

DLC2 Battle adjustment list (Korean)

Battle system

Category	Nerf/buff		
Behavior Adjustment	-	리버설 엷지	공중에 있는 적에게 주는 상단 히트 판정을 확대했습니다.
Behavior Adjustment	-	크리티컬 엷지	발동 연출 중, 시간 정지에도 걸리지 않고 일부 액션으로 적이 이동할 수 있었던 것을 수정했습니다. 발동 연출 후 입력 재개 타이밍에서 1P와 2P의 입력 재개 타이밍에 차이가 발생하던 것을 수정했습니다. 일부 캐릭터가 특정한 입력으로 상정 외의 장소에서 바로 발동할 수 있었던 것을 수정했습니다. 히트 연출 중 두 캐릭터의 위치 관계가 상정한 것과 달라지는 것을 수정했습니다.
Behavior Adjustment	-	소울 차지	1P와 2P가 동시에 소울 차지했을 때, 2P가 먼저 움직일 수 있었던 것을 수정했습니다. 일부 캐릭터가 특정한 입력으로 상정 외의 장소에서 바로 발동할 수 있었던 것을 수정했습니다.
Behavior Adjustment	-	리설 히트	적의 하단 공격 동작 중이나 공격이 빗나간 틈을 노리는 리설 히트 대응기가, 하단 공격 이외에도 효과가 있던 것을 수정했습니다.
Behavior Adjustment	-	뒤쪽 방향으로 RUN, 스텝	동작 중에 런 카운터가 되지 않는 경우가 있던 것을 수정했습니다.
Behavior Adjustment	-	리벤지	리벤지 성공 시에 받는 데미지로 인해 소울 차지의 잔여시간이 생각보다 저하되던 것을 수정했습니다. 이로 인해 리벤지 성공 시에 받은 데미지로는 소울 차지 잔여 시간이 감소하지 않습니다.
Behavior Adjustment	-	보이스·사운드·이펙트·연출	일부 타이밍과 동작을 재조정했습니다.

Mitsurugi

Category	Nerf/buff		
Behavior Adjustment	-	소울 차지 지속 중에  	리설 히트가 발생하지 않은 상황에서, 2단계 공중 띄우기의 높이가 리설 히트 발생 시와 같아지는 것을 수정했습니다.
Behavior Adjustment	-	일어서는 도중  	카운터 히트의 종류에 따라 리설 히트가 발생하지 않는 현상을 수정했습니다. 단, 스텝 카운터로 발생하지 않는 점은 변하지 않았습니다.
Behavior Adjustment	-	  	가까운 거리에서 횡이동하는 적을 맞추기 쉽도록, 공격 범위와 추적 성능을 수정했습니다.
Behavior Adjustment	-	소울 차지 지속 중에   	벽 근처 등에서 히트했을 때 도중부터 공격이 빗나가는 상황을 완화하기 위해 조건을 붙여 추적 성능을 상향 수정했습니다.
Behavior Adjustment	-	  or  	「Relic」 도중 「앞기」 나 「점프」 가 잘못 발생하는 경우가 줄어들도록 입력 타이밍을 조정했습니다.
Behavior Adjustment	-	 	거리가 충분함에도 공격을 빗나가는 경우가 있던 것을 수정했습니다.
Behavior Adjustment	-	  or  	가까운 거리에서 공격을 빗나가는 상황을 완화하기 위해 히트 판정을 확대했습니다.
Behavior Adjustment	-	소울 차지 지속 중에   or  	RUN 방향에 따른 데미지 설정이 통일되지 않았기에 통일했습니다.
Balance Adjustment	↑	 	히트 시 거리를 벌리기 어렵게 함으로써 추가 공격이 닿기 쉬워지도록 조정했습니다.
Balance Adjustment	↑	 	히트, 가드 시에 적에게 주는 경적을 늘렸습니다.
Balance Adjustment	↑	Mist 도중 	콤보 등에서 공격을 빗나가는 일이 줄도록 히트 판정을 아래쪽으로 확대했습니다.
Balance Adjustment	↑	Relic 도중 	공격 후의 빈틈을 줄였습니다. 콤보 데미지에 보정을 추가했습니다.

Seong Mi-na			
Category	Nerf/buff		
Behavior Adjustment	-	크리티컬 엷지	공중에 있는 적에게 주는 상단 히트 판정을 확대했습니다.
Behavior Adjustment	-	일어서는 도중 Ⓜ+Ⓚ	공격 후에 링 아웃하는 동작이 배틀 중에는 발생하지 않도록 했습니다.
Behavior Adjustment	-	↔Ⓜ+Ⓚ	잘못 발동하는 사례가 줄어들도록 입력 타이밍을 조정했습니다.
Behavior Adjustment	-	↔←Ⓜ	끝거리 히트를 노렸을 경우, 거리가 충분함에도 공격을 빗나가던 것을 수정했습니다.
Balance Adjustment	↑	점프 Ⓜ	가드한 적이 선 상태로 이행하던 것을 수정함과 동시에, 가드 시의 빈틈을 경감했습니다.
Balance Adjustment	↑	⇒Ⓜ+Ⓚ	공격 후의 빈틈을 경감했습니다.
Balance Adjustment	↓	↘↙or↔←or↘↙Ⓜ+Ⓚ	기본 데미지를 늘렸습니다. 단, 콤보 데미지에 보정을 추가했습니다.
Balance Adjustment	↓	↘↙or↔←or↘↙Ⓜ+Ⓚ 소울 차지 지속 중에 ↘↙or↔←or↘↙Ⓜ+Ⓚ 소울 차지 지속 중에 ↘↙or↔←or↘↙Ⓜ+Ⓚ	콤보 데미지에 보정을 추가했습니다.

Taki			
Category	Nerf/buff		
Behavior Adjustment	-	↘Ⓜ	추가 공격이 안정되도록 히트 후 적의 동작을 조정했습니다.
Behavior Adjustment	-	Possession 도중 Ⓜ	후면에 있는 적에게 히트하는 경우가 있던 것을 수정했습니다.
Behavior Adjustment	-	ⓂⓀ ⓂⓀ ⓂⓀ	가드가 가능해지기 전까지 빈틈이 존재하지 않았던 점을 수정했습니다.
Behavior Adjustment	-	리버설 엷지 히트 후 Ⓜ	크리에이션 캐릭터로 발동했을 때, 상대의 체격에 따라 공격이 빗나가던 것을 수정했습니다.
Behavior Adjustment	-	↘↙or⇒or↘↙Ⓜ+Ⓚ	잘못 발동하는 사례가 줄어들도록 입력 타이밍을 조정했습니다.
Balance Adjustment	↑	Wind Roll 도중 Ⓜ 리버설 엷지 히트 후 Ⓜ.Ⓜ.Ⓜ	기술 레벨을 강화했습니다. 이로 인해 가드 크러시가 가능해 졌습니다. 가드 시 가드 데미지를 늘리고, 가드 시 적에게 주는 경직을 늘렸습니다. 공격 속성을 특수 중단X2로 했습니다.
Balance Adjustment	↑	Distorted Breeze 도중 Ⓜ	기술 레벨을 강화해, 가드 시 가드 데미지를 늘렸습니다. 가드 시의 빈틈을 경감했습니다.
Balance Adjustment	↑	Possession 도중 ⇒Ⓜ	공격 후 빈틈을 경감했습니다. 가드 시 적과의 거리를 가깝게 했습니다.
Balance Adjustment	↑	소울 차지 지속 중에 ⇒Ⓜ+Ⓚ	공격 발생을 앞당겼습니다. 히트 시의 피격 상황을 변경해 추가공격이 가능해 졌습니다.

Maxi			
Category	Nerf/buff		
Behavior Adjustment	-	↖Ⓞ	가드한 적이 선 상태로 이행하던 것을 수정했습니다.
Behavior Adjustment	-	Right Cross 도중 ⓐ,Ⓞ	1단계를 가드한 적이 없어서 가드를 선택해도 2단계를 서서 가드할 수 있었던 것을 수정했습니다.
Behavior Adjustment	-	특수 자세 도중 ⇨or⇦	기술표 텍스트와 달리, 발차기 공격을 GI 할 수 없었던 것을 수정했습니다.
Balance Adjustment	↑	↓ ↓ⓐ ↑ ↑ⓐ	가까운 거리에서 횡이동하는 적을 맞추기 쉽게 하기 위해, 공격 범위와 추적 성능을 조정했습니다.
Balance Adjustment	↓	Behind Lower 도중 Ⓞ	적의 8WAY-RUN에 히트하기 어렵도록 추적 성능을 조정했습니다.
Balance Adjustment	↓	Right Outer 도중 Ⓚ	콤보 데미지에 보정을 추가했습니다.

Voldo			
Category	Nerf/buff		
Behavior Adjustment	-	Mantis Crawl 도중 Ⓞ+Ⓚ 소울 차지 지속 중에 Mantis Crawl 도중 Ⓞ+Ⓚ	기술표 텍스트와 달리, 가로 베기를 GI 할 수 있었던 것을 수정했습니다.
Behavior Adjustment	-	Ⓞ+Ⓞ,⇦	공중에 있는 적에게 주는 상단 히트 판정을 확대했습니다.
Behavior Adjustment	-	Calistro Rush 도중 ⇦ⓐ+Ⓞ Mantis Crawl 도중 ⇨⇦	공격 후에 링 아웃하는 동작이 배틀 중에는 발생하지 않도록 했습니다.
Behavior Adjustment	-	상대에게 등을 보이며 ⇨ or ⇨ or ⇨ or ⇨ ⓐ+Ⓞ	잘못 발동하는 사례가 줄어들도록 입력 타이밍을 조정했습니다.
Behavior Adjustment	-	⇦Ⓞ+Ⓚ 상대에게 등을 보이며 Ⓞ+Ⓚ 상대에게 등을 보이며 ⇦Ⓞ+Ⓚ	생각보다 빠른 타이밍에 「Mantis Crawl」 자세로 이행하던 것을 수정했습니다.
Behavior Adjustment	-	상대에게 등을 보이며 ⓐ+Ⓞ	가까운 거리에서 공격이 빗나가던 것을 완화하기 위해 히트 판정을 확대했습니다.
Balance Adjustment	↑	Mantis Crawl 도중 ⓐ+Ⓞ	점프 상태가 되는 타이밍을 앞당겼습니다.
Balance Adjustment	→	상대에게 등을 보이며 점프 ⓐ	공중 히트 시 날아가는 방향을 변경했습니다.
Balance Adjustment	↓	다리 쪽 Mantis Crawl 도중 ⇦Ⓚ	공중 히트 시의 피격 상황을 변경했습니다.
Balance Adjustment	↓	크리티컬 엣지	공중에 있는 적에게 주는 상단 히트 판정을 확대했습니다. 가드 시의 경직차가 거리에 따라 변동되기 쉬웠던 것을 수정했습니다. 가드 크러시가 불가능해졌습니다.

Sophitia		
Category	Nerf/buff	
Behavior Adjustment	-	↘ or ⇨ or ↗ or ↖ or Ⓜ+Ⓜ 잘못 발동하는 사례가 줄어들도록 입력 타이밍을 조정했습니다.
Balance Adjustment	↑	↘ or ⇨ or ↗ or ↖ or Ⓜ+Ⓜ ↙ or ⇦ or ↘ or ↖ or Ⓜ ↓ or ⇩ or ↑ or ⇧ or ⇨ or ⇦ or Ⓜ+Ⓜ 리설 히트 발생 시의 소울 게이지 증가량을 늘렸습니다.
Balance Adjustment	↓	↙ or Ⓜ Twin Angel Step Ⓜ.Ⓜ 기본 데미지를 낮추고, 콤보 데미지에 보정을 추가했습니다.
Balance Adjustment	↓	⇨Ⓜ+Ⓜ로 상대의 중단 가로 베기를 GI Angel Step 도중 Ⓜ 히트 시 Ⓜ 소울 차지 지속 중에 Angel Step 도중 Ⓜ 히트 시 Ⓜ Twin Angel Step 도중 Ⓜ 히트 시 Ⓜ 소울 차지 지속 중에 Twin Angel Step 도중 Ⓜ 히트 시 Ⓜ 콤보 데미지에 보정을 추가했습니다.
Balance Adjustment	↓	⇨Ⓜ 기술 레벨을 약하게 했습니다. 이에 따라, 가드 크러시가 불가능해졌습니다.
Balance Adjustment	↓	크리티컬 엡지 가드 크러시가 불가능해졌습니다.
Balance Adjustment	↓	↙ or Ⓜ 가드 크러시 시의 콤보 데미지에 보정을 추가했습니다.

Siegfried		
Category	Nerf/buff	
Behavior Adjustment	-	리버설 엡지 가까운 거리에서 공격이 빗나가던 것을 완화하기 위해 히트 관정을 확대했습니다.
Balance Adjustment	↑	Ⓜ+Ⓜ Chief Hold 도중 Ⓜ+Ⓜ 가까운 거리에서 횡이동하는 적을 맞추기 쉽게 하기 위해, 공격 범위와 추적 성능을 조정했습니다.
Balance Adjustment	↓	소울 차지 지속 중에 Base Hold 도중 Ⓜ 가드 내구치 감소량을 줄였습니다. 가드 크러시 때 콤보 데미지 보정을 추가했습니다.
Balance Adjustment	↓	앞은 상태에서 ↙Ⓜ+Ⓜ 적을 링 아웃시키는 성능을 삭제했습니다.

Xianghua			
Category	Nerf/buff		
Behavior Adjustment	-	↔A	기술표 텍스트와는 달리, 발차기 공격을 GI할 수 없었던 것을 수정했습니다.
Behavior Adjustment	-	A+B	정면방향의 히트 판정을 확대해, 적의 리버설 임팩트에 히트하지 않는 경우가 있던 것을 수정했습니다.
Behavior Adjustment	-	↓A+B ↗A+B	적 캐릭터의 체격에 따라 히트시키기 어려워지는 사례가 발생하는 것을 완화했습니다.
Behavior Adjustment	-	Silent Xia Sheng 도중 A+B Playful Xia Sheng 도중 A+B	적의 리버설 옛지에 대한 추적 성능을 높였습니다.
Balance Adjustment	↑	↔A	가까운 거리에서 횡이동하는 적을 맞추기 쉽게 하기 위해, 공격 범위와 추적 성능을 조정했습니다.
Balance Adjustment	↓	⇒B.A	히트 시에 적에게 주는 경직을 줄였습니다. 기본ダメージ를 낮추었습니다.
Balance Adjustment	↓	↔or⇒or↗A+B	첫 번째 히트에서부터 3번째까지 Damage 배분을 변경했습니다.
Balance Adjustment	↓	Silent Xia Sheng 도중 B Silent Xia Sheng 도중 B 소울 차지 지속 중에 Silent Xia Sheng 도중 B 소울 차지 지속 중에 Silent Xia Sheng 도중 B	다운 상태에서 히트시켰을 때의 기본 Damage를 낮췄습니다.

Yoshimitsu			
Category	Nerf/buff		
Behavior Adjustment	-	체력 소비기술	적의 신체가 링 밖에 있다고 판정된 순간부터는 소울 게이지가 증가하지 않도록 조정했습니다.
Behavior Adjustment	-	B B	가드가 가능해지기 전까지 빈틈이 존재하지 않았던 점을 수정했습니다.
Balance Adjustment	↑	⇒A.A	2단계 공격의 발생을 앞당겼습니다.
Balance Adjustment	↑	리버설 옛지 히트 후 B	히트 시 피격 상황을 변경해, 벽 히트를 발생시키기 쉽도록 조정했습니다.
Balance Adjustment	↑	리버설 옛지 히트 후 K	소울 게이지 증가량 및 적에게서 소울 게이지를 빼앗는 양을 늘렸습니다.
Balance Adjustment	→	↔B+K.B.B.B.B	소울 게이지 증가량과 체력 감소량을 조정했습니다.
Balance Adjustment	→	↓↓or↑↑or↗or↖or↘or↙B+B	정면방향의 히트 판정을 확대해, 콤보 등에 사용하기 쉽도록 조정했습니다. 콤보 Damage에 보정을 추가했습니다.
Balance Adjustment	↓	↔A+B	콤보 Damage에 보정을 추가했습니다.
Balance Adjustment	↓	일어서는 도중 B	기본 Damage를 낮추고, 콤보 Damage에 보정을 추가했습니다.

Nightmare		
Category	Nerf/buff	
Behavior Adjustment	-	⇒㉔ 가까운 거리에서 공격이 빗나가는 것을 완화하기 위해 히트 관정을 확대했습니다.
Behavior Adjustment	-	소울 차지 지속 중에 ⇨or⇨or⇨or⇨or㉔.㉔ 리버설 엷지로 받아 넘겼을 때 2단계 공격이 빗나가던 것을 수정했습니다.
Behavior Adjustment	-	소울 차지 지속 중에 Grim Stride 도중 ㉔+㉔ 다운된 적에 대한 추가 공격이 빗나가는 상황을 완화하기 위해 히트 관정을 확대했습니다.
Balance Adjustment	↑	⇨㉔+㉔ 「Terror Charge」 도중 히트 시켰을 때 소울 게이지 증가량을 늘렸습니다.
Balance Adjustment	→	크리티컬 엷지 가드 시의 빈틈을 줄였습니다. 가드 시 적과의 거리를 줄였습니다.
Balance Adjustment	↓	Night Lower Stance 도중 ㉔ 첫 번째 히트의 기본 데미지를 줄이고, 콤보 데미지에 보정을 추가했습니다. 단, 타격 잡기의 기본 데미지를 늘렸습니다.
Balance Adjustment	↓	⇨㉔ 리버설 엷지 히트 후 ㉔ 기본 데미지를 낮추고, 콤보 데미지에 보정을 추가했습니다.
Balance Adjustment	↓	Night Lower Stance 도중 ㉔+㉔ 가드 크러시 시의 콤보 데미지에 보정을 추가했습니다. 이 기술을 가드하게 해서 생긴 빈틈에 대한 추가 공격 데미지에 콤보 데미지를 추가했습니다. 첫 번째 히트를 리버설 엷지로 받아 넘겼을 때의 동작을 「크게」 변경했습니다.
Balance Adjustment	↓	앉은 상태에서 ⇨㉔+㉔ 적을 링 아웃시키는 성능을 삭제했습니다.

Astaroth		
Category	Nerf/buff	
Command Added	-	(트레이닝 모드 한정) ⇨(A)+(K)
Behavior Adjustment	-	다운 상태인 상대에게 ⇨(A)+(C) 소울 차지 지속 중에 ⇨(A)+(C) or ⇨(A)+(C)
Behavior Adjustment	-	공중에 있는 상대에게 (A)+(C) 공중에 있는 상대에게 ⇨(A)+(C)
Behavior Adjustment	-	⇨(A)+(C) or ⇨(A)+(C) ⇨(A)+(C) or ⇨(A)+(C)
Behavior Adjustment	-	⇨(A)+(C)
Behavior Adjustment	-	⇨(A)+(C) or ⇨(A)+(C) ⇨(A)+(C) or ⇨(A)+(C)
Behavior Adjustment	-	⇨(A)+(C)
Behavior Adjustment	-	⇨(A)+(C) or ⇨(A)+(C) ⇨(A)+(C) or ⇨(A)+(C)
Balance Adjustment	↑	리벤지
Balance Adjustment	↑	⇨(A)+(C) ⇨(A)+(C) or ⇨(A)+(C) 소울 차지 지속 중에 ⇨(A)+(C) or ⇨(A)+(C) ⇨(A)+(C) ⇨(A)+(C) (패스트) 소울 차지 지속 중에 ⇨(A)+(C) 소울 차지 지속 중에 ⇨(A)+(C) (패스트) 리버설 엣지 히트 후 (A)
Balance Adjustment	↑	⇨(A) ⇨(A)+(C) or ⇨(A)+(C)
Balance Adjustment	↑	⇨(A)+(C) ⇨(A)+(C) ⇨(A)+(C) ⇨(A)+(C)

트레이닝 모드에서는 사양상 리설 히트 조건을 만족시키기 어려웠기 때문에, 리설 히트 조건을 만족시킨 상태에서 ⇨(A)+(C)을 발동할 수 있는 트레이닝 전용 커맨드를 추가했습니다.

소울 차지 지속 중에 히트 시켰을 때, 자신의 소울 차지 잔여 시간 감소가 멈추지 않았던 것을 수정했습니다.

잡기 연출로 정상적으로 넘어가지 않던 것을 수정했습니다.

잘못 발동하는 사례가 적어지도록 입력 타이밍을 조정했습니다.

가까운 거리에서 공격이 빗나가던 것을 완화하기 위해 히트 판정을 확대했습니다.

후면 잡기로 이행했을 때, 데미지가 낮아지는 것을 수정했습니다.

상대와의 간격이 너무 벌어지지 않도록 조정했습니다.

공격 후에 링 아웃하는 동작이 배틀 중에는 발생하지 않도록 했습니다.

리벤지 성공 시 (소울 차지 지속 중을 제외), 소울 게이지가 증가하도록 조정했습니다.

기본 데미지를 늘렸습니다.

기술 레벨을 강화했습니다.

기술 레벨을 강화했습니다. 이 변경으로 인해 가드 크러시가 가능해졌습니다.

Cervantes		
Category	Nerf/buff	
Behavior Adjustment	-	ⓐ.ⓐ.ⓐ ⓐ.ⓐ.ⓐ의 첫 번째 히트를 가드한 상대가 두 번째 히트를 맞아서 회피할 수 있던 현상을 수정했습니다.
Behavior Adjustment	-	↓ⓐ ↗ⓐ 맞은 상태에서 ⓐ 가까운 거리에 있는 상대에게 공격이 빗나가던 것을 수정했습니다.
Behavior Adjustment	-	↘or⇨or↗ⓐ+ⓐ 잘못 발동하는 사례가 줄어들도록 입력 타이밍을 조정했습니다.
Behavior Adjustment	-	↓↘⇨ⓐ (패스트) ⇨+ⓐ를 완전히 동시에 입력함으로써 발동할 수 있는 파워 업 판이, 특정 입력으로 생각보다도 낮은 난이도로 발동되는 문제를 수정했습니다. ↓↘⇨ⓐ (패스트) 통상판과 파워 업 판은 공중에 있는 적에게 히트했을 때의 동작을 높이 뛰어들는 것으로 통일했습니다. 기본 데미지 및 콤보 데미지 보정을 조정했습니다.
Behavior Adjustment	-	Dread Charge 특정 입력 후에 ⓐ 버튼 혹은 ⓐ 버튼으로 자세가 잘못 발동하던 것을 수정했습니다.
Behavior Adjustment	-	Dread Charge 도중 ⓐ 적의 8WAY-RUN에 히트하기 어렵도록 히트 판정 폭을 축소했습니다.
Behavior Adjustment	-	소울 차지 지속 중에 ↘ⓐ.ⓐ 적의 측면에 히트시켰을 때 연속 히트 하지 않게 되는 경우가 있는 것을 수정했습니다.
Behavior Adjustment	-	↗ⓐⓐ 첫 번째 히트 공격이 빗나가는 일이 줄어들도록 수정했습니다. 첫 번째 히트 가드 시 두 번째 히트를 서서 가드를 할 수 없게 되는 경우가 있는 것을 수정했습니다.
Balance Adjustment	↑	⇨ⓐ 추적 성능을 강화했습니다.
Balance Adjustment	↑	ⓐ+ⓐ 가드 시에 적에게 주는 경직을 늘렸습니다. ⓐ로 「Dread Charge」 자세를 해제할 수 있는 타이밍을 앞당겼습니다. 「Dread Charge」 도중 ⓐ+ⓐ 혹은 「Dread Charge」 도중 ⇨으로 이동 할 수 있는 타이밍을 앞당겼습니다.
Balance Adjustment	↑	↓ⓐ+ⓐ 가드 시에 적에게 주는 경직을 늘렸습니다.
Balance Adjustment	↑	↓↓or⇨↑ⓐ.ⓐ 추적 성능을 강화했습니다. 첫 번째 공격 히트 시에 두 번째 공격이 빗나가지 않도록 조정했습니다.
Balance Adjustment	↓	↓↓or⇨↑ⓐ 리설 히트 하지 않았을 경우의 빈틈을 늘렸습니다. 콤보 데미지에 보정을 추가했습니다.

Raphael			
Category	Nerf/buff		
Behavior Adjustment	-	↘A	라운드 승리 후에 히트 시킴으로써 리설 히트용 카운트가 증가하는 것과 시합 중에 리설 히트를 발생시키지 못하게 되는 것을 수정했습니다.
Behavior Adjustment	-	⇒A+Ⓜ	특정한 입력으로 공격 발생 타이밍이 변해, 적에게 히트하지 않던 것을 수정했습니다.
Behavior Adjustment	-	Preparation 도중 ⇒K	콤보에 사용했을 때 공격이 빗나가지 않도록 하단 히트 판정을 확대했습니다.
Behavior Adjustment	-	리버설 엷지 히트 후 Ⓜ	가드 크러시 발생 시, 직후에 나오는 공격이 반대방향으로 나오는 경우가 있어 수정했습니다.
Behavior Adjustment	-	Preparation 도중 Ⓜ+Ⓜ Preparation 도중 Ⓜ+K Preparation 도중 A+Ⓜ+K	발동하기 쉽도록 입력을 수정했습니다.
Balance Adjustment	↑	점프 A	추적 성능을 강화했습니다.
Balance Adjustment	↑	Shadow Evade 도중 A	추적 성능을 강화했습니다. 카운터 히트 및 공중 히트 시 피격 상황을 변경하고 추가 공격을 가능하게 했습니다.
Balance Adjustment	→	⇒Ⓜ.Ⓜ.Ⓜ ⇒Ⓜ.Ⓜ.Ⓜ (저스트)	1단 이후의 콤보 데미지에 보정을 추가했습니다. 3단의 기본 데미지를 늘렸습니다.
Balance Adjustment	→	Preparation 도중 Ⓜ.K	히트 시와 카운터 히트 시 피격 상황을 변경했습니다. 지상에 있는 적에 대한 두 번째 공격의 추적 성능을 강화했습니다.
Balance Adjustment	→	소울 차지 지속 중에 점프 A.Ⓜ	가드 시 적에게 주는 경직을 늘렸습니다. 히트 시의 피격 상황을 변경하고, 다른 종류의 추가 공격을 가능하게 했습니다. 콤보 데미지 보정을 추가했습니다.
Balance Adjustment	↓	일어서는 도중 Ⓜ.Ⓜ	첫 번째 공격의 추적 성능을 낮추었습니다. 콤보 데미지에 보정을 추가했습니다.
Balance Adjustment	↓	↘ or ⇒ or ↘ or ↘ or Ⓜ+K	콤보 데미지에 보정을 추가했습니다.
Balance Adjustment	↓	폼 회피 성공 시 Ⓜ	기본 데미지를 낮추고, 콤보 데미지에 보정을 추가했습니다. 적의 8WAY-RUN에 히트하기 어려워 지도록, 추적 성능을 낮추었습니다.
Balance Adjustment	↓	Quick Parade 도중 Ⓜ.Ⓜ	적의 8WAY-RUN에 히트하기 어렵도록 추적 성능을 조정했습니다.
Balance Adjustment	↓	Preparation 도중 K	가드 시의 빈틈을 늘렸습니다.

Talim			
Category	Nerf/buff		
Command Added	-	(트레이닝 모드 한정) ⇨방향으로 충분히 달린 뒤 ⓐ+ⓑ	트레이닝 모드에서는 사양상 「체력 위기 시 ⇨ 방향으로 충분히 달린 뒤 ⓑ」를 발동하기 어려웠기 때문에, 트레이닝 전용 커맨드를 추가했습니다.
Behavior Adjustment	-	ⓐ.ⓐ.ⓑ	특정 입력으로 첫 번째 공격의 카운터 히트 시, 연속으로 히트하는 현상을 수정했습니다.
Behavior Adjustment	-	⇨ⓑ	다운 상태의 상대에게 공격이 빗나가던 것을 수정했습니다.
Behavior Adjustment	-	Wind Sault ⓑ	히트 후에 이행할 수 있는 파생 커맨드를 접촉 전부터 입력할 수 있도록 수정했습니다. 특정한 입력으로 인해 접촉 유무에 관계없이 「Wind Sault」로 이행할 수 있던 점을 수정했습니다.
Balance Adjustment	↑	ⓐ.ⓐ.ⓐ+ⓑ	기본 데미지를 늘렸습니다.
Balance Adjustment	↑	⇨ⓐ.ⓑ	1단계 가드 시의 거리를 줄였습니다. 2단계 가드 시의 빈틈을 줄였습니다. 노멀 히트 시 다운 시키도록 변경했습니다. 콤보 데미지에 보정을 추가했습니다. 노멀 히트로 연속 히트하게 되었습니다.
Balance Adjustment	↑	⇨ⓑ.ⓑ	가드 시 적에게 주는 경적을 늘렸습니다. 히트 시 적과의 거리를 줄였습니다. 콤보 데미지에 보정을 추가했습니다.
Balance Adjustment	↑	⇨ⓑ.ⓐ	히트 시의 피격 상황을 변경하여, 끝거리 히트 시 공격이 빗나가기 쉬웠던 것을 수정했습니다.
Balance Adjustment	↑	⇨ⓐ ⇨ⓐ+ⓑ Wind Charmer 도중 ⓑ.ⓑ Wind Charmer 도중 ⓑ 상대에게 등을 보이며 ⓑ	가드 시 빈틈을 줄였습니다.
Balance Adjustment	↑	Wind Charmer 도중 ⓑ 딜레이 ⓑ	가드 시에 적에게 주는 경적을 늘렸습니다.
Balance Adjustment	↑	Wind Sault 도중 ⓐ	추적 성능을 강화했습니다.
Balance Adjustment	↓	⇨ⓐ+ⓑ	콤보 데미지에 보정을 추가했습니다.
Balance Adjustment	↓	Wind Sault 도중 ⓑ	공중 히트 시 피격 상황을 변경했습니다.

Tira			
Category	Nerf/buff		
Command Added	-	(트레이닝 모드 한정) (글루미 사이트) ⇨ⓐ+ⓑ	트레이닝 모드에서는 사양상 리설 히트 조건을 만족시키기 어려웠기 때문에, 리설 히트 조건을 만족시킨 상태에서 (글루미 사이트) ⇨ⓑ를 발동할 수 있는 트레이닝 전용 커맨드를 추가했습니다.
Behavior Adjustment	-	사이트 체인지	남은 체력이 30% 밑으로 떨어지기 전에 체력 변화로 인한 사이트 체인지 관정이 나오는 경우가 있어 수정했습니다.
Behavior Adjustment	-	글루미 사이트	일부 브레이크 어택을 맞아도 「줄리 사이트」로 돌아가지 않던 것을 수정했습니다. 단, 소울 차지 충격파를 맞아도 「줄리 사이트」로 돌아가지 않는 점은 그대로입니다.
Behavior Adjustment	-	(줄리 사이트) ⓐ+ⓑ	후면에 있는 적에게 히트하는 경우가 있던 것을 수정했습니다.
Behavior Adjustment	-	(줄리 사이트) ⇨⇨⇨	특정한 입력으로 인해 「글루미 사이트」도중 발동할 수 있던 것을 수정했습니다.
Behavior Adjustment	-	리버설 엷지 히트 후 ⓐ.ⓐ 리버설 엷지 히트 후 ⓐ.ⓐ	가까운 거리에 있는 상대에게 하는 공격이 빗나가기 쉬웠던 것을 수정했습니다.

Zasalamel			
Category	Nerf/buff		
Behavior Adjustment	-	↘↘or⇨→or↗↗A	특별한 입력으로 인해 생각과는 다른 경직차가 생기거나, 캐릭터가 느려지는 경우가 있어 수정했습니다
Behavior Adjustment	-	↘↘or⇨→or↗↗B	카운터 히트의 종류에 따라서는 리설 히트가 발생하지 않는 경우가 있어 수정했습니다. 단, 스텐 카운터로 발생하지 않는 점에 대해서는 변경되지 않았습니다.
Behavior Adjustment	-	저주를 부여한 상태에서 ↘↘hor⇨→or↗↗A+B 히트 · 가드 시 B	「마술」 발동 시에 동작이 불안정해 지는 것을 막기 위해, 「마술」 발동 부분까지 연속으로 가드 하도록 수정했습니다.
Balance Adjustment	↑	저주를 부여한 상태에서 리버설 엷지 히트 후 B.B	「마술」 발동에 의해 적에게 주는 경직을 늘렸습니다.
Balance Adjustment	↓	크리티컬 엷지	공격 발생을 늦춰 공격 히트의 범위의 폭을 좁혔습니다. 단, 가드 시에 상대에게 주는 경직을 늘렸습니다.

Groh			
Category	Nerf/buff		
Behavior Adjustment	-	일어서는 도중 B	소울 차지 지속 중에 일어서는 도중 B.⇨이라 입력하면 「Steed of the Night」 까지 자동으로 연결되어 「Avenger」 도중 공격 하기 어려웠던 것을 수정했습니다. 히트 시 적과의 거리를 좁혔습니다.
Behavior Adjustment	-	소울 차지 지속 중에 Avenger 도중 ⇨B	벽 쪽이나 상대의 후면에 히트했을 때, 도중에 공격이 빗나가던 것을 완화했습니다.
Behavior Adjustment	-	리버설 엷지 히트 후 K	추가 공격이 안정되도록 히트 후 적의 동작을 조정했습니다.
Balance Adjustment	↑	⇨B.B	공격 후의 빈틈을 경감했습니다.
Balance Adjustment	↑	↘B ↘↘or⇨→or↗↗A.A ↘↘or⇨→or↗↗B.B	가드 시의 빈틈을 줄였습니다.
Balance Adjustment	↑	일어서는 도중 A	히트 시의 피격 상황을 변경하여 다운 시키도록 했습니다. 기본 데미지를 늘렸습니다.
Balance Adjustment	↑	↓↓or⇨↑↑B.A	공격 후의 빈틈을 경감했습니다. 가드 시에 적을 밀어내는 방향을 조정했습니다.
Balance Adjustment	↑	Avenger 도중 B	가까운 거리에서 안정되도록 히트 판정을 확대했습니다.
Balance Adjustment	→	⇨B+K	끝거리 히트 시 두 번째 히트 공격이 빗나가던 현상이 일어나지 않도록 수정했습니다. 첫 번째 히트가 노멀 히트 했을 때 콤보 데미지에 보정을 추가했습니다.

Azwel		
Category	Nerf/buff	
Behavior Adjustment	- ↖or⇨or↗ ↘or⇩or↙ ↘or⇩or↙ Comedy of Errors 도중 Ⓜ.Ⓜ	가드 임팩트 되었을 때에 몸이 뒤로 젖혀지지 않도록 수정했습니다.
Behavior Adjustment	- Comedy of Errors 도중 Ⓜ⇨	가드 임팩트 되었을 때에 몸이 뒤로 젖혀지지 않도록 수정했습니다. 발사 후에도 팔에 공격 관정이 붙어 있던 것을 수정했습니다.
Behavior Adjustment	- 각종 웨폰 아츠	라운드 승리 후에 히트되었을 경우는 「March of Humanity」 등 리설 히트 조건으로 카운트 되지 않도록 수정했습니다.
Behavior Adjustment	- Ⓜ.Ⓜ.Ⓜ 소울 차지 지속 중에 Ⓜ.Ⓜ.Ⓜ ⇨A+Ⓜ 소울 차지 지속 중에 6A+Ⓜ 리버설 엷지 히트 후 Ⓜ.Ⓜ	적이 파고들지 못하게 하기 위한 히트 관정이 공격 종료 후도 확대된 채로 있던 것을 수정했습니다.
Behavior Adjustment	- A+Ⓜ Ⓜ+K ⇩Ⓜ+K ⇨Ⓜ+K	사용하기 쉽도록 입력 타이밍을 수정했습니다.
Behavior Adjustment	- (창과 방패 모드) Ⓜ+Kor (올마יתי 모드) ⇩Ⓜ+K	가드 시의 경직차가 거리에 따라 변동되기 쉬웠던 것을 수정했습니다.
Balance Adjustment	↑ ⇩A+Ⓜ	히트 시 상대에게 주는 경직시간을 늘렸습니다. 가드 시의 빈틈을 줄였습니다.
Balance Adjustment	↑ Comedy of Errors 도중 A.Ⓜ	첫번째 공격 시 적에게 주는 경직을 늘렸습니다.
Balance Adjustment	↑ Comedy of Errors 도중 ⇩K	히트 시에 피격 상황을 변경해, 낙법을 취하지 않는 상대에게 다른 종류의 추가 공격을 가능하게 했습니다. 콤보 데미지에 보정을 추가했습니다.
Balance Adjustment	↓ 캐릭터 이동속도	앞뒤 이동의 속도를 낮았습니다.
Balance Adjustment	↓ ⇨A.A	가드 시 적에게 주는 경직을 줄였습니다. 가드 시 간격이 벌어지지 않도록 조정했습니다.
Balance Adjustment	↓ ↘A	가까운 거리의 적을 공격할 때, 공격이 빗나가지 않도록 추적 성능을 수정했습니다. 가드 시의 빈틈을 늘렸습니다.
Balance Adjustment	↓ ⇨Ⓜ.A	1단계의 추적 성능과 히트 백을 줄였습니다. 2단계를 리버설 엷지로 흘려 넘길 때의 동작을 「작게」 변경했습니다.
Balance Adjustment	↓ ⇨Ⓜ.Ⓜ	공격 후의 빈틈을 늘렸습니다.
Balance Adjustment	↓ 앉은 상태에서 ↘Ⓜ	추적 성능을 낮았습니다.
Balance Adjustment	↓ A+Ⓜ	캔슬이 가능해지는 타이밍과 캔슬 후 움직일 수 있는 타이밍을 낮았습니다. 「올마יתי」 시에 공격 지속시간이 길게 되어 있던 것을 수정했습니다.
Balance Adjustment	↓ 소울 차지 지속 중에 ⇩A+Ⓜ 소울 차지 지속 중에 8WAY-RUN 도중 A+Ⓜ	소울 차지 지속 중에 발동했을 때, 소울 차지 잔여시간 감소량을 올렸습니다.
Balance Adjustment	↓ 8WAY-RUN 도중 A+Ⓜ	가드 시의 나의 빈틈을 늘리고 적과의 거리를 좁혔습니다.
Balance Adjustment	↓ (쌍검 모드 or 올마יתי 모드) Ⓜ+K	연속 가드로 설정했습니다. 가드 크러시가 불가능해 졌습니다. 콤보 데미지에 보정을 추가했습니다.
Balance Adjustment	↓ (대부 모드) Ⓜ+Kor (올마יתי 모드) ⇨Ⓜ+K	콤보 데미지에 보정을 추가했습니다. 가드 시 나의 빈틈을 늘렸습니다.
Balance Adjustment	↓ Beauty of Balance 도중 A.A.A	히트 시에 상대에게 주는 경직시간을 줄였습니다.

Geralt		
Category	Nerf/buff	
Behavior Adjustment	-	일어서는 도중 ㉔ 가까운 거리의 적을 공격할 때, 공격이 빛나가지 않도록 판정을 확대했습니다.
Balance Adjustment	↑ ㉔.㉔.㉔	2단 공격 후 빈틈을 줄였습니다.
Balance Adjustment	↑ ⇒㉔+㉔	방어 속성의 개시 타이밍을 앞당겼습니다.
Balance Adjustment	↓ ↗㉔.㉔	가드 당했을 때의 빈틈을 늘였습니다.
Balance Adjustment	↓ ↑㉔+㉔	소울 차지 지속 중에 발동했을 때, 소울 차지 잔여시간 감소량을 늘렸습니다.
Balance Adjustment	↓ ↖㉔+㉔	발동 시 소울 게이지 소비량을 늘렸습니다.