

「点」类招数详解

概述

点，是九类局部招数的一种。点类中的「实现招数」依赖并且需要消耗其「基础招数」所积累的「能力点」。点类中包含3个子集：「加点」、「扣点」以及「diamond」。每个子集都包含一个基础招数以及基于此招数的实现招数。同样的，点类也存在「通用招数」，可以消耗3个基础招数所积累的所有能力点，即：「加点」、「扣点」以及「diamond」，后文统称其为「点」。

基础招数

「加点」、「扣点」、「diamond」是点类的基础招数，是获取点能力点的途径：

- 「加点」：
 - 消耗能力点：无
 - 伤害：0
 - 伤害范围：无
 - 克制：无
 - 其他：增加1个「加点」能力点
 - 手势：将大拇指竖起的右手竖放在四指并拢的左手
- 「扣点」：
 - 消耗能力点：无
 - 伤害：0
 - 伤害范围：无
 - 克制：无
 - 其他：增加1个「扣点」能力点
 - 手势：将大拇指竖起的右手倒放在四指并拢的左手
- 「diamond」：
 - 消耗能力点：无
 - 伤害：0
 - 伤害范围：无
 - 克制：无
 - 其他：增加1个「diamond」能力点
 - 手势：将食指和小指竖起的右手竖放在四指并拢的左手

「实现招数」

「实现招数」是点类招数的实现，通过消耗点能力点来释放招数对应的能力：

「加点」集

- 「单枪」：
 - 消耗物品：1个「加点」
 - 伤害：1
 - 伤害范围：指定单人
 - 克制：无
 - 其他：对「卧倒」&「钢板」的敌人伤害为1，对「电池」的敌人伤害为0.5
 - 手势：将大拇指和食指竖起的右手平放在四指并拢的左手

- 「双枪」：
 - 消耗物品：2个「加点」
 - 伤害：2
 - 伤害范围：指定单人
 - 克制：无
 - 其他：无
 - 手势：将大拇指、食指、中指竖起的右手平放在四指并拢的左手

「扣点」集

- 「扣枪」：
 - 消耗物品：1个「扣点」
 - 伤害：1
 - 伤害范围：指定单人
 - 克制：无
 - 其他：对「卧倒」&「钢板」的敌人伤害为1，对「电池」的敌人伤害为0.5
 - 手势：将大拇指和食指竖起的右手倒放在四指并拢的左手
- 「扣双枪」：
 - 消耗物品：2个「扣点」
 - 伤害：2
 - 伤害范围：指定单人
 - 克制：无
 - 其他：无
 - 手势：将大拇指、食指、中指竖起的右手倒放在四指并拢的左手

「diamond」集

- 「dia枪」：
 - 消耗物品：1个「diamond」
 - 伤害：1
 - 伤害范围：指定单人
 - 克制：无
 - 其他：对「卧倒」&「钢板」的敌人伤害为1，对「电池」的敌人伤害为0.5
 - 手势：将食指和小指竖起的右手平放在四指并拢的左手
- 「dia双枪」：
 - 消耗物品：2个「diamond」
 - 伤害：2
 - 伤害范围：指定单人
 - 克制：无
 - 其他：无
 - 手势：将小指竖起的右手平放在四指并拢的左手

通用招数

- 「加特林」：
 - 消耗物品：3个「点」
 - 伤害：3

- 伤害范围：指定单人
 - 克制：无
 - 其他：无
 - 手势：右手大拇指和食指竖起，食指放在平摊的左手
- 「回复弹」：
 - 消耗物品：3个「点」
 - 伤害：0
 - 伤害范围：指定0～2人及自己
 - 克制：无
 - 其他：给玩家回复2血
 - 手势：左右手抱头，再把左右手放到同时加血的人头上
- 「坦克」：
 - 消耗物品：4个「点」
 - 伤害：4
 - 伤害范围：指定单人
 - 克制：无
 - 其他：对「闪」的敌人伤害为0.5
 - 手势：右手大拇指收起，手背朝上放在摊开的左手
- 「核弹」：
 - 消耗物品：5个「点」
 - 伤害：5
 - 伤害范围：群体伤害
 - 克制：无
 - 其他：无视敌人的「闪」
 - 手势：在平摊的左手上方往上抬起握拳的右手
- 「氢弹」：
 - 消耗物品：6个「点」
 - 伤害：6
 - 伤害范围：群体伤害
 - 克制：无
 - 其他：无视敌人的「闪」
 - 手势：右手上方握拳，左手下方握拳
- 「中子弹」：
 - 消耗物品：8个「点」
 - 伤害：8
 - 伤害范围：群体伤害
 - 克制：无
 - 其他：无视敌人的「闪」
 - 手势：右手在上方先五指伸开，再五指弯曲，重复该动作，左手在下方同样做此动作
- 「满血复活」：
 - 消耗物品：11个「点」
 - 伤害：0
 - 伤害范围：无
 - 克制：无
 - 其他：给自己回复10血，无敌5回合
 - 手势：大拇指和中指竖起，双手手心朝向自己，中指交叉