

关键词：影子

参考：《明日方舟》——傀影

来源 PRTS 2022.07.11 更新

1. 人物基本设定：刺客

独自行动于维多利亚及周边地区的刺客傀影，过去行踪难以查定，背景履历尚未完全实证。
现作为特种干员加入罗德岛，作战能力优秀，但仍需谨慎对待。

2. 补充设定：声音，剧团，面具，猫

干员傀影天生的法术天赋在他遭受感染后，发生了令人惊诧的异变，深入其咽喉部位的源石结晶使他拥有了独特而危险的能力。

在真正成为一名独自行动的刺客之前，傀影曾跟随一个流浪剧团，四处巡回表演谋生。根据调查可以推测，或许是数年前在维多利亚部分地区蔓延的矿石病，摧毁了这个剧团，同时也改变了干员傀影的人生轨迹。他过去或许嗓音美妙，但现在的傀影早已远离舞台。



(来自立绘)

3. 游戏内设定：

(1) 稀有度

六星：高稀有度干员的基础属性更高，六星干员精二时获得第三个技能

(2) 职业

特种，处决者分支：特性为再部署时间减少

(3) 主动技能

① 暗夜魅影：部署后立即获得 20% 的物理闪避和可吸收相当于自己最大生命 20% 物理伤害的护盾，持续 10 秒

② 血色乐章：部署后立即获得 7 层可叠加的攻击力 +10% 的增益（每攻击一次消耗一层）

③ 夜幕突袭：部署后立即对周围所有敌人造成相当于攻击力 180% 的物理伤害，将其小力地推开并随机施加以下任意一个状态（停顿、束缚、晕眩）2 秒

(4) 被动技能（天赋）

① 镜中虚影：可以使用一个虚影，虚影拥有和自己一样的技能，拥有独立的再部署时间(45s)

② 虚影精通：虚影的再部署时间 -10 秒

(5) 后勤技能（基建技能）

① 特种专精-α：精英 0，训练室，进驻训练室协助位时，特种干员的专精技能训练速度 +30%

② 假面魅影：精英 2，训练室，进驻训练室协助位时，特种干员的专精技能训练速度 +60%

(6) 潜能：

潜能2	潜能3	潜能4	潜能5	潜能6
部署费用-1	攻击力+22	再部署时间-2秒	生命上限+130	部署费用-1

(7) 模组：

① 克里斯汀小姐的毛毡

1' STAGE	生命 +100 攻击 +50	特性追加：撤退时返还大量(80%)该次部署费用
2' STAGE	生命 +125 攻击 +62	* 天赋【虚影精通】更新 虚影的再部署时间 -14秒
3' STAGE	生命 +140 攻击 +73	* 天赋【虚影精通】更新 虚影的再部署时间 -16秒

4. 解析：

(1) 设定延伸：

- ① 刺客——特种职业 + 输出
- ② 剧团——演员替身——虚影被动
- ③ 四星同职业干员——部署后吸收伤害——一技能防护
- ④ 快速复活——快速产生效果——前几次攻击伤害更高——二技能输出
- ⑤ 五星同职业干员——部署后立即造成伤害——三技能瞬间伤害
- ⑥ 控场——三技能 推动失衡 + 异常状态——三技能控制
- ⑦ 猫——神秘优雅、冷酷猎手

(2) 亮点：

从剧团演员的背景出发，联系到演员站在舞台上面对聚光灯，其身后投下了影子，刺客以影子作为隐藏自己，杀死目标的手段。

结合游戏设定，将虚影设定为可以另外部署的干员，同时部署本体和虚影需要占用两个部署位。既保全了轻度玩家只使用本体的玩法下限，又给攻略玩家提供了更高的灵活性和观赏性，提高了上限。

基本信息：

1、 关键词：影子

2、 补充关键词：皮影戏，侠盗

3、 背景设定：常在街头给孩子们表演影子舞台的神秘艺人，在夜晚化作神出鬼没的侠盗

4、 设定延伸：

- (1) 影子——暗面——快速移动——增加移速攻速
- (2) 皮影戏——纸片剪影——召唤物——场下辅助
- (3) 戏法——欺骗——假身，傀儡，娃娃——免死效果

5、 角色设计

(1) 基本信息

- ① 所属：皮影——璃月
- ② 神之眼：暗影，迅速，侠盗——风
- ③ 定位：风元素辅助角色
- ④ 武器类型：侠盗——单手剑
- ⑤ 特点：自身爆伤转换队友风元素伤害，高命降低风抗

(2) 天赋

① 天赋 1（普通攻击）

- 1) 普通攻击：进行至多五段的连续剑击
- 2) 重击：消耗一定体力，将前方的敌人击飞
- 3) 下落攻击：从空中下坠冲击地面，攻击下落路径上的敌人，并在落地时造成范围伤害

② 天赋 2（元素战技）

召唤剪影小人，跟随场上角色移动，在小人出现和消失时对周围一定范围内敌人造成风元素伤害。

在剪影跟随期间，角色获得“风行”效果

- 逐渐提高移动速度，在一段时间后达到最大。

- 再次点按技能或技能持续时间结束时，获得“侠盗”效果，为当前场上角色提供正比于“风行”效果增加的移动速度的攻击速度。此效果可以作用于普通攻击，重击和下落攻击，但不会减少攻击触发效果的冷却时间。

剪影小人消失后才会进入技能冷却时间。

③ 天赋 3（元素爆发）

铺开纸影舞台，持续对舞台内敌人造成风元素伤害。

锁定当前的“风行”和“侠盗”提供的增益效果，根据当前自身的暴击伤害为下一位登场角色提供风元素伤害加成。

④ 天赋 4（固有天赋）

使用元素战技后，自身在后台时获得额外 50%的充能效率，持续 5 秒

⑤ 天赋 5（固有天赋）

在纸影舞台上退场时，自身每 1%暴击伤害为下一位登场角色提供 0.2%风元素伤害

⑥ 天赋 6（固有天赋）

在夜间（18 时至 6 时），队伍中自己的角色移动速度提高 10%。该效果在秘境、征讨领域、深境螺旋中无效，且无法与效果完全相同的固有天赋叠加。

(3) 命之座

① 一命

“侠盗”效果持续时间延长 3 秒

② 二命

开启元素爆发时，自身每 1%风元素伤害转化为 0.71%暴击伤害。

③ 三命

元素爆发的技能等级提高 3 级，最多提升至 15 级

④ 四命

元素战技和元素爆发造成伤害时，降低敌人 20%风元素抗性

⑤ 五命

元素战技的技能等级提高 3 级，最多提升至 15 级

⑥ 六命

位于纸影舞台中的当前场上角色，在承受足以使其倒下的伤害时，纸影舞台立即结束，此次伤害不会使其倒下，而是恢复其 25%生命值和 25%元素能量。该效果每 60 秒最多触发一次，多人组队时共享效果触发冷却。

角色表现：

1、 角色外观

- (1) 色调：取自皮影戏舞台——橙黄；风属性+游侠——暗绿色
- (2) 服装：侠盗——风衣、罩衣；隐藏+暗夜——贴身、刺客风格

2、 角色表现

- (1) 普通攻击：表现角色的灵动感，略带表演的夸张感
 - ① 参考皮影中提、拉、抖、转的动作，第五段将剑抛出再拉回，模仿人偶在舞台上的移动

- (2) 元素战技：表现角色身份的双面性
 - ① 开启战技时，人物脚下产生雾气，人物的服装产生变化，且天空色调变暗
 - ② 战技持续时间内，人物身后出现小人，数量随时间增加，表示增益效果幅度
 - ③ 战技结束时，人物身上出现向上的箭头，表示增益效果生效
- (3) 元素爆发：强调舞台元素
 - ① 以人物为中心，向周围展开一个圆形舞台。先出现舞台的影子，再有实体从上下落下，落下的同时造成伤害，然后舞台化作烟雾消失。
 - ② 舞台的动态对应了“开幕”的印象，即拉开帷幕演员登场。舞台的消失则突出了角色的内在身份，符合“来无影去无踪”的印象。

设计分析：

1、角色定位：

- (1) 作为风元素辅助角色，其辅助功能体现在增加风伤，减低风抗两方面。
- (2) 除去对风属性角色的辅助效果外，增加移动速度和攻击速度也能对部分角色起到辅助作用，避免作用单一化。
- (3) 针对目前唯一的风元素输出角色——魈，具有特别的适配性。如攻速加成效果对下落攻击起效，提供魈稀缺的风伤增伤区间，六命降低魈的生存压力。
- (4) 对未来可能出现的风元素输出角色，提供增加攻速，降低风元素抗性，增加风伤的效果，也能够适配。
- (5) 占用在场时间较短，且提供了后台增加充能效率的特性，能够加快队伍循环。

2、天赋设计：

- (1) 功能性主要体现在元素战技上。低启动成本，延迟获得加成效果，轴长可以自己控制，使其能够融入多种队伍。
- (2) 战技效果持续时间不足以完全覆盖驻场输出角色的输出时间，因此引入元素爆发锁定加成的机制，让元素爆发与元素战技达成联动效果。
- (3) 元素战技释放后，处于后台时增加元素充能效率，鼓励玩家释放战技后换人，战技结束前再次上场释放元素爆发锁定加成，再切换输出角色进行输出。

3、命之座效果：

围绕辅助能力进行强化，从持续时间和特化属性辅助入手

- (1) “侠盗”作为主要辅助手段，增加其持续时间能够延长输出角色的输出时间，具有补充输出循环轴的作用
- (2) 二命补充获取暴击伤害的途径，进而增加为输出角色提供的风元素伤害加成
- (3) 提升元素爆发等级增加转换风伤上限
- (4) 四命提供降低风抗的方式
- (5) 提升元素战技等级增加战技伤害
- (6) 六命提供保护效果，降低输出角色生存压力

4、圣遗物和武器选择：

(1) 圣遗物套装

- ① 输出流程中，元素爆发后上场输出角色，因此宗室套装最为契合
- ② 本身为风属性角色，也具有增加攻速的手段，可以携带风套进入常规队伍
- ③ 场上吃球机会较少，充能手段欠缺，因此可以携带绝缘两件补充充能，搭配

(2) 圣遗物属性

- ① 时之沙部位补充充能
- ② 理之冠部位携带暴击伤害
- ③ 对于二命以上，空之杯部位携带风元素伤害
- ④ 副属性暴击伤害，充能效率为首选

(3) 武器选择

- ① 雾切之回光能够提供暴击伤害和元素伤害，增伤效果最强。
- ② 其余五星武器中，天空之翼能够提供充能效率，苍古自由之誓能够提供普适的辅助效果。其余武器适配度较差
- ③ 四星武器中，黑岩长剑能够提供暴击伤害，西风剑能够提供充能效率。其他武器中，因为元素战技不需要重复触发并且不能提前清除冷却，所以祭礼剑不匹配。
- ④ 三星武器中，黎明神剑最高能够提供 46.9%的暴击伤害加成，虽然会加大充能压力，但成本最低。

5、配队

- (1) 与魈组队。作为风属性专属辅助，并且具有专门与魈适配的特性，能够很大程度提升魈队伍的输出水平。
- (2) 纯风属性队伍。在纯风属性队伍中能够起到减少风抗的作用。
- (3) 与对攻速需求大的角色组队。如神里绫人，宵宫等对攻击速度需求较大的角色队伍中，可以作为攻速拐融入队伍。并且携带风套也可以起到减抗效果。

总结：

从“影子”的关键词开始，借鉴傀儡的戏剧要素，选择了皮影戏作为设计支点。结合文学作品中的江湖艺人形象，延伸出了“侠盗”的第二重身份。

确定了人物背景后，也就基本确定了角色的定位——辅助角色，进而选择了缺少专属辅助的风元素。根据当前风元素输出角色存在的短板——缺少廉价的提升风元素伤害加成和降低风元素抗性的手段，设计了角色的主要辅助方式。

为了降低角色辅助能力的局限性，选择了与风元素相关性较大的攻击速度加成。最终确定了角色的主要能力——风元素专属辅助，普适攻速辅助。

当前环境缺少以暴击伤害提供加成的辅助角色，分散加成的源属性，能够分散玩家的资源分布，增加玩家的可选择空间。