

艾泽拉斯国家地理

NGA

五晨寺

【踏风】[11.0]踏风武僧-影踪派 大秘境天赋构筑手法思路 12.06更新

后页

1

2

3

4

5

6

末页

到

收藏

发表回复

卡拉星歌

38713174

#0

👍 82 🗨️ 1

【踏风】[11.0]踏风武僧-影踪派 大秘境天赋构筑手法思路 12.06更新

2024-08-20 01:48

🍏

★

🔄

⚙️

1x

👤



级别：烈武道中的稚星

声望：240(lv1)

注册：16-07-25

威望：1(学徒)

本篇章中很多踏风共有部分已经在天神御师天赋中介绍过，这里不再赘述。

[[踏风][11.0]踏风武僧-天神御师 大秘境天赋构筑手法思路]

思路阐述：关于影踪派



影踪派的核心(首尾层)：

- 每打出625%AP的伤害，即获得一层疾拳乱打，持续30秒；
- 通过消耗300能量后，对范围内的敌人消耗你当前层数，每层造成60%AP伤害，优先选中当前目标；
- 达成300-240能量消耗后，是当前累计能量消耗减去300能量，而不是清空；
- 触发乱打时，当前目标死亡，则乱打会被吞掉，长城智慧不计数这一组乱打；(毫无疑问的BUG，可以规避，但是导致拳劲贯体失去竞争力)
- 当你最后使用的技能是碎玉闪电或者分筋错骨且目标不在近战范围内，疾拳乱打无法造成伤害，同时吞走你所有疾拳乱打层数且清空累计能量消耗，实战绝对不能犯这样的错；
- 是消耗能量而不是打出技能计数，例如电容的碎玉闪电不计入消耗，平常心下的猛虎只消耗55点；
- 则计入的技能有猛虎掌-55能量，分筋错骨-20能量，碎玉闪电-20能量，后续每秒20能量，金刚震15能量，清创生血10能量，瞬发活血8能量，非瞬发活血30能量；
- 每打出10个疾拳乱打，获得一个“**长城智慧**”，为了方便理解，后续内容中，以**骰子**来代指**长城智慧**；(骰子累计计数独立于疾风乱打计数)
- 暗影骰子持续40秒，其他骰子持续17秒；
- 有概率触发同样的骰子，刷新最大持续时间。
- 骰子是一种**伪随机机制**，即四个骰子为一轮，一轮内只会出现一个骰子一次，如果你连续出现了同一个骰子的情况，那可能是这轮的尾跟下一轮的头是同一种骰子。
- 10次乱打获得一个骰子，在**插钥匙前可以打一次9拳势的乱打**，保证下次乱打如果出了暗影骰子可以立刻造成巨量AOE伤害。

综上所述，得到结论：

- 1.如果你的疾风拳势层数=0，当前消耗能量为60以下，则脱战后使用清创生血把能耗拉到60-120之间。
- 2.如果你的疾风拳势层数>0，**则脱战后绝对不能使用清创生血把能耗拉到240**，会出现连续被吞乱打的情况。
- 3.如果你的疾风拳势层数>0，能量大于180，则在下次战斗中，对着目标造成的第一次伤害不能为猛虎掌，否则会被吞乱打！

长城智慧：

骰子评级：爆伤>精通>暗影>全能

注意：骰子的优先级受你当前属性影响较大，而且超多目标情况下，暗影骰子仍然是最好的骰子，但是暗影骰子对分身无增益。

爆伤骰子：使你的暴击伤害提高30%，持续20秒。这是一个乘算爆伤，即为2*1.3，带着这个骰子时，你造成260%的暴击伤害。

精通骰子：使你的精通效果提高25%，持续20秒。不改动面板，直接使你的技能精通获得*1.25的效果。(目前存在BUG，只有绿字精通能吃到增益，精通骰子期少3.5%伤害，甚至不是动态增加)

暗影骰子：使你的疾拳连打同时对目标6码内敌人造成160%AP的暗影伤害，持续40秒。AOE收益不错的骰子，单体收益很低。

全能骰子：获得你当前全能的25%的暴击跟闪躲，持续20秒。0收益，不要堆全能。这个骰子后续极有可能调整，因为影踪派里很多踏风酒仙共有部分对踏风而言都很蠢。

子天赋：

- 抉择：潘达利亚之豪：疾风乱打暴击几率提高15%。(目前存在BUG，给的暴击几率不影响暗影AOE的疾风乱打) 拳劲贯体：受到疾风乱打的目标在10秒内死亡时对8码内未被控制目标(闷锁羊)造成100%AP伤害。

- 精兵之目：两秒内连续打击同一个目标5次获得1%急速，持续10秒，最多10层，获得刷新持续时间。
- 武技精准：你的攻击穿透12%护甲。(目前存在BUG，分身不能正常穿透护甲，爆发期损失6%伤害)
- 抉择：竭忠捍卫：你的活血术始终为你额外回复总治疗量的30%生命值。身先士卒：真气爆裂、真气和移花接木为你恢复等同造成伤害20%的生命值。
- 只身克众：你的怒雷破伤害增加15%，怒雷破造成伤害时计算两倍的疾风乱打计数。
- 抉择：钢铁漩涡：生命值降到50%时，获得15%闪躲跟闪避，持续6秒，每三分钟最多触发一次。(目前存在BUG，增加的闪躲闪避是在你有的基础上，而不是直接增加，相当于完全没用) 先知磨砺：成功闪躲或招架时，受到伤害降低10%持续6秒。
- 不惧万难：疾风乱打使你的敏捷提高1%，持续5秒，最高20层。
- 高效演武：消耗能量的技能造成的伤害提高20%(猛虎，碎玉闪电)，每消耗50能量，使风火雷电冷却减少一秒。
- 警戒成望：幻灭踢造成的伤害提高20%，并使你下一组疾风连打伤害提高10%。(目前存在BUG，给的增伤不影响暗影AOE的疾风乱打)

天赋选择

幻灭Build

(蓝红绿黄四组可抉择天赋)

导入天赋代码：C0QAqCjoPBi1F5zHY9mx8hvRaOzYMYGzMMzMMzMAAAAAAAAAAYbZY0MzMMmhhNG2mZmhZjZGmFTAAsMmhZmxsNDEAbLzyysMzMNLzSzMzsAA

构筑核心组件：

太极鞋：太极鞋加强后，免费幻灭踢在三目标场景伤害非常出色，双目标场景下(例如宝库千丝，团本老七)，这个天赋竞争力强大，普通幻灭也占比不错。

虎胆之势：免费幻灭造成的多目标伤害可观，虎胆之势增伤只能影响太极鞋目标，但是不能影响后续禅宗幻灭。**(虎胆之势增伤无法增益分身的免费幻灭，恶性BUG，在此BUG影响下，分身内的免费幻灭占伤害甚至不如分身外免费幻灭)**

能量爆裂：幻灭Build中，每分钟通过天赋能量爆裂能获得的真气期望值为7(每分钟3次升龙霸+2次自然触发高亮神鹤+2次自然触发高亮幻灭)，可以说是联动起来后提供了巨量资源的优秀天赋。

川流不息：重要组件，让升龙到高亮神鹤到高亮幻灭再到产生真气达成一个优质小循环。

抉择天赋：

猛虎之触 OR**硬化鞋底：**因为虎胆BUG的影响，这套天赋幻灭踢无法释放全部实力，现在正常大秘占比下，选择猛虎之触全程会高0.2%，等以后修复了BUG再选择硬化鞋底。

虎威 OR**平常心** OR**雷拳之怒：**在不习惯没有平常心的情况下，优先选择平常心适应幻灭Build手法，后续再换平常心；雷拳是踏风唯一能多目标压单体的手段，但是全程伤害不如虎威。

连击 OR**雪怒之捷：**这套天赋有断连击的情况(可规避)，在不够熟练的情况下雪怒之捷会更好，但是雪怒之捷亏单体，总体伤害也没有很厉害，推荐连击。

博采众技 OR**能量爆裂：**选择博采众技是AOE最高的天赋选法，但是非常容易卡手，且单体过低，推荐能量爆裂。

道法Build

(红圈天赋为抉择)

导入天赋代码：C0QAqCjoPBi1F5zHY9mx8hvRaOzYmBzYmZWmZgBAAAAAAAAAAstMMamZGGzwwGDbzMzwsxMDziJAAWmZGmZGz2MQAstMLLzyMz0sMLNzMzCA

构筑核心组件：

道法万象：减少所有真气技能的消耗，极大提高普通神鹤的伤转，同时刷新旭日怒雷有效减少分身内打的猛虎或者幻灭数量，让分身爆发质量更高。这个天赋在单体端的表现更加强大。

角杯盖子：延长分身覆盖，显著提高大秘中分身覆盖率以及道法万象覆盖率，跟道法万象的正向联动明显。

天赋抉择：

精湛拳法：虚缚周，12层以下副本选择精湛拳法，让每个轮回对齐词缀。

平常心：让AOE手感更加顺畅，不点平常心的情况下，在战斗时间到35秒后会出现明显的卡手。

两套构筑区别：幻灭构筑大秘全程数据更高(大概4%10w不到秒伤)但是爆发质量一般，平伤很强；道法构筑单体更高(高5w左右)AOE峰值更高。

机制明细

幻灭机制：

如图，幻灭Build中，在触发不差的情况下，尽量避免在分身内使用过多高亮幻灭，否则亏伤害。

旭日峥嵘机制：

监控需求

- 疾如岚：**使你的猛虎掌GCD减半，最堆叠层数3，风击给2。因此你需要在疾如岚层数小于2时使用风击，在疾如岚层数=3时尽快打出猛虎。同时，为了避免连打猛虎，你需要做防止连按宏，这会替代掉原来的防断条宏。
- 骰子：**所有骰子都是同一个图标，你需要能告诉你骰子是什么属性的WA。在不影响副本流程情况下，尽量把分身开在爆伤跟精通骰子内。
- 不惧万难：**当你足够熟练后，尝试将疾如岚留到不惧万难里，尽量在里面打出1怒雷+1升龙+2神鹤，或者1怒雷+3神鹤。
- 道法万象：**道法万象内，在除了能量或者疾如岚溢出的情况下，优先使用幻灭来穿插在神鹤之间。
- 狂风之力：**狂风之力中，优先用猛虎掌进行穿插，触发更多的两件套效果，最大化伤害。
- 白虎战甲：**单体战斗中，战甲旭日优先级高于一切，AOE战斗中视有无嗜血以及目标数决定是否打战甲旭日而非普通神鹤。
- 雪怒之怒：**脱战后，使用真气爆裂以及神鹤引项踢续雪怒之怒。(幻灭Build如果真气不多就不续)

属性选择

现在绿字兑换为660=1%急速，405=1%精通，700=1%暴击，785=1%全能。

在14C或以上，必须堆全能保证生存，活下去才有伤害！

绿字达标的讨论标准为食用了合剂，在属性达标的情况下， 优先降低急速，通过使用急速合剂**淬火矫健合剂**(+4.28%急速)来达到所需要的急速，让爆发药水**淬火药水**获得暴击精通以及全能，达到最高的AOE质量。

团本急速选择：无脑急速(30以上)，其他绿字选择随意。

幻灭Build：

20急速>精通>暴击>全能>20以上急速

幻灭Build中，每分钟通过天赋能量爆裂能获得的真气期望值为7(每分钟3次升龙霸+2次自然触发高亮神鹤+2次自然触发高亮幻灭)，这套天赋下每分钟能获得的资源其实大于道法构筑，资源溢出情况非常多，急速收益降低。且幻灭占比更高，相对应的精通收益升高。

道法Build：

25急速>精通>全能=暴击>25以上急速

道法Build中，真气来源基本只有猛虎掌，必须保证急速才能不卡手。同时，道法Build中，乱打占比更高，全能收益更大。

装备选择

- 饰品选择**

两分钟轴：**灰鳞的优雅**

一分半轴：**奸邪发射器**

被动饰品：高装等 **艾卡-卡拉的卵囊**= **阿努布伊卡基强能水晶**=**虚空收割者的合约**>**欧维纳克斯的嬗变之卵**>**影缚仪式刻刃**>**亡眼望远镜**

在虚缚词缀下，主动饰品容易对不齐白虎，(白虎吃词缀减CD但是饰品不吃)所以选择奸邪发射器或者双被动饰品。
- 美化选择**

大米美化：

双639武器情况下选择双内衬(蜚暮线内衬OR晖晨线内衬)，内衬部位选择护腕腰带鞋子三选二。

只有一把639武器的情况下选择蒙福武器握柄+任意内衬部位。

团本美化：

扬升武器+蠕动装甲(部位选择披风护腕鞋子腰带四选一)

总体来说，这版本的美化差距非常小，但是636带美化仍然胜于639美化装备，做什么部位可以优先选择没有神话装备的部位。
- 附魔选择**

只要你打团本，就选择邃渊威权x2，如果你只打大米就选灿能威权x2。

戒指附魔不要选择诅咒XX，因为踏风的所有属性收益都比较均衡。
- 宝石选择**

顶峰湊神玉x1 其他各种颜色宝石各一(例如主急速+主精通+主全能+主暴击)
- 大致配装**

大米属性是急速精通暴击，团本属性是急速后水桶腰。

有特效项链一定选择特效项链，有高装等特效武器一定选择特效武器，特效戒指看自己属性决定。

能选择双持一定要选择双持！

手法介绍

- 基础手法**

这里的手法只强调无任何额外触发的基础手法，且不讨论细分场景，即你的爆发质量最差也得打成这样：

幻灭Build：

AOE：

在**起手没有拳势**的情况下，可以尝试把怒雷打在分身外，在T聚怪前完成叠满拳势后进分身爆发，可以获得更高的集中爆发质量：不惧万难+骰子+狂风之力+升龙霸+高亮神鹤，**但是集合石中尝试这个手法可能使你OT死亡。**

在有高亮神鹤或者旭日峥嵘或者旭日刷新怒雷的触发情况下，根据触发情况尽量避免在分身内打高亮幻灭来规避BUG带来的损失，当高亮幻灭要溢出时则打出高亮幻灭。(可以刷新旧幻灭持续时间以及获得真气)

在点出雪怒之捷而不是连击的情况下，可以选择猛虎 猛虎 白虎 分身怒雷的起手，这个起手可以让分身覆盖到二怒雷的最后一跳，这是理论上更好的打法，但是实战中分身接怒雷可能导致怒雷发呆。

且因为二怒雷相比较一怒雷有转化力量+精兵之目+骰子的增益，二怒雷质量更高，我们选择把风击打在一怒雷后，让二怒雷覆盖到狂风之力覆盖，是伤害最大化的选择。

单体：

只能给你规划到14秒的技能循环，后续判断：

有旭日打旭日，有怒雷打怒雷；

同时有旭日怒雷，真气>3打旭日否则打怒雷；

怒雷结束时(战甲内)，旭日CD>1有升龙打升龙没升龙打幻灭，旭日CD<1打猛虎旭日；

没真气打猛虎，能量快溢出(不点平常心120，点平常心90)打猛虎；

没真气没能量打高亮幻灭，没真气没能量没高亮幻灭打高亮神鹤。

道法Build：

AOE：

单体：

思路基本同上，唯一不同的是这套因为真气非常充分，且选了天赋旭日东升，所以在旭日跟怒雷抉择上几乎可以无脑抉择旭日。

另外，这套在战甲内，旭日CD>1但是<2打幻灭接旭日。

由骰子决定的打法

暗影骰子内可以断连击连打猛虎触发暗影乱打：

暗影骰子内不允许能量溢出，可以表示为：能量溢出前的猛虎掌(暗影骰子)>能量溢出且不断连击的猛虎掌

单体单分身需要根据骰子判断开启时机：

单体单分身，需要对齐爆伤骰子或者全能精通骰子开启，取决于你的属性是侧重全能还是精通。

同时，单体但分身的启动时机也受当前风击CD以及额外战斗BUFF影响(例如嗜血，灌注，词缀BUFF，副本增益等。

各种战斗场景下的优先级

幻灭Build：

道法Build：

决定穿插技能

穿插技能指代两个神鹤间用的技能

直接上结论，考虑顺序：旭日>猛虎>幻灭>真气爆裂

用猛虎穿插：

- 真气不足时。
- 能量溢出，且真气没溢出时候。

用幻灭穿插：

- 幻灭Build下，高亮幻灭层数等于2且当前有高亮神鹤层数。(避免高亮溢出)
- 道法Build下，道法内，旭日处于CD且当前能量没溢出时
- 道法Build下，点出太极鞋：道法内，禅宗层数>3时。

什么时候用旭日穿插：

- 雪怒战甲内，且怒雷破处于CD时。
- 道法Build中，道法buff快断时。

什么时候用真气爆裂穿插：

- 真气能量不足没高亮幻灭，即无技能可打时。

细节性

- 高亮幻灭打在分身内的伤害远不如打在分身外，
- 风击是主副手两次攻击，两次攻击都能上神鹤印记跟狂风之力的DeBuff，两次攻击间隔0.3秒。分身的风击只能上神鹤印记而不能上狂风之力，所以对前面怪使用风击，然后在0.3秒内把人物转到另一边可以让狂风之力覆盖更多敌人，从而最大化爆发质量。
- 多考虑接下来几个GCD的事，调整技能顺序，尽量让两件套在单体时覆盖到怒雷破；AOE时覆盖到高亮神鹤，怒雷以及升龙霸。
- 最大化利用获得新层数刷新旧层数的机制，适用高亮幻灭以及神鹤，通过打出必触发的技能(例如：升龙霸获得高亮神鹤，高亮神鹤获得高亮幻灭)来刷新旧高亮时间，从而把高亮技能存到真正没技能打的时候缓解卡手，以及应对原本BUFF覆盖不到的ADD战斗。
- 11.05后，在下次猛虎掌必出乱打的情况下，切目标猛虎掌可能被吞乱打，应对方法是切目标后先造成一次其他伤害，规避手法包括但是不限于：用右键切目标，怒雷神鹤中切目标，碧玉疾风中切目标，切目标后先打其他伤害技能。
- 骰子是一种伪随机机制：一轮内只有四个骰子，获得过的骰子不会再接下来三次骰子获得。(重复获得是因为本轮骰子的尾是上轮骰子的头)
- 骰子的乱打累计跟骰子顺序是只有下线才重置的。
- 在进副本前可以通过木桩打一次9c拳势的乱打，下次触发乱打时如果是暗影骰子，则：1次乱打获得暗影骰子，剩下9次乱打造成AOE伤害。
- 在进副本前可以通过木桩控制下次乱打一定获得 **暗影/爆伤** 骰子，最大化第一波爆发质量。

WA与宏

以下所有宏的用法都是直接替代技能，目的都是为了防打断。

```
#showtooltip 猛虎掌
/stopmacro [channeling:怒雷破]
/stopmacro [channeling:神鹤引项踢]
/cast 猛虎掌
```

```
#showtooltip 升龙霸
/stopmacro [channeling:怒雷破]
/stopmacro [channeling:神鹤引项踢]
/cast 升龙霸
```

```
#showtooltip 幻灭踢
/stopmacro [channeling:怒雷破]
/stopmacro [channeling:神鹤引项踢]
/cast 幻灭踢
/petattack
```

```
#showtooltip 旭日东升踢
/stopmacro [channeling:怒雷破]
/stopmacro [channeling:神鹤引项踢]
/cast 旭日东升踢
```

```
#showtooltip 神鹤引项踢
/stopmacro [channeling:怒雷破]
/stopmacro [channeling:神鹤引项踢]
/cast 神鹤引项踢
```

```
#showtooltip 白虎下凡
/cast 白虎下凡
/petattack
/use 灰鳞的优雅
/use 迅芯烛台
```

+ 下一个骰子WA ...

+ 踏风天神影踪通用WA ...

附件

显示全部附件

改动

在2024-12-07 13:10修改 ☒ 75声望 0.5威望 0.75G

热点回复



牙签哥哥

突出一个不可控，七八版本嫌技能过于可控，这下好了。直接给你转生狂徒贼



..... [原帖]



卡拉星歌

本楼用作更新日志

先发理念，手法我还没敲定最优的，但是理念这块，一定是没错的。

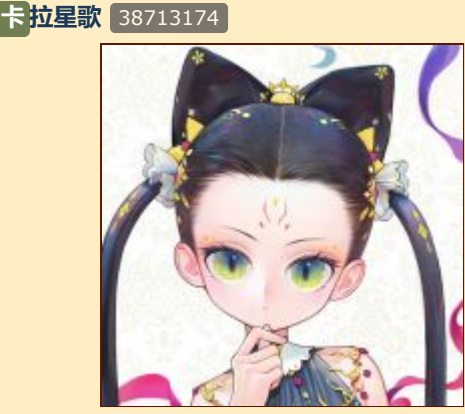
各位慢慢消化吧，你要往简单了玩肯定简单，但是打到上限非常复杂，我做理念一方面是我自己总结巩固，另一方面大伙也可以讨论。

但是千万不要被难度劝退，因为影踪踏风手法真的非常简单！

希望大家能从理念上理解一个职业，天赋选择这块我都讲的很细。..... [原帖]



级别: 烈武道中的稚星 声望: 240(lv1)
注册: 16-07-25 威望: 1(学徒)



级别: 烈武道中的稚星 声望: 240(lv1)
注册: 16-07-25 威望: 1(学徒)

级别: 学徒 威望: 1
注册: 15-05-06 财富: 10990



级别: 疲惫困顿的冒险者 声望: -1(lv-1)
注册: 10-11-07 威望: -3(警告1)

级别: 学徒 威望: 1
注册: 20-09-06

级别: 疲惫困顿的冒险者 声望: -150(lv-1)
注册: 16-10-04 威望: 1(学徒)



级别: 疲惫困顿的冒险者 声望: -409(lv-1)
注册: 07-07-04 威望: 7(助手)
徽章: 1 2 3

级别: 学徒 威望: 0
注册: 09-11-03 财富: 150

级别: 疲惫困顿的冒险者 声望: -409(lv-1)
注册: 07-07-04 威望: 7(助手)

级别: 学徒 威望: 0
注册: 09-11-03 财富: 150

本楼用作更新日志

先发理念，手法我还没敲定最优的，但是理念这块，一定是没错的。

各位慢慢消化吧，你要往简单了玩肯定简单，但是打到上限非常复杂，我做理念一方面是我自己总结巩固，另一方面大伙也可以讨论。

但是千万不要被难度劝退，因为影踪踏风手法真的非常简单！

希望大家能从理念上理解一个职业，天赋选择这块我都讲的很细。

改动

在2024-08-20 01:53修改

-----B.B.S.:NGA.CN-----

亚服还行

2024-08-20 01:49

本楼用作问题收集，有问题直接回复这个楼层不然不提醒

改动

在2024-08-20 01:49修改

-----B.B.S.:NGA.CN-----

亚服还行

2024-08-20 02:34

感谢指路，期待完工

2024-08-20 03:32

突出一个不可控，七八版本嫌技能过于可控，这下好了。直接给你转生狂徒贼



2024-08-20 05:07

标记静待楼主更新再来深造



2024-08-20 07:42

狂徒贼点赞

2024-08-20 07:48

骰子笑死

这个骰子多次触发可以共存(触发一样的则时间直接加算)

附件

显示全部附件

改动

在2024-08-20 07:49修改

-----B.B.S.:NGA.CN-----

透明无声系vup.

2024-08-20 08:00

扎针和碎玉闪电吞buff这不是一眼bug吗？这blz不改的？

2024-08-20 08:02

+ R by [噩梦兽人] (2024-08-20 08:00)


扎针和碎玉闪电吞buff这不是一眼bug吗？这blz不改的？



隔壁酒仙甚至神鹤踢都不进统计

2024-08-20 08:07

+ R by [雨天放晴] (2024-08-20 08:02)



>>>

隔壁酒仙甚至神鹤踢都不进统计

如果这么恶心的bug美服喷子都不能喷到暴雪修复，那这个职业也没啥可图的了

隔壁黄人也各种恶心，但是黄老爷现在机体强啊。玩绿人图什么呢

米氏灭世机甲62566666

#11

2

2024-08-20 08:33



级别: 勇武守护的煌星 声望: 615(lv3)
注册: 20-10-15 威望: 8(助手)

毕竟是设计师开了挂6s能打出20层疾风乱舞的英雄天赋
很难理解设计的时候都在想什么
能动辄出现一堆不到100%AP的伤害

LOGtopstrk13006104

#12

1

2024-08-20 08:41

级别: 学徒 威望: 1
注册: 11-08-21 财富: 22

+ R by 噩梦兽人 (2024-08-20 08:07)

如果这么恶心的bug美服喷子都不能喷到暴雪修复，那这个职业也没啥可图的了

隔壁黄人也各种恶心，但是黄老爷现在机体强啊。玩绿人图什么呢

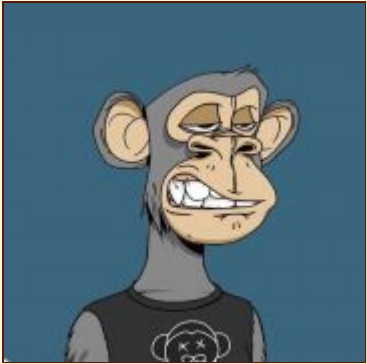
addbug居然还没改呢而且

caizaixiong43257914

#13

1

2024-08-20 09:15



级别: 学徒 威望: 1
注册: 18-08-31

+ R by 雨天放晴 (2024-08-20 07:48)

骰子笑死

显示图片(48K)

这个骰子多次触发可以共存(触发一样的则时间直接加算)

哈哈 这是全能太低的吗 感觉这个英雄天赋潜力蛮大的a



改动

在2024-08-20 09:16修改

九十九个九饼64312967

#14

5

2024-08-20 09:26

级别: 烈武道中的稚星 声望: 75(lv1)
注册: 22-06-24 威望: 1(学徒)

+ R by 米氏灭世机甲 (2024-08-20 08:33)

毕竟是设计师开了挂6s能打出20层疾风乱舞的英雄天赋
很难理解设计的时候都在想什么
能动辄出现一堆不到100%AP的伤害

雀食不知道这玩意儿怎么实现20层

附件

显示全部附件

z93169592440536944

#15

2

2024-08-20 09:38

级别: 烈武道中的稚星 声望: 30(lv1)
注册: 17-02-04 威望: -1(警告1)

+ R by caizaixiong (2024-08-20 09:15)

哈哈 这是全能太低的吗 感觉这个英雄天赋潜力蛮大的a



全能再低有个百分之十左右，按这个数据，翻十倍百分之一百全能也才百分之二十暴击，正常后期绿字溢出也才堆四十左右全能，等于不到百分之十的暴击，你从哪儿看到潜力了。。

xilejianwen42643701

#16

6

2024-08-20 10:06

级别: 学徒 威望: 1
注册: 18-02-12 财富: 1

最近前夕遇到怒雷读条一半自动断的问题



caizaixiong

43257914

#17

级别: 学徒

威望: 1

注册: 18-08-31

+ R by [z931695924] (2024-08-20 09:38)

全能再低有个百分之十左右，按这个数据，翻十倍百分之一百全能也才百分之二十暴击，正常后期绿字溢出也才堆四十左右全能，等于不到百分之十的暴击，你从哪儿看到潜力了。。

还是你游戏理解好，8%的暴击都看不上了。

卡拉星歌

38713174

#18



+ R by [c aizaixiong] (2024-08-20 10:49)

还是你游戏理解好，8%的暴击都看不上。

你说的对，S1毕业属性1%全能，全能骰子不加强不配上桌吃饭

附件

[显示全部附件](#)

改动

亚服还行

c aizaixiong 43257914 #19

A cartoon illustration of a monkey with a grey face and body, wearing a black t-shirt with a white graphic. The monkey has a wide, toothy grin and is looking slightly to the right. The background is a solid blue color.

+ R by [Murloc骡] (2024-08-20 10:54)

你说的对，S1毕业属性1%全能，全能骰子不加强不配上桌吃饭

显示图片(10K)

S1肯定没戏啊，这个天赋和不惧万难 都是等S3 S4绿字主属性都高起来才有得看。



发表回复(Ctrl+Enter)

