer Ⓑ.Ⓑ Während Wind Charmer Ⓚ Abgewandt Ⓑ	Die Deckungslücke wurde verringert, nachdem der Angriff abgewehrt wurde.
Balance Adjustment	↑	Während Wind Charmer Ⓑ verzögert Ⓑ	Die Betäubungsdauer in der Deckung wurde verlängert.
Balance Adjustment	↑	Während Wind Sault Ⓐ	Die Nachverfolgung des Angriffs wurde erhöht.
Balance Adjustment	↓	⇨Ⓐ+Ⓑ	Der Komboschaden des Angriffs skaliert nun.
Balance Adjustment	↓	Während Wind Sault Ⓑ	Das Verhalten mitten in der Luft wurde geändert.

Tira			
Category	Nerf/buff		
Command Added	-	Als Gloomy ⇨ Ⓐ+Ⓚ (nur im Trainings-Modus)	Der Befehl ⇨Ⓑ wurde hinzugefügt. Dieser ist ausschließlich im Trainings-Modus verfügbar und erlaubt es, tödliche Treffer auszuführen, wenn die Bedingungen erfüllt sind (als Gloomy). Der Befehl wurde eingeführt, da es bisher sehr schwierig war, im Trainings-Modus einen tödlichen Treffer auszuführen.
Behavior Adjustment	-	Persönlichkeitswechsel	Ein Problem wurde behoben, durch das Persönlichkeitswechsel ausgelöst wurde, obwohl die Gesundheit noch nicht unter 30 % gefallen war.
Behavior Adjustment	-	Als Gloomy	Ein Problem wurde behoben, durch das bei Treffern durch bestimmte Befreiungsangriffe keine Veränderung bei Jolly ausgelöst wurde. Hinweis: Wird Jolly durch eine Seelenladungsschockwelle getroffen, wird auch weiterhin keine Veränderung ausgelöst. Das ist beabsichtigt.
Behavior Adjustment	-	Als Jolly Ⓐ+Ⓑ	Ein Problem wurde behoben, durch das der Angriff traf, obwohl sich der Gegner hinter dem Charakter befand.
Behavior Adjustment	-	Als Jolly ⇨⇨⇨Ⓚ	Ein Problem wurde behoben, durch das der Angriff als Gloomy ausgeführt werden konnte, wenn bestimmte Eingaben getätigt wurden.
Behavior Adjustment	-	Nach Treffer durch Umkehr-Klinge Ⓐ.Ⓐ Nach Treffer durch Umkehr-Klinge Ⓐ.Ⓐ	Ein Problem wurde behoben, durch das der Angriff auch Gegner aus nächster Nähe verfehlen konnte.

Zasalamel			
Category	Nerf/buff		
Behavior Adjustment	-	☞☞ oder ☞☞ oder ☞☞Ⓐ	Ein Problem wurde behoben, durch das mit bestimmten Eingaben unbeabsichtigt die Betäubung eines Charakters länger anhielt als die eines anderen Charakters oder es wurde eine Verlangsamung des Charakters herbeigeführt.
Behavior Adjustment	-	☞☞ oder ☞☞ oder ☞☞Ⓜ	Ein Problem wurde behoben, durch das ein tödlicher Treffer nicht ausgelöst wurde, wenn bestimmte Konter eingesetzt wurden. (Hinweis: Ein tödlicher Treffer wird bei einem Betäubungskonter nach wie vor nicht ausgelöst. Dies ist so beabsichtigt.)
Behavior Adjustment	-	Nach Wirken eines Fluchs ☞☞h oder ☞☞ oder ☞☞Ⓐ+Ⓜ während Treffer/Deckung Ⓜ	Beim ersten Treffer in Deckung geht der Gegner nun in Deckung, bis sich der Fluch aktiviert, um instabiles/unerwartetes Verhalten während der Aktivierung zu vermeiden.
Balance Adjustment	↑	Nach Wirken eines Fluchs & Treffer durch Umkehr-Klinge Ⓜ.Ⓜ	Die Betäubungsdauer in der Deckung wurde verlängert, wenn der Fluch aktiviert wird.
Balance Adjustment	↓	Kritische Klinge	Der Start des Angriffs wurde verzögert und die horizontale Reichweite verringert. Die Betäubungsdauer in der Deckung wurde verlängert.

Groh			
Category	Nerf/buff		
Behavior Adjustment	-	Beim Aufstehen Ⓜ	Ein Problem wurde behoben, durch das mit der Eingabe von Ⓜ.☞ bei Seelenladung und beim Aufstehen automatisch in Steed of the Night gewechselt wurde, was es erschwerte, in der Avenger-Haltung einen Angriff durchzuführen. Die Entfernung zwischen Charakter und Gegner nach einem Treffer des Angriffs wurde verringert.
Behavior Adjustment	-	Bei Seelenladung & während Avenger-Haltung ☞Ⓜ	Änderungen wurden vorgenommen, damit der Angriff mitten in der Kombo nicht mehr so leicht verfehlt, nachdem ein Gegner in der Nähe einer Wand oder von hinten getroffen wurde.
Behavior Adjustment	-	Nach Treffer durch Umkehr-Klinge Ⓜ	Das Gegnerverhalten nach einem Treffer wurde angepasst, um mit einem Folgeangriff leichter einen Treffer zu landen.
Balance Adjustment	↑	☞Ⓜ.Ⓜ	Die Deckungslücke nach dem Angriff wurde reduziert.
Balance Adjustment	↑	☞Ⓜ ☞☞ oder ☞☞ oder ☞☞Ⓐ.Ⓐ ☞☞ oder ☞☞ oder ☞☞Ⓜ.Ⓜ	Die Deckungslücke wurde verringert, nachdem der Angriff abgewehrt wurde.
Balance Adjustment	↑	Beim Aufstehen Ⓐ	Das Trefferverhalten wurde geändert, um einen Gegner zu Boden zu schlagen. Der Grundschaden des Angriffs wurde erhöht.
Balance Adjustment	↑	☞☞ oder ☞☞Ⓜ	Die Deckungslücke nach dem Angriff wurde reduziert. Die Richtung, in die der Gegner beim Abwehren des Angriffs gestoßen wird, wurde geändert.
Balance Adjustment	↑	Während Avenger-Haltung Ⓜ	Die Trefferzone wurde vergrößert, um die Stabilität zu verbessern bei Nahkampfangriffen.
Balance Adjustment	→	☞Ⓜ+Ⓜ	Die Wahrscheinlichkeit, dass der zweite Angriff verfehlt, wurde verringert, wenn man den Gegner nur mit der Spitze der Waffe traf. Der Komboschaden des Angriffs skaliert nun, wenn der erste Treffer ein normaler Treffer war.

Azwel			
Category	Nerf/buff		
Behavior Adjustment	-	↘↘ oder ⇨⇨ oder ↗↗(A) ↘↘ oder ⇨⇨ oder ↗↗(B) ↘↘ oder ⇨⇨ oder ↗↗(B) Während Comedy of Errors (B).(B)	Ein Treffer von Abwehrstoß wirft den Charakter nicht mehr zurück.
Behavior Adjustment	-	Während Comedy of Errors (B)⇨	Ein Treffer von Abwehrstoß wirft den Charakter nicht mehr zurück. Ein Problem wurde behoben, durch das der Arm des Charakters auch nach dem Schuss Bestandteil der Trefferzone des Angriffs blieb.
Behavior Adjustment	-	Waffenkünste	Ein Problem wurde behoben, durch das Treffer nach dem Rundenende die Anzahl der Bedingungen der tödlichen Treffer von March of Humanity und anderen Angriffen beeinflussten.
Behavior Adjustment	-	(B).(B).(B) Bei Seelenladung (B).(B).(B) ⇨(A)+(B) Bei Seelenladung ⇨(A)+(B) Nach Treffer durch Umkehr-Klinge (B).(B)	Ein Problem wurde behoben, durch das die Trefferzone sich vergrößerte, um Überschneidungen in den Gegner zu verhindern. Die Vergrößerung blieb auch dann bestehen, als der Angriff bereits vorüber war.
Behavior Adjustment	-	(A)+(B) (B)+(K) ⇨(B)+(K) ⇨(B)+(K)	Das Eingabezeitfenster wurde angepasst, weil die gleichzeitige Eingabe schwieriger auszuführen war als bei anderen Angriffen.
Behavior Adjustment	-	Im Speer-Modus (B)+(K) oder im Allmächtig-Modus ⇨(B)+(K)	Ein Problem wurde behoben, durch das sich die Deckungsbetäubung der Charaktere abhängig von der Entfernung leicht ändern konnte.
Balance Adjustment	↑	⇨(A)+(B)	Die Betäubungsdauer wurde verringert, wenn der Angriff trifft. Die Deckungslücke wurde verringert, nachdem der Angriff abgewehrt wurde.
Balance Adjustment	↑	Während Comedy of Errors (A).(B)	Die Betäubungsdauer wurde verlängert, wenn der erste Angriff abgewehrt wird.
Balance Adjustment	↑	Während Comedy of Errors ⇨(K)	Das Trefferverhalten wurde geändert, um verschiedene Folgeangriffstypen zu ermöglichen, wenn der Gegner kein Ukemi ausführt. Der Komboschaden des Angriffs skaliert nun.
Balance Adjustment	↓	Bewegungsgeschwindigkeit des Charakters	Die Geschwindigkeit beim Rückwärts- und Vorwärtslaufen wurde verringert.
Balance Adjustment	↓	⇨(A).(A)	Die Betäubungsdauer wurde verringert, wenn der Angriff abgewehrt wird. Änderungen wurden vorgenommen, um die Entfernung zwischen Charakter und Gegner zu beschränken, wenn der Angriff abgewehrt wird.
Balance Adjustment	↓	↘(A)	Die Nachverfolgung des Angriffs wurde angepasst, um ein Verfehlen auf kurze Entfernung zu vermeiden. Die Deckungslücke nach Abwehr des Angriffs wurde vergrößert.
Balance Adjustment	↓	⇨(B).(A)	Die Nachverfolgung und der Rückstoß des ersten Angriffs wurden verringert. Der Umfang der Bewegung wurde auf "klein" verringert, wenn der zweite Treffer mit Umkehr-Klinge abgelenkt wird.
Balance Adjustment	↓	⇨(B).(B)	Die Deckungslücke nach dem Angriff wurde erhöht.
Balance Adjustment	↓	In der Hocke ↘(B)	Die Nachverfolgung des Angriffs wurde verringert.
Balance Adjustment	↓	(A)+(B)	Der Zeitpunkt, an dem ein Angriff abgebrochen werden kann, wurde verschoben. Ebenso wurde der Zeitpunkt verschoben, ab dem sich ein Charakter nach dem Abbruch wieder bewegen kann. Ein Problem wurde behoben, durch das die Angriffsdauer im Allmächtig-Modus verlängert wurde.
Balance Adjustment	↓	Bei Seelenladung ⇨(A)+(B) Bei Seelenladung während 8-Wege-Lauf (A)+(B)	Wenn der Angriff bei Seelenladung ausgeführt wird, wird die Seelenladung nun stärker verringert.
Balance Adjustment	↓	Während 8-Wege-Lauf (A)+(B)	Die Deckungslücke nach abgewehrtem Angriff wurde vergrößert. Die Entfernung zwischen Charakter und Gegner wurde verringert.
Balance Adjustment	↓	Im Schwert- oder Allmächtig-Modus (B)+(K)	Der Angriff wurde überarbeitet, um auch mehrere aufeinanderfolgende Schläge abzuwehren. Der Angriff kann keinen Deckungserstörer mehr ausführen. Der Komboschaden des Angriffs skaliert nun.
Balance Adjustment	↓	Im Axt-Modus (B)+(K) oder im Allmächtig-Modus ⇨(B)+(K)	Der Komboschaden des Angriffs skaliert nun. Die Deckungslücke wurde vergrößert, wenn der Angriff abgewehrt wurde.
Balance Adjustment	↓	Während Beauty of Balance (A).(A).(A)	Die Betäubungsdauer wurde verringert, wenn der Angriff trifft.

Geralt			
Category	Nerf/buff		
Behavior Adjustment	-	Beim Aufstehen Ⓐ	Die Trefferzone wurde vergrößert, um zu verhindern, dass der Angriff im Nahkampf verfehlt.
Balance Adjustment	↑	Ⓐ.Ⓐ.Ⓐ	Die Deckungslücke nach dem zweiten Treffer wurde reduziert.
Balance Adjustment	↑	⇒Ⓐ+Ⓑ	Die zeitliche Abfolge wurde beschleunigt, mit der die defensiven Eigenschaften des Angriffs aktiviert werden.
Balance Adjustment	↓	↗Ⓐ.Ⓐ	Die Deckungslücke nach Abwehr des Angriffs wurde vergrößert.
Balance Adjustment	↓	↑Ⓐ+Ⓑ	Wenn der Angriff bei Seelenladung ausgeführt wird, wird die Seelenladung nun stärker verringert.
Balance Adjustment	↓	⇐Ⓐ+Ⓑ	Der Angriff verbraucht nun mehr Seelenleitenenergie