

## DLC2 Battle adjustment list (Spanish)

### Battle system

Category	Nerf/buff		
Behavior Adjustment	-	Ataques de revés	Se ha ampliado el tamaño del hitbox superior para los enemigos en el aire.
Behavior Adjustment	-	Golpes críticos	Se ha corregido un error que permitía al enemigo moverse realizando ciertas acciones durante la secuencia de apertura de un golpe crítico, aunque el tiempo se hubiera detenido. Se ha corregido un error por el que se producía una diferencia en el tiempo de espera para usar una ejecución entre el J1 y el J2 al terminar una secuencia de apertura de un GC. Se ha corregido un error por el que algunos personajes podían iniciar un GC instantáneamente desde posiciones imprevistas utilizando ejecuciones específicas. Se ha corregido un error por el que ambos personajes se desplazaban hasta posiciones imprevistas al recibir un golpe durante un GC.
Behavior Adjustment	-	Cargas de alma	Se ha corregido un error por el que el J2 podía moverse primero cuando el J1 y el J2 usaban una carga de alma al mismo tiempo. Se ha corregido un error por el que algunos personajes podían iniciar instantáneamente una carga de alma desde posiciones imprevistas utilizando ejecuciones específicas.
Behavior Adjustment	-	Golpes letales	Se ha corregido un error que causaba que ciertos golpes letales eficaces contra los ataques bajos y los fallos también resultaran eficaces contra otros ataques.
Behavior Adjustment	-	Dar pasos, retroceso	Se ha corregido un error por el que los contraataques rápidos no se ejecutaban durante el movimiento.
Behavior Adjustment	-	Ataques venganza	Se ha corregido un error que causaba que el tiempo de carga de alma disminuyera más de lo esperado al sufrir daños causados por un ataque venganza. Además, recibir daño durante un ataque venganza ya no disminuye el tiempo de carga de alma.
Behavior Adjustment	-	Voces, sonidos, efectos, animaciones	Se han ajustado varios tiempos de ejecución y comportamientos.

### Mitsurugi

Category	Nerf/buff		
Behavior Adjustment	-	Con el alma cargada ↘Ⓞ.Ⓞ	Se ha corregido un error por el que el segundo ataque de lanzamiento lanzaba al rival tan alto como un golpe letal, incluso al no haber ejecutado ningún ataque de este tipo.
Behavior Adjustment	-	Al levantarse Ⓞ.↓Ⓞ	Se ha corregido un error por el que un golpe letal no se activaba en función del tipo de contraataque utilizado (recuerda que los golpes letales no se activan con un contraataque con aturdimiento de forma deliberada).
Behavior Adjustment	-	Ⓐ.Ⓐ.Ⓐ	Se ha ajustado la amplitud y el seguimiento del ataque para que sea más fácil golpear a los rivales que den un paso lateral a corta distancia.
Behavior Adjustment	-	Con el alma cargada ↗Ⓞ.Ⓞ.Ⓞ	Se ha mejorado el seguimiento en determinadas condiciones para reducir la frecuencia de fallos en el combo tras ejecutar el primer golpe cerca de una pared.
Behavior Adjustment	-	↘ ↘ Ⓞ ⇒ ⇒ Ⓞ ↗ ↗ Ⓞ	Se ha ajustado la ventana de ejecución para reducir la frecuencia con la que el personaje saltaba y se agachaba accidentalmente al usar Relic.
Behavior Adjustment	-	↗Ⓞ	Se ha corregido un error por el que un ataque fallaba cuando el enemigo estaba a la distancia adecuada.
Behavior Adjustment	-	↓ ↓ u ↑ ↑ Ⓐ	Se ha ampliado el tamaño del hitbox para reducir la frecuencia con la que el ataque fallaba a corta distancia.
Behavior Adjustment	-	Con el alma cargada ↓ ↓ u ↑ ↑ Ⓞ.Ⓞ	Se han equilibrado los ajustes de daño, ya que variaban en función de la dirección de carrera.
Balance Adjustment	↑	⇒Ⓞ.Ⓞ	Se ha reducido la distancia entre el personaje y el rival cuando impacta un movimiento para facilitar la ejecución de ataques de seguimiento.
Balance Adjustment	↑	⇒⇒Ⓞ	Se ha ampliado la duración del aturdimiento infligido al recibir un golpe o al bloquear.
Balance Adjustment	↑	Durante Mist Ⓞ	Se ha ampliado el tamaño del hitbox inferior para facilitar el movimiento durante un combo.
Balance Adjustment	↑	Durante Relic Ⓞ	Se ha reducido la apertura después del ataque y se ha ajustado el daño por combo del movimiento.

Seong Mi-na			
Category	Nerf/buff		
Behavior Adjustment	-	Golpe crítico	Se ha ampliado el tamaño del hitbox superior para los enemigos en el aire.
Behavior Adjustment	-	Al levantarse Ⓢ+Ⓚ	Se ha corregido un error que causaba que el personaje se comportara como si hubiera ocurrido una salida del ring tras el ataque, incluso aunque no hubiese terminado la batalla.
Behavior Adjustment	-	↔⇒ⓐ+Ⓢ	Se ha ajustado la ventana de ejecución para reducir los casos en los que el movimiento se ejecutaba accidentalmente.
Behavior Adjustment	-	↔⇐ⓐ	Se ha corregido un error por el que un ataque fallaba al intentar ejecutar un golpe con la punta del arma, incluso al estar a la distancia adecuada.
Balance Adjustment	↑	Durante el salto ⓐ	Se ha reducido la apertura después de bloquear el ataque y se ha corregido un error por el que el rival se levantaba tras un bloqueo.
Balance Adjustment	↑	⇒ⓐ+Ⓢ	Se ha reducido la apertura después del ataque.
Balance Adjustment	↓	↘↙○↔⇐○↘↙Ⓢ+Ⓚ	Se ha incrementado el daño base del movimiento, pero se ha ajustado al daño por combo del movimiento.
Balance Adjustment	↓	↘↙○↔⇐○↘↙Ⓢ+Ⓚ Con el alma cargada ↘↙○↔⇐○↘↙Ⓢ+Ⓚ Con el alma cargada ↘↙○↔⇐○↘↙Ⓢ+Ⓚ	Se ha ajustado el daño por combo del movimiento.

Taki			
Category	Nerf/buff		
Behavior Adjustment	-	↘Ⓢ	Se ha ajustado el comportamiento del rival después de recibir un golpe para facilitar la ejecución de un ataque de seguimiento.
Behavior Adjustment	-	Durante Possession ⓐ	Se ha corregido un error por el que un ataque podía golpear al rival mientras estaba detrás del personaje.
Behavior Adjustment	-	ⓈⓈ ⓈⓈ ⓈⓈ	Se ha corregido un error por el que no había apertura antes de que el personaje pudiera bloquear.
Behavior Adjustment	-	Tras un ataque de revés Ⓢ	Se ha corregido un error por el que el ataque a veces fallaba según el tamaño del rival cuando el movimiento lo ejecutaba un personaje personalizado.
Behavior Adjustment	-	↘↙○⇒⇒○↘↙ⓐ+Ⓢ	Se ha ajustado la ventana de ejecución para reducir los casos en los que el movimiento se ejecutaba accidentalmente.
Balance Adjustment	↑	Durante Wind Roll ⓐ Tras un ataque de revés ⓐ.ⓐ.ⓐ	Se ha incrementado el nivel de movimiento del ataque para poder ejecutar un aplastamiento de guardia. Se ha incrementado tanto la cantidad de daño quebrantador como la duración del aturdimiento infligido por el ataque al bloquear. El ataque se ha convertido en "ataque medio especial" doble.
Balance Adjustment	↑	Durante Distorted Breeze Ⓢ	Se ha incrementado el nivel de movimiento del ataque, aumentando la cantidad de daño quebrantador infligida. También se ha reducido la apertura después de bloquear el ataque.
Balance Adjustment	↑	Durante Possession ⇒ⓐ	Se ha reducido la apertura tras el ataque. También se ha reducido la distancia entre el personaje y el rival al bloquear el movimiento.
Balance Adjustment	↑	Con el alma cargada ⇒ⓐ+Ⓢ	Se ha acelerado el inicio del ataque. También se ha modificado el comportamiento del golpe para permitir ataques de seguimiento.

Maxi			
Category	Nerf/buff		
Behavior Adjustment	-	↗Ⓞ	Se ha corregido un error por el que el rival se levantaba tras bloquear.
Behavior Adjustment	-	Durante Right Cross Ⓐ.Ⓞ	Se ha corregido un error por el que un rival, tras bloquear el primer golpe y agacharse, podía ejecutar una guardia de pie contra el segundo golpe.
Behavior Adjustment	-	En una postura especial ⇔ o ⇔	Se ha corregido un error por el que las defensas de impacto no funcionaban contra las patadas, al contrario de lo que se indica en la lista de movimientos.
Balance Adjustment	↑	↓ ↓ Ⓐ ↑ ↑ Ⓐ	Se ha ajustado la amplitud y el seguimiento del ataque para que sea más fácil golpear a los rivales que den un paso lateral a corta distancia.
Balance Adjustment	↓	Durante Behind Lower Ⓞ	Se ha ajustado el seguimiento para hacer más difícil golpear a un enemigo durante una carrera.
Balance Adjustment	↓	Durante Right Outer Ⓞ	Se ha ajustado el daño por combo del movimiento.

Voldo			
Category	Nerf/buff		
Behavior Adjustment	-	Durante Mantis Crawl Ⓞ+Ⓞ Durante Mantis Crawl con el alma cargada Ⓞ+Ⓞ	Se ha corregido un error por el que las defensas de impacto funcionaban contra ataques horizontales, al contrario de lo que se indica en la lista de movimientos.
Behavior Adjustment	-	Ⓞ+Ⓞ.⇔	Se ha ampliado el tamaño del hitbox superior para los enemigos en el aire.
Behavior Adjustment	-	Durante Calioistro Rush ⇔Ⓐ+Ⓞ Durante Mantis Crawl ⇔→	Se ha corregido un error que causaba que el personaje se comportara como si hubiera ocurrido una salida del ring tras el ataque, incluso aunque no hubiese terminado la batalla.
Behavior Adjustment	-	De espaldas ↘ ↙ o ⇔ → o ↗ ↖ Ⓐ+Ⓞ	Se ha ajustado la ventana de ejecución para reducir los casos en los que el movimiento se ejecutaba accidentalmente.
Behavior Adjustment	-	⇔Ⓞ+Ⓞ De espaldas Ⓞ+Ⓞ De espaldas ⇔Ⓞ+Ⓞ	Se ha corregido un error que permitía cambiar a Mantis Crawl más rápido de lo normal.
Behavior Adjustment	-	De espaldas Ⓐ+Ⓞ	Se ha ampliado el tamaño del hitbox para reducir la frecuencia con la que el ataque fallaba a corta distancia.
Balance Adjustment	↑	Durante Mantis Crawl Ⓐ+Ⓞ	Se ha acortado el tiempo en el que el personaje ejecuta un salto.
Balance Adjustment	→	Salto de espaldas Ⓐ	Se ha modificado la dirección en la que el personaje vuela al recibir un golpe en el aire.
Balance Adjustment	↓	Durante Mantis Crawl con los pies hacia el rival ⇔Ⓞ	Se ha modificado el comportamiento del golpe en el aire.
Balance Adjustment	↓	Golpe crítico	Se ha ampliado el hitbox superior para los enemigos en el aire. Se ha corregido un error por el que el aturdimiento por bloqueo de los personajes podía cambiar fácilmente en función de la distancia, lo que hacía que el ataque no pudiera ejecutar un aplastamiento de guardia.



Ivy			
Category	Nerf/buff		
Behavior Adjustment	-	Ⓢ⇨ Ⓢ+Ⓢ.⇨	Se ha ampliado el tamaño del hitbox superior para los enemigos en el aire.
Behavior Adjustment	-	⇩⇩ u ⇧ Ⓢ+Ⓢ	Se ha corregido un error por el que las defensas de impacto no funcionaban contra las patadas, al contrario de lo que se indica en la lista de movimientos.
Behavior Adjustment	-	⇨Ⓢ.Ⓢ	Se ha ampliado el tamaño del hitbox para reducir la frecuencia en la que el ataque fallaba a corta distancia. Se ha modificado la amplitud del movimiento cuando se desvía con un ataque de revés a "pequeño".
Behavior Adjustment	-	Tras un ataque de revés Ⓢ	Se ha corregido un error por el que el ataque podía fallar si se trataba de un golpe letal.
Behavior Adjustment	-	Contra un rival en el suelo ⇨Ⓢ	Se ha corregido un error que provocaba que, al golpear al enemigo, el tiempo de carga de alma disminuyera de repente.
Behavior Adjustment	-	⇩ o ⓈⓈ+Ⓢ	Se ha corregido un error por el que el personaje permanecía agachado durante más tiempo del esperado tras el ataque.
Behavior Adjustment	-	⇨Ⓢ+Ⓢ	Se ha modificado la ejecución del ataque de ⇩Ⓢ+Ⓢ a ⇨Ⓢ+Ⓢ.
Balance Adjustment	↑	⇨Ⓢ o ⇨⇨ o ⇨⇨Ⓢ	Se ha corregido un error por el que el segundo golpe impactaba en el rival si este soltaba el botón G después de bloquear el primer ataque. Se ha reducido la apertura cuando el segundo golpe falla después de bloquear el primer golpe a corta distancia.
Balance Adjustment	↑	⇨Ⓢ⇨⇨⇨⇨⇨⇨Ⓢ+Ⓢ ⇨Ⓢ⇨⇨⇨⇨⇨⇨Ⓢ+Ⓢ (rápido)	Se ha incrementado el daño base del movimiento.
Balance Adjustment	↑	De espaldas Ⓢ+Ⓢ	Se ha mitigado el daño por combo del movimiento.
Balance Adjustment	→	⇩ o ⓈⓈ+Ⓢ	Se ha reducido el seguimiento del ataque y se ha convertido en ataque "vertical". Se ha incrementado el daño base del movimiento. Se ha corregido un error por el que el ataque fallaba aunque el rival estuviera dentro del radio de alcance. Se ha modificado la amplitud del movimiento cuando se desvía con un ataque de revés a "pequeño".
Balance Adjustment	→	Golpe crítico	Se ha modificado el tipo de ataque de las defensas de impacto del enemigo a "vertical". Se ha acelerado el tiempo de efecto de la defensa de impacto.
Balance Adjustment	↓	Al estar agachado ⇨Ⓢ Al estar agachado ⇨Ⓢ ⇩⇩ u ⇧ Ⓢ	Se ha ajustado el daño por combo del movimiento.
Balance Adjustment	↓	Al estar agachado ⇨Ⓢ	Se ha ajustado el daño por combo. También se ha ajustado el daño por combo de aplastamiento de guardia del movimiento.
Balance Adjustment	↓	Durante Serpent's Embrace ⇨Ⓢ	Se ha modificado la amplitud del movimiento cuando se desvía con un ataque de revés a "pequeño". El enemigo ahora puede ejecutar un Ukemi [independiente del movimiento]. Se ha reducido el daño base del movimiento.

Kilik			
Category	Nerf/buff		
Command Added	-	⇨Ⓢ+Ⓢ (solo modo entrenamiento)	Se ha añadido un comando exclusivo del modo entrenamiento, ⇨Ⓢ, que permite realizar un golpe letal cuando se cumplen las condiciones para ejecutarlo. Este cambio se debe a que antes era difícil realizar un golpe letal durante el modo entrenamiento.
Behavior Adjustment	-	Ⓢ+Ⓢ	Se ha corregido un error por el que las patadas no podía esquivarse, al contrario de lo que se indica en la lista de movimientos.
Behavior Adjustment	-	Durante Back Parry Ⓢ	Se ha ampliado el tamaño del hitbox superior para los enemigos en el aire.
Behavior Adjustment	-	⇨⇨ o ⇨⇨ o ⇨⇨Ⓢ+Ⓢ	Se ha corregido un error por el que el seguimiento se amplificaba en exceso en determinadas circunstancias.
Balance Adjustment	↑	Con el alma cargada ⇨Ⓢ o ⇨⇨ o ⇨⇨Ⓢ	Se ha incrementado el daño base del movimiento.
Balance Adjustment	↓	⇨Ⓢ ⇨Ⓢ	Se ha incrementado la apertura después de bloquear el ataque.

Xianghua			
Category	Nerf/buff		
Behavior Adjustment	-	↔A	Se ha corregido un error por el que las defensas de impacto no funcionaban contra las patadas, al contrario de lo que se indica en la lista de movimientos.
Behavior Adjustment	-	A+B	Se ha ampliado el hitbox frontal y se ha corregido un error por el que un ataque fallaba cuando el enemigo ejecutaba un impacto invertido.
Behavior Adjustment	-	↓A+C ↗A+C	Se han reducido los casos en los que resultaba difícil conectar el ataque según el tamaño del enemigo.
Behavior Adjustment	-	Durante Silent Xia Sheng A+B Durante Playful Xia Sheng A+B	Se ha incrementado el seguimiento contra los ataques de revés del enemigo.
Balance Adjustment	↑	↗A	Se ha ajustado la amplitud y el seguimiento del ataque para que sea más fácil golpear a los rivales que den un paso lateral a corta distancia.
Balance Adjustment	↓	⇒B.A	Se ha reducido la duración del aturdimiento infligido al golpear. Se ha reducido el daño base del movimiento.
Balance Adjustment	↓	↘ o ⇒ o ↗ A+B	Se ha modificado la distribución del daño entre el primer, segundo y tercer golpe.
Balance Adjustment	↓	Durante Silent Xia Sheng B Durante Silent Xia Sheng B Durante Silent Xia Sheng con el alma cargada B Durante Silent Xia Sheng con el alma cargada B	Se ha reducido el daño base del movimiento contra rivales en el suelo.

Yoshimitsu			
Category	Nerf/buff		
Behavior Adjustment	-	Técnicas de consumo de salud	Se ha ajustado el indicador de alma para que no aumente desde el momento en que el rival está fuera del ring.
Behavior Adjustment	-	B B	Se ha corregido un error por el que no había apertura antes de que el personaje pudiera bloquear.
Balance Adjustment	↑	⇒A.A	Se ha acelerado el inicio del segundo ataque.
Balance Adjustment	↑	Tras un ataque de revés B	Se ha modificado el comportamiento del golpe para facilitar la ejecución de golpes en pared.
Balance Adjustment	↑	Tras un ataque de revés B	Se ha incrementado la cantidad que se restablece en el indicador de alma, así como de la cantidad de indicador de alma obtenida del rival.
Balance Adjustment	→	↔B+K.B.B.B.B	Se ha ajustado la cantidad que se restablece en el indicador de alma, así como de la cantidad de salud perdida.
Balance Adjustment	→	↓ u ↑ o ↗ o ↖ o ↙ o ↘ B+K	Se ha ampliado el hitbox frontal para facilitar la ejecución de combos. También se ha ajustado el daño por combo del movimiento.
Balance Adjustment	↓	↔A+B	Se ha ajustado el daño por combo del movimiento.
Balance Adjustment	↓	Al levantarse B	Se ha reducido el daño base del movimiento, pero se ha ajustado el daño por combo del movimiento.

Nightmare		
Category	Nerf/buff	
Behavior Adjustment	-	⇒Ⓚ Se ha ampliado el tamaño del hitbox para reducir la frecuencia con la que el ataque fallaba a corta distancia.
Behavior Adjustment	-	Con el alma cargada ↵↵ o ⇒⇒ o ↵↵Ⓚ.Ⓚ Se ha corregido un error por el que el segundo ataque fallaba al desviar el primero con un ataque de revés.
Behavior Adjustment	-	Durante Grim Stride con el alma cargada Ⓜ+Ⓜ Se ha ampliado el tamaño del hitbox para reducir la frecuencia con la que el ataque de seguimiento fallaba con rivales en el suelo.
Balance Adjustment	↑	↓Ⓜ+Ⓜ Se ha incrementado la cantidad que se restablece en el indicador de alma tras recibir un golpe durante Terror Charge.
Balance Adjustment	→	Golpe crítico Se ha reducido la apertura después de bloquear el ataque. También se ha reducido la distancia entre el personaje y el rival al bloquear el movimiento.
Balance Adjustment	↓	Durante Night Lower Stance Ⓜ Se ha reducido el daño base del primer golpe y se ha ajustado el daño por combo del movimiento. También se ha incrementado el daño base del lanzamiento.
Balance Adjustment	↓	↵Ⓜ Tras un ataque de revés Ⓜ Se ha reducido el daño base del movimiento, pero se ha ajustado el daño por combo del movimiento.
Balance Adjustment	↓	Durante Night Lower Stance Ⓜ+Ⓜ Se ha ajustado el daño por combo de aplastamiento de guardia del movimiento. También se ha ajustado el daño de los combos de seguimiento durante la apertura al bloquear este ataque. Se ha modificado la amplitud del movimiento cuando se desvía el primer ataque de revés a "grande".
Balance Adjustment	↓	Al estar agachado ↵Ⓜ+Ⓜ Se ha eliminado la capacidad del movimiento para sacar al enemigo del ring.



Cervantes			
Category	Nerf/buff		
Behavior Adjustment	-	Ⓐ.Ⓐ.Ⓐ	Se ha corregido un error que causaba que el rival pudiera agacharse para esquivar el segundo impacto tras protegerse del primer golpe de Ⓐ.Ⓐ.Ⓐ.
Behavior Adjustment	-	↓Ⓐ ↗Ⓐ Agachado Ⓐ	Se ha corregido un error que causaba que el ataque fallara contra rivales a corta distancia.
Behavior Adjustment	-	↘ ↘ o ⇒ ⇒ o ↗ ↗Ⓐ+Ⓞ	Se ha ajustado la ventana de ejecución para reducir los casos en los que el movimiento se ejecutaba accidentalmente.
Behavior Adjustment	-	↓ ↗ ↘Ⓞ (rápido)	Se ha corregido un error que causaba que la versión potenciada del movimiento, que se ejecutaba pulsando ↘+Ⓞ al mismo tiempo, se realizara con más facilidad de la deseada al ejecutar ciertos comandos. Hemos hecho que las versiones normal y potenciada de ↓ ↗ ↘Ⓞ (rápido) lancen a los enemigos hacia arriba al golpearlos en el aire. Se han ajustado tanto el daño base del movimiento como el daño de combo.
Behavior Adjustment	-	Dread Charge	Se ha corregido un error que causaba que el personaje cambiara de postura accidentalmente al pulsar Ⓐ o Ⓞ tras ciertos otros comandos.
Behavior Adjustment	-	Durante Dread Charge Ⓞ	Se ha reducido la anchura del hitbox para que sea más difícil golpear a un enemigo durante una carrera.
Behavior Adjustment	-	Con el alma cargada ↘Ⓞ.Ⓞ	Se ha corregido un error que causaba que no se pudiese realizar un combo al golpear al enemigo por el flanco.
Behavior Adjustment	-	↗ ⓄⓄ	Se ha corregido el primer golpe para que sea más difícil de fallar. Se ha solucionado un error que evitaba que un enemigo pudiera adoptar una guardia de pie contra el segundo golpe tras protegerse del primero.
Balance Adjustment	↑	⇒Ⓐ	Se ha incrementado el seguimiento del ataque.
Balance Adjustment	↑	Ⓐ+Ⓞ	Se ha incrementado la duración del aturdimiento infligido al bloquear. Ahora Dread Charge podrá cancelarse antes con Ⓞ. Podrá ejecutarse antes la transición de "Durante Dread Charge Ⓞ+Ⓞ" y "Durante Dread Charge ⇒".
Balance Adjustment	↑	↓Ⓐ+Ⓞ	Se ha incrementado la duración del aturdimiento infligido al bloquear.
Balance Adjustment	↑	↓ ↓ u ↑ ↑Ⓐ.Ⓐ	Se ha incrementado el seguimiento del ataque. Ahora es más difícil que el segundo ataque falle tras impactar con el primero.
Balance Adjustment	↓	↓ ↓ u ↑ ↑Ⓞ	Se ha incrementado la apertura del ataque cuando no se trata de un golpe letal. Se ha ajustado el daño por combo del movimiento.

Raphael			
Category	Nerf/buff		
Behavior Adjustment	-	↘Ⓐ	Se ha corregido un error que causaba que golpear al rival tras acabar la ronda contara para el próximo golpe letal. Se ha solucionado un error que causaba que no se pudieran ejecutar golpes letales durante un combate.
Behavior Adjustment	-	⇒Ⓐ+Ⓞ	Se ha corregido un error que causaba que ciertos comandos alteraran el momento de ejecución del ataque, provocando que el movimiento no impactara.
Behavior Adjustment	-	Durante Preparation ⇒Ⓚ	Se ha ampliado el tamaño del hitbox inferior para que sea más difícil fallar al usar este movimiento en un combo.
Behavior Adjustment	-	Tras un ataque de revés Ⓞ	Se ha corregido un error que causaba que el ataque se ejecutara en la dirección opuesta tras un aplastamiento de guardia.
Behavior Adjustment	-	Durante Preparation Ⓞ+Ⓞ Durante Preparation Ⓞ+Ⓚ Durante Preparation Ⓐ+Ⓞ+Ⓚ	Se ha ajustado el intervalo de ejecución para que el movimiento sea más fácil de ejecutar.
Balance Adjustment	↑	Durante el salto Ⓐ	Se ha incrementado el seguimiento del ataque.
Balance Adjustment	↑	Durante Shadow Evade Ⓐ	Se ha incrementado el seguimiento del ataque. Se ha modificado el comportamiento de los golpes en el aire y contragolpes para que se puedan encadenar con otros ataques de seguimiento.
Balance Adjustment	→	⇒Ⓞ.Ⓞ.Ⓞ ⇒Ⓞ.Ⓞ.Ⓞ (momento exacto)	Se ha ajustado el daño de combo de los golpes tras el primer impacto. Se ha incrementado el daño base del tercer golpe.
Balance Adjustment	→	Durante Preparation Ⓞ.Ⓚ	Se ha modificado el comportamiento del golpe y contragolpe. Se ha incrementado el seguimiento del segundo golpe contra enemigos que permanecen de pie o están agachados.
Balance Adjustment	→	Con el alma cargada y saltando Ⓐ.Ⓞ	Se ha incrementado la duración del aturdimiento infligido al bloquear. Se ha cambiado el comportamiento del golpe para permitir distintos ataques de seguimiento. Se ha ajustado el daño por combo del movimiento.
Balance Adjustment	↓	Al levantarse Ⓞ.Ⓞ	Se ha reducido el seguimiento del primer golpe. Se ha ajustado el daño por combo del movimiento.
Balance Adjustment	↓	↘Ⓞ o ⇒Ⓞ o ↗Ⓞ+Ⓚ	Se ha ajustado el daño por combo del movimiento.
Balance Adjustment	↓	Tras lograr esquivar Ⓞ	Se ha reducido el daño base y se ha ajustado el daño por combo del movimiento. Se ha reducido el seguimiento para que sea más difícil golpear a un enemigo durante una carrera.
Balance Adjustment	↓	Durante Quick Parade Ⓞ.Ⓞ	Se ha reducido el seguimiento para que sea más difícil golpear a un enemigo durante una carrera.
Balance Adjustment	↓	Durante Preparation Ⓚ	Se ha incrementado la apertura después de bloquear el ataque.

Talim			
Category	Nerf/buff		
Command Added	-	Tras correr ⇨ cierta distancia Ⓐ+Ⓚ (solo modo entrenamiento)	Se ha añadido un comando exclusivo del modo entrenamiento, ya que antes era muy difícil ejecutar "Tras correr ⇨ cierta distancia Ⓚ con la salud baja".
Behavior Adjustment	-	Ⓐ.Ⓐ.Ⓑ	Se ha corregido un error que causaba que ciertos comandos provocaran que el primer golpe impactara varias veces al usarlo como contraataque.
Behavior Adjustment	-	⇨Ⓑ	Se ha corregido un error que causaba que el ataque fallara contra rivales en el suelo.
Behavior Adjustment	-	Wind Sault Ⓚ	Los ataques de seguimiento que puedes encadenar tras golpear al rival ahora se podrán ejecutar antes de que el ataque impacte. Se ha corregido un error que provocaba una transición a Wind Sault al ejecutar ciertos comandos, independientemente de si el ataque había impactado.
Balance Adjustment	↑	Ⓐ.Ⓐ.Ⓐ+Ⓑ	Se ha incrementado el daño base del movimiento.
Balance Adjustment	↑	⇨Ⓐ.Ⓚ	Se ha reducido la distancia entre el personaje y el rival al bloquear el primer golpe. Se ha reducido la apertura al bloquear el segundo golpe. El ataque podrá derribar al rival cuando se use como golpe normal. Se ha ajustado el daño por combo del movimiento.
Balance Adjustment	↑	⇨Ⓑ.Ⓑ	Se han realizado cambios en el movimiento para que impacte varias veces cuando se use como golpe normal. Se ha incrementado la duración del aturdimiento infligido al bloquear. Se ha reducido la distancia entre el personaje y el rival cuando impacta un movimiento. Se ha ajustado el daño por combo del movimiento.
Balance Adjustment	↑	⇨Ⓑ.Ⓐ	Se ha modificado el comportamiento del golpe para que sea más difícil fallar al golpear con la punta del arma.
Balance Adjustment	↑	⇨Ⓐ ⇨Ⓐ+Ⓑ Durante Wind Charmer Ⓑ.Ⓑ Durante Wind Charmer Ⓚ De espaldas Ⓑ	Se ha reducido la apertura después de bloquear el ataque.
Balance Adjustment	↑	Durante Wind Charmer Ⓑ retrasado Ⓑ	Se ha incrementado la duración del aturdimiento infligido al bloquear.
Balance Adjustment	↑	Durante Wind Sault Ⓐ	Se ha incrementado el seguimiento del ataque.
Balance Adjustment	↓	⇨Ⓐ+Ⓑ	Se ha ajustado el daño por combo del movimiento.
Balance Adjustment	↓	Durante Wind Sault Ⓑ	Se ha modificado el comportamiento del golpe en el aire.

Tira			
Category	Nerf/buff		
Command Added	-	En Gloomy ⇨Ⓐ+Ⓚ (solo modo entrenamiento)	Se ha añadido un comando exclusivo del modo entrenamiento, ⇨Ⓑ, que permite realizar un golpe letal cuando se cumplen las condiciones para realizarlo (en Gloomy). Este cambio se debe a que antes era difícil realizar un golpe letal durante el modo entrenamiento.
Behavior Adjustment	-	Cambio de personalidad	Se ha corregido un error que provocaba un cambio de personalidad debido a la pérdida de salud antes de bajar por debajo del 30%.
Behavior Adjustment	-	En Gloomy	Se ha corregido un error que evitaba que al sufrir una ruptura de guardia se cambiara a Jolly. Sin embargo, recibir el impacto de una carga de alma no activará un cambio a Jolly. Esto es intencionado.
Behavior Adjustment	-	En Jolly Ⓐ+Ⓑ	Se ha corregido un error por el que un ataque podía golpear al rival mientras estaba detrás del personaje.
Behavior Adjustment	-	En Jolly ↓ ⇨ ⇨ Ⓚ	Se ha corregido un error que causaba que el movimiento pudiera ejecutarse en Gloomy con ciertos comandos.
Behavior Adjustment	-	Tras un ataque de revés Ⓐ.Ⓐ Tras un ataque de revés Ⓐ.Ⓐ	Se ha corregido un error que causaba que el ataque fallara contra rivales a corta distancia.

Zasalamel			
Category	Nerf/buff		
Behavior Adjustment	-	☞☞ o ⇒⇒ o ↻↻Ⓜ	Se ha corregido un error que causaba que ciertos comandos aturdiran durante más tiempo a un personaje o lo ralentizaran.
Behavior Adjustment	-	☞☞ o ⇒⇒ o ↻↻Ⓜ	Se ha corregido un error por el que un golpe letal no se activaba en función del tipo de contraataque utilizado (recuerda que los golpes letales no se activan con un contraataque con aturdimiento de forma deliberada).
Behavior Adjustment	-	Tras lanzar un maleficio ☞☞ o ⇒⇒ o ↻↻Ⓜ+Ⓜ durante el impacto/guardia Ⓜ	El rival se protegerá hasta que el hechizo se active para evitar comportamientos inestables o inesperados durante su activación.
Balance Adjustment	↑	Tras lanzar un maleficio y después de un ataque de revés Ⓜ.Ⓜ	Se ha ampliado la duración del aturdimiento infligido al activar un hechizo.
Balance Adjustment	↓	Golpe crítico	Se ha retrasado el inicio del ataque y se ha reducido su alcance horizontal. Se ha incrementado la duración del aturdimiento infligido al bloquear.

Groh			
Category	Nerf/buff		
Behavior Adjustment	-	Al levantarse Ⓜ	Se ha corregido un error que causaba que Ⓜ.☞ con el alma cargada al levantarse pasara de forma automática a Steed of the Night, lo que dificultaba atacar durante Avenger. Se ha reducido la distancia entre el personaje y el rival al impactar el movimiento.
Behavior Adjustment	-	Con el alma cargada y en la postura Avenger ☞Ⓜ	Los ataques ya no fallarán tanto a mitad del combo tras golpear a un rival próximo a una pared o por la espalda.
Behavior Adjustment	-	Tras un ataque de revés Ⓜ	Se ha ajustado el comportamiento del rival después de recibir un golpe para facilitar la ejecución de un ataque de seguimiento.
Balance Adjustment	↑	☞Ⓜ.Ⓜ	Se ha reducido la apertura después del ataque.
Balance Adjustment	↑	☞Ⓜ ☞☞ o ⇒⇒ o ↻↻Ⓜ.Ⓜ ☞☞ o ⇒⇒ o ↻↻Ⓜ.Ⓜ	Se ha reducido la apertura después de bloquear el ataque.
Balance Adjustment	↑	Al levantarse Ⓜ	Se ha modificado el comportamiento del golpe para que sea más fácil derribar al rival. Se ha incrementado el daño base del movimiento.
Balance Adjustment	↑	↓ ↓ u ↑ ↑ ⓂⓂ	Se ha reducido la apertura después del ataque. Se ha cambiado la dirección en la que se empuja al enemigo cuando bloquea este movimiento.
Balance Adjustment	↑	En la postura Avenger Ⓜ	Se ha ampliado el tamaño del hitbox para reducir la frecuencia con la que el ataque fallaba a corta distancia.
Balance Adjustment	→	☞Ⓜ+Ⓜ	Ahora es más difícil que el segundo impacto falle al golpear al enemigo con la punta del arma. Se ha ajustado el daño por combo del movimiento cuando el primer golpe es un golpe normal.



Geralt			
Category	Nerf/buff		
Behavior Adjustment	-	Al levantarse Ⓐ	Se ha ampliado el tamaño del hitbox para evitar que el ataque falle a corta distancia.
Balance Adjustment	↑	Ⓐ.Ⓐ.Ⓐ	Se ha reducido la apertura después del segundo ataque.
Balance Adjustment	↑	⇒Ⓐ+Ⓑ	Se ha acortado el tiempo que tardaban en activarse las propiedades defensivas de este movimiento.
Balance Adjustment	↓	↗Ⓐ.Ⓐ	Se ha incrementado la apertura después de bloquear el ataque.
Balance Adjustment	↓	↑Ⓐ+Ⓑ	Se ha incrementado el tiempo durante el cual se reduce la carga de alma al usar este movimiento con el alma cargada.
Balance Adjustment	↓	↖Ⓐ+Ⓑ	Se ha incrementado la cantidad consumida del indicador de alma al usar este movimiento.