**人物调整**

白哉

u集气削弱 10→5

wj触发第二击的攻击帧提前2帧，后摇+5（伪命中/真命中的后摇）

wj逻辑更改，必须穿过对手才可以触发二段，避免日墙问题

sj加大受击面，修复低画质穿人（大概是真的不会穿了 大概）

adj动作回调

剑心

瞬步后摇回调

删除j-wj纽带

su伤害180→100

wj特效去黑底

兜

修复u-u-wi断连问题

内虚

删除sj-wu纽带

小樱

新增3j

缩短wj突进距离，wj二段无敌帧缩短，删除sj前摇白霸

u两个飞行道具等级改为都是一级

佩恩

伤害削弱，投技命中后带i760

ku不能破防

sj命中时立刻减速，方便连招

金鸣

伤害削弱，投技命中后无i470带i670

删除了u飞行道具的减速，缩短了u飞行道具的有效距离

挑飞wj攻击帧前摇增加1帧使uwj站桩体系可以被预判提前瞬步截击，同时优化了挑飞wj对u的命中判定，使uwj站桩时如果u命中，wj就必能命中并继续连段，不会因为u命中时挑飞wj由于已经发动而空挥

优化了si的动画演出

奇拉比

u集气10→5

su突进速度削弱，后摇+4帧

sj前摇无敌5帧→前摇3帧后4帧术中无敌

sj闪花范围削弱，以此来较大程度避免u-l-sj的快速推至版边进行墙角连

一角

u集气10→5

u后摇加3

wj wj(j)集气10 10→5 0

sj伤害135→90

wu伤害100 100→80 100

渣佐

削弱瞬步速度

增加了u的后摇，缩短了u的飞行距离

卍白

增加su-j技能，仅su真命中触发

增加wu真命中时接ki的特殊前摇衔接动作

重置ku打击效果，加快j攻速

u前摇增加到6帧，术中突进速度增加到3倍移速，后摇增加到16帧

kj范围缩短，突进略微变远

wj判定帧缩短到6帧，触发后攻击帧前摇缩短到2帧

新罗

wi无法0帧相杀

葛六

音效和素材动作优化，优化ai

涅

瞬步后摇+1帧，ku伤害-20

su，si素材更换，u特效帧数调整

须佐

删除高达2j后续的su、k纽带

删除高达sj-u纽带

高达使用技能不耗耐力，但后摇均延长

wj蓄力最大次数缩小为2次以加快捕捉速度，后续扭kj

5j前摇处增加ki纽带

伤害调整，使高达伤害更高，人小技能伤害更高，总连招伤害不变

人的sj突进术中8帧削弱为6帧

雏田重置，但不用于竞技

水月重置，但不用于竞技

天锁

部分技能音效调整

si演出动画调整

wj强化状态可触发非强化4j问题修复

部分技能运动受到速度buff影响时出现反向加成表现的问题修复

碎蜂

删除冗杂机制

一尾

移除wj2

稳定ai连招（但是整体强度降低了，令人感慨）

四尾

更换i特效

**辅助调整**

兜

修复鬼畜bug

鼬

修复语音重复bug

水月

修复bug，更换素材

小樱

大幅度删减术中，以此来缩短小樱的突进距离

日世里

整体的攻击面范围缩小

一段命中后的二段造成僵直减少，未命中的二段使大部分角色能ad走开

音梦

删除红buff

带土

经典回调至初版

新罗

去除拦截瞬步性质

蝎

修复动画与攻击面不符合问题

鹿丸

加强判定，不会被走瞬触发

**地图调整**

雾隐村

增加雾气