

「拳头」类招数详解

概述

「拳头」类，是九类局部招数的一种。拳头类中的「实现招数」依赖并且需要消耗其「基础招数」所积累的「能力点」。在拳头类中，原存在「拳头」以及「老大拳头」两种基础招数，由于两者属性完全相同，我们决定在正式发行版本中删除「老大拳头」。因此，若其他 Dueler 出招「老大拳头」，请一律按照「拳头」的情况处理。

基础招数

「拳头」是拳头类的基础招数，是唯一获取拳头能力点的途径：

- 「拳头」：
 - 消耗能力点：无
 - 伤害：0
 - 伤害范围：无
 - 克制：「鱼」&「加点」
 - 其他：增加1个「拳头」能力点
 - 手势：右手握拳，从右下伸到左上

实现招数

「实现招数」是拳头类招数的实现，通过消耗拳头能力点来释放招数对应的能力：

- 「肘击」：
 - 消耗物品：1个「拳头」
 - 伤害：1
 - 伤害范围：指定单人
 - 克制：无
 - 其他：对「卧倒」的敌人伤害为0
 - 手势：右手手臂平放后向右拉伸
- 「一拳超人」：
 - 消耗物品：2个「拳头」
 - 伤害：2
 - 伤害范围：指定单人
 - 克制：无
 - 其他：无
 - 手势：右手握拳后向前伸出
- 「一飞冲天」：
 - 消耗物品：3个「拳头」
 - 伤害：3
 - 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：右手握拳后向上伸出
- 「双拳」：
 - 消耗物品：4个「拳头」

- 伤害: 4
- 伤害范围: 指定1 ~ 2人
- 克制: 无
- 其他: 若攻击2人, 指定2名玩家各受2伤伤害
- 手势: 两手握拳后向前伸出
- 「连打」:
 - 消耗物品: 5个「拳头」
 - 伤害: 5
 - 伤害范围: 群体伤害
 - 克制: 无
 - 其他: 无
 - 手势: 两手握拳后, 先右手伸出并收回, 再左手伸出并收回