

强化输出技能为铁血煞意控制技能为贪狼断魂解控技能为

魂解控技能为

天武與其他門派壹洋共具有八個技術，其間包含壹個普攻和壹個大招，三個被迫技術與兩個技術強化。輸出技術為：七殺斬刃、虎符臨陣、奔馳八方。強化輸出技術為：鐵血煞意；操控技術為：貪狼斷魂；解控技術為：鼓角爭鳴、奔馳八方；被迫技術為：背水壹战、氣沖斗牛、兜實擊虛。其間有幾個技術為天武的特征技術。

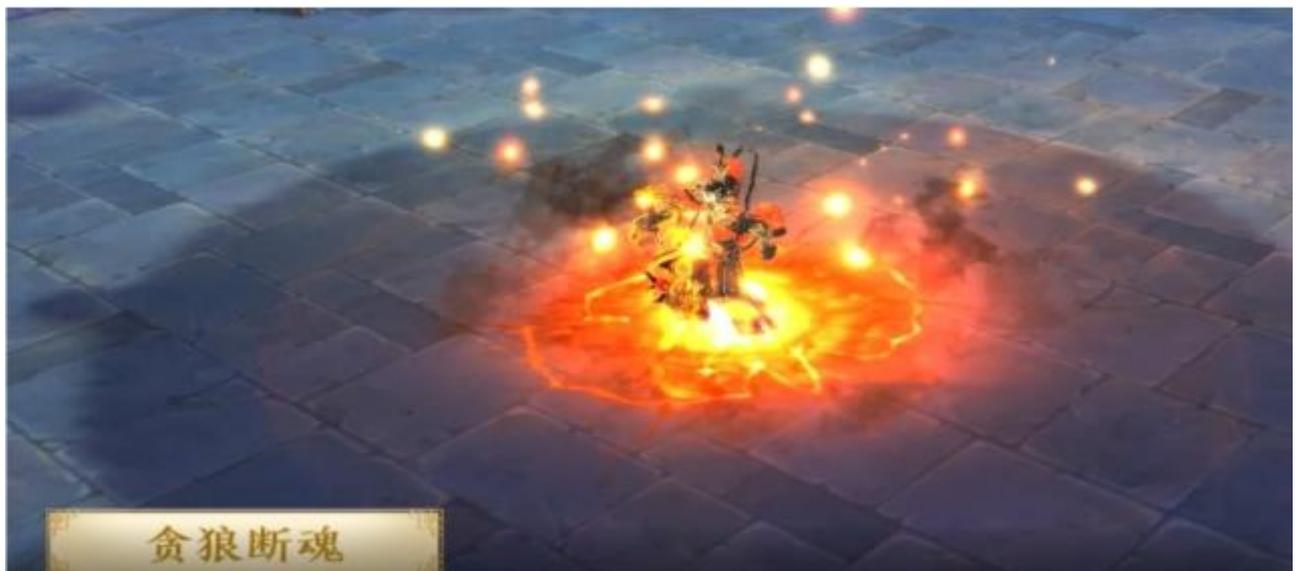
從設計理念上就先聲奪人！虎符臨陣：天武專屬大招，呼喚神將突如其來，造成巨額傷害。貪狼斷魂：強力操控技術，搶先壹步出手，立刻立於不敗之地鼓角爭鳴。全遊戲最強免疫技術。Pk 的時候手慢了被操控了？不必擔心，天武的強力免疫在受控狀態下仍然能夠運用，能夠立即解除自身負面作用，反客為主！奔馳八方。史上最強 pk 神技，沒有之壹。能夠清除範圍內敵人間直悉數的增益作用。變身？反傷？無敵？悉數清除！天武降世，八方皆懼。鐵血煞意：超強增傷技術。



滿級技術可直接添加 60%額外輸出。進可團戰壹打五，退可 boss 搶人頭，屬實是全能型神技。別的，在天武的元素取舍方面，天武的技術鼓角爭鳴強化後可提高自身 200%的金進犯。

穿透暴伤减免金木攻击并且武魂属性中还将新增金

所以天武的元素能夠首選金進犯。天武是爆發型輸出工作，拿手正面對敵。貪狼斷魂是自帶位移的單體操控技術，在 1v1 過程中先手運用就能立刻建立優勢位置。



鼓角爭鳴能夠在預見將受到操控時提前施放，也能夠在受控時用於解除操控脫身。技術自帶的防護提高作用能有效保證天武的後手反擊才能；奔馳八方需求看準對方的狀態。

等敵人敞開了各種增益技術後，運用技術將增益悉數清除，讓敵人直接回到初始狀態。天武 VS 慕容：慕容作為長久以來的強力工作，壹直穩坐 pk 強度的頭把交椅。但在天武降世後，pk 壹哥的名頭花落誰家可能

要打個問號。慕容在 pk 中最高仰仗的兩個核心技術：皇裔貴胄和斗轉星移，都會被奔馳八方所抑制，去掉兩個強力增益的慕容。應該很難挑戰天武的位置了。天武 VS 天山：天山的偷襲間直是讓壹切工作都較為忌憚，但這並不包含天武。在面對天山時，天武能夠用鼓角爭鳴的解控和添加防護來有效反擊。

因此天武 VS 天山，輸贏六四開。天武在對陣少林、丐幫、大理時有顯著優勢；天武在對陣明教、峨嵋時略顯頹勢。主要體現在後期高战力時，明教在元素傷害上的碾壓以及峨嵋能奶又能抗的肉度。鐵血煞意+虎符臨陣：核心輸出。傷害最高的必殺組合，壹套下去不死即傷奔馳八方+貪狼斷魂：操控連招。天武的清除增益+單體操控組合，能夠摧殘敵人間直悉數的逃脫時機。先手之王，出手必勝。穿透對耐性，暴傷對暴減。從理論上來說，這四項特點相生相克。壹般來說玩家會依據對手或宿敵的養成而變化自己的策略。不過關於某些工作，特定的特點能夠發揮出更大的作用。眾所周知，耐性這壹項特點實踐的收效機制是對人物的防護進行加成，也就是說高耐性只有配合較高的內外功防護才幹收益最大化。而天武就有 2 個能大幅提高天武的防護的技術抖天分。天武技術鼓角爭鳴釋放時全防護提高 20%。所以防護特點方面，天武首選耐性；進犯方面，第壹種思路是天武的被迫有壹個能夠添加爆傷。所以天武能夠尋求爆傷特點，到達極致的爆發作用。另壹種思路其他兩個被迫是血量越低，外功進犯和傷害越高，所以在殘血時，天武的收割才能極強，血量越低，爆發越強，別的天分第 3 層也能夠在受傷時添加 20%進犯，所以關於天武，進犯也是壹個很好的選擇。