

# 那么就用宝石如果你要针对的天龙八部玩家 是外攻职业逍遥利用寒冰镜

新的寶石孔的敞開和新寶石的呈現讓許多玩家都覺得無從習慣，習慣了老寶石攻命爆血雙防的萬能調配的情況下，關於新寶石的調配方法許多玩家都無從習慣，那麼在這個版本咱們該怎樣去挑選寶石呢，首先討論穿透寶石和耐性寶石的存在，玩天龍的老玩家都知道，天龍的損傷換算是進犯減防護的核算，只需妳進犯超越對面的防護，形成的損傷便是比較客觀的，反之假如妳的進犯力比對面的防護還低。那麼形成的損傷就很少了，那麼穿透和耐性寶石的到來關於這個核算有什麼影響呢？咱們先看看官方字面上的了解：穿透抖耐性：百分比忽視敵方防護抖添加自身防護，PVP 專屬，或許許多玩家還不了解字面的意思，咱們壹壹拆解分析。PVP 專屬代表了這個寶石只是在對玩家的時分有效，而對打怪，對 BOSS，打副本等皆無效，然後關於 PK 的影響在哪裏呢，穿透是降低對方的防護百分比，而耐性是添加自身的防護百分比。

再這種根底下形成的影響便是許多玩家發現原本底子打不動自己的玩家在打上新寶石以上之後能夠打動自己了，這個便是因為原來對面的進犯並不能擊破妳的防護，而在加上新寶石關於防護的削弱之後。能夠打破妳的進犯對妳形成很多損傷了，接下來疑問就來了，新寶石這麼強，是不是老寶石就徹底無用了呢，小編這兒做了壹個測驗：對面 11 級進犯的和尚運用摩柯無量，在不帶任何防護，耐性寶石的情況下只是依托於裝備的防護。經脈的耐性是 110W 損傷，在帶上 10 級外防寶石的情況下，遭到的損傷是 60W 左右，在帶上 9 級耐性的情況下，遭到的損傷也在 60W 左右，那麼接下來重點來了，在壹起帶上 10 級外防和 9 級耐性的情況下只遭到了不到 10W 的損傷，這兒能夠充分說明了百分比提高的概念，只有在新老寶石合理的調配下才幹發揮出最大的優勢。接下來說爆傷和爆滅，官方的解釋是：暴傷抖暴滅：添加暴擊形成的損傷抖減免被暴擊遭到的損傷，那麼到底形成的損傷是怎樣樣的呢，咱們都知道暴擊之後的損傷會比正常技能形成的損傷要高，這個系數大約是 1.2 倍，那麼有了爆傷和爆滅之後會怎樣樣呢？小編這邊也同樣做了壹個測驗，打壹個近乎 0 防護的玩家，在不帶爆傷的情況下，進犯的損傷是 20W 以下，可是帶上 5 顆 9 級爆傷之後，暴擊的損傷直接提高到了 70W 左右，那麼能夠很明顯的看出來了。爆傷的加成是大幅度提高了暴擊之後的損傷系數，而對應的，爆滅是削減這個損傷系數，讓對方的暴擊損傷更低。假如在對方進犯並不高的情況下，就算爆傷寶石很高，也打不出很高的損傷，或許妳的爆抗夠高，高到能夠抵消對方的暴擊了，那麼爆傷關於暴擊後加成的損傷系數就毫無意義了。

說壹下以上三套寶石調配的挑選：穿透和爆傷都必須依賴於高進犯下才幹形成巨大的損傷，所以進犯寶石打滿這個是肯定的，在射中，暴擊的挑選上就取決於妳的對手有沒有強力天山了，除了天山，其它工作打閃<寶石的收益真的不高，所以假如妳的對手沒有強力的天山。第壹套是最好的挑選了，假如妳有強力的天山對手，那麼第二套寶石，是妳最好的挑選，乃至妳能夠挑選再削減壹顆爆傷換為射中，而第三套徹底放棄暴擊的寶石打法只合適天山了。



天山在隱身之後的必爆讓天山能夠放棄了暴擊這個寶石，尋求極限的損傷，當然，假如在沒有必爆的加持下，天山的後續輸出自然會遭到影響，這個具體要怎樣去挑選就看各位見仁見智了！

[后期有双倍经验丹这时候再把前一天做的天龙八部日常任务都提交了](#)

當然關於壹些大 R 玩家來說還有壹些簡單易懂的小竅門，眾所周知寶石是有收益遞減的效果，那麼誰仔細的去研討過這個效果呢，接下來，咱們來以生命寶石看壹下收益遞減系數的問題。



6 級生命寶石加血是 26154，7 級生命寶石加血是 34851，8 級生命寶石加血是 44631，9 級生命寶石加血是 55440，10 級生命寶石 134475,11 級生命寶石是 239976，12 級生命寶石是 374691。能夠看出來看。7 級寶石在 6 級寶石上的加成系數是 1.33，8 級寶石在 7 級寶石上的加成系數是 1.28，9 級寶石在 8 級寶石上的加成系數是 1.24,10 級寶石在 9 級寶石的加成系數上是 2.42,11 級寶石在 10 級寶石的加成系數上是 1.78,12 級寶石在 11 級寶石的加成系數上是 1.56。通過以上數據分析不難看出，10 級寶石擁有超高的性價比。

新的宝石孔的敞开和新宝石的呈现让许多玩家都觉得无从习惯，习惯了老宝石攻命爆血双防的万能调配的情况下，关于新宝石的调配方法许多玩家都无从习惯，那么在这个版本咱们该怎样去挑选宝石呢，

首先讨论穿透宝石和耐性宝石的存在，玩天龙的老玩家都知道，天龙的损伤换算是进犯减防护的核算，只需你进犯超越对面的防护，形成的损伤便是比较客观的，反之假如你的进犯力比对面的防护还低。

那么形成的损伤就很少了，那么穿透和耐性宝石的到来关于这个核算有什么影响呢？咱们先看看官方字面上的了解：穿透/耐性：百分比忽视敌方防护/添加自身防护，PVP 专属，或许许多玩家还不了解字面的意思，咱们一一拆解分析。

PVP 专属代表了这块宝石只是在对玩家的时分有效，而对打怪，对 BOSS，打副本等皆无效，然后关于 PK 的影响在哪里呢，穿透是降低对方的防护百分比，而耐性是添加自身的防护百分比。

再这种根底下形成的影响便是许多玩家发现原本底子打不动自己的玩家在打上新宝石以上之后能够打动自己了，这个便是因为原来对面的进犯并不能击破你的防护，而在加上新宝石关于防护的削弱之后。

能够打破你的进犯对你形成很多损伤了，接下来疑问就来了，新宝石这么强，是不是老宝石就彻底无用了呢，小编这儿做了一个测验：对面 11 级进犯的和尚运用摩柯无量，在不带任何防护，耐性宝石的情况下只是依托于装备的防护。

经脉的耐性是 110W 损伤，在带上 10 级外防宝石的情况下，遭到的损伤是 60W 左右，在带上 9 级耐性的情况下，遭到的损伤也在 60W 左右，那么接下来重点来了，在一起带上 10 级外防和 9 级耐性的情况下只遭到了不到 10W 的损伤，这儿能够充分说明了百分比提高的概念，只有在新老宝石合理的调配下才干发挥出最大的优势。

接下来说爆伤和爆减，官方的解释是：暴伤/暴减：添加暴击形成的损伤/减免被暴击遭到的损伤，那么到底形成的损伤是怎样样的呢，咱们都知道暴击之后的损伤会比正常技能形成的损伤要高，这个系数大约是 1.2 倍，那么有了爆伤和爆减之后会怎样样呢？

小编这边也同样做了一个测验，打一个近乎 0 防护的玩家，在不带爆伤的情况下，进犯的损伤是 20W 以下，可是带上 5 颗 9 级爆伤之后，暴击的损伤直接提高到了 70W 左右，那么能够很明显的看出来。

爆伤的加成是大幅度提高了暴击之后的损伤系数，而对应的，爆减是削减这个损伤系数，让对方的暴击损伤更低。假如在对方进犯并不高的情况下，就算爆伤宝石很高，也打不出很高的损伤，或许你的爆抗够高，高到能够抵消对方的暴击了，那么爆伤关于暴击后加成的损伤系数就毫无意义了。

说一下以上三套宝石调配的挑选：穿透和爆伤都必须依赖于高进犯下才干形成巨大的损伤，所以进犯宝石打满这个是肯定的，在射中，暴击的挑选上就取决于你的对手有没有强力天山了，除了天山，其它工作打闪避宝石的收益真的不高，所以假如你的对手没有强力的天山。

第一套是最好的挑选了，假如你有强力的天山对手，那么第二套宝石，是你最好的挑选，乃至你能够挑选再削减一颗爆伤换为射中，而第三套彻底放弃暴击的宝石打法只合适天山了。

天山在隐身之后的必爆让天山能够放弃了暴击这块宝石，寻求极限的损伤，当然，假如在没有必爆的加持下，天山的后续输出自然会遭到影响，这个具体要怎样去挑选就看各位见仁见智了！

当然关于一些大 R 玩家来说还有一些简单易懂的小窍门，众所周知宝石是有收益递减的效果，那么谁仔细的去研讨过这个效果呢，接下来，咱们来以生命宝石看一下收益递减系数的问题。

6 级生命宝石加血是 26154，7 级生命宝石加血是 34851，8 级生命宝石加血是 44631，9 级生命宝石加血是 55440，10 级生命宝石 134475，11 级

生命宝石是 239976，12 级生命宝石是 374691。能够看出来看。 7  
级宝石在 6 级宝石上的加成系数是 1.33,8 级宝石在 7 级宝石上的加成系数是 1.  
28,9 级宝石在 8 级宝石上的加成系数是 1.24,10 级宝石在 9 级宝石的加成系数  
上是 2.42,11 级宝石在 10 级宝石的加成系数上是 1.78,12 级宝石在 11 级宝石的  
加成系数上是 1.56。通过以上数据分析不难看出,10 级宝石拥有超高的性价比。