

没有被控住情况下完全天龙八部游戏可以开太一剑气进行伤害减免

作为长于走位和操控的工作，武当并不合适正面硬怼，游斗并找准时机操控住对方再合作输出才能使损伤最大化，因此武当在 PK 时最长用到的三个技术便是仙人指路。

真武七截阵和梯云纵，仙人指路作为游戏中首个储能 AOE 技术，只要在三次连发时才能发挥出它最大的威力，远高于其他工作，合作真武七截阵的操控约束敌人走位。



使其承当更多次仙人指路损伤就是武当 PK 的关键。可以开释两段的梯云纵，合作轻功可以让武当产生三段位移，加之天分带来的梯云纵后移速上升，武当可谓全游戏最快的男人。

快有什么好处呢？之前说过武当要游斗，只要高速机动才能在 1V1 时让敌人难以近身，而武当决议何时开战！【工作对阵预演，轻松应对 PK】唐门作为天龙 3D 的老牌一哥。

[剑御万物知白守黑阴阳交汇之天龙八部游戏中达到了完美的融合](#)

这位耸峙在紫禁之巅的男人总算迎来了自己的宿敌。拿手用毒和瞬间输出的唐门对上用剑气解读和继续输出的武当，可谓是胜负难料，还得看玩家怎样操作了。

天山的狙击机会是让一切工作挠头，但这并不包含武当。天山先手简单被武当的反客为主晕住，开阳关三叠一套迸发而武当没有被控住情况下完全可以开太一剑气进行损伤减免。

再通过反客为主晕住天山，反手一套真武七截阵和仙人指路的连环摩擦，武当胜，武当在对阵少林、丐帮和大理时都有显着优势，主要是因为真武七截阵对近战工作有所克制。



而在对阵逍遥、明教和峨嵋时则略显颓势，主要体现在后期高战力时，明教在元素损伤上的碾压以及峨嵋能奶又能抗的肉度，而逍遥则是因为和武当相同有瞬间位移技术能避开仙人指路的继续进犯。虽然看似武当对阵八大门派都不会逊色，但各位玩家转职也要慎重三思，俗话说没有最强的工作，只要更强的玩家，不管是什么工作只要通晓于心也能出类拔萃。