自制《航海王壮志雄心》角色技能设计

角色：萨博（革命军参谋总长）

一、角色基本信息

角色名称：萨博

定位：热血风格（继承艾斯）

核心机制：火焰意志（通过战斗积攒层数，强化技能形态）

战斗风格：远程火焰牵制 + 近战龙爪破防 + 高速追击连段

开发引擎：UE5（利用 Niagara 粒子系统、体积光效、物理破碎实现华丽火焰特效）

二、人物技能设计

普攻：龙爪·烈火连击（5 段）

段数	动作描述	效果	UE5 表现
1	左臂龙爪平挥	造成僵直	爪痕拖尾火焰粒子
2	右臂龙爪突刺	轻微击退	命中点爆出火星
3	转身回旋踢（带火焰）击飞		腿部火焰旋转光带
4	跃起膝盖下压	砸地倒地	落地产生小范围冲击波与烟尘
5	双手拍地，前方生成火焰裂隙	持续 2 秒，触碰受灼烧伤害	裂隙使用体积光效，岩浆流

三、技能 1：火炎拳·派生

（1）基础形态

按键：技能 1

描述：向前方轰出一发大型火焰拳，飞行速度快，命中后小范围爆炸击飞敌人。

CD：8 秒（暂定）

特性：可蓄力（长按），蓄力期间周身火焰旋转获得霸体判定，蓄力满后火焰拳尺寸增大 50%，爆炸范围扩大，可穿透一名敌人。

（2）衍生技·火焰喷射

触发：在技能 1 飞行过程中再次点击技能 1

描述：萨博化作火焰残影向前冲刺（短距离无敌），在终点出现并追加一记上勾拳，将敌人浮空。

消耗：无额外消耗，但技能 1 直接进入 CD。

（3）强化形态（火焰意志满层时）

名称：大火炎拳

效果：无需蓄力即可打出最大范围，命中后在地面留下持续 3 秒的火墙，敌人穿越受伤害并被击退。

四、技能 2：龙爪拳·龙之爪

（1）基础形态

按键：技能 2

描述：萨博双腿弯曲蓄力，猛蹬地面向前突进（约半个竞技场距离），右手成爪向前抓取。若抓中，则施以摔投：将敌人按倒在地，左手补上火焰拳爆炸，造成高额伤害并击飞。

CD：12 秒

抓取判定：可抓取霸体状态下的敌人（无法抓取无敌），是核心破霸体手段。

未抓中：仅突进结束，无后续伤害，且后摇较大（详见前后摇分析）。

（2）衍生技·火焰龙爪

触发：在技能 2 突进过程中点击技能 1

条件：需要至少 1 层“火焰意志”

描述：抓取瞬间引爆右手积蓄的火焰，形成十字火焰爆炸，将敌人击飞至更高处，便于后续连招。

（3）强化形态（火焰意志满层时）

名称：龙爪·碎星

效果：突进距离翻倍，抓取后追加三段连续爪击，最后以火焰升龙拳收尾，全程无法替身。

五、特殊机制：火焰意志

（1）积攒方式：

每次普攻命中 +1 层

每个技能命中 +1 层

成功闪避敌人攻击 +1 层

上限：5 层

（2）效果：

每层提升 1%技能伤害（基础伤害加成）

达到 5 层时，技能 1 和技能 2 的强化形态自动激活，释放强化技能后不消耗层数，层数保留（但强化形态持续期间无法继续积攒）

(3)视觉表现（UE5）：

层数对应火焰颜色变化：1 层橙红 → 3 层金黄 → 5 层蓝白（颜色我在 ue5 引擎中试过，过渡会好一点）

衣角飘动特效随层数增强，周身粒子密度增加

六、终结技·龙爪·火焰终结（普通终结技）

设计定位

在火焰意志满层时，萨博可消耗所有层数释放一次强力的终结一击，作为连段收尾或爆发压制。是一种可以主动释放的特殊终结技，拥有高伤害和华丽演出。

按键与触发

按键：终结技键

条件：火焰意志达到 5 层或者血量到达一定下限时

消耗：消耗全部 5 层火焰意志

CD：20 秒（独立 CD，不与其他技能共享）

（1）动作描述

萨博深吸一口气，双臂交叉于胸前，周身火焰急剧旋转凝聚（前摇阶段）。随后双臂猛然张开，向前方大范围挥出两道交叉的巨型火焰爪痕（龙爪拳・火焰终结），爪痕交叉点产生剧烈爆炸，将敌人击飞至屏幕边缘。

（2）效果

伤害：极高，约为两发技能 1 的总和

范围：前方扇形区域，中等宽度

特性：释放期间萨博获得短暂霸体（仅前摇部分），但非无敌；命中后敌人强制倒地，无法受身。

（3）UE5 表现

前摇：火焰以萨博为中心螺旋汇聚，地面产生裂纹，粒子密度飙升。

释放：两道巨大火焰爪痕撕裂空间，交叉爆炸时产生冲击波与烟尘，镜头适当拉近。

后摇：萨博保持释放姿势短暂喘息，周身火焰消散。

八、奥义与特殊终结技

（1）奥义・火炎帝王（基础）

条件：怒气值满，且敌人可被攻击

描述：萨博双手高举凝聚超巨大火球，猛力砸向地面，引发全屏爆炸。

效果：大范围 AOE，命中后强制倒地，无法受身。

UE5 表现：火球表面熔岩纹理，爆炸产生冲击波与地面碎裂，镜头震动。

（2）多奥义分支·龙拳·火焰龙王（强化）

条件：拥有 5 层“火焰意志”时，奥义按键变为可选（长按奥义键轮盘选择）

描述：萨博全身缠绕蓝白火焰，化作巨龙形态向前飞扑，抓取路径上第一名敌人，将其带至空中进行连续爪击与火焰喷射，最后从高空俯冲砸向地面，产生巨型火焰柱。

特性：全程无敌，抓取不可替身，但只能攻击单体敌人。

（3）特殊终结技·继承的意志（胜利演出）

触发：击败最后一名敌人时按终结技自动触发

演出：萨博单膝跪地，左手抚胸，右手朝天打出火焰拳，火焰在空中凝聚成艾斯的微笑轮廓，随后化作点点火星飘散。镜头拉远，萨博起身戴上礼帽，转身离去。

UE5 表现：实时渲染过场，火焰轮廓由数百万粒子构成，配合温暖光晕与背景音乐变奏。

七、技能前后摇分析与控制强度（数值暂定，测试较少）

为了确保竞技平衡，每个技能的前后摇时长经过精细设计，未命中时给予对手明确的反制机会。

技能动作　前摇时长　后摇时长　说明

普攻第 1-2 段 0.1s　0.2s　快速衔接，可随时取消闪避，风险极低。

普攻第 3 段　0.15s　0.3s　击飞效果，后摇略长，但可接技能取消。

普攻第 4 段　0.2s　0.4s　砸地后需落地，若未命中则硬直较大。

普攻第 5 段　0.25s　0.5s　火焰裂隙生成后摇较长，但裂隙可牵制敌人，未命中则破绽明显。

技能 1・基础释放 0.3s　　0.4s　　前摇明显，但飞行物可远距离牵制；命中后爆炸击飞，后摇可被派生取消。

技能 1・蓄力 0.8s（霸体）0.3s　　蓄力期间获得霸体，但蓄力时间较长，易被对手预判闪避后反打。

技能 1・派生冲刺 0.1s（无敌）0.2s　　冲刺瞬间无敌，后摇短，但若未命中则落地硬直约 0.3s。

技能 2・基础释放 0.2s（蹲姿）抓取成功：1.0s（摔投动画，不可替身）

抓取失败：0.8s（突进落地硬直）　核心风险点：抓取失败后摇极大，且无法取消，对手可轻松起手。成功抓取则自身安全，但摔投动画期间无法行动。

技能 2・派生火焰龙爪 0.1s（抓取时）　0.3s　　派生爆炸后敌人浮空较高，后摇较短，便于连招。

技能 2・强化龙爪・碎星　0.2s　　0.5s　　全程无法替身，但最后升龙拳收尾后摇较长，若未命中则硬直严重。

终结技・火焰终结　　0.8s（前摇霸体）　　1.2s（喘息硬直）　　高风险高回报：前摇较长且非无敌，易被打断；后摇极大，若未命中或对手闪避，萨博将长时间暴露于攻击下。

奥义・火炎帝王　0.5s（无敌）　　2.0s（收招）　　奥义期间无敌，但释放前有短暂无敌前摇，后摇长但可被对手倒地保护规避。

奥义・火焰龙王　0.3s（前扑）　　1.5s（落地）　　全程无敌，抓取判定，后摇相对较短，但若未抓到则落地硬直。

控制强度总结

技能 2（龙爪） 是萨博的核心破霸体手段，但抓取失败的后摇长达 0.8 秒，足以让任何对手从容起手一套连招。因此玩家必须谨慎预判，不可盲目突进。

终结技（火焰终结） 拥有全技能最长后摇（1.2 秒），且前摇可被打断，只有在确保命中或对手无防备时使用，否则将付出惨重代价。

技能 1 派生冲刺 的无敌帧较短（仅 0.2 秒），需精准时机躲避技能，滥用则易落地被反打。

普攻第 5 段的火焰裂隙虽可牵制，但后摇同样较大，需注意与敌人距离。

九、角色强度分析

（1）强势点：

破霸体能力强：技能 2 基础抓取可直接抓取霸体敌人，为团队打开突破口。

技能联动丰富：技能 1 与技能 2 的派生组合可打出多种连段，操作上限高。

火焰意志强化：满层后技能性能大幅提升，爆发期压制力极强。

远程消耗与近战压制兼备：技能 1 可蓄力远距离消耗，技能 2 突进抓取近身。

多奥义抉择：根据战局选择范围清场或单体斩杀，策略性高。

（2）弱势点：

技能 CD 较长：技能 2 基础 CD 12 秒，空抓后果严重，需谨慎使用。

依赖火焰意志层数：未满层时技能性能一般，需要时间积攒，前期偏弱。

抓取判定范围较小：技能 2 突进抓取需要精准预判，容易空招。

怕远程风筝：缺乏长时间远程牵制手段，面对纯远程角色需近身博弈。

奥义强化形态需满层：关键时刻若层数不足，无法释放强化奥义，需合理规划资源。

平衡性调整建议

火焰意志的积攒速度可微调（例如命中技能+2 层，闪避+1 层），避免过慢或过快。

技能 2 未抓中时 CD 惩罚可适当降低（如返还部分 CD），鼓励尝试性抓取。

强化形态持续期间无法继续积攒层数，防止无限强化。

终结技的消耗与风险匹配，伤害可微调确保其作为终结手段的价值。

十、设计亮点总结

原著还原度高：龙爪拳的刚猛（抓取摔投、连续爪击）与烧烧果实的华丽（火焰拳、火焰龙王）完美融合，技能名称与动作致敬经典场面（德雷斯罗萨、艾斯记忆）。

双形态强化机制：通过“火焰意志”实现技能动态强化，既保留竞技场平衡（需要积攒

条件），又给予高手玩家更多操作上限。

多奥义抉择：基础奥义与强化奥义功能分化，玩家需根据战局灵活选择，增加策略深度。

UE5 视觉盛宴：火焰粒子采用 Niagara 系统实时模拟，抓取摔投配合物理破碎效果，终结技的情感细节让角色形象深入人心。

技能派生系统：技能 1 飞行中追加冲刺、技能 2 突进中追加火焰爆炸，丰富连招可能性，提升操作爽感。

特殊终结技情感渲染：“继承的意志”胜利演出通过粒子与音乐传递兄弟情，成为角色标志性记忆点。

十一、开发备注（UE5 实现要点）

火焰特效：使用 Niagara 粒子系统，火焰核心为动态网格体，表面流动法线贴图模拟熔岩。
抓取判定：采用胶囊体碰撞检测，抓取成功时触发蒙太奇动画与物理约束。
火焰意志层数：UI 使用 HUD 环形进度条，颜色渐变；角色模型增加发光材质参数控制。
终结技过场：采用 Sequencer 实时演算，摄像机动画与粒子系统联动，背景音乐淡入变奏。
前后摇动画：采用动画蓝图状态机精准控制每段动作的取消窗口，确保手感流畅且平衡。

【免责声明】

本作品为个人基于《航海王》IP 的二次创作练习，仅用于展示个人游戏策划能力及求职用途，不涉及任何商业目的。

所有技能设计均为本人原创构思，不代表《航海王壮志雄心》游戏实际设定，亦非官方内容。本人与腾讯魔方工作室、万代南梦宫无任何关联，本设计不构成对任何游戏内容的泄露。

如涉及侵权，请联系本人删除。未经许可，请勿转载或商用。

设计者：丁华峰
日期：2026.3.4