

小战士单挑高战玩家之野外PK心得

关于野外PK，争论很多，也颠覆了以前的战高就稳赢的状况。下面说下这些问题为何会出现，而以前不曾出现。

怀旧时代，装备没神器，没3D，没多出宝石，没法宝，没成神，这样玩家自身属性相差不多，就是虚战不存在了，既然虚战不存在，那么多战高，怎么会落败？

怀旧时代，没血族，亡灵，神技能，等新出的玩点，这些技能伤害使用，不在单调，所以影响了战斗结果。

怀旧时代，满骑士的不多，现在满骑士的不少，骑士又影响了结果，总之就是以前的和现在不一样了，战高不一定就厉害，就拿我最自豪的一次大战来说。

770战士满9星配置，刚打完副本出来，戈壁单挑3个900多站战士，2个800多站血族，1个700站战士，还有一些400左右的，总之10几个人全部敌团一起群殴我，被我一个人全部砍翻在原地。看着这些魂魄，我也很震惊，战斗力悬殊之差，是我意想不到的状况，100个人中也许有99个人都质疑这场战斗的结果，但这绝对是真实的。

我当时的打法是，比我战低的不用管，他们军团长最高战，他先龙魂我，OK我被飞时，别的战士只能愣着(因为他们都是3合体)。一次龙魂居然连我的唯一合体物防都打不死，那我就反击，因为他蓝名被卫兵搞死了2只BB，我龙魂时，沙飞，法兔子，一个暴雷一个点击，龙魂，瞬发，再配合卫兵哥哥，秒了900多站的他们的龙头。那些副团战士也该上了，但没法BB的战士，能一起打我吗？答案是不能。于是我逐个击破，至于血族更是有个人对我放了一个风暴，但是没穿透，反而他自己直接被卫兵捅死了，还有个血族用轮回卡住了我，剩下的小罗罗被我风珠扫死完了。

这件事情就发生在30秒左右，完胜的状态结束，我的物防只剩一丝血皮了。由此可见，关于宝宝的选择，宝宝的体力属性，技能的选择，技能释放顺序，这些都是有技巧的。

如果上述种种有一样不是按照这样出现的，那么我的胜算几乎为0，如果我先打小罗罗们，如果我没沙飞，如果那2个血族都是风暴，如果对方战士都有个法宠外放并且宝宝是活得，如果当时卫兵没刷新，如果他们的老大不先死，那么结果我完美的落败。

在提高了装备品质、洞数等等，收益最大的也不外乎战士，高血，高防，高攻，也由此应征物防对于战士之间，那颇高的防御真的很不错，如果一切都为了战的话，那么要这些那么多的BB何用?选择不好BB，注定就失败。

在提高这些装备后，法师收益是最小的，属性几乎没多少改变，我900多战法师和700多战血族PK，我只能爆出300伤害，而血族战斗悬殊也只能爆出我300伤害，但是血量的话，我很明显吃亏了，我根本耗不起这个拉锯战，为什么他不轮回我，那样他根本打不出300伤害。