

DLC2 Battle adjustment list (Italian)

Battle system

Category	Nerf/buff		
Behavior Adjustment	-	Tagli invertiti	Aumentata la hitbox superiore contro gli avversari a mezz'aria.
Behavior Adjustment	-	Lame critiche	Risolto un problema che permetteva all'avversario, eseguendo alcune azioni, di muoversi durante l'animazione iniziale della Lama critica nonostante il blocco del tempo. Risolto un problema che causava una differenza nel tempismo in cui G1 e G2 potevano inserire nuovamente i comandi dopo l'animazione iniziale di una LC. Risolto un problema a causa del quale alcuni personaggi potevano, inserendo comandi specifici, avviare istantaneamente una LC da posizioni inaspettate. Risolto un problema a causa del quale entrambi i personaggi venivano spostati in punti inaspettati durante una LC andata a segno.
Behavior Adjustment	-	Cariche dell'anima	Risolto un problema a causa del quale, quando il G1 e il G2 usavano la Carica dell'anima nello stesso momento, il G2 poteva muoversi prima. Risolto un problema a causa del quale alcuni personaggi potevano, inserendo comandi specifici, avviare istantaneamente una Carica dell'anima da posizioni inaspettate.
Behavior Adjustment	-	Colpi mortali	Risolto un problema a causa del quale alcuni colpi mortali efficaci durante gli attacchi bassi dell'avversario e gli attacchi bassi a vuoto erano efficaci anche contro alcuni attacchi non bassi.
Behavior Adjustment	-	Corsa indietro, passi indietro	Risolto un problema a causa del quale non si registravano i contrattacchi in corsa durante il movimento.
Behavior Adjustment	-	Attacchi vendicativi	Risolto un problema a causa del quale il tempo per la Carica dell'anima diminuiva più del previsto eseguendo un attacco vendicativo dopo aver subito tanni. In seguito a questa modifica, subire danni durante gli attacchi vendicativi non riduce il tempo per la Carica dell'anima.
Behavior Adjustment	-	Voci, suoni, effetti, animazioni	Corretto il tempismo e i comportamenti.

Mitsurugi

Category	Nerf/buff		
Behavior Adjustment	-	Durante la Carica dell'anima ☹️Ⓜ️.Ⓜ️	Risolto un problema a causa del quale il secondo attacco sollevava in aria l'avversario quanto un colpo mortale, anche quando non andava a segno alcun colpo mortale.
Behavior Adjustment	-	Rialzandoti Ⓜ️.↓Ⓜ️	Risolto un problema a causa del quale un colpo mortale non si attivava in seguito ad alcune tipologie di contrattacco. (Il colpo mortale continua a non attivarsi con un contrattacco in stordimento. È intenzionale.)
Behavior Adjustment	-	Ⓐ.Ⓐ.Ⓐ	Corretti l'ampiezza e il tracciamento dell'attacco per agevolare gli avversari che eseguono il passo laterale a distanza ravvicinata.
Behavior Adjustment	-	Durante la Carica dell'anima ↗️Ⓜ️.Ⓜ️.Ⓜ️	Migliorato il tracciamento in condizioni specifiche, per ridurre i casi in cui la combo andava parzialmente a vuoto dopo aver messo a segno il primo colpo nei pressi del muro.
Behavior Adjustment	-	☹️☹️ o ⇒⇒ o ↗️↗️Ⓜ️	Corretta la finestra di inserimento dei comandi per ridurre i casi in cui, durante Relic, si salta o ci si abbassa per errore.
Behavior Adjustment	-	↗️Ⓜ️	Risolto un problema a causa del quale l'attacco andava a vuoto nonostante la distanza fosse corretta.
Behavior Adjustment	-	↓↓ o ↑↑Ⓐ	Aumentata la hitbox per ridurre i casi in cui l'attacco andava a vuoto a distanza ravvicinata.
Behavior Adjustment	-	Durante la Carica dell'anima ↓↓ o ↑↑Ⓜ️.Ⓜ️	Uniformate le impostazioni dei danni, originariamente diverse in base alla direzione della corsa.
Balance Adjustment	↑	⇒Ⓜ️.Ⓜ️	Ridotta la distanza tra il personaggio e l'avversario quando il colpo viene parato per rendere gli attacchi a seguire più facili da mettere a segno.
Balance Adjustment	↑	⇒⇒Ⓜ️	Aumentata la durata dello stordimento inflitto quando il colpo va a segno o viene parato.
Balance Adjustment	↑	Da Mist Ⓜ️	Aumentata la hitbox superiore per ridurre le probabilità che il colpo vada a vuoto durante una combo.
Balance Adjustment	↑	Da Relic Ⓜ️	Ridotta l'apertura dopo l'attacco. Aggiunta una riduzione dei danni alle combo della mossa.

Seong Mi-na			
Category	Nerf/buff		
Behavior Adjustment	-	Lama critica	Aumentata la hitbox superiore contro gli avversari a mezz'aria.
Behavior Adjustment	-	Rialzandoti Ⓟ+Ⓚ	Risolto un problema a causa del quale dopo l'attacco si manifestavano gli effetti della caduta dal ring, anche con il duello ancora in corso.
Behavior Adjustment	-	↔Ⓜ+Ⓟ	Corretta la finestra di inserimento dei comandi per ridurre i casi in cui il colpo veniva eseguito per errore.
Behavior Adjustment	-	↔Ⓜ	Risolto un problema a causa del quale l'attacco andava a vuoto quando si cercava di colpire con la punta dell'arma, nonostante la distanza fosse corretta.
Balance Adjustment	↑	Durante il salto Ⓜ	Ridotta l'apertura dopo che l'attacco viene parato e risolto un problema a causa del quale l'avversario si alzava dopo aver parato.
Balance Adjustment	↑	⇒Ⓜ+Ⓟ	Ridotta l'apertura dopo l'attacco.
Balance Adjustment	↓	↗ ↘ ○ ↔ Ⓜ ○ ↖ Ⓜ+Ⓚ	Aumentati i danni base, ma aggiunta una riduzione dei danni alle combo della mossa.
Balance Adjustment	↓	↗ ↘ ○ ↔ Ⓜ ○ ↖ Ⓜ+Ⓚ Durante la Carica dell'anima ↗ ↘ ○ ↔ Ⓜ ○ ↖ Ⓜ+Ⓚ Durante la Carica dell'anima ↗ ↘ ○ ↔ Ⓜ ○ ↖ Ⓜ+Ⓚ	Aggiunta una riduzione dei danni alle combo della mossa.

Taki			
Category	Nerf/buff		
Behavior Adjustment	-	↗Ⓟ	Corretto il comportamento dell'avversario colpito, per rendere più facile mettere a segno l'attacco a seguire.
Behavior Adjustment	-	Da Possession Ⓜ	Risolto un problema a causa del quale l'attacco poteva colpire l'avversario alle spalle del personaggio.
Behavior Adjustment	-	ⓂⓅ ⓅⓅ ⓅⓅ	Risolto un problema a causa del quale non c'erano aperture prima che il personaggio potesse parare.
Behavior Adjustment	-	Quando il Taglio invertito va a segno Ⓟ	Risolto un problema a causa del quale a volte l'attacco, quando usato da un personaggio personalizzato e a seconda delle dimensioni dell'avversario, andava a vuoto.
Behavior Adjustment	-	↗ ↘ ○ ⇒ Ⓜ ○ ↖ Ⓜ+Ⓚ	Corretta la finestra di inserimento dei comandi per ridurre i casi in cui il colpo veniva eseguito per errore.
Balance Adjustment	↑	Da Wind Roll Ⓜ Quando il Taglio invertito va a segno Ⓜ.Ⓜ.Ⓜ	Aumentato il livello di attacco della mossa, che ora può essere usata per la rottura della guardia. Aumentate la quantità di danni in parata e la durata dello stordimento inflitti dalla mossa, quando parata. Il colpo è stato trasformato in "attacco medio speciale" x2.
Balance Adjustment	↑	Da Distorted Breeze Ⓟ	Aumentato il livello di attacco della mossa, incrementando la quantità di danni inflitti in parata. Ridotta l'apertura dopo che l'attacco viene parato.
Balance Adjustment	↑	Da Possession ⇒Ⓜ	Ridotta l'apertura dopo l'attacco. Ridotta la distanza tra il personaggio e l'avversario quando il colpo viene parato.
Balance Adjustment	↑	Durante la Carica dell'anima ⇒Ⓜ+Ⓟ	Velocizzata la partenza dell'attacco. Modificato il comportamento del colpo per permettere di effettuare gli attacchi a seguire.

Maxi			
Category	Nerf/buff		
Behavior Adjustment	-	↗Ⓞ	Risolto un problema a causa del quale l'avversario si alzava dopo aver parato.
Behavior Adjustment	-	Da Right Cross ⓐ.Ⓞ	Risolto un problema a causa del quale un avversario che parava il primo colpo e si abbassava, poteva comunque sfruttare la parata in piedi contro il secondo colpo.
Behavior Adjustment	-	Da una posa speciale ⇨ o ⇩	Risolto un problema a causa del quale le Parate a impatto non funzionavano contro i calci, contrariamente a quanto indicato nella descrizione della mossa.
Balance Adjustment	↑	⇩⇩ⓐ ⇧⇧ⓐ	Corretti l'ampiezza e il tracciamento dell'attacco per agevolare gli avversari che eseguono il passo laterale a distanza ravvicinata.
Balance Adjustment	↓	Da Behind Lower Ⓞ	Corretto il tracciamento per rendere più difficile colpire l'avversario durante il movimento libero.
Balance Adjustment	↓	Da Right Outer Ⓞ	Aggiunta una riduzione dei danni alle combo della mossa.

Voldo			
Category	Nerf/buff		
Behavior Adjustment	-	Da Mantis Crawl Ⓞ+Ⓚ Da Mantis Crawl durante la Carica dell'anima Ⓞ+Ⓚ	Risolto un problema a causa del quale le Parate a impatto funzionavano contro gli attacchi orizzontali, contrariamente a quanto indicato nella descrizione della mossa.
Behavior Adjustment	-	Ⓞ+Ⓞ.⇩	Aumentata la hitbox superiore contro gli avversari a mezz'aria.
Behavior Adjustment	-	Da Calostro Rush ⇩ⓐ+Ⓞ Da Mantis Crawl ⇨⇨	Risolto un problema a causa del quale dopo l'attacco si manifestavano gli effetti della caduta dal ring, anche con il duello ancora in corso.
Behavior Adjustment	-	Di spalle ⇩⇩ o ⇨⇨ o ⇩⇩ⓐ+Ⓞ	Corretta la finestra di inserimento dei comandi per ridurre i casi in cui il colpo veniva eseguito per errore.
Behavior Adjustment	-	⇩Ⓞ+Ⓚ Di spalle Ⓞ+Ⓚ Di spalle ⇩Ⓞ+Ⓚ	Risolto un problema a causa del quale era possibile passare a Mantis Crawl più velocemente del previsto.
Behavior Adjustment	-	Di spalle ⓐ+Ⓞ	Aumentata la hitbox per ridurre i casi in cui l'attacco andava a vuoto a distanza ravvicinata.
Balance Adjustment	↑	Da Mantis Crawl ⓐ+Ⓞ	Velocizzato il tempismo per far iniziare il salto al personaggio.
Balance Adjustment	→	Saltando di spalle ⓐ	Cambiata la direzione verso cui il personaggio viene sbalzato quando è colpito a mezz'aria.
Balance Adjustment	↓	Da Mantis Crawl con i piedi rivolti verso l'avversario ⇩Ⓚ	Cambiato il comportamento del colpo a mezz'aria.
Balance Adjustment	↓	Lama critica	Aumentata la hitbox superiore del nemico a mezz'aria. Risolto un problema a causa del quale lo stordimento da parata dei personaggi poteva essere facilmente cambiato in base alla distanza. L'attacco è ora inutilizzabile per la rottura della guardia.

Sophitia			
Category	Nerf/buff		
Behavior Adjustment	-	↘ o ⇒ ⇒ o ↘ ↘ Ⓜ+Ⓜ	Corretta la finestra di inserimento dei comandi per ridurre i casi in cui il colpo veniva eseguito per errore.
Balance Adjustment	↑	↘ ↘ o ⇒ ⇒ o ↘ ↘ Ⓜ+Ⓜ ↘ ↘ o ⇐ ⇐ o ↘ ↘ Ⓜ ↓ ↓ o ↑ ↑ o ↘ ↘ o ⇐ ⇐ o ↘ ↘ Ⓜ+Ⓜ	Aumentata la quantità di barra dell'anima riempita da un colpo mortale.
Balance Adjustment	↓	↘ Ⓜ Da Twin Angel Step Ⓜ.Ⓜ	Ridotti i danni base e aggiunta una riduzione dei danni alle combo della mossa.
Balance Adjustment	↓	Parata a impatto contro gli attacchi orizzontali medi dell'avversario con ⇒ Ⓜ+Ⓜ Da Angel Step Ⓜ durante l'impatto Da Angel Step durante la Carica dell'anima Ⓜ durante l'impatto Ⓜ Da Twin Angel Step durante la Carica dell'anima Ⓜ durante l'impatto Ⓜ	Aggiunta una riduzione dei danni alle combo della mossa.
Balance Adjustment	↓	⇐ Ⓜ	Ridotto il livello di attacco della mossa, che ora non può essere usata per la rottura della guardia.
Balance Adjustment	↓	Lama critica	L'attacco non può più essere usato per la rottura della guardia.
Balance Adjustment	↓	↘ Ⓜ	Aggiunta una riduzione dei danni alle combo della mossa con la rottura della guardia.

Siegfried			
Category	Nerf/buff		
Behavior Adjustment	-	Taglio invertito	Aumentata la hitbox per ridurre i casi in cui l'attacco andava a vuoto a distanza ravvicinata.
Balance Adjustment	↑	Ⓜ+Ⓜ Da Chief Hold Ⓜ+Ⓜ	Corretti l'ampiezza e il tracciamento dell'attacco per agevolare gli avversari che eseguono il passo laterale a distanza ravvicinata.
Balance Adjustment	↓	Da Base Hold durante la Carica dell'anima Ⓜ	Ridotta la quantità di resistenza della guardia consumata dall'attacco. Aggiunta una riduzione dei danni alle combo della mossa con la rottura della guardia.
Balance Adjustment	↓	Da abbassato ↘ Ⓜ+Ⓜ	La mossa non può più mandare l'avversario fuori dal ring.

Ivy

Category	Nerf/buff	
Behavior Adjustment	-	Ⓢ ⇄ Ⓢ+Ⓢ.⇄ Aumentata la hitbox superiore contro gli avversari a mezz'aria.
Behavior Adjustment	-	↓ ↓ o ↑ ↑ Ⓢ+Ⓢ Risolto un problema a causa del quale le Parate a impatto non funzionavano contro i calci, contrariamente a quanto indicato nella descrizione della mossa.
Behavior Adjustment	-	⇄ Ⓢ.Ⓢ Aumentata la hitbox per ridurre i casi in cui l'attacco andava a vuoto a distanza ravvicinata. L'ampiezza del movimento quando si devia con un Taglio invertito ora è "piccola".
Behavior Adjustment	-	Quando il Taglio invertito va a segno Ⓢ Risolto un problema a causa del quale l'attacco poteva andare a vuoto quando era un colpo mortale.
Behavior Adjustment	-	Contro un avversario a terra ⇄ Ⓢ Risolto un problema a causa del quale colpendo l'avversario si riduceva in modo inaspettato il tempo per la sua Carica dell'anima.
Behavior Adjustment	-	↓ o ⇄ Ⓢ+Ⓢ Risolto un problema a causa del quale dopo l'attacco il personaggio rimaneva abbassato più a lungo del previsto.
Behavior Adjustment	-	⇄ Ⓢ+Ⓢ Modificato il comando per l'attacco, da ↓ Ⓢ+Ⓢ a ⇄ Ⓢ+Ⓢ.
Balance Adjustment	↑	⇄ Ⓢ o ⇄ → o ⇄ ↻ Ⓢ Risolto un problema a causa del quale il secondo colpo colpiva l'avversario se smetteva di premere il comando G dopo aver parato il primo attacco. Ridotta l'apertura del secondo colpo andato a vuoto dopo che il primo viene parato a distanza ravvicinata.
Balance Adjustment	↑	⇄ ⇄ ⇄ ⇄ ⇄ ⇄ Ⓢ+Ⓢ ⇄ ⇄ ⇄ ⇄ ⇄ ⇄ Ⓢ+Ⓢ (veloce) Aumentati i danni base della mossa.
Balance Adjustment	↑	Di spalle Ⓢ+Ⓢ Attenuata la riduzione dei danni alle combo della mossa.
Balance Adjustment	→	↓ o ⇄ Ⓢ+Ⓢ Ridotto il tracciamento dell'attacco e cambiata la tipologia in "verticale". Aumentati i danni base della mossa. Risolto un problema a causa del quale l'attacco andava a vuoto anche se l'avversario era a portata. L'ampiezza del movimento quando si devia con un Taglio invertito è ora "piccola".
Balance Adjustment	→	Lama critica Cambiata in "verticale" la tipologia di attacco che le Parate a impatto nemiche possono deviare. Velocizzato il tempismo per far sì che la Parata a impatto abbia effetto.
Balance Adjustment	↓	Da abbassato ⇄ Ⓢ Da abbassato ⇄ Ⓢ ↓ ↓ o ↑ ↑ Ⓢ Aggiunta una riduzione dei danni alle combo della mossa.
Balance Adjustment	↓	Da abbassato ⇄ Ⓢ Aggiunta una riduzione dei danni alle combo. Aggiunta una riduzione dei danni alle combo della mossa con la rottura della guardia.
Balance Adjustment	↓	Da Serpent's Embrace ⇄ Ⓢ L'ampiezza del movimento quando si devia con un Taglio invertito è ora "piccola". L'avversario può ora eseguire l'ukemi [al termine della mossa]. Ridotti i danni base del colpo.

Kilik

Category	Nerf/buff	
Command Added	-	⇄ Ⓢ+Ⓢ (solo nella modalità Allenamento) Aggiunto il comando ⇄ Ⓢ esclusivo della modalità Allenamento, da usare per eseguire un colpo mortale anche quando non sarebbe possibile. L'aggiunta è stata effettuata per aggirare le difficoltà di esecuzione di un colpo mortale in modalità Allenamento.
Behavior Adjustment	-	Ⓢ+Ⓢ Risolto un problema a causa del quale i calci non potevano essere schivati, contrariamente a quanto indicato nella descrizione della mossa.
Behavior Adjustment	-	Da Back Parry Ⓢ Aumentata la hitbox superiore contro gli avversari a mezz'aria.
Behavior Adjustment	-	⇄ ↻ o ⇄ ← o ⇄ ↻ Ⓢ+Ⓢ Risolto un problema a causa del quale in alcune circostanze il tracciamento veniva notevolmente aumentato.
Balance Adjustment	↑	Durante la Carica dell'anima ⇄ Ⓢ o ⇄ → o ⇄ ↻ Ⓢ Aumentati i danni base della mossa.
Balance Adjustment	↓	⇄ Ⓢ ⇄ Ⓢ Aumentata l'apertura dopo che l'attacco viene parato.

Xianghua			
Category	Nerf/buff		
Behavior Adjustment	-	↔A	Risolto un problema a causa del quale le Parate a impatto non funzionavano contro i calci, contrariamente a quanto indicato nella descrizione della mossa.
Behavior Adjustment	-	A+B	Aumentata la hitbox frontale e risolto un problema a causa del quale l'attacco non colpiva l'impatto invertito dell'avversario.
Behavior Adjustment	-	↓A+C ↗A+C	Ridotti i casi in cui l'attacco era difficile da mettere a segno a seconda delle dimensioni del personaggio.
Behavior Adjustment	-	Da Silent Xia Sheng A+B Da Playful Xia Sheng A+B	Aumentato il tracciamento contro i Tagli invertiti dell'avversario.
Balance Adjustment	↑	↔A	Corretti l'ampiezza e il tracciamento dell'attacco per agevolare gli avversari che eseguono il passo laterale a distanza ravvicinata.
Balance Adjustment	↓	⇒B.A	Ridotta la durata dello stordimento inflitto andando a segno. Ridotti i danni base della mossa.
Balance Adjustment	↓	↔ o ⇒ o ↗ A+B	Cambiata la distribuzione dei danni tra il primo, il secondo e il terzo colpo.
Balance Adjustment	↓	Da Silent Xia Sheng B Da Silent Xia Sheng B Da Silent Xia Sheng durante la Carica dell'anima B Da Silent Xia Sheng durante la Carica dell'anima B	Ridotti i danni base della mossa contro gli avversari a terra.

Yoshimitsu			
Category	Nerf/buff		
Behavior Adjustment	-	Tecniche che consumano la salute	Corretta la Barra dell'anima in modo che non aumenti più dal momento in cui l'avversario è considerato fuori dal ring.
Behavior Adjustment	-	B B	Risolto un problema a causa del quale non c'erano aperture prima che il personaggio potesse parare.
Balance Adjustment	↑	⇒A.A	Velocizzata la partenza del secondo attacco.
Balance Adjustment	↑	Quando il Taglio invertito va a segno B	Cambiato il comportamento dell'attacco per facilitare i colpi al muro.
Balance Adjustment	↑	Quando il Taglio invertito va a segno B	Aumentata la quantità di barra dell'anima riempita e quella consumata all'avversario.
Balance Adjustment	→	↔B+K.B.B.B.B	Corretta la quantità di barra dell'anima riempita e quella di salute consumata.
Balance Adjustment	→	↓ o ↑ o ↗ o ↘ o ↔ o ↖ B+K	Aumentata la hitbox frontale per rendere più facile usare l'attacco nelle combo. Aggiunta una riduzione dei danni alle combo della mossa.
Balance Adjustment	↓	↔A+B	Aggiunta una riduzione dei danni alle combo della mossa.
Balance Adjustment	↓	Rialzandoti B	Ridotti i danni base e aggiunta una riduzione dei danni alle combo della mossa.

Nightmare			
Category	Nerf/buff		
Behavior Adjustment	-	⇒Ⓚ	Aumentata la hitbox per ridurre i casi in cui l'attacco andava a vuoto a distanza ravvicinata.
Behavior Adjustment	-	Durante la Carica dell'anima Ⓢ Ⓤ o ⇒→ o ↗ Ⓚ.Ⓚ	Risolto un problema a causa del quale il secondo attacco andava a vuoto quando il primo veniva deviato con un Taglio invertito.
Behavior Adjustment	-	Da Grim Stride durante la Carica dell'anima Ⓜ+Ⓢ	Aumentata la hitbox per ridurre i casi in cui l'attacco a seguire andava a vuoto contro gli avversari a terra.
Balance Adjustment	↑	↓Ⓜ+Ⓢ	Aumentata la quantità di barra dell'anima riempita andando a segno da Terror Charge.
Balance Adjustment	→	Lama critica	Ridotta l'apertura dopo che l'attacco viene parato. Ridotta la distanza tra il personaggio e l'avversario quando il colpo viene parato.
Balance Adjustment	↓	Da Night Lower Stance Ⓢ	Ridotti i danni base del primo colpo e aggiunta una riduzione dei danni alle combo della mossa. Aumentati i danni base della proiezione offensiva.
Balance Adjustment	↓	↗Ⓜ Quando il Taglio invertito va a segno Ⓢ	Ridotti i danni base e aggiunta una riduzione dei danni alle combo della mossa.
Balance Adjustment	↓	Da Night Lower Stance Ⓜ+Ⓢ	Aggiunta una riduzione dei danni alle combo della mossa con la rottura della guardia. Aggiunta una riduzione dei danni alle combo a seguire eseguite grazie alle aperture create quando l'attacco viene parato. L'ampiezza del movimento quando si devia il primo colpo con un Taglio invertito è ora "grande".
Balance Adjustment	↓	Da abbassato ↗Ⓜ+Ⓢ	La mossa non può più mandare l'avversario fuori dal ring.

Astaroth			
Category	Nerf/buff		
Command Added	-	⇒A+K (solo nella modalità Allenamento)	Aggiunto il comando ⇒A+Ⓞ esclusivo della modalità Allenamento, da usare per eseguire un colpo mortale anche quando non sarebbe possibile. L'aggiunta è stata effettuata per aggirare le difficoltà di esecuzione di un colpo mortale in modalità Allenamento.
Behavior Adjustment	-	Contro un avversario a terra ↘A+Ⓞ Durante la Carica dell'anima ↘↘ o ⇐ o ↘↘A+Ⓞ	Risolto un problema a causa del quale il tempo per la Carica dell'anima del personaggio continuava a diminuire colpendo l'avversario durante la Carica dell'anima.
Behavior Adjustment	-	Contro un avversario a mezz'aria A+Ⓞ Contro un avversario a mezz'aria ⇐A+Ⓞ	Risolto un problema a causa del quale il personaggio non eseguiva correttamente l'animazione della presa.
Behavior Adjustment	-	↘↘ o ⇒⇒ o ↘↘A+Ⓞ ↘↘ o ⇐ o ↘↘A+Ⓞ	Corretta la finestra di inserimento dei comandi per ridurre i casi in cui il colpo veniva eseguito per errore.
Behavior Adjustment	-	↓↘⇐A.A.A.A.A	Aumentata la hitbox per ridurre i casi in cui l'attacco andava a vuoto a distanza ravvicinata.
Behavior Adjustment	-	↘↘ o ⇒⇒ o ↘↘A+Ⓞ.↓ ↘↘ o ⇐ o ↘↘A+Ⓞ.↓	Risolto un problema a causa del quale i danni del personaggio venivano ridotti passando a una presa alle spalle.
Behavior Adjustment	-	Ⓞ⇒.Ⓞ	Apportate delle modifiche per limitare la distanza creata tra il personaggio e l'avversario.
Behavior Adjustment	-	↘↘ o ⇒⇒ o ↘↘ Quando colpisce durante la Carica dell'anima ed eseguendo ↘↘ o ⇒⇒ o ↘↘	Risolto un problema a causa del quale dopo l'attacco si manifestavano gli effetti della caduta dal ring, anche con il duello ancora in corso.
Balance Adjustment	↑	Attacchi vendicativi	Ora gli attacchi vendetta eseguiti con successo aumentano la Barra dell'anima (ma non durante la Carica dell'anima).
Balance Adjustment	↑	↓↓ o ↑↑ ↘↘ o ⇒⇒ o ↘↘A+Ⓞ Durante la Carica dell'anima ↘↘ o ⇒⇒ o ↘↘A+Ⓞ ↓↘⇐A+Ⓞ ↓↘⇐A+Ⓞ (veloce) Durante la Carica dell'anima ↓↘⇐A+Ⓞ Durante la Carica dell'anima ↓↘⇐A+Ⓞ (veloce) Quando il Taglio invertito va a segno A	Aumentati i danni base della mossa.
Balance Adjustment	↑	↘K ↘↘ o ⇐ o ↘↘A	Aumentato il livello di attacco della mossa.
Balance Adjustment	↑	↘↘ o ⇒⇒ o ↘↘A+Ⓞ ↓A+Ⓞ ↑A+Ⓞ ↓↓A+Ⓞ ↑↑A+Ⓞ	Aumentato il livello di attacco della mossa, che ora può essere usata per la rottura della guardia.

Cervantes		
Category	Nerf/buff	
Behavior Adjustment	-	Ⓐ.Ⓐ.Ⓐ Risolto un problema a causa del quale l'avversario poteva abbassarsi e schivare il secondo colpo dopo aver parato il primo attacco di Ⓐ.Ⓐ.Ⓐ.
Behavior Adjustment	-	↓Ⓐ ↗Ⓐ Abbassato Ⓐ Risolto un problema a causa del quale l'attacco poteva andare a vuoto a distanza ravvicinata.
Behavior Adjustment	-	↘ ↙ ○ ⇒ ⇒ ○ ↗ ↘ Ⓐ+Ⓞ Corretta la finestra di inserimento dei comandi per ridurre i casi in cui il colpo veniva eseguito per errore.
Behavior Adjustment	-	↓ ↗ ↘ Ⓞ (veloce) Risolto un problema a causa del quale la versione potenziata della mossa, eseguita premendo ↗+Ⓞ esattamente nello stesso momento, con dei comandi specifici si poteva eseguire più facilmente. Sia la versione normale che quella potenziata di ↓ ↗ ↘ Ⓞ (veloce) sollevano in alto l'avversario quando lo colpiscono a mezz'aria. Corretti i danni base e riduzione dei danni nelle combo.
Behavior Adjustment	-	Dread Charge Risolto un problema a causa del quale premendo Ⓐ o Ⓞ dopo alcuni comandi il personaggio cambiava casualmente posa.
Behavior Adjustment	-	Da Dread Charge Ⓞ Ridotta la larghezza della hitbox per rendere più difficile colpire l'avversario durante il movimento libero.
Behavior Adjustment	-	Durante la Carica dell'anima ↘Ⓞ.Ⓞ Risolto un problema a causa del quale era più difficile innescare una combo colpendo un avversario dal fianco.
Behavior Adjustment	-	↗ ⓄⓄ Modificato il primo colpo rendendo più difficile farlo andare a vuoto. Risolto un problema che impediva all'avversario di eseguire la parata in piedi contro il secondo colpo, dopo aver parato il primo.
Balance Adjustment	↑	⇒Ⓐ Aumentato il tracciamento dell'attacco.
Balance Adjustment	↑	Ⓐ+Ⓞ Aumentata la durata dello stordimento inflitto quando il colpo viene parato. Velocizzato il tempismo per annullare Dread Charge con Ⓞ Velocizzato il tempismo per passare a "Da Dread Charge Ⓞ+Ⓞ" e "Da Dread Charge ⇒"
Balance Adjustment	↑	↓Ⓐ+Ⓞ Aumentata la durata dello stordimento inflitto quando il colpo viene parato.
Balance Adjustment	↑	↓ ↓ ○ ↑ ↑ Ⓐ.Ⓐ Aumentato il tracciamento dell'attacco. Se il primo colpo va a segno, è più difficile che il secondo vada a vuoto.
Balance Adjustment	↓	↓ ↓ ○ ↑ ↑ Ⓞ Aumentata l'apertura dell'attacco quando non è un colpo mortale. Aggiunta una riduzione dei danni alle combo della mossa.

Raphael			
Category	Nerf/buff		
Behavior Adjustment	-	↳Ⓐ	Risolto un problema a causa del quale colpendo l'avversario dopo la fine del round si aumentava il conteggio per un colpo mortale. Risolto un problema a causa del quale non si potevano più eseguire colpi mortali durante il duello.
Behavior Adjustment	-	⇒Ⓐ+Ⓞ	Risolto un problema a causa del quale alcuni comandi alteravano il tempismo dell'attacco, facendo andare a vuoto il colpo.
Behavior Adjustment	-	Da Preparation ⇒Ⓞ	Aumentata la hitbox inferiore per ridurre le probabilità che il colpo vada a vuoto durante una combo.
Behavior Adjustment	-	Quando il Taglio invertito va a segno Ⓞ	Risolto un problema a causa del quale, se portato subito dopo la rottura della guardia, l'attacco veniva eseguito nella direzione opposta.
Behavior Adjustment	-	Da Preparation Ⓞ+Ⓞ Da Preparation Ⓞ+Ⓞ Da Preparation Ⓐ+Ⓞ+Ⓞ	Corretta la finestra di comando per rendere la mossa più facile da eseguire.
Balance Adjustment	↑	Durante il salto Ⓐ	Aumentato il tracciamento dell'attacco.
Balance Adjustment	↑	Da Shadow Evade Ⓐ	Aumentato il tracciamento dell'attacco. Modificati i comportamenti del colpo a mezz'aria e del contrattacco, per permettere di eseguire gli attacchi a seguire.
Balance Adjustment	→	⇒Ⓞ.Ⓞ.Ⓞ ⇒Ⓞ.Ⓞ.Ⓞ (tempismo perfetto)	Aggiunta una riduzione dei danni alle combo della mossa dopo il primo colpo. Aumentati i danni base del terzo colpo.
Balance Adjustment	→	Da Preparation Ⓞ.Ⓞ	Modificati i comportamenti del colpo e del contrattacco. Aumentato il tracciamento del secondo colpo contro gli avversari in piedi o abbassati.
Balance Adjustment	→	Durante la Carica dell'anima, saltando Ⓐ.Ⓞ	Aumentata la durata dello stordimento inflitto quando il colpo viene parato. Modificato il comportamento del colpo per permettere vari tipi di attacchi a seguire. Aggiunta una riduzione dei danni alle combo della mossa.
Balance Adjustment	↓	Rialzandoti Ⓞ.Ⓞ	Ridotto il tracciamento del primo colpo. Aggiunta una riduzione dei danni alle combo della mossa.
Balance Adjustment	↓	↳Ⓞ o ⇒Ⓞ o ↗Ⓞ+Ⓞ	Aggiunta una riduzione dei danni alle combo della mossa.
Balance Adjustment	↓	Dopo una schivata dalla forma eseguita con successo Ⓞ	Ridotti i danni base e aggiunta una riduzione dei danni alle combo della mossa. Ridotto il tracciamento per rendere più difficile colpire l'avversario durante il movimento libero.
Balance Adjustment	↓	Da Quick Parade Ⓞ.Ⓞ	Ridotto il tracciamento per rendere più difficile colpire l'avversario durante il movimento libero.
Balance Adjustment	↓	Da Preparation Ⓞ	Aumentata l'apertura dopo che l'attacco viene parato.

Talim			
Category	Nerf/buff		
Command Added	-	Dopo aver corso ⇨ una certa distanza con Ⓐ+Ⓚ (solo nella modalità Allenamento)	Aggiunto un comando esclusivo della modalità Allenamento da utilizzare per simulare "Dopo aver corso ⇨ una certa distanza Ⓚ con la salute bassa", altrimenti difficile da eseguire.
Behavior Adjustment	-	Ⓐ.Ⓐ.Ⓟ	Risolto un problema a causa del quale alcuni comandi facevano registrare il primo colpo come una combo se usati come contrattacco.
Behavior Adjustment	-	⇨Ⓟ	Risolto un problema a causa del quale l'attacco poteva andare a vuoto sui bersagli a terra.
Behavior Adjustment	-	Wind Sault Ⓚ	I comandi degli attacchi a seguire che si possono eseguire una volta a segno possono ora essere inseriti prima che l'attacco colpisca. Risolto un problema a causa del quale con alcuni comandi si poteva passare a Wind Sault anche se l'attacco non andava a segno.
Balance Adjustment	↑	Ⓐ.Ⓐ.Ⓐ+Ⓟ	Aumentati i danni base della mossa.
Balance Adjustment	↑	⇨Ⓐ.Ⓚ	Ridotta la distanza tra il personaggio e l'avversario quando il primo attacco viene parato. Ridotta l'apertura dopo che il secondo attacco viene parato. L'attacco è ora in grado di buttare a terra l'avversario se usato come colpo normale. Aggiunta una riduzione dei danni alle combo della mossa.
Balance Adjustment	↑	⇨Ⓟ.Ⓟ	Modificata la mossa in combo quando il primo colpo è un colpo normale. Aumentata la durata dello stordimento inflitto quando il colpo viene parato. Ridotta l'apertura dopo che l'attacco colpisce. Aggiunta una riduzione dei danni alle combo della mossa.
Balance Adjustment	↑	⇨Ⓟ.Ⓐ	Modificato il comportamento dell'attacco per ridurre le probabilità che vada a vuoto, colpendo con la punta dell'arma.
Balance Adjustment	↑	⇨Ⓐ ⇨Ⓐ+Ⓟ Da Wind Charmer Ⓟ.Ⓟ Da Wind Charmer Ⓚ Di spalle Ⓟ	Ridotta l'apertura dopo che l'attacco viene parato.
Balance Adjustment	↑	Da Wind Charmer Ⓟ.Ⓟ ritardato	Aumentata la durata dello stordimento inflitto quando il colpo viene parato.
Balance Adjustment	↑	Da Wind Sault Ⓐ	Aumentato il tracciamento dell'attacco.
Balance Adjustment	↓	⇨Ⓐ+Ⓟ	Aggiunta una riduzione dei danni alle combo della mossa.
Balance Adjustment	↓	Da Wind Sault Ⓟ	Cambiato il comportamento del colpo a mezz'aria.

Tira			
Category	Nerf/buff		
Command Added	-	Con Gloomy ⇨Ⓐ+Ⓚ (solo nella modalità Allenamento)	Aggiunto il comando ⇨Ⓟ esclusivo della modalità Allenamento, da usare per eseguire un colpo mortale anche quando non sarebbe possibile (con Gloomy). L'aggiunta è stata effettuata per aggirare le difficoltà di esecuzione di un colpo mortale in modalità Allenamento.
Behavior Adjustment	-	Cambio di personalità	Risolto un problema a causa del quale si attivava il cambio di personalità legato alla salute anche prima che la salute scendesse sotto la soglia del 30%.
Behavior Adjustment	-	Con Gloomy	Risolto un problema a causa del quale venendo colpiti da alcuni attacchi spezza guardia non si attivava la possibilità di passare a Jolly. Tuttavia, venendo colpiti dall'onda d'urto della Carica dell'anima non si attiva la possibilità di passare a Jolly. È voluto.
Behavior Adjustment	-	Con Jolly Ⓐ+Ⓟ	Risolto un problema a causa del quale l'attacco poteva colpire l'avversario alle spalle del personaggio.
Behavior Adjustment	-	Con Jolly ⇨ ⇨ ⇨ ⇨	Risolto un problema a causa del quale, con alcuni comandi, la mossa poteva essere eseguita con Gloomy.
Behavior Adjustment	-	Quando il Taglio invertito va a segno Ⓐ.Ⓐ Quando il Taglio invertito va a segno Ⓐ.Ⓐ	Risolto un problema a causa del quale l'attacco poteva andare a vuoto a distanza ravvicinata.

Zasalamel			
Category	Nerf/buff		
Behavior Adjustment	-	👁️ o ⇒ o 🏹 ⚔️Ⓐ	Risolto un problema a causa del quale dei comandi speciali facevano casualmente durare più a lungo lo stordimento di un personaggio, o rallentavano un combattente.
Behavior Adjustment	-	👁️ o ⇒ o 🏹 ⚔️Ⓑ	Risolto un problema a causa del quale un colpo mortale non si attivava in seguito ad alcune tipologie di contrattacco. (Il colpo mortale continua a non attivarsi con un contrattacco in stordimento. È intenzionale.)
Behavior Adjustment	-	Dopo aver inflitto una maledizione 👁️ o ⇒ o 🏹 ⚔️Ⓐ+Ⓑ durante impatto/parata Ⓑ	Per evitare effetti instabili/inaspettati durante l'attivazione della stregoneria, l'avversario para fino al termine dell'attivazione quando il primo colpo viene parato.
Balance Adjustment	↑	Dopo aver inflitto una maledizione, quando il Taglio invertito va a segno Ⓑ.Ⓑ	Aumentata la durata dello stordimento inflitto quando viene attivata la stregoneria.
Balance Adjustment	↓	Lama critica	Ritardata la partenza dell'attacco e ridotta la portata orizzontale. Aumentata la durata dello stordimento inflitto quando il colpo viene parato.

Groh			
Category	Nerf/buff		
Behavior Adjustment	-	Rialzandoti Ⓑ	Risolto un problema a causa del quale inserendo Ⓑ.⇒ durante la Carica dell'anima e rialzandosi si passava automaticamente a Steed of the Night, rendendo difficile eseguire un attacco da Avenger.
Behavior Adjustment	-	Durante la Carica dell'anima, dalla posa Avenger ⇒Ⓑ	Ora, dopo aver colpito l'avversario da dietro vicino al muro, l'attacco va a vuoto meno frequentemente durante una combo.
Behavior Adjustment	-	Quando il Taglio invertito va a segno Ⓚ	Corretto il comportamento dell'avversario colpito, per rendere più facile mettere a segno l'attacco a seguire.
Balance Adjustment	↑	⇒Ⓑ.Ⓑ	Ridotta l'apertura dopo l'attacco.
Balance Adjustment	↑	👁️Ⓑ 👁️ o ⇒ o 🏹 ⚔️Ⓐ.Ⓐ 👁️ o ⇒ o 🏹 ⚔️Ⓑ.Ⓑ	Ridotta l'apertura dopo che l'attacco viene parato.
Balance Adjustment	↑	Rialzandoti Ⓐ	Modificato il comportamento del colpo per buttare a terra l'avversario. Aumentati i danni base della mossa.
Balance Adjustment	↑	↓ ↓ o ↑ ↑ ⒷⒶ	Ridotta l'apertura dopo l'attacco. Cambiata la direzione in cui viene spinto l'avversario quando para il colpo.
Balance Adjustment	↑	Dalla posa Avenger Ⓑ	Aumentata la hitbox per aumentare la stabilità attaccando a distanza ravvicinata.
Balance Adjustment	→	⇒Ⓑ+Ⓚ	Ora è più difficile che il secondo colpo vada a vuoto quando si colpisce l'avversario con la punta dell'arma. Aggiunta una riduzione dei danni alle combo della mossa quando il primo attacco è un colpo normale.

Geralt			
Category	Nerf/buff		
Behavior Adjustment	-	Rialzandoti Ⓐ	Aumentata la hitbox per evitare che l'attacco vada a vuoto a distanza ravvicinata.
Balance Adjustment	↑	Ⓐ.Ⓐ.Ⓐ	Ridotta l'apertura dopo il secondo attacco.
Balance Adjustment	↑	⇒Ⓐ+Ⓑ	Velocizzato il tempismo per l'attivazione delle proprietà difensive della mossa.
Balance Adjustment	↓	↗Ⓐ.Ⓐ	Aumentata l'apertura dopo che l'attacco viene parato.
Balance Adjustment	↓	↑Ⓐ+Ⓑ	Aumentata la riduzione del tempo della Carica dell'anima causata dall'utilizzo di questa mossa durante la Carica dell'anima.
Balance Adjustment	↓	↖Ⓐ+Ⓑ	Aumentata la riduzione della Carica dell'anima causata dall'utilizzo di questa mossa.