**人物调整**

Ø 渣鸣、一尾、四尾

渣鸣

kj增加僵直100 使连招更稳定

wj分身释放提前，后摇大幅度缩短，删除wu su纽带，仅保留u纽带

u、su增加僵直100，使连招更加稳定

wu回调至3.0版本，改为击倒，伤害增加60→80

整体伤害略微调整，但双i总伤害依然为1000

一尾

WJ一段集气删除，二段真命中捕捉位置调整

4J击飞高度调整，使得4J低难度目押WU KLU 改为压键。

SJ和WJ二段伤害均改为160:（SJ180→160；WJ120→160）

3J伤害改为40:50→40

四尾

KU优化

Ø 夜一

删除LU白buff状态下 lu的泥头车攻击

wi真命中后的最后一击后摇大幅度缩短

kj增加音效，sj增加黑底，便于确认道具位置

Ø 葛六

伤害调整

j2 35→40 ku70→80 wu第二下+20 ki最后一下+20

音效优化

Ø 手鞠

sj改为高级飞行道具

伤害调整

sj 35→120 wu和u的每个飞镖30→40 wj100→120 u后续的u和su-10 wi250→300

Ø 宁次

伤害调整

sj2每一下8 → 每一下10

Ø 重吾

si后摇缩短

wj-ku纽带删除

Ø 茶渡

集气调整

sj裸放集气10→裸放集气5，二段释放集气5

su裸放集气15→10 wj裸放集气10→5

Ø 魔人茶渡

**新增人物魔人茶渡**

Ø 鹰佐

u回调至原初，略微更改突进速度与后摇，判定为原3.6版本

4j增加残影

Ø 水月

强化j3增加纽瞬

整体动画效果进行优化，i重置，sj二段重置

i伤害+10，si伤害-10，sj二段伤害+30

wj-sj的sj刚开始冒头的水化无无敌改成无敌

su取消近远距离伤害不一样的问题，改为一致

Ø 白哉

取消1j-wj触发sj二段的纽带

sj二段取消命中纽j3效果，增加纽瞬、wi si纽带

sj整体移动距离调整，前两下僵直+200

wj后摇+3帧

u后摇+1帧，删除末端和前端的机制范围缩小，僵直+50，后续纽带持续时间增加

wu攻击范围调整，去除闪花增加正向范围

si伤害增加450→500

技能动画和音效优化

Ø 雨龙二段

sj真命中立刻进入减速，使sjwu不再断连

sj删除闪花，后摇缩短2帧，其后续所有纽带必须真命中或假命中才能触发，其后续所有纽带增加自动转向

wu加回wu二段纽带，删除ku纽带，增加未命中纽跃

wu前摇4帧→6帧，wu二段伤害70→100

蓄力u稳定命中四连击，每一击伤害下调30→20

ku伤害70→80

不蓄力u伤害95→100

2j增加si纽带

Ø 佩恩

ku攻击帧调整 总10帧改为2空6攻击2空

wi台阶断连问题修复

wi命中后的攻击期间改为轮回眼视觉状态，双方辅助条无法恢复

Ø 队蓝

wi、ki语音、音效调整

wi、ki特效调整

wi耗气调整100→bishaUPQi

修复大虚wj连按卡动画的bug

si释放特效补回

~~解决adu判定面比实际图像大的问题~~

制作了新的adu

补2j、4j收刀音效

su移除残耐回耐性质和对钢身特攻性质

wi当身效果提前至第二帧，取消当身触发时的慢放

Ø 渣佐

瞬步术中-2帧，速度2.3→2.8使瞬步距离不变

删除sj-u2和wj-u2纽带

删除ksu纽带

si伤害增加480→550 i 320→350 su 100→120

Ø 迪达拉

修复蝙蝠在3v3状态的部分显示bug

Ø 雏田

修复si的霸体异常失效bug

Ø 卡卡西、神卡

卡卡西

音效更换

adu效果更新

神卡

重置了45j

重置了wj

技能伤害调整，技能效果优化

ku和sj将不会改变残影颜色

wu后续残影颜色为黑

修复AI

Ø 香燐

sj后续增加扭wj，3j，i，si，删除扭u，4j，纽瞬

u伤害下调150→120

连招伤害调整

Ø卍护、半虚、虚护

卍护

kj增加闪花，

su位移和攻击面提前一帧，特效删除1帧

半虚

su重置

kj增加闪花，僵直加50，受重力影响

sj后摇减8帧，钢身向后增加1帧

wu集气分为二段，3jwu也有全额集气，后摇减2帧

wj击飞调整使接wi不需要瞬杀，wi纽带提前一帧，增加si纽带

增加uu si纽带

i，wi后摇各减7帧

可以投一尾了

虚护

瞬步术中增加1帧，瞬步距离不变

优化i的黑屏动作使5ji不容易断连

Ø 兜

sj攻击帧4帧降为3帧

wj造成僵直1000下降到600

Ø 内虚

瞬步后摇增加1帧

sj后摇增加3帧，攻击范围缩短0.5个身位

wu后摇增加1帧

Ø 大蛇丸

wj真命中纽跃提前

Ø剑心

移除wj无敌性质

Ø始露

修wj wi打雨龙二段的断连

Ø小乌

修wj受到速度buff表现异常

音效优化

Ø史塔克

音效优化

Ø多鲁多尼

音效优化

Ø金鸣

修改部分动画

Ø忍卡

修改部分动画

**辅助调整**

Ø 日世里

~~旧四代辅助换皮~~新金辅助换皮并踢走了新金

Ø 波妮

**新增辅助波妮**

Ø 丁次

**新增辅助丁次**

Ø 三刃

修复了命中狼叔SI、仙鸣SI、卍虚SI等技能会卡住的bug

Ø 碎蜂

修复了素材未平滑的bug

Ø 带土

y轴吸附削一半

僵直缩短：1500→1000

Ø 史塔克

持续时间变2s，狼移速上升

Ø 鸣人

去除cd限制

Ø 小樱

不被走瞬触发，判定略加强

Ø 兜

去黑屏

Ø 一角

删除一段，直接进行大风车

Ø葛六

音效优化

鹿丸

修改动画，加强攻击判定能力

Ø 反暗改监督装置

功能改良：

1.第一页添加“当前命中我的攻击面属于谁”的判断（飞行道具和辅助命中时，被打和击飞文字后会有额外标识），并会在被打时追加显示对方攻击造成的僵直数

2.增加第四页，插入到原第二页和第三页之间，持续显示多组压键键名和压键帧数（目前排版下至多同时显示19组，更早的会被删除）

3.原第三页（现第四页）中增加显示飞行道具的血量和剩余可存在帧数，显示攻击对象当前所在帧数（部分道具没有显示或显示位置大幅错位，可能是因为道具的制作不规范，中心点偏移了，属不可抗因素）；增加显示一部分常规性质的判定面（以“龱”框线形式展现）

4.加强翻页功能，WO一次性翻两页，SO倒退一页

5.启动过该辅助后，对局内的窗口顶部中间增加一组FPS调整的控件，可以加大游戏FPS来使得游戏运行变得缓慢，便于观察数据



在f3版本中升级为MINI控制台

在上一版本的基础上又改良了功能：

修复了僵直状态下无法显示纽带的bug

现在顶部的功能面板在未运行辅助时也会生成，也就是只要选择了该辅助就会自动出现

新增伤害计数面板，开启按钮位于窗口顶部偏左，记录本次伤害，连招总伤害，最大连招伤害（仅可用于训练模式）

新增F1呼出快速调试面板，面板会以弹窗形式从顶部出现

快速调试面板上半为快速选人：左为手动输入版，用TAB换行，回车执行确认；右为按键选择版，用鼠标选择

快速调试面板下半为快速功能：一键变身倒挡、自定义BUFF

F2呼出集气测试面板，可以调整当前气量，并详细显示每一次集气的数值

F3呼出代码调试面板，可以输入一些代码来控制人物行为

代码调试面板预设作弊码：setu、rick、114514、xxs等

F5立刻回选人页

F6或鼠标左击时间元件暂停游戏，F7或右击恢复（此方法暂停游戏不会出现灰色UI遮挡界面）