氺改为橙 成环改为绿cat改为蓝

流光改为紫 灰底为L改 黑体为影改

* **人物部分**

雨龙

sj纽瞬提前一帧

wj后摇大幅度减少，但纽跃次数改为只一次

取消wj-su纽带回调至wj-u纽带

su前摇处增加5帧白霸

移速调整8.5→ 9相对应的瞬步dash(3)下调至瞬步dash(2.8)

3j落地增加sj纽带稳定3j-sj-ku连

3j纽si的纽带略微往后延，使其不易卡不击倒

白一护/卍虚

sj伤害+10 伤害构成调整 50-100→80 80

wi伤害构成调整 50 230 →80 200

鹰佐

1j攻击帧提前1帧

kj僵直下调400→350

sj二段增加u纽带

ku伤害增加60→70

wj-u将不再快速落地，可衔接空中技能

旧i伤害下调310→300，增加旧i瞬杀

新i伤害下调300→280，新i后摇-3帧

新i最后一击攻击范围改为正前方，新i第二三击若真命中可接sj/su的纽带，造成的僵直增加800→1200，新i最后一击改为破防

更改新旧i的触发方式，adj/j3命中时固定触发新i，当对方处于adj和j3以外的受击状态均释放旧i

更改新旧i的移动方式，百分比移动改为固定值移动，用以稳定连招

重吾

wj增加纽sj的纽带

sj后摇-2帧，使其近距离可以接上j进行连招

wu在术中处增加3帧无敌

u长短按的攻击帧延长一帧

J、KJ打击音效修复

水月

sj仅保留水化状态下的技能，原sj-wj加回并更改触发方式，真命中按sj触发

wi回调至测试机状态

一尾

wu增加100僵直 使wuklku在特定情况下稳定

wj二段取消真假命中限制 攻击范围缩小 可跃次数为1

sj攻击帧+1

瞬步dash2.5→dash2.7即瞬步速度加快，距离加远。

wu前摇处增加0.1倍慢放，突进过程增加0.2倍抖动，用以和l-wu进行一定程度上的区分

wu su后依然可以触发纽瞬和再次释放ksu的bug修复

wj每一段集气增加 0→5 wu集气0→10

su音效调整，wj-u假命中音效缺失修复

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**新增机制**

**瞬步增加纽wu，机制类似万户u和l的区别，即瞬步分支，不过万户属于长短瞬，这属于平面瞬步 / 瞬步起跳**

**起跳期间全程无敌。使用后清空可跃次数 纽ku/ki**

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

小乌

优化了瞬步残影，优化了声音品质

优化了kj的音效，优化了u的音效

i和ki攻击帧延长使符合动画效果

wi伤害增加20，su伤害增加70→80

sj第一击伤害增加10→60使sj两击假命中直接破防

wj的移动不会受到速度buff的影响，以此修复白buff断连问题

~~百豪~~

~~wj突进速度缩短0.01，一段增加2帧后摇，改为真命中才会触发二段~~

~~优化部分动画效果~~

~~小樱~~

~~wj突进距离缩短至瞬步距离~~

银

修复u被灵替照拉的问题

u两个攻击帧向内各延长1帧同时保持u术中时间不变，1j纽带提前1帧

修复sj贴脸断连的问题

增大银的受击面13.5→17

wi术中增加无敌

半虚

wu二段攻击帧向后延长1帧

wu闪花命中增加推移使稳定，闪花最后一轻击造成推移增大，同时若闪花真命中，则wu二段设置前4帧内可以穿人使闪花命中稳定击倒

卍护

修复已知问题

wj攻击面y轴范围缩短

佩恩

su或4j扭的特殊u从独立道具改为飞行道具

雏田

wj扭2j增加自动转向方便连招或不意打

u后摇缩短3帧

涅

优化了涅的音质

增加ku第二击攻击面，一定程度上修复了ku的断连

增大了kj的位移以修复wj极限距离接kj断连

wu改为独立道具放置在wu第一帧，在音梦踢出一脚的同时扭瞬

金鸣

重绘了跑步姿势，优化了声音品质

删除2jwu纽带，删除sj后续的wu纽带，删除wu未命中的白霸环身wu纽带

sj增加扭跃，5j改为不击倒，增加6j，击倒无纽带，但6j瞬移期间按i可以扭出ki

wu前摇缩短5帧，wj删除真命中慢放，改为不击倒

修复wj未命中的后摇仍然可以穿人的问题，后续增加wu，si纽带

伤害构成大幅度调整：重要调整 u伤害下调至100

新迪

部分技能重置，瞬步改为闪瞬，伤害调整，由中阶升至高阶

史塔克su特效去黑边，一角u特效去黑边

仙鸣素材重调，蓝染素材重调

* **辅助部分**

四代

取消黑屏效果，释放过程缩短，飞镖增加显示特效

金鸣

修复召唤错位bug，动画效果优化

剑八

更改效果:

二连斩击，第一击不击倒，释放第二击时候有自动转向，整体伤害增加

(影改)~~/连续地波(水改)~~ **~~写这个的时候我也不知道采用的哪一版~~**

君麻吕

更改效果

捕捉，从高空中落入地面，并在地面释放尖刺，造成击倒

鼬

更换素材与人物一致

织姬

更换素材与人物一致，改为每帧回5滴血，持续60帧，对双方均生效

史塔克

更换素材与人物一致，删除第二个黑屏，最后一击改为破防

白一护

更换特效

水月

更改效果:

释放后遁入水中，当使用方处于被打状态时**或**经过一段时间，则会从水中跳出来，进行挥砍。

志志雄

更改效果:

突进过程不会被走瞬和飞行道具打断，一段命中后进入二段处刑效果，造成400的爆炸伤害，处刑期间主人物造成的伤害无效化，删除原先的红buff获取

银

取消释放黑屏效果，特效和语音优化

八千流

更改效果:

释放的瞬间获取黄buff 5s，真/假/伪命中触发红buff 4s

音梦

更改效果:

删除最后一击破防效果，最后一击判定和范围加强

真/假/伪命中触发红buff 未命中触发蓝buff

(ps:弱于其他辅助获取的加成，红30%伤害加成→20%加成，蓝2.5移速加成→2移速加成)

山本

更改效果:

大范围前摇后释放持续性大范围攻击(炎热地狱)

带土

更改效果:

改为原地释放，在一定范围内造成吸附，碰到带土释放二段幻术攻击，无伤害。若对方处于被打则直接释放二段

纲手

更改效果:

素材更换、快速抬血100点后，快速进行捕捉砸地攻击 (慢速捕捉→快速捕捉 攻击范围增大 全图捕捉→平地捕捉 造成伤害增加至150)、素材更换

我爱罗

更改效果:

释放后立刻在主人物内身旁生成护盾，处于护盾下的人物拥有白霸效果(但耐力最大值减半)，且拥有墙体的效果，对对手进行阻挡

三刃

更改效果:

无敌贯穿！具有将无敌技能无效化的效果