BVN369并阶改动

**人物**

**1.须佐**

删除su语音

**2.卍白**

wu i 衔接处改为非必杀攻击面，伤害集中到第二段

**3.一尾**

伤害构成调整，删除k-su、L-wu机制，wu重置

无i 500~500+40\*ku，单i700~700+40\*ku

**4.四尾**

优化kj-ku的运动以此来提升连招手感

wu攻击特效与范围缩小，造成y轴击飞减少

删除3j-L纽带，3j后摇-1帧

**5.剑八**

su伤害减少至130，su触发后摇加3

**6.带一**

sj j/5j移除破防

su重置为宇智波反弹

减少wu耗耐

wi重置为类似旧wj的无敌突进加神威抓取

**7.队蓝**

u后续纽带帧后移3帧，删除u-wu纽带

wu取消墙的性质，删除ki

wi整体释放速度加快，更换防反效果

j1、j2伤害+10，WJ、KU伤害+20

**8.天锁斩月**

加长sj击退距离，使sj l wu不需要转身，优化wu-kj连招，真命中kj捕捉防止断连

u近墙角处不会断连

增加强化标识，大幅度优化连招稳定及流畅性

**9.义骸**

wj移动优化，取消无敌和自动转向效果

wu和ku判定精细化

**10.始露**

wu前摇无敌8帧，攻击帧第3帧出现→3帧前摇，6帧术中无敌，攻击帧第4帧出现

瞬步术中-1

**11.鼬**

伤害构成调整，删除2j-su纽带，增加3j-L纽带，整体攻击面调整至符合动画，更新部分语音

wj真命中纽sj变为原2j-su效果(也可通过wj触发)，未命中假命中纽sj为原sj

su的防反增加2帧前摇，触发防反后的伤害改为不破防，并消耗30%耐力，伤害+30

su期间ad可以取消后摇的bug修复，现在ad会提前进入后摇状态（ad方向需要和位移方向相反），修复su图像质量损坏问题

修复su-sj位移会受到指向性bug影响的问题，（增加wj触发按钮，后续分身爆炸不受重力影响）

wu攻击面调整，位移改为不受白buff影响，略微加大短幽难度

i半重置，wi重置，si重置

wj起手无i 320~340 单i 460~480

adj起手无susj目押 无i 520~540 单i 660~680，adj起手带susj目押 无i 600~620 单i 740~760

**12.井上**

u特效和等级缩小，j第三下攻击面调整使后续纽带符合动画

su去除杂乱纽带什么su k/i/l 减术中减一点后摇

si伤害取整 最后一波一堆15变成一堆20 伤害500~520，修复墙角断连

**13.忍卡**

瞬步动画重做，u重置，更换必杀特写，ku、wj的特效更改

ku更换特效，改为稳定击倒，整体伤害构成调整

4j刀光不契合动作问题修复，i对拼双方后续处于无敌状态问题修复

kj非台阶情况下无法接j，kj2段增加强化机制效果

2j-wj的纽带帧提前前释放使其不断连

优化ai判定面，伤害构成调整

修复wu-sj全程无敌的BUG

**14.渣卡**

修复wu近墙角，白buff断连，修复su墙角断连，i贴脸断连。

**15.神卡**

削弱sj防反帧长度

wi重置使其符合原著，wu特效更换为替身使其符合原著，si优化特效，动作重置

修复ki攻击面

**16卍护**

sj改为不受白buff影响

**17.仙鸣**

wu后续简化

修复i烟雾特效的使用错误

u击飞与击退距离减少

**18.新金**

瞬步术中加一

修复wj断连，wj改为击倒

增加2j wj（突进）纽带

**19.白哉**

修复u wj末端断连

**20.帝白**

瞬步术中加1

kj：下落过程中接ku纽带删除，落地后接u纽带删除，落地伤害-10，x轴击退减少

ku：优化后摇与动作，adu特效同步ku

j3：过程缩短（指术中和后摇），纽4j改为真命中

su

①前摇加1，后摇加3，使其的后手能力削弱

②原后摇处真命中扭wj和k，使①的改动不影响后续连招手感

③改为正向距离，且防御第一击后不会触发后续，使对手更容易进行防反

wu

①删除纽j快速落地和ku的纽带

②第一段术中-1帧，攻击面调整，优化连招稳定性

③伤害+20（第一击和第二击分别+10）

④第一段僵直下调 900→600

强化i 第二击 +20伤害，si最后一段y轴击落减少，防止特殊台阶断连

**21.水月**

源文件整理，4j刀光回调，增加4j-wu纽（真命中）

ku调整刀光和特效，瞬步削弱

u后摇帧调整，相比3.681减少两帧，相比3.6增加3帧

wu前摇改为索敌，刀光回调，可跃次数-1

sj模糊修复，语音回调，

sj1突进速度降低，攻击面缩小。末尾攻击面前移修复闪花问题

sj2后摇加大，攻击面推移调整，使其连招稳定；无敌帧减少，使其可以被灵爆炸开

wj整体释放速度加快，wj1增加自动转向效果，wj2-3j移除，wj3改为不击倒，增加4j、l、i、si纽（同3j纽带，3j-su纽带删除）

I伤害调整：340→320

si第一段刀光补回，整体伤害与集气削弱，修复音质问题

**22.二虎**

wj削弱速度与距离

**23.重吾**

ku取消自动转向，判定面缩小

i可抓防御

删除wu无敌

增加2j i纽

**24.渣佐**

更换语音

**25.咒佐**

咒佐u重置

移除2.6残余纽带3j wj与su j

sj,wj扭瞬后移3帧，集气下调至5

**26.新乌**

修复su-wj墙角断连

微调部分素材

**27.大乌**

源文件整理，小乌变身bug解决（可能）

瞬步音效bug修复，音效修改

响转机制触发难度降低

加入探查神经机制，自己处于站立和走状态时自动截走瞬

ku伤害调整：60→120，落地攻击触发延后

su特效调整，运动加快，术中缩短，可在空中释放，伤害调整：160→100

sj2伤害调整：100→160

wj重做，可在空中释放

wi改为超速再生，消耗耐力换取同等血量

ki攻击帧+2

ai强化

**28.狼叔**

si前摇回气修改：300→bishaSUPERQi

si期间禁用闪光效果

**29.碎蜂**

移除kj-ki纽

ki机制进一步简化

ki产生的道具由飞行道具改为攻击对象，并修复爆炸无攻击判定的bug

**30.迪达拉**

优化si手感，在自动爆炸前随时可以主动再次按触发

**31.新人物土影**

**辅助**

**1.银**

删除cd提前回转的机制

**2.君麻吕**

修改动画和打击效果，去除二段释放黑屏前摇

**3.新辅助冬狮郎**