

DLC2 Battle adjustment list (Russian)

Battle system			
Category	Nerf/buff		
Behavior Adjustment	-	Обратные атаки	Увеличена верхняя область поражения для противников в воздухе.
Behavior Adjustment	-	Критические атаки	Исправлена ошибка, позволявшая противнику двигаться при выполнении определённых действий на вступительной фазе критической атаки, хотя время было остановлено. Исправлена ошибка, приводившая к возникновению разницы в синхронизации, из-за чего первый и второй игрок могли повторно вводить команду после завершения вступительной фазы критической атаки. Исправлена ошибка, из-за которой определённые персонажи могли мгновенно начать критическую атаку из неожиданной позиции при вводе конкретных команд. Исправлена ошибка, из-за которой оба персонажа перемещались в неожиданную позицию при использовании удара души первым и вторым игроком.
Behavior Adjustment	-	Удары души	Исправлена ошибка, из-за которой определённые персонажи начинали удар души из неожиданной позиции при вводе конкретных команд.
Behavior Adjustment	-	Смертельные удары	Исправлена ошибка, из-за которой определённые приёмы со смертельными ударами, эффективные против удачных и неудачных низких атак противника, действовали на ряд атак, не являющихся низкими.
Behavior Adjustment	-	Бег назад и шаг назад	Исправлена ошибка, из-за которой контратаки на бегу не регистрировались во время движения.
Behavior Adjustment	-	Атаки возмездия	Исправлена ошибка, приводившая к чрезмерному сокращению времени удара души при проведении атаки возмездия после получения урона. В связи с данным изменением, урон от атак возмездия теперь не сокращает время удара души.
Behavior Adjustment	-	Голос, звуки, эффекты и анимация	Скорректированы определённые временные интервалы и варианты поведения.

Mitsurugi			
Category	Nerf/buff		
Behavior Adjustment	-	При использовании удара души: ☹️Ⓞ.Ⓞ	Исправлена ошибка, из-за которой 2-я подбрасывающая атака подбрасывала противника на высоту смертельного удара, даже если смертельный удар не был выполнен.
Behavior Adjustment	-	При подъёме: Ⓞ.↓Ⓞ	Исправлена ошибка, из-за которой смертельный удар не активировался в зависимости от типа используемого контрудара. (Внимание: отсутствие активации смертельного удара при оглушающем контрударе является намеренным.)
Behavior Adjustment	-	Ⓜ.Ⓜ.Ⓜ	Ширина атаки и её отслеживание скорректированы таким образом, чтобы было легче бить противников, делающих шаг в сторону на ближней дистанции.
Behavior Adjustment	-	При использовании удара души: ☹️Ⓞ.Ⓞ.Ⓞ	Усилено отслеживание при определённых условиях с целью уменьшения количества случаев, в которых промах происходит в середине комбо после того, как первый удар достигает цели возле стены.
Behavior Adjustment	-	☹️ or ⇒ or ↗ or Ⓞ	Временной интервал ввода команд скорректирован таким образом, чтобы уменьшить количество случаев, в которых в стойке Relic случайным образом выполнялся присед и прыжки.
Behavior Adjustment	-	☹️Ⓞ	Исправлена ошибка, приводившая к промаху при атаке в пределах досягаемости.
Behavior Adjustment	-	↓ ↓ or ↑ ↑ Ⓜ	Область поражения увеличена для сокращения числа случаев, в которых атака завершалась промахом на ближней дистанции.
Behavior Adjustment	-	При использовании удара души: ↓ ↓ or ↑ ↑ Ⓞ.Ⓞ	Параметры урона, которые ранее отличались в зависимости от направления бега, уравнены.
Balance Adjustment	↑	⇒ Ⓞ.Ⓞ	С целью облегчения проведения дополнительных атак дистанция между персонажем и противником после удара сокращена.
Balance Adjustment	↑	⇒ ⇒ Ⓞ	Увеличена продолжительность оглушения при ударе или защите.
Balance Adjustment	↑	В стойке Mist: Ⓞ	Нижняя область поражения увеличена, чтобы реже промахиваться во время комбо.
Balance Adjustment	↑	В стойке Relic: Ⓞ	Уменьшен промежуток раскрытия после атаки. Добавлено масштабирование урона от комбо при использовании приёма.

Seong Mi-na			
Category	Nerf/buff		
Behavior Adjustment	-	Критическая атака	Увеличена верхняя область поражения для противников в воздухе.
Behavior Adjustment	-	При подъёме: Ⓜ+Ⓚ	Исправлена ошибка, приводившая к запуску анимации вылета с арены после атаки, даже если бой всё ещё продолжался.
Behavior Adjustment	-	↔Ⓜ+Ⓚ	Временной интервал ввода команд скорректирован таким образом, чтобы уменьшить количество случаев, в которых приём выполнялся случайным образом.
Behavior Adjustment	-	↔←Ⓜ	Исправлена ошибка, приводившая к промаху при попытке выполнить удар остриём оружия, даже если атака проводилась в пределах досягаемости.
Balance Adjustment	↑	Во время прыжка: Ⓜ	Уменьшен промежуток раскрытия после защиты от атаки, и исправлена ошибка, из-за которой противник поднимался после защиты.
Balance Adjustment	↑	↔Ⓜ+Ⓚ	Уменьшен промежуток раскрытия после атаки.
Balance Adjustment	↓	↔or↔←or↔↔Ⓜ+Ⓚ	Повышен базовый урон приёма, но добавлено масштабирование урона от комбо.
Balance Adjustment	↓	↔or↔←or↔↔Ⓜ+Ⓚ При использовании удара души: ↔or↔←or↔↔Ⓜ+Ⓚ При использовании удара души: ↔or↔←or↔↔Ⓜ+Ⓚ	Добавлено масштабирование урона от комбо при использовании приёма.

Taki			
Category	Nerf/buff		
Behavior Adjustment	-	↔Ⓚ	Поведение противника после удара по нему скорректировано с целью облегчения проведения дополнительной атаки.
Behavior Adjustment	-	В стойке Possession: Ⓜ	Исправлена ошибка, при которой было возможно попадание в цель атаки, если противник стоял позади персонажа.
Behavior Adjustment	-	ⓂⓀ ⓀⓀ ⓀⓀ	Исправлена ошибка, из-за которой раскрытия не происходило, пока персонаж не получил возможность встать в защитную позицию.
Behavior Adjustment	-	После успешной обратной атаки: Ⓚ	Исправлена ошибка, из-за которой атака иногда завершалась промахом в зависимости от размеров противника, если приём выполнялся пользовательским персонажем.
Behavior Adjustment	-	↔or↔→or↔↔Ⓜ+Ⓚ	Временной интервал ввода команд скорректирован таким образом, чтобы уменьшить количество случаев, в которых приём выполнялся случайным образом.
Balance Adjustment	↑	В стойке Wind Roll: Ⓜ После успешной обратной атаки: Ⓜ.Ⓜ.Ⓜ	Повышен уровень приёма при атаке, благодаря чему её можно использовать для сокрушения защиты. Повышено значение частичного урона и продолжительность оглушения при защите. Атаке прис
Balance Adjustment	↑	В стойке Distorted Breeze: Ⓚ	Повышен уровень приёма при атаке, благодаря чему повышено значение наносимого ею частичного урона. Уменьшен промежуток раскрытия после защиты от атаки.
Balance Adjustment	↑	В стойке Possession: ↔Ⓜ	Уменьшен промежуток раскрытия после атаки. Уменьшена дистанция между персонажем и противником в случае защиты от приёма.
Balance Adjustment	↑	При использовании удара души: ↔Ⓜ+Ⓚ	Ускорено начало атаки. Изменена механика удара, чтобы дать возможность проводить дополнительные атаки.

Maxi			
Category	Nerf/buff		
Behavior Adjustment	-	↗Ⓞ	Исправлена ошибка, из-за которой противник поднимался после защиты.
Behavior Adjustment	-	В стойке Right Cross: ⓐ.Ⓞ	Исправлена ошибка, приводившая к тому, что противник, который защитился от 1-го удара и присел, мог выполнить защиту в стойке от 2-го удара.
Behavior Adjustment	-	В особой стойке: ⇔or⇐	Исправлена ошибка, из-за которой пробивание защиты не срабатывало против атак ногами, что шло в разрез с описанием в списке приёмов.
Balance Adjustment	↑	↓ ↓ ⓐ ↑ ↑ ⓐ	Ширина атаки и её отслеживание скорректированы таким образом, чтобы было легче бить противников, делающих шаг в сторону на ближней дистанции.
Balance Adjustment	↓	В стойке Behind Lower: Ⓞ	Отслеживание скорректировано таким образом, чтобы усложнить удар по противнику во время свободного бега.
Balance Adjustment	↓	В стойке Right Outer: Ⓞ	Добавлено масштабирование урона от комбо при использовании приёма.

Voldo			
Category	Nerf/buff		
Behavior Adjustment	-	В стойке Mantis Crawl: Ⓞ+Ⓚ В стойке Mantis Crawl при использовании удара души: Ⓞ+Ⓚ	Исправлена ошибка, из-за которой пробивание защиты срабатывало против горизонтальных атак, что шло в разрез с описанием в списке приёмов.
Behavior Adjustment	-	Ⓞ+Ⓞ.⇐	Увеличена верхняя область поражения для противников в воздухе.
Behavior Adjustment	-	В стойке Caliostro Rush: ⇐ⓐ+Ⓞ В стойке Mantis Crawl: ⇐→	Исправлена ошибка, приводившая к запуску анимации вылета с арены после атаки, даже если бой всё ещё продолжался.
Behavior Adjustment	-	Спиной к противнику: ↘ or ⇐→ or ↗ ⓐ+Ⓞ	Временной интервал ввода команд скорректирован таким образом, чтобы уменьшить количество случаев, в которых приём выполнялся случайным образом.
Behavior Adjustment	-	⇐Ⓞ+Ⓚ Спиной к противнику: Ⓞ+Ⓚ Спиной к противнику: ⇐Ⓞ+Ⓚ	Исправлена ошибка, из-за которой перейти в стойку Mantis Crawl можно было быстрее ожидаемого.
Behavior Adjustment	-	Спиной к противнику: ⓐ+Ⓞ	Область поражения увеличена для сокращения числа случаев, в которых атака завершалась промахом на ближней дистанции.
Balance Adjustment	↑	В стойке Mantis Crawl: ⓐ+Ⓞ	Ускорено время перехода персонажа в состояние прыжка.
Balance Adjustment	→	Во время прыжка спиной к противнику: ⓐ	Изменено направление полёта персонажа при получении удара в воздухе.
Balance Adjustment	↓	В стойке Mantis Crawl, ногами к противнику: ⇐Ⓚ	Изменена механика удара в воздухе.
Balance Adjustment	↓	Критическая атака	Увеличена верхняя область поражения для противников в воздухе. Исправлена ошибка, из-за которой оглушение персонажей при блоке могло легко прекратиться в зависимости от дистанции. Атака больше не может быть использована для сокрушения защит

Sophitia		
Category	Nerf/buff	
Behavior Adjustment	-	↘ or ⇨ or ↗ or ↖ (A+Ⓞ) Временной интервал ввода команд скорректирован таким образом, чтобы уменьшить количество случаев, в которых приём выполнялся случайным образом.
Balance Adjustment	↑	↘ or ⇨ or ↗ or ↖ (A+Ⓞ) ⇨ or ⇩ or ⇧ or ⇦ (Ⓞ) ⇩ or ⇧ or ⇨ or ⇦ (Ⓞ+Ⓞ) Увеличена степень заполнения шкалы души при смертельном ударе.
Balance Adjustment	↓	⇨ (Ⓞ) Во время Twin Angel Step (A.Ⓞ) Снижен базовый урон приёма, и добавлено масштабирование урона от комбо при использовании и приёма.
Balance Adjustment	↓	Пробивание защиты при средней горизонтальной атаке противника: ⇨(A+Ⓞ) Во время Angel Step: Ⓞ при ударе Ⓞ Во время Angel Step при использовании удара души: Ⓞ при ударе Ⓞ Во время Twin Angel Step при использовании удара души: Ⓞ при ударе Ⓞ Добавлено масштабирование урона от комбо при использовании приёма.
Balance Adjustment	↓	⇨(Ⓞ) Снижен уровень приёма при атаке, из-за чего её нельзя использовать для сокрушения защиты.
Balance Adjustment	↓	Критическая атака Атака больше не может быть использована для сокрушения защиты.
Balance Adjustment	↓	⇨ (Ⓞ) Добавлено масштабирование урона от сокрушающего защиту комбо при использовании приём а.

Siegfried		
Category	Nerf/buff	
Behavior Adjustment	-	Обратная атака Область поражения увеличена для сокращения числа случаев, в которых атака завершалась промахом на ближней дистанции.
Balance Adjustment	↑	(A+Ⓞ) В стойке Chief Hold: (A+Ⓞ) Ширина атаки и её отслеживание скорректированы таким образом, чтобы было легче бить противников, делающих шаг в сторону на ближней дистанции.
Balance Adjustment	↓	В стойке Base Hold при использовании удара души: Ⓞ Выносливость в защите при атаке снижается менее значительно. Добавлено масштабирование урона от сокрушающего защиту комбо при использовании приём а.
Balance Adjustment	↓	В приседе: ⇨(A+Ⓞ) Приём теперь не может вышибить противника за пределы арены.

Ivy			
Category	Nerf/buff		
Behavior Adjustment	-	Ⓜ⇄ Ⓜ+Ⓜ.⇄	Увеличена верхняя область поражения для противников в воздухе.
Behavior Adjustment	-	↓↓ or ↑↑ Ⓜ+Ⓜ	Исправлена ошибка, из-за которой пробивание защиты не срабатывало против атак ногами, что шло в разрез с описанием в списке приёмов.
Behavior Adjustment	-	↗Ⓜ.Ⓜ	Область поражения увеличена для сокращения случаев, в которых атака завершалась промахом на ближней дистанции. Масштаб движения при отражении с помощью обратной атаки изменён на «малый».
Behavior Adjustment	-	После успешной обратной атаки: Ⓜ	Исправлена ошибка, делавшая возможным промах в атаке, представлявшей собой смертельный удар.
Behavior Adjustment	-	Против поверженного соперника: ↗Ⓜ	Исправлена ошибка, из-за которой при ударе по противнику длительность его удара души неожиданно сокращалась.
Behavior Adjustment	-	↓ or ↘ Ⓜ+Ⓜ	Исправлена ошибка, приводившая к тому, что противник после атаки оставался в приседе дольше ожидаемого.
Behavior Adjustment	-	↗Ⓜ+Ⓜ	Вводимые для атаки команды изменены с ↓ Ⓜ+Ⓜ на ⇄Ⓜ+Ⓜ.
Balance Adjustment	↑	↘ or ⇄ or ↗ ↗ Ⓜ	Исправлена ошибка, из-за которой 2-й удар по противнику достигал цели, если тот отпускал кнопку G после защиты от 1-й атаки. Уменьшен промежуток раскрытия в случае промаха 2-го удара после защиты от 1-го удара на ближней дистанции.
Balance Adjustment	↑	↘ ⇄ ⇄ ↗ ↗ Ⓜ+Ⓜ ↘ ⇄ ⇄ ↗ ↗ Ⓜ+Ⓜ (быстро)	Повышен базовый урон приёма.
Balance Adjustment	↑	Спиной к противнику: Ⓜ+Ⓜ	Уменьшено масштабирование урона от комбо при использовании приёма.
Balance Adjustment	→	↓ or ↘ Ⓜ+Ⓜ	Скорректировано отслеживание атаки, и ее тип изменён на «вертикальный». Повышен базовый урон приёма. Исправлена ошибка, из-за которой атака завершалась промахом, даже если противник был в пределах досягаемости. Масштаб движения при отражении с помощью обратной атаки изменён на «малый».
Balance Adjustment	→	Критическая атака	Тип атаки, которую может отражать защита противника, изменён на «вертикальный». Снижено время, через которое срабатывает пробивание защиты.
Balance Adjustment	↓	В приседе: ↘Ⓜ В приседе: ↘Ⓜ ↓↓ or ↑↑ Ⓜ	Добавлено масштабирование урона от комбо при использовании приёма.
Balance Adjustment	↓	В приседе: ↗Ⓜ	Добавлено масштабирование урона от комбо. Добавлено масштабирование урона от сокрушающего защиту комбо при использовании приёма.
Balance Adjustment	↓	В стойке Serpent's Embrace: ⇄Ⓜ	Масштаб движения при отражении с помощью обратной атаки изменён на «малый». Противник теперь может выполнить пережат (уход от приёма). Снижен базовый урон приёма.

Kilik			
Category	Nerf/buff		
Command Added	-	↘Ⓜ+Ⓜ (только в режиме тренировки)	Добавлена эксклюзивная команда режима тренировки ↘Ⓜ, которую можно использовать для выполнения смертельного удара при соблюдении соответствующих условий. Это было сделано для упрощения выполнения смертельного удара во время тренировки.
Behavior Adjustment	-	Ⓜ+Ⓜ	Исправлена ошибка, из-за которой от атак ногами нельзя было уклониться, что шло вразрез с описанием в списке приёмов.
Behavior Adjustment	-	В стойке Back Parry: Ⓜ	Увеличена верхняя область поражения для противников в воздухе.
Behavior Adjustment	-	↗ or ⇄ or ↘ ↗ Ⓜ+Ⓜ	Исправлена ошибка, усиливавшая отслеживание при определённых обстоятельствах.
Balance Adjustment	↑	При использовании удара души: ↘ or ⇄ or ↗ ↗ Ⓜ	Повышен базовый урон приёма.
Balance Adjustment	↓	⇄Ⓜ ↘Ⓜ	Увеличен промежуток раскрытия после защиты от атаки.

Xianghua			
Category	Nerf/buff		
Behavior Adjustment	-	⇐Ⓐ	Исправлена ошибка, из-за которой пробивание защиты не срабатывало против атак ногами, что шло в разрез с описанием в списке приёмов.
Behavior Adjustment	-	Ⓐ+Ⓑ	Увеличена передняя область поражения, и исправлена ошибка, из-за которой атака не происходила при обратном ударе противника.
Behavior Adjustment	-	↓Ⓐ+Ⓑ ↗Ⓐ+Ⓑ	Уменьшено количество случаев, в которых атака с трудом достигала цели в зависимости от размеров персонажа противника.
Behavior Adjustment	-	В стойке Silent Xia Sheng: Ⓐ+Ⓑ В стойке Playful Xia Sheng: Ⓐ+Ⓑ	Усилено отслеживание обратных атак противника.
Balance Adjustment	↑	⇐Ⓐ	Ширина атаки и её отслеживание скорректированы таким образом, чтобы было легче бить противников, делающих шаг в сторону на ближней дистанции.
Balance Adjustment	↓	⇒Ⓑ.Ⓐ	Уменьшена продолжительность оглушения, вызванного ударом. Снижен базовый урон приёма.
Balance Adjustment	↓	⇐ or ⇒ or ↗ or ↘ Ⓐ+Ⓑ	Изменено распределение урона между 1-м, 2-м и 3-м ударами.
Balance Adjustment	↓	В стойке Silent Xia Sheng: Ⓑ В стойке Silent Xia Sheng: Ⓔ В стойке Silent Xia Sheng при использовании удара души: Ⓑ В стойке Silent Xia Sheng при использовании удара души: Ⓔ	Снижен базовый урон приёма против поверженных соперников.

Yoshimitsu			
Category	Nerf/buff		
Behavior Adjustment	-	Приёмы с расходом здоровья	Шкала души откорректирована таким образом, чтобы она больше не заполнялась с того момента, как тело противника обнаруживается за пределами арены.
Behavior Adjustment	-	ⒷⒷ ⒷⒷ	Исправлена ошибка, из-за которой раскрытия не происходило, пока персонаж не получил возможность встать в защитную позицию.
Balance Adjustment	↑	⇒Ⓐ.Ⓐ	Ускорено начало 2-й атаки.
Balance Adjustment	↑	После успешной обратной атаки: Ⓑ	Изменена механика удара, чтобы облегчить выполнение ударов о стену.
Balance Adjustment	↑	После успешной обратной атаки: Ⓑ	Увеличена степень заполнения шкалы души, а также степень опустошения шкалы души у противника.
Balance Adjustment	→	⇐Ⓑ+Ⓚ.Ⓑ.Ⓑ.Ⓑ.Ⓑ.Ⓑ.Ⓑ	Откорректирована степень заполнения шкалы души, а также величина теряемого здоровья.
Balance Adjustment	→	↓ or ↑ or ↗ or ↘ or ⇐ or ⇒ or ↖ or ↗ Ⓑ+Ⓚ	Передняя область поражения увеличена для облегчения использования атаки в комбо. Добавлено масштабирование урона от комбо при использовании приёма.
Balance Adjustment	↓	⇐Ⓐ+Ⓑ	Добавлено масштабирование урона от комбо при использовании приёма.
Balance Adjustment	↓	При подъёме: Ⓑ	Снижен базовый урон приёма, и добавлено масштабирование урона от комбо при использовании и приёма.

Nightmare			
Category	Nerf/buff		
Behavior Adjustment	-	⇒Ⓚ	Область поражения увеличена для сокращения числа случаев, в которых атака завершалась промахом на ближней дистанции.
Behavior Adjustment	-	При использовании удара души: ↵ or ⇒ or ↶ or ↷ or Ⓚ.Ⓚ	Исправлена ошибка, приводившая к промаху 2-й атаки после отражения 1-й посредством обратной атаки.
Behavior Adjustment	-	Во время Grim Stride при использовании удара души: Ⓜ+Ⓚ	Область поражения увеличена для сокращения числа случаев, в которых дополнительная атака завершалась промахом по поверженным противникам.
Balance Adjustment	↑	↓Ⓜ+Ⓚ	Увеличена степень заполнения шкалы души при ударе во время Terror Charge.
Balance Adjustment	→	Критическая атака	Уменьшен промежуток раскрытия после защиты от атаки. Уменьшена дистанция между персонажем и противником при защите от приёма.
Balance Adjustment	↓	В стойке Night Lower Stance: Ⓚ	Снижен базовый урон 1-го удара, и добавлено масштабирование урона от комбо при использовании приёма. Увеличен базовый урон броска в атаке.
Balance Adjustment	↓	↵Ⓜ После успешной обратной атаки: Ⓚ	Снижен базовый урон приёма, и добавлено масштабирование урона от комбо при использовании и приёма.
Balance Adjustment	↓	В стойке Night Lower Stance: Ⓜ+Ⓚ	Добавлено масштабирование урона от сокрушающего защиту комбо при использовании приёма. Добавлено масштабирование урона от дополнительных комбо, выполняемых при раскрытии во время блокировки этой атаки.
Balance Adjustment	↓	В приседе: ↵Ⓜ+Ⓚ	Приём теперь не может вышибить противника за пределы арены.

Astaroth			
Category	Nerf/buff		
Command Added	-	⇨Ⓐ+Ⓞ (только в режиме тренировки)	Добавлена эксклюзивная команда режима тренировки ⇨Ⓐ+Ⓞ, которую можно использовать для выполнения смертельного удара при соответствующих условиях. Это было сделано для упрощения выполнения смертельного удара во время тренировки.
Behavior Adjustment	-	Против поверженного соперника: ⇨Ⓐ+Ⓞ При использовании удара души: ⇨Ⓐor⇨⇩or⇨⇩Ⓐ+Ⓞ	Исправлена ошибка, из-за которой длительность удара души продолжала снижаться при использовании удара души по противнику.
Behavior Adjustment	-	Против соперника в воздухе: Ⓐ+Ⓞ Против соперника в воздухе: ⇨Ⓐ+Ⓞ	Исправлена ошибка, приводившая к тому, что персонаж не мог должным образом перейти в анимацию броска.
Behavior Adjustment	-	⇨⇩or⇨⇩or⇨⇩Ⓐ+Ⓞ ⇨⇩or⇨⇩or⇨⇩Ⓐ+Ⓞ	Временной интервал ввода команд скорректирован таким образом, чтобы уменьшить количество случаев, в которых приём выполнялся случайным образом.
Behavior Adjustment	-	⇨⇩⇨⇩Ⓐ.Ⓐ.Ⓐ.Ⓐ.Ⓐ	Область поражения увеличена для сокращения числа случаев, в которых атака завершалась промахом на ближней дистанции.
Behavior Adjustment	-	⇨⇩or⇨⇩or⇨⇩Ⓐ+Ⓞ.⇨ ⇨⇩or⇨⇩or⇨⇩Ⓐ+Ⓞ.⇨	Исправлена ошибка, приводившая к тому, что урон персонажа снижался при переходе к броску сзади.
Behavior Adjustment	-	Ⓞ⇨.Ⓞ	Внесены изменения для ограничения дистанции между персонажем и противником.
Behavior Adjustment	-	⇨⇩or⇨⇩or⇨⇩Ⓐ В случае нанесения вам удара при использовании удара души и выполнении ⇨⇩or⇨⇩or⇨⇩ ⇨⇩Ⓐ	Исправлена ошибка, приводившая к запуску анимации вылета с арены после атаки, даже если бой всё ещё продолжался.
Balance Adjustment	↑	Атаки возмездия	Успешные атаки возмездия теперь заполняют шкалу души (за исключением удара души).
Balance Adjustment	↑	⇨⇩or⇨⇩⇨⇩Ⓐ ⇨⇩or⇨⇩or⇨⇩Ⓐ+Ⓞ При использовании удара души: ⇨⇩or⇨⇩or⇨⇩Ⓐ+Ⓞ ⇨⇩⇨⇩Ⓐ+Ⓞ ⇨⇩⇨⇩Ⓐ+Ⓞ (быстро) При использовании удара души: ⇨⇩⇨⇩Ⓐ+Ⓞ При использовании удара души: ⇨⇩⇨⇩Ⓐ+Ⓞ (быстро) После успешной обратной атаки: Ⓐ	Повышен базовый урон приёма.
Balance Adjustment	↑	⇨⇩Ⓐ ⇨⇩or⇨⇩or⇨⇩Ⓐ	Повышен уровень приёма при атаке.
Balance Adjustment	↑	⇨⇩or⇨⇩or⇨⇩Ⓐ+Ⓞ ⇨⇩Ⓐ+Ⓞ ⇨⇩Ⓐ+Ⓞ ⇨⇩⇨⇩Ⓐ+Ⓞ ⇨⇩⇨⇩Ⓐ+Ⓞ	Повышен уровень приёма при атаке, благодаря чему её можно использовать для сокрушения защиты.

Cervantes			
Category	Nerf/buff		
Behavior Adjustment	-	Ⓐ.Ⓐ.Ⓐ	Исправлена ошибка, из-за которой противник мог присесть и уклониться от 2-го удара после защиты от 1-го удара по команде Ⓐ.Ⓐ.Ⓐ.
Behavior Adjustment	-	↓Ⓐ ↗Ⓐ В приседе: Ⓐ	Исправлена ошибка, делавшая возможным промах при атаке на ближней дистанции.
Behavior Adjustment	-	↘ or ↗ or ↖ or ↙ Ⓐ+Ⓞ	Временной интервал ввода команд скорректирован таким образом, чтобы уменьшить количество случаев, в которых приём выполнялся случайным образом.
Behavior Adjustment	-	↓ ↗ ↘ Ⓞ (быстро)	Исправлена ошибка, из-за которой усиленная версия приёма, выполненная при нажатии ↗+Ⓞ точно в то же самое время, иногда активировалась легче ожидаемого при вводе определённой команды. Обычная и усиленная версии приёма ↓ ↗ ↘ Ⓞ (быстро) теперь приводят к подбрасыванию противников высоко вверх при ударе по ним в воздухе.
Behavior Adjustment	-	Dread Charge	Исправлена ошибка, из-за которой персонаж случайным образом переходил в стойку при нажатии Ⓐ или Ⓞ после ввода определённых команд.
Behavior Adjustment	-	Во время Dread Charge: Ⓞ	Ширина области поражения уменьшена таким образом, чтобы усложнить удар по противнику во время свободного бега.
Behavior Adjustment	-	При использовании удара души: ↘Ⓞ.Ⓞ	Исправлена ошибка, затруднявшая выполнение комбо при ударе по противнику сбоку.
Behavior Adjustment	-	↗ Ⓞ Ⓞ	1-й удар скорректирован таким образом, чтобы было труднее промахнуться. Исправлена ошибка, не позволявшая противнику выполнить защиту в стойке от 2-го удара после защиты от 1-го.
Balance Adjustment	↑	⇒Ⓐ	Усилено отслеживание атаки.
Balance Adjustment	↑	Ⓐ+Ⓞ	Увеличена продолжительность оглушения при защите. Ускорено время возможной отмены Dread Charge при помощи Ⓞ. Ускорено время возможного перехода к действиям «Во время Dread Charge: Ⓞ+Ⓞ» и «Во время Dread Charge: ⇒».
Balance Adjustment	↑	↓Ⓐ+Ⓞ	Увеличена продолжительность оглушения при защите.
Balance Adjustment	↑	↓ ↓ or ↑ ↑ Ⓐ.Ⓐ	Усилено отслеживание атаки. Во время 2-й атаки теперь труднее промахнуться, если 1-я достигла цели.
Balance Adjustment	↓	↓ ↓ or ↑ ↑ Ⓞ	Увеличен промежуток раскрытия во время атаки, если это не смертельный удар. Добавлено масштабирование урона от комбо при использовании приёма.

Talim			
Category	Nerf/buff		
Command Added	-	После бега: ⇨ через какое-то расстояние — Ⓐ+Ⓚ (только в режиме тренировки)	Добавлена эксклюзивная команда режима тренировки, которую можно использовать, потому что ранее было трудно выполнить действие «После бега: ⇨ через какое-то расстояние — Ⓚ при
Behavior Adjustment	-	Ⓐ.Ⓐ.Ⓚ	Исправлена ошибка, из-за которой ввод определённых команд приводил к интерпретации 1-го удара как комбо при использовании в качестве контрудара.
Behavior Adjustment	-	⇨Ⓚ	Исправлена ошибка, делавшая возможным промах при атаке поверженного противника.
Behavior Adjustment	-	Wind Sault: Ⓚ	Команды для выполнения дополнительных атак, к которым возможен переход после успешного удара, теперь можно вводить до контакта в ходе атаки. Исправлена ошибка, делавшая возможным ввод определённых команд для перехода в Wind Sault независимо от наличия контакта в х
Balance Adjustment	↑	Ⓐ.Ⓐ.Ⓐ+Ⓚ	Повышен базовый урон приёма.
Balance Adjustment	↑	⇨Ⓐ.Ⓚ	Уменьшена дистанция между персонажем и противником в случае защиты от 1-го удара. Уменьшен промежуток раскрытия после защиты от 2-го удара. Атака позволяет сбить противника с ног при её использовании в качестве обычной атаки. Добавлено масштабирование урона от комбо при использовании приёма.
Balance Adjustment	↑	⇨Ⓚ.Ⓚ	Приём изменен таким образом, чтобы удар интерпретировался как комбо, когда первая атака была обычной. Увеличена продолжительность оглушения при защите. Уменьшена дистанция между персонажем и противником при попадании удара в цель. Добавлено масштабирование урона от комбо при использовании приёма.
Balance Adjustment	↑	⇨Ⓚ.Ⓐ	Изменена механика удара, чтобы было труднее промахнуться при ударе остриём оружия.
Balance Adjustment	↑	⇨Ⓐ ⇨Ⓐ+Ⓚ Во время Wind Charmer: Ⓚ.Ⓚ Во время Wind Charmer: Ⓚ Спиной к противнику: Ⓚ	Уменьшен промежуток раскрытия после защиты от атаки.
Balance Adjustment	↑	Во время Wind Charmer: Ⓚ, задержка — Ⓚ	Увеличена продолжительность оглушения при защите.
Balance Adjustment	↑	Во время Wind Sault: Ⓐ	Усилено отслеживание атаки.
Balance Adjustment	↓	⇨Ⓐ+Ⓚ	Добавлено масштабирование урона от комбо при использовании приёма.
Balance Adjustment	↓	Во время Wind Sault: Ⓚ	Изменена механика удара в воздухе.

Tira			
Category	Nerf/buff		
Command Added	-	В облике Глуми: ⇨Ⓐ+Ⓚ (только в режиме тренировки)	Добавлена эксклюзивная команда режима тренировки ⇨Ⓚ, которую можно использовать для выполнения смертельного удара при соблюдении соответствующих условий (в облике Глуми). Это было сделано для упрощения выполнения смертельного удара во время тренировки.
Behavior Adjustment	-	Смена личности	Исправлена ошибка, приводившая к смене личности из-за изменения показателя здоровья, даже если оно оставалось выше 30%.
Behavior Adjustment	-	В облике Глуми	Исправлена ошибка, из-за которой успешное попадание в ходе определённых атак со сломом защиты не приводило к смене личности на Джолли. Однако отсутствие смены личности на Джолли при попадании под ударную волну удара души является намеренным.
Behavior Adjustment	-	В облике Джолли: Ⓐ+Ⓚ	Исправлена ошибка, при которой было возможно попадание в цель атаки, если противник стоял позади персонажа.
Behavior Adjustment	-	В облике Джолли: ⇨⇨⇨Ⓚ	Исправлена ошибка, из-за которой приём мог быть выполнен в облике Глуми при вводе определённых команд.
Behavior Adjustment	-	После успешной обратной атаки: Ⓐ.Ⓐ После успешной обратной атаки: Ⓐ.Ⓐ	Исправлена ошибка, делавшая возможным промах при атаке на ближней дистанции.

Zasalamel			
Category	Nerf/buff		
Behavior Adjustment	-	↘ or ⇨ or ↗ Ⓜ	Исправлена ошибка, из-за которой ввод особых команд мог ненамеренно привести к более длительному оглушению одного персонажа по сравнению с другим или замедлению персонажа.
Behavior Adjustment	-	↘ or ⇨ or ↗ Ⓜ	Исправлена ошибка, из-за которой смертельный удар не активировался в зависимости от типа используемого контрудара. (Внимание: отсутствие активации смертельного удара при оглушающем контрударе является намеренным.)
Behavior Adjustment	-	После наложения проклятия: ↘ or ⇨ or ↗ Ⓜ+Ⓜ при ударе или защите Ⓜ	При защите от первого удара персонаж продолжает защищаться до активации чар, чтобы избежать нестабильного или неожиданного поведения во время активации.
Balance Adjustment	↑	После наложения проклятия и успешной обратной атаки: Ⓜ.Ⓜ	Увеличена продолжительность оглушения при активации чар.
Balance Adjustment	↓	Критическая атака	Задержано начало атаки, и уменьшена её дальность действия по горизонтали. Увеличена продолжительность оглушения, вызванного при защите.

Groh			
Category	Nerf/buff		
Behavior Adjustment	-	При подъёме: Ⓜ	Исправлена ошибка, из-за которой ввод команды Ⓜ.⇨ при использовании удара души и подъёме автоматически приводил к выполнению приёма Steed of the Night, что осложняло атаку в стойке Avenger.
Behavior Adjustment	-	При использовании удара души и в стойке Avenger: ⇨Ⓜ	Снижена вероятность промаха во время комбо после удара по противнику возле стены или сзади.
Behavior Adjustment	-	После успешной обратной атаки: Ⓜ	Поведение противника после удара по нему скорректировано с целью облегчения проведения дополнительной атаки.
Balance Adjustment	↑	⇨Ⓜ.Ⓜ	Уменьшен промежуток раскрытия после атаки.
Balance Adjustment	↑	↘Ⓜ ↘ or ⇨ or ↗ Ⓜ.Ⓜ ↘ or ⇨ or ↗ Ⓜ.Ⓜ	Уменьшен промежуток раскрытия после защиты от атаки.
Balance Adjustment	↑	При подъёме: Ⓜ	Изменена механика удара для сбивания противника с ног. Повышен базовый урон приёма.
Balance Adjustment	↑	↓ or ↑ ⓂⓂ	Уменьшен промежуток раскрытия после атаки. Изменено направление, в котором противник отталкивается при защите от приёма.
Balance Adjustment	↑	В стойке Avenger: Ⓜ	Область поражения увеличена для повышения стабильности при атаке на ближней дистанции.
Balance Adjustment	→	⇨Ⓜ+Ⓜ	Во время 2-го удара теперь труднее промахнуться, если он выполняется остриём оружия. Добавлено масштабирование урона от комбо при использовании приёма, если 1-й удар является обычной атакой.

Azwel		
Category	Nerf/buff	
Behavior Adjustment	- ↖ or ⇨ or ↗ (A) ↖ or ⇨ or ↗ (B) ↖ or ⇨ or ↗ (C) В стойке Comedy of Errors: (B).(B)	Удар при пробивании защиты больше не отбрасывает персонажа назад.
Behavior Adjustment	- В стойке Comedy of Errors: (B) ⇨	Удар при пробивании защиты больше не отбрасывает персонажа назад. Исправлена ошибка, из-за которой рука персонажа оставалась частью области поражения атак и даже после выстрела.
Behavior Adjustment	- Оружейные умения	Исправлена ошибка, из-за которой удар по противнику после окончания матча приводил к соблюдению условий смертельного удара для March of Humanity и т. д.
Behavior Adjustment	- (B).(B).(B) При использовании удара души: (B).(B).(B) ⇨ (A)+(B) При использовании удара души: ⇨ (A)+(B) После успешной обратной атаки: (B).(B)	Исправлена ошибка, из-за которой область поражения становилась больше, чтобы не врезаться в противника, и затем оставалась увеличенной даже после завершения атаки.
Behavior Adjustment	- (A)+(B) (B)+(K) ⇨ (B)+(K) ⇨ (B)+(K)	Временной интервал ввода команд скорректирован, поскольку из-за одновременного ввода этот приём был более трудным в выполнении, чем другие.
Behavior Adjustment	- В режиме копья: (B)+(K); или в режиме Всомогущества: ⇨ (B)+(K)	Исправлена ошибка, из-за которой оглушение персонажей при блоке легко менялось в зависимости от дистанции.
Balance Adjustment	↑ ⇨ (A)+(B)	Уменьшена продолжительность оглушения при успешной атаке. Уменьшен промежуток раскрытия после защиты от атаки.
Balance Adjustment	↑ В стойке Comedy of Errors: (A).(B)	Увеличена продолжительность оглушения при защите от 1-го удара.
Balance Adjustment	↑ В стойке Comedy of Errors: ⇨ (K)	Изменена механика удара, чтобы дать возможность проводить дополнительные атаки различного типа, если противник не совершает пережат. Добавлено масштабирование урона от комбо при использовании приёма.
Balance Adjustment	↓ Скорость движения персонажа	Снижена скорость движения персонажа вперёд и назад.
Balance Adjustment	↓ ⇨ (A).(A)	Уменьшена продолжительность оглушения при защите. Ограничена дистанция между персонажем и противником при блокировке атаки.
Balance Adjustment	↓ ↖ (A)	Отслеживание атаки скорректировано таким образом, чтобы предотвратить промах на ближней дистанции. Увеличен промежуток раскрытия после защиты от атаки.
Balance Adjustment	↓ ⇨ (B).(A)	Скорректировано отслеживание 1-го удара и отбрасывание при нём. Масштаб движения при отражении 2-го удара с помощью обратной атаки изменён на «малый».
Balance Adjustment	↓ ⇨ (B).(B)	Увеличен промежуток раскрытия после атаки.
Balance Adjustment	↓ В приседе: ↖ (B)	Скорректировано отслеживание атаки.
Balance Adjustment	↓ (A)+(B)	Увеличено время, за которое приём можно отменить, а также время после отмены, в течение которого персонаж неподвижен. Исправлена ошибка, из-за которой длительность атаки увеличивалась в режиме Всомогущества
Balance Adjustment	↓ При использовании удара души: ⇨ (A)+(B) При использовании удара души во время свободного бега: (A)+(B)	Длительность удара души снижается на большую величину в случае использования этого приёма при заполненной шкале.
Balance Adjustment	↓ (A)+(B) во время свободного бега	Увеличен промежуток раскрытия при защите от атаки, и уменьшена дистанция между персонажем и противником.
Balance Adjustment	↓ В режиме меча или Всомогущества: (B)+(K)	Приём изменен для обеспечения защиты от последовательных ударов. Теперь этот приём не может сокрушать защиту. Добавлено масштабирование урона от комбо при использовании приёма.
Balance Adjustment	↓ В режиме топора: (B)+(K); или в режиме Всомогущества: ⇨ (B)+(K)	Добавлено масштабирование урона от комбо при использовании приёма. Увеличен промежуток раскрытия после защиты от атаки.
Balance Adjustment	↓ В стойке Beauty of Balance: (A).(A).(A)	Уменьшена продолжительность оглушения при успешном ударе во время атаки.

Geralt			
Category	Nerf/buff		
Behavior Adjustment	-	При подъёме: Ⓐ	Область поражения увеличена для предотвращения промаха при атаке на ближней дистанции.
Balance Adjustment	↑	Ⓐ.Ⓐ.Ⓐ	Уменьшен промежуток раскрытия после второго удара.
Balance Adjustment	↑	⇨Ⓐ+Ⓑ	Ускорено время активации оборонительных свойств приёма.
Balance Adjustment	↓	↗Ⓐ.Ⓐ	Увеличен промежуток раскрытия после защиты от атаки.
Balance Adjustment	↓	↑Ⓐ+Ⓑ	Длительность удара души снижается на большую величину в случае использования этого приёма при заполненной шкале.
Balance Adjustment	↓	⇨Ⓐ+Ⓑ	Увеличена степень опустошения шкалы души при использовании этого приёма.