

首先是刀客晉級，初期晉級不論何種工作都是相同的，主線和副線任務。初期晉級大概到 33 級左右主線任務會斷掉，這個時分就需要咱們自己經過完結活動和副本任務來進行晉級。

在初期晉級，刀客由於本身技術和本身體質血厚防高的優勢幾乎是不會耗費到血池的，依靠本身的回復和初期寵物烏龜的回復就足夠通關大小副本了。

再說技術方面的搭配。一轉後的即為刀傑，技術搭配簡略，咱們能夠使用轉職後的兩個新技術替換蒼狼破月和風卷殘雲即可。在中後期不論正邪派在初期都推薦咱們點滿力劈華山。對於刀客來

說這個技術高等級後一直都是十分強力的，所以首選。再說副點的技術暴風萬破，由於在遊戲中副本仍是在主線支線任務中難免會有個人單刷的時間。

有一個良好的群攻技術的刀客是能夠有著更高效

的通關效率，所以暴風萬破也是咱們需要重視的一個技術，關鍵是省時省力省藥錢。四兩撥千斤，這便是刀客成為前排禦敵前鋒的最為關鍵的原因地點。

對手打你本身也會遭到損傷。俗稱的反傷，這個便是刀客工作的中心技術，有必要加滿。雖然打怪沒用，但是在 PK 對戰中可是立足的根本。再說真武

絕擊。能夠說是刀客高迸發的首要技術。在中後期對戰中，裝備跟上了的刀客真武技術是能夠秒殺對方的輸出脆皮的所以也需關鍵滿。

刀客對戰咱們能夠分隔來說。政協二派的刀客較為顯著的分界點在三轉時間。

首先是正派刀客。成功三轉後首要優勢在於生存可本身的坦克能力。但是輸出較為薄弱，單挑 PK 較為弱勢，站在輸出面前打不死他他也打不死你。大眼瞪小眼！所以說正派的刀客更傾向於團隊的前排，抗損傷的效果巨大。首要起著嘲諷拉人，吸仇視同時兼具開釋減益 BUFF 的效果！

邪派刀客則愈加趨向於輸出同時控制更為簡略。但是本身的坦度卻有所下降，在團隊中首要起著輸出和較小的控制的效果。在中後期首要以半輸出的形式存在於團隊中。

較為強力的方法便是反擊打法較為見長。三轉後輸出較為優異，打法方法更為傾向團戰。但是本身坦度較低，並不能在團戰被集火中生存下來。

刀客工作在遊戲中定位始終末隊伍前排。論輸出仍是比不過純輸出的工作。所以喜愛輸出的玩家主張挑選。而喜愛以團隊為中心的玩家則推薦挑選。良好的不同轉職路線能夠使得一個刀客成為團隊的真正中心！