重新加回旧版卍解白哉（上个版本漏文件了）

断界-拘突

暂时恢复为旧版本（尸魂界通道）

碎蜂辅助

美工角度重置

为贴合美工的强度，特增强伤害至150

水门辅助重置

新增漩涡·鸣人 九尾辅助

**旧人物**

卍虚

wj未命中后摇缩短3帧

u后摇缩短3帧

sj前摇缩短1帧

sj二段增加白霸

AI强化

始解白哉

音效缺失问题解决

小南

增加su前摇特效

始露

wj前摇5帧后进入3帧无敌，无敌过后3帧出现攻击面，前摇增加0.5倍速慢放

sj轻重击之间减少2帧空隙（原空隙6帧），扭瞬提前

wu前摇缩短为3帧，不可短幽，wj扭wu为旧wu（前摇6帧，不可短幽）

删除3j和sj扭u的月牙

回调了adj和su的击飞距离

降低su造成僵直使不可无纽带接j

adu增加二段，方便短幽

蛇

wj扭跃帧延后1帧

sjj扭瞬帧延后4帧

修复u贴脸断连

削小技能伤害，连招一套800不带i一套600

佩恩

wj吸附过程增加1倍速慢放

wj攻击面从50\*50缩小至30\*30，缩放过程保持攻击框左下角不动

降低瞬步手感

卍白

瞬步术中增长1帧，距离不变

u突进攻击帧增长1帧，后摇增长1帧

wj判定帧增长数帧

sj删除未命中的wu纽带，未命中后摇增长2帧

仙鸣

wj改为击倒，删除后续wuwi纽带，集气减为5，前摇增加白霸，伤害上调至140

u击飞回调改为8

4j纽带帧持续时间为5帧，原持续整个后摇

修复ku高空断连

sj改为扣篮，攻击帧延后1帧，捕捉距离改为头顶正上方80（原60），伤害增加至160，下落更快，后摇可以被投技，走路躲，增加4jsj，usj纽带

1j前摇增加为2帧，使拼招差同时ku不可接j

ki伤害增加至260

i最后一击增加后退，使墙角li接j稳定连

一尾(有上升中阶的想法，但目前改动并不能很好待在中，可能会有后续更改)

人物移速+1

wj重置

wu、ku判定增加稳定性

受击面调整

伤害调整

i未命中/假命中直接触发螺旋丸爆炸

**新人物**

**(较少改动)**

新金鸣

wj前摇缩短4帧，wj受击面调整到与攻击面大小相等，未命中后摇加4帧

卍解白哉

AI强化

新大乌

超速再生删除

百豪

wu中画质视觉bug修复，kj僵直加100

鹰佐

ku后摇增加1帧

i裸放为3.6剑改i，若对方处于被打状态则释放旧i，3j-i固定新i

修复SI钢身问题

优化正常模式下的蓄力技能

须佐

部分技能再次更新

优化正常模式下的蓄力技能

队蓝

修复U、WJ、WU的道具内结束动作判定错误

修复KI期间跳跃滞空的BUG

修复WI在转身等情况下无法正常触发当身的BUG

修复在气量不足100时仍可触发WI当身的BUG

修复WI二段前摇被打白给两管气的问题

修复WI期间无法使用辅助的BUG

I特效重复播放修复

**(改动幅度大)**

水月

瞬步dashstop、和持续时间均不变，但受击面-1帧，即后摇-1帧

集气调整

普通状态

su集气 0 → 蓄力5，冲击5

wu集气 0 →飞过去的时候集气5

sj集气0 →贴脸sj10 远端sj5

wj集气0 → 变水球 集气5

强化状态

u集气 0→10

wu同普通状态

su被打装死扣血60→30，后摇-1帧

sj突进进入半水状态增加无敌，若远端sj未命中可以接纽跃，远端sj攻击帧+1帧，不真命中接是为了防止伤害爆炸

wj耐力限制下调，造成击倒由原先的不足30耐改为20耐，水走移动每帧耐力减少1.5改为减少1.2

强化5j，最后一击范围增加，大幅度增加闪花，x轴推移由4增加至4.5 防止部分情况断连

wj纽sj改为跳跃 然后接5j ，同sj半水状态增加无敌。但需要注意的是该纽带需要在一定距离的情况下才能发挥出比较强的逃逸反打作用

贴脸sj删除wj纽带

wu伤害增加120→130

wi伤害削弱300→270

重吾

kj ku增加真命中转向

调整伤害结构,增加ku伤害，ku伤害70→120

总连招adj wj州wu kj ku伤害520-→550, wu接ki伤害不变

wj一二段扣耐删除，wj二段耐力限制取消wj两段合成一 段，原一-段扭瞬删除，一段真命中后二段不会触发白霸

原二段增加wu, ku纽带，删除u, su, sj纽带

u不蓄力后摇缩短2帧，蓄勸后摇缩短4帧,调整后摇移动,减少停脸现象su改为破防

wu前摇-2帧

su改为破防，伤害削弱130→120

i真命中增加回气20

1j前摇-1帧，后摇-4帧，2j增加扭sj 3j增加扭sj、su、wu、u，4j增加纽su

瞬步动画效果调整

雏田

wu取消扣血效果

非强化su后的sj连踢取消未命中自动接裸放sj，真命中自动接且速度加快

强化su后的二段最后一击改为破防

强化kj/ku互换技能位置

强化kj增加sj纽带为向前突进不带捕捉，强化2j纽su二段变为一段，强化sj纽2j变为1j

技能集气增加：sj集气5，su集气10，双狮拳su集气5，双狮拳wj集气5

带土

wu BUG修复

原5j重置，sj-j和4j真命中触发

sj一二段攻击范围调整，去除一段闪花，二段有微小闪花

sj一段击飞距离调整 sj二段伤害+20 僵直+50

sj增加真命中接j纽带

wj集气增加5

sj原二段集气10，一段集气0 现改为每一段集气5

sj和4j增加u纽带

wu开启虚化后的L和k不会解除虚化

天锁

ku后摇+1帧，

su捕捉范围由正300，反300，改为正向360，后摇+2帧，攻击帧后移1帧，第一击未命中/假命中时后续将不造成伤害

wj攻击范围略缩小，后摇-1帧，纽带结束提前2帧

u自身移动由2.5下调为1.1，飞行道具移动42下调为40，移动帧后移1帧，即u的攻击范围缩短，后摇+5帧，触发二段时后的纽带延迟2帧

sj纽瞬纽带延迟2帧，其余纽带不变。 wu后摇+1帧

wi吸附速度由原来的20下调至15，攻击范围缩小，最后一击伤害提前，无敌帧-2帧，伤害构成调整20 20 260→60 有概率触发 60 180

si伤害570下调至550，i伤害320下调至300，每一层强化+15下调至每层+10，强化前3j的伤害40增加至60，最后一击将地面4j改为和空中4j一样 为90

su集气10下调至5，kj3-ku集气5增加至10，u一段集气10下调至5，二段集气10下调至5，sj一段集气5取消，二段集气5增加至10

1p2p共用强化j修复，si释放后结算强化状态

修复部分道具报错问题

强化j效果提示，根据剩余段数不同，提示的可见度也不同

始虚（未实装）

SJ的伸长改为可控，攻击范围增大，伤害降低