


[侠客风云传](#)

[进入贴吧](#)

[全吧搜索](#)



侠客风云传吧

关注: 238,490 帖子: 3,254,809

10月27日

发帖

0天

[看贴](#)
[图片](#)
[吧主推荐](#)
[玩乐](#)

8 回复贴，共1页

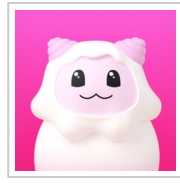
[<返回侠客风云贴吧](#)

侠客隐龙最稳搭配 (纯bug修复1.0.31原版)

[只看楼主](#)

[收藏](#)

[回复](#)



Beyond30YZyl

后起之秀 7

一、输出属性：

1、百分比扣血光环

点评：无需命中率，伤害可观，只能站位距离限制，最好搭配投影/定身/断筋。

2、反伤：

点评：无需命中率，伤害偏低，被高回血/霸体克制，限制高回复，需有高回血确保不会被围殴致死。

3、百分比扣血附加伤害

点评：需要命中率，伤害一般，克制反伤，断连斩。

4、七彩蛊毒

点评：需要命中率，单体攻击，毒免疫无效，被净化/驱除克制，需配内伤/点穴，克制反伤。

5、剧毒/中毒

点评：需要命中率，毒免疫/净化驱除克制，需配内伤/点穴，克制反伤。

6、无解

点评：需要命中率，伤害可观，被反伤克制。

7、连斩

点评：需要命中率，掌握先机，耗蓝较多，容易被附加伤害打断。

8、连击/连踢

点评：需要命中率，几率控制，伤害一般。

9、左右互搏

点评：需要命中率，几率较高，伤害可观，被反击打断。

二、生存属性：

光环扣血（回血）> 吸血 > 回合回血 > 御劲 > 减伤。

三、辅助属性：

光环减伤 > 破甲 > 自身百分比加攻 > 自身数值加攻 > 敌人百分比减功光环 > 其他辅助属性。

四、天赋/内功/内功装备搭配（按生存输出/稳定性排名）。

A、输出较高：无解+连击流。

1、幽冥十三式+北冥神功+修身夜啼/太乙刀剑+梧桐/霹雳宝甲+五毒珠。

天赋：剑指耐势+前世情缘+老子有我心/宽体群。

2、碎邪剑法+九阳神功+巨阙+梧桐+群生梦死/酒仙葫芦。（群邪北冥套，命中/无解/清负不可兼得，比不上该套流）

天赋：剑指耐势+前世情缘+心宽体群+老子有钱。

3、六脉神剑/无敌银流（一二式）/越娜掌（一式）/一阳指（三式）+小无相功+貔貅+六合+五毒珠。

天赋：剑指耐势+双手擒人+心宽体群+老子有钱。

4、六脉神剑/无敌银流（一二式）+北冥神功+貔貅+梧桐+五毒珠。

天赋：剑指耐势+双手擒人+老子有钱。

5、六脉神剑/无敌银流（一二式）+九阳神功+貔貅+霹雳宝甲/貔貅+酒仙葫芦。

天赋：剑指耐势+双手擒人+心宽体群。

B、输出偏低，反伤+恢复流。

6、逍遥棍法+禅宗莲华功+升龙棍/戒魔杖+霹雳宝甲+暴雨梨花。（醉棍反击流面对龙王/乾达婆这类高回血且带清负的敌人输出不够，下不了血线，不能内伤，相互打不死）

天赋：剑指耐势+技艺高手（方便毒药，输出主要靠反伤，其他天赋都没啥用）+心宽体群。

7、胡家刀法（更稳）/慈悲刀法（更爽）+九阳神功+乌越/黑穹+霹雳宝甲/正气甲+暴雨梨花/南方宝剑。（这套搭配稍微欠些命中率）

天赋：剑指耐势+技艺高手（方便毒药，输出主要靠反伤，其他天赋都没啥用）+心宽体群。

8、黑曜三绝+桃花扇/逍遥扇+禅宗莲华功+何罗+霹雳宝甲+暴雨梨花。（短柄输出太低，只能靠反伤）

天赋：剑指耐势+技艺高手+心宽体群。

9、悲欢离合曲+四大美人曲+禅宗莲华功+焦尾琴+霹雳宝甲+暴雨梨花。（这套搭配也欠点命中率，琴功输出不高，只能靠队友和反伤）

天赋：剑指耐势+技艺高手+心宽体群。

C、输出不稳定，内力+气血消耗流。

10、暗器毒功debuff流：由于被强清负敌人如天王（因陀罗之矩面）乾达婆/江天雄/城主/方丈等天克，对于其他敌人都还是非常有奇效的，只能优先考虑将其内力耗光，再考虑下血线后内伤，最后再耗血。同时受地形限制，除了盟主地形狭窄外，其他各线均实施困难。以下为勉强搭配（不推荐暗器流）：

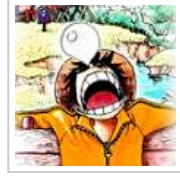
药王神针/生死符/血神掌+五毒赤焰功+甘露瓶/针具/玄铁掌/七彩蛊血+正气甲/乌蚕背心/梧桐+雄蜂的雕像/暴雨梨花。

天赋：剑指耐势+技艺高手/筋骨坚实+心宽体群。

以上，之所以没有无敌银流搭配桃花连斩，一是杀意波动容易断掉连斩，还是有些看脸不够稳定的，仍然容易被围殴致；二是这个杀意波动本来就是bug彩蛋级别的武功，没有对抗性和可玩性。

送TA礼物

IP属地: 湖北 [△举报](#) 来自Android客户端 1楼 2025-05-12 07:29 [回复](#)



虚幻空境

一代名师 15

IP属地: 广东 [△举报](#) 来自Android客户端 7楼 2025-05-12 10:04 [收藏回复](#)

Beyond30YZyl: 个人理解不一样，这两处在我看来都是优点：1、前期都是以修炼内功为主，可以快速练功，省回合；且根据攻防计算公式，攻防超过1000之后都是负收益（会反过来加给敌人），还有不少剧情和药物都可增加攻防，气血也可以通过千年人参来提升；2、武功招式升级可以有副增加威和实战提升，中后期武学数值上去了，套路升级也快了，心情不好不会影响闲逛体力点数。

2025-5-12 10:40 [回复](#)



虚幻空境: 回复 Beyond30YZyl :防御值，npc不会用上，攻击npc虽然用上了，不过除菊花和虎啸，都是防御比攻击加得多的，所以实际效果就是敌人打你差不多，你打人更加疼了。另外攻击超1000是练九阳作为前提，就是要以隐藏难度为前提的，正常流程你就算0抗性基本不肉返也很难攻击超1000

2025-5-12 11:18 [回复](#)



虚幻空境: 回复 Beyond30YZyl :至于前期，练50次的但是只有8、9级的逍遥心法，绝对比只能练三十多次但10级的逍遥心法有用，毕竟气血都高几倍，10级就多个随机再1点buff的葡萄的效果

2025-5-12 11:23 [回复](#)



Beyond30YZyl: 回复 虚幻空境 :标题说的就是隐藏难度，前期就会有些高阶内功，也不用在这个第一天就去做文章，影响不大都是可以的。

2025-5-12 12:02 [回复](#)



Beyond30YZyl: 回复 Beyond30YZyl :选这个的主要目的还是为了节省时间和回合数。这个对整体没有任何影响，不用太纠结，自己喜欢用哪个就用哪个。

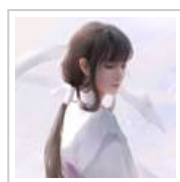
2025-5-12 12:05 [回复](#)

我也说一句



后起之秀 7

IP属地: 江苏 [△举报](#) 来自iPhone客户端 8楼 2025-05-12 12:27 [回复](#)



西方游快 5

IP属地: 江西 [△举报](#) 来自Android客户端 9楼 2025-05-13 08:31 [回复](#)

8 回复贴，共1页

[<返回侠客风云贴吧](#)

发表回复

发帖请遵守贴吧协议及**十条底线**

[贴吧投诉](#)

发 表

[保存至快速回帖](#)