

# 韧性这一项属性实际的天龙八部游戏机制是对角色的防御进行加成

大部分玩家對於他的了解或許不夠多，但單看顏值這壹項，就有不少玩家挑選拜入山門壹去不復返！有時候長得好看也不壹定管用，仍是需要顏值和實力雙修！

那麼武當終究怎樣培育才幹成為最強職業呢？接下來壹起看看吧耐性調配技術天分，最大化防護加成穿透對耐性，暴傷對暴減。在遊戲中這四項特點相生相克。

壹般來說玩家會根據對手或宿敵的養成而變化自己的策略，特定的特點可以發揮出更大的作用。比方耐性這壹項特點實踐的收效機制是對角色的防護進行加成。

第三重天分，也便是說高耐性只要合作較高的內外功防護才幹收益最大化，而武當技術或天分中就有 2 個能大幅進步武當的防護。其壹是，被動技術-內功宗師。

滿級內功宗師能為武當供給高達 9.5%的內功進犯和 9%的內功防護，動技術內功宗師作用其二是，梯雲縱，梯雲縱之後武當可以進步自身內功防護和外功防護。



該層天分點到 20 級居然能供給高達的 14.5%全防護！第三層天分梯雲縱作用因此在防護特點方面，至於在進犯方面並沒有太多考究，因為武當技術沒有添加暴擊或暴傷的。

而最稀有的橙色传奇精魄则能达到 2101 天龙八部游戏 4000 之间

穿透的策略仍舊仍是要針對對手，天分調配元素攻，進步更多進犯在元素方面，武當的技術中並未有針對土、水、火某個單壹特點有加成，不過在攻防方面。



武當職業應該優先挑選元素攻！合理培育元素特點原因簡略粗暴，便是因為它具備這樣壹個天分釋放真武七截陣技術後，添加自身 30%的土抖水抖火進犯，持續 5 秒！ 暴傷、17 層天分三選壹，可以對應添加土抖水抖火三種元素進犯。1 級添加 15%；20 級添加 30%。調配元素進犯加成的天分，天然也是優先添加元素攻更為合適。 武當首選耐性，耐性進步防護，元素攻加成進犯，悉心培育之後的武當攻守兼備，合作連招技巧輕鬆 PK 各職業，少俠不如親自實驗壹番，不過對於某些職業。