《自制《航海王壮志雄心》角色技能设计

一、角色基本信息

角色名称：西尔巴兹·雷利
定位：华丽风格
核心机制：三色霸气切换（通过多种操作指令在武装、见闻、霸王色之间实时切换，改变普攻与技能形态）
战斗风格：武装色霸体破防 + 见闻色瞬移反击 + 霸王色范围压制
开发引擎：UE5（利用 Niagara 粒子系统模拟黑红色闪电、体积光效表现霸气压迫感、动态模糊表现见闻色残影）

二、人物技能设计

普攻：西洋剑·连斩 (4 段)

段数	动作描述	效果	UE5 表现
1-3 段	快速的西洋剑平挥、直刺、斜斩	造成僵直与轻微击退	剑痕拖尾，命中产生火星粒子
第 4 段 (形态变化)	依据当前霸气形态改变终结动作	核心机制见下表	特效随形态切换

第 4 段普攻形态变化详解

- **武装色·霸体突刺：**右手硬化变黑，持剑向前强力突刺。效果：全程霸体，无视受击僵直。。
- **见闻色·残影背袭：**雷利瞬间消失，出现在敌人身后挥剑斩击。效果：消失瞬间若处于敌人攻击范围内，自动触发无伤反击，打断敌人动作。
- **霸王色·震慑插地：**将剑插入地面，引发前方扇形冲击波。效果：范围眩晕 0.5 秒并击退。

三、核心机制：三色霸气切换系统

（1）切换方式

切换方式	操作指令	适用场景	机制说明与消耗
基础切换	摇杆下拉 + 普攻键	站立、移动、跑动中随时	原地切换。短暂无敌帧，按“武装→见闻→霸王”顺序循环。无消耗。
组合切换	技能命中后追加技能	连招中穿插变奏	例如：从武装色强制切换为见闻色。消耗一个奥义点。用于躲避替身反打。

（2）视觉反馈系统

- **武装色**：剑身与手臂覆盖流动紫黑色硬化纹理。血条下方图标为黑色钢铁。
- **见闻色**：双眼闪烁红光，移动与动作附带轻微蓝色/青色动态模糊残影。血条下方图标为青色眼纹。
- **霸王色**：剑身缠绕黑红色细小闪电，屏幕边缘微弱震动。血条下方图标为红色闪电。

四、技能 1：一闪·破空

（1）基础形态（武装色）

按键：技能 1
描述：雷利持剑向前方发起霸体突刺。长按可蓄力增加突进距离与伤害。命中后附加“破甲”效果（防御力下降 15%，持续 8 秒）。
CD：10 秒
特性：蓄力期间全程霸体。

（2）见闻色形态

描述：雷利原地留下残影，真身瞬间移动至屏幕内最远敌人的身后发动斩击。
效果：发动极快，可追踪，适合抓敌人技能后摇。

（3）霸王色形态

描述：向前跃起挥出一道缓慢推进的横向红黑色剑气。
效果：剑气飞行速度慢但压迫感极强，可封锁敌人走位，触碰造成多段伤害与击退。

五、技能 2：冥王·剑御

（1）基础形态（武装色）

按键：技能 2
描述：按住技能不放手，雷利架起缠绕武装色的剑进入防御姿态。防御期间减伤 70%且不受僵直影响。
CD：12 秒
判定：若在受到攻击的瞬间松开按键，触发“霸气反弹”，将敌人弹飞并造成大僵直。
出处：雷利徒手挡下黄猿光速踢与镭射激光。

（2）见闻色形态

描述：点击后进入持续 1.5 秒的“见闻杀”状态。
效果：移速提升，无法被追踪技能锁定。若在此状态下迎着敌人攻击方向闪避，立即重置一技能 CD。

（3）霸王色形态

描述：猛地向前踏出一步，挥剑下压。
效果：范围抓取判定。命中后强制打断敌人的霸体技能并使其单膝跪地 1 秒。
出处：香波地拍卖场的霸王色威慑。

六、终结技与奥义

（1）终结技·海贼王的右腕

描述：雷利眼镜反光，剑身爆发出巨大黑红色闪电，屏幕变为黑白单色。向对手冲刺挥出威力巨大的一剑。

UE5 表现：全屏后处理特效转为黑白，仅保留霸王色闪电的红色。

（2）奥义·霸气·威慑

条件：奥义点满。
描述：雷利站在原地，释放范围广大的顶级霸王色霸气。以他为中心掀起强劲气浪与黑红色闪电。
效果：大范围 AOE 伤害，震晕范围内敌人 2 秒。释放期间无敌。
出处：香波地群岛震晕全场。

七、援护技与贝壳联动

（1）援护技：老师的引导

登场效果：雷利站在原地，释放范围广大的顶级霸王色霸气。视觉效果上，以他为中心掀起强劲的气浪，震晕范围内的敌人并造成伤害。
出处：源自他挡住并压制海军大将“黄猿”的经典场面，展现了他深不可测的剑术与霸气。

（2）霸气贝壳联动：霸王色领域·威慑

联动条件：玩家在战前装备“霸王色”贝壳。
触发方式：雷利处于霸王色形态，且贝壳充能完毕时，长按贝壳键。
表现与效果：
1. 雷利进入缓慢移动姿态，外露霸王色形成一个持续扩大的半透明红色威慑圈。
2. 圈内敌人移速、攻速持续降低，并伴随屏幕撕裂特效。
3. 达到最大范围后自动引爆，造成一次大范围伤害并眩晕 1.5 秒。
4. 若长按期间受到攻击，威慑状态不会被打断。

八、技能前后摇分析与控制强度

技能动作	前摇时长	后摇时长	说明
基础切换	0.2s (无敌)	0.1s	切换动作迅速，可无缝衔接跑动或攻击。
武装一技	0.2s (霸体)	0.4s	蓄力时间长易被预判，但霸体突进难打断。

能			
见闻一技能	0.1s	0.2s	瞬移索敌极快，后摇短，适合连招收尾。
武装二技能	瞬发（防御）	0.3s	防御状态无后摇，但反弹失败后有短暂硬直。
见闻二技能	瞬发	无	状态持续期间可随时闪避取消后摇。
霸王二技能	0.2s	0.5s	核心破霸体手段，抓取失败后摇较大。
追击切换	0.1s	0.2s	作为连招派生，后摇极短，衔接流畅。

控制强度总结：

1.**高风险博弈：**霸王色二技能是核心破霸体与压制手段，但抓取范围小且失败后摇明显（0.5s），需精准预判。

2.**形态切换流畅：**三种切换方式的后摇均极短，鼓励玩家在连招中频繁切换形态以应对不同战局。

九、角色强度分析

（1）强势点

- **形态全面：**武装色克制近战莽夫，见闻色克制飞行道具与追踪技，霸王色压制霸体怪。
- **操作上限高：**追击切换与组合切换为顶尖玩家提供了极高的连招开发空间。
- **贝壳联动：**霸王色贝壳下的移动领域是极强的大规模团控技能。
- **人设还原度高：**每一招均有漫画出处，霸气切换手感流畅。

（2）弱势点

- **操作门槛高：**需要频繁进行摇杆复合操作，新手容易误触。

- **依赖资源**：追击切换需消耗奥义点，若规划不当会陷入无奥义点爆发的尴尬期。
- **抓取判定严格**：核心起手技（霸王二技能）判定范围较小，易被走位躲避。

十、设计亮点总结

- **首创三形态切换**：通过“复合指令”实现无缝切换，区别于传统的 CD 技能强化，让雷利成为真正的“霸气宗师”。
- **追击切换机制**：将奥义键作为连招派生键使用，是横版格斗手游操作逻辑的创新尝试。
- **全形态特效融合**：UE5 下武装色的金属质感、见闻色的动态残影、霸王色的屏幕震动与黑白特效，视觉区分度极高。
- **援护技还原名场面**：在对局中可以博弈对方的援护格挡，是决斗场战斗博弈的完美体现。

十一、开发备注（UE5 实现要点）

- **三色切换材质**：使用 Material Parameter Collection 控制角色皮肤的粗糙度、金属感与自发光颜色，实现瞬间切换。
- **见闻色残影**：利用 Motion Blur 与 Post Process Volume，在见闻色状态下提升动态模糊采样数，制造“拖影”错觉。
- **霸王色闪电**：使用 Niagara 粒子系统生成沿剑身网格表面流动的闪电粒子，闪电需带有随机分支逻辑。
- **追击切换逻辑**：在技能蓝图中设置一个持续 1 秒的布尔变量监听窗口，监听奥义键输入且不触发终结技 AnimMontage。

【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：2026.3.5