**人物调整**

**Ø 须佐、鹰佐**

须佐伤害调整

普通

j4 60→40               j5 130→120

J3su1 80→70            J3su2 100→110

sj 110→100             wj 110→140

u 100→80

高达

J2 70→60

wj 100→80             sj 180→160

共有

si 720→700

u后摇-3帧，攻击帧后移2帧，

微调u动画和攻击面，

使其大部分移速>12的人物能ad躲开，＜12的人物a/d可以躲开

wj纽5j改成纽j3su1的su1          j3su1后增加纽j触发j3su2

wu增加真命中纽j5

鹰佐、须佐音质提升16kbs→32kbs

修复si普通状态耗耐和高达状态si耗耐不一致问题，持续攻击期间不回耐力

**Ø 奇拉比**

sj攻击面调整成闪花与正面两个攻击判定，修复sj闪花断连问题

wj击退与击飞距离缩小，使平地wj可以稳定接kj

**(这俩条改动使平地sj wj kj难度增加 墙角减少 闪花命中除外)**

u集气 5→10，纽su纽带提前2帧

su删除3帧术中，移速由2增加至2.4

**(这俩条改动使u-su稳定性增加 一般3hit基本不会断连)**

wu更改飞镖的位置，使wj-wu更贴合动画

~~sj伤害120→180，wu伤害120→100~~

**Ø 史塔克**

音效更换，si效果重置

**Ø 内虚**

su后摇+4帧

sj后摇+2帧，删除一帧架刀，回拉攻击面第二下提前，缩小攻击范围，第二击帧数3→2

**Ø 剑心**

su-wj加缝隙，瞬步后摇-1帧

**Ø 一段雨龙**

伤害增加

ku、u  130→140

su、wu 140→160

j1 20→40 j2 40 j3 每一发箭矢30→每一发箭矢40

**Ø 忍卡**

强化状态的技能特效与动作进行更换

新增强化层数数字~~华馆梦醒形骸记~~提示

新增ksj/kwj技能

i改为立刻黑屏，无释放前摇

wu-sj中的sj可手动操纵释放方向

sj后续纽带的强化状态可透支强化

增加sj-sj纽带，等同于sj-j

强化sj范围调整为符合动画

增加kj后续kwj/ksj纽带

强化wj砸地会制造一圈雷电，有50伤害击倒不破防的攻击面

修复强化sj、wj前摇期间不锁耐力的bug

修复在wu墙内使用技能没有无敌的bug

**Ø 卡卡西**

sj削弱僵直，使其墙角不能接j

wu削弱僵直，使其短幽不能接su

3j增加僵直，使其3j-sj目押更容易

i削弱伤害,380→330

sj判定面略微缩小

**Ø 药师兜**

su真命中增加wj纽带

wj僵直增加至1000

si动画和音效更改

修复了uu接不了wi的bug

**Ø 仙鸣、金鸣**

仙鸣sj增加上浮高度，可跃次数变为1，伤害130→160

sj攻击面的宽度缩小，出现的位置更靠对手受击面中心使更容易走路躲，伤害回调160

金鸣wj删除无敌，si增加一段，优化特效

**Ø 迪达拉**

1.蝙蝠显示效果增加，si叠层期间每获得一层效果会使得蝙蝠身上的效果光透明度增加10%，满10层后无变化

2.adu的异形不再因主人物被打而爆炸

3.修复了一些bug

**Ø 雏田**

1.si钢身期间防御时钢身改为不生效

2.wu改为全程无敌，启动强化和cd计时不同步问题修复

3.加入wu~~魔王武装·狂澜~~提示机制

**Ø 重吾**

特效优化

**辅助调整**

**Ø 多由也**

调整了鬼出现的位置，新增一波鬼，以多由也鬼化作为收场

修复了技能持续期间回复辅助条的bug

**Ø 史塔克**

重置为群狼跟随攻击

**Ø 修行一护**

伤害增加75→100

**Ø 带土**

修复某些情况会莫名其妙触发的bug

**Ø 药师兜**

特效与音效优化

**Ø 四代**

素材重绘，造成僵直增加，增加白buff效果

**Ø 银**

cd显示优化，立刻返回部分cd→持续快速回

**Ø 飞雷神**

移除黑屏效果，前摇7帧

**Ø 佐井**

重置为召唤鸟，短暂突刺向正前方造成大范围伤害

**Ø 蝎**

持续时间和范围削弱，伤害100→110

**Ø 渣鸣**

重置为召唤三个ai分身，只有ad和平a技能，被打/打完平a分身消失

**Ø 葛六**

最后一击效果更改,范围略微增大

**Ø 绝**

伤害改为100

**Ø 反暗改监督装置**

可显示：

当前可用纽带、当前输入按键、当前角色帧数、当前技能持续帧、当前角色状态、当前被动状态、当前存在攻击面、当前技能推测、当前自身坐标、当前对方坐标、双方横向距离、双方纵向距离、自身横运动向量、自身横阻尼向量、自身纵运动向量、自身纵阻尼向量、自身被打面（蓝色）、对方被打面（蓝色）、自身攻击面（红色）、对方攻击面（红色）、场上所有飞行道具攻击面（紫色）、场上所有攻击对象攻击面（黄色）、场上所有辅助攻击面（绿色）、其他主人物被打面（白色）、其他主人物攻击面（黑色）