**重剑技能分析**

“我可以失误无数次，但是你，只能失误一次！”

---玩家对技能笨重，高风险，高收益角色的评价

**角色设定**

鬼泣5有两个使用重剑的角色，分别是**尼禄**和**但丁**。

**尼禄**

作为年轻人的尼禄遇事冲动，喜欢用蛮力粗暴的解决问题。尼禄的基础武器是单手重剑**绯红女王**（Red Queen），原先是魔剑教团发给的量产剑Caliburn，但经过尼禄亲手私人改造安装了内燃机所以可以使用EX模式（Exceed）。

**但丁**

成熟稳重的但丁则更擅长各种战斗技巧。但丁的基础武器是单手重剑**叛逆之刃**（Rebellion），是传奇魔剑士斯巴达留给儿子的两件遗物之一。

**总体评价**

尼禄的技能总体偏向暴力美学，简单粗暴，配合合理的EX时机则能够打出更强的效果，属于上手简单，精通也需要一定练习的设定。值得注意的是，他的很多技能名都是赌场的名词，绯红皇后也是《爱丽丝漫游仙境》里的一个和扑克牌相关的角色。

**和但丁技能的对比分析**

相比之下，但丁的招式就相对比较灵巧，长按和狂点的技能展示方面也没有那么暴力。例如STINGER的连续向前快速突刺更像是花剑的技能，SHREDDER的转剑也显得技巧性高很多。

**设计要点分析**

每个角色都需要的一些属性：

多种不同的连招（鬼泣额外奖励使用不同的连招）

快速接近技能

闪避反击技能

一些狂点或按住就行的发泄性技能

滞空连招：

* 挑飞技能作为空中连招的开始
* 快速结束空中战斗的技能

在这些基本属性满足后，设计要点主要围绕人物人设，让玩家在体验角色的时候也能感觉到人物本身的性格特征。

**尼禄连招拆解**

**RED QUEEN COMBO A 触发方式：连续四次轻击**

第1击：从左上到下的挥砍，并向前挪动。

第2击：从右上到下的挥砍，并向前挪动。

第3击：从左到右的横劈，并向前挪动。

第4击：从上到下的垂直劈砍直击地面，并向前挪动。

招式评价：这是一个中规中矩的四连击，也是尼禄第一个习得的连击。最后一击会略微有些暴力的劈向地面。

**RED QUEEN COMBO B 触发方式：轻击，停顿后连续轻击**

第1击：从上到下的左挥砍，并向前挪动。

之后连续点击后可以进行最多十次的猛砸地面。

最后一击会将刀刃插入地面，随后向前抽出进行一次垂直挥砍。

招式评价：这是一个比较体现尼禄性格的连招，简单粗暴的狂点，得到的反馈也是简单粗暴的乱砍，最后一下更是暴力的将剑直接插入地面。

**RED QUEEN COMBO C 触发方式：两次轻击，随后五次轻击**

第1击：从左上到下的挥砍，并向前挪动。

第2击：从右上到下的挥砍，并向前挪动。

第3-4击：向上挥击，每次向前挪动。

第5-7击：横向挥击，每次向前挪动。

招式评价：这招的攻击次数比较多，且都是相对不那么暴力并附带位移的挥击。特点是相对更复杂的招式和位移。

**RED QUEEN COMBO D 触发方式：连续三次轻击，停顿后轻击**

招式评价：连招D和连招A十分接近。只有最后一击略有不同（连招D的最后一击相对比较重一些），在[网上](https://www.reddit.com/r/DevilMayCry/comments/cu1vsh/question_about_red_queen_combo_d/)也有玩家反应难以区分这两组连招。威力更猛但硬直更长的最后一击可以在三次连击后考虑是否使用，或许这就是设计初衷。

**EXCEED**

蓄力后下一次攻击会有更炫酷的效果，更强的威力和更大的范围，最多可以蓄力到三级，级别越高增益越高。如果攻击的特定时间段使用EXCEED将会触发EX-Act，会直接将蓄力槽增加一格。如果在攻击完美的瞬间使用EXCEED将会触发MAX-Act，会直接将蓄力槽增加至满格。

招式评价：尼禄的连击相对简单，并且不像但丁那样有多种形态切换，所以上限可能会比较低。加入了EXCEED就能迫使玩家练习对EXCEED窗口的把握，增加操作上限，丰富可玩性。

**STREAK**

向前滑动进行一次横砍。EXCEED后会进行多次烈焰旋转挥击并位移更远距离。

招式评价：近战角色的位移技能，跑图的时候可以快速拉近距离而不是傻乎乎的跑过去，偶尔也可以被用于躲避特定攻击。

**SHUFFLE**

向后瞬移一小段距离随后向前从下而上的垂直挥击。EXCEED后会有两下烈焰挥砍。

招式评价：精巧的躲避+反击操作。

**HARD WAY**

向前跳跃进行一次劈砍。

招式评价：相对于STREAK位移距离更近且不会贴着地面进行推动，是另一种拉近距离的手段。

**AERIAL COMBO**

在空中进行三次攻击。

招式评价：这是在空中中规中矩的基础连击，也是尼禄一开始就会的连击。

**ROULLETTE SPIN**

在空中进行两次连击后，进行一次旋转攻击。

招式评价：这个招式的滞空时间相对更长，且旋转攻击有两次伤害判定，是空中连击的一个变种。

**HIGH ROLLER**

从下而上挥击，挑飞敌人。长按后会一起升空。

招式评价：这是大部分空中连击的开始，如果成功挑飞敌人就可以在空中大秀特秀。

**SPLIT**

在空中快速劈向对面，将所有敌人一并带下。EXCEED后变成DOUBLE DOWN，招式更加丰富威力更大。

招式评价：这招经常被用于空中连击的终结技。同时，也可以让角色在空中有一个可以快速落地的手段，而不是像个傻子一样掉下来。

**CALIBUR**

在空中向前瞬移后挥击。

招式评价：可以理解为STREAK的空中版本，用于在空中进行位移躲避或拉近距离。

**PAYLINE**

在空中快速戳向敌方。

招式评价：可以理解为空中HARD WAY的远距离自动追踪版本，从空中快速拉近和地面敌人的距离。

**RED QUEEN COMBO EX**

**RED QUEEN AIR EX**

EX状态的地面/空中连击，威力更猛。

**BLOODY QUEEN**

EX状态空中的旋转攻击，一直旋转一直爽。

招式评价：又是一个简单粗暴的攻击，这种拼命按一个键就能持续造成巨大伤害的操作模式很符合尼禄的人设。