

天龙八部SF

天龙八部sf帮派战争，这是每一个游戏都会有的游戏玩法。

每次玩一款游戏，我都会先参加这个游戏的帮派，因为我知道帮派玩法才能让游戏愈加完美，手游当然也不破例。我记得刚进游戏的时分，每个人都在活跃的练级，期望最早的创建帮派。这样的帮派比较醒目，加帮派的人数也很多。

天龙八部sf特征优势宝石系统：

1、天龙八部sf由于人物特点及损伤近几年现已翻了不早知道多少倍，宝宝的特点和技术，现已远远跟不上节奏了，宝宝现已从最开端天龙八部不可或缺的一部分变成了单P的工具和团战的酱油，举个例子：，一个满3的套装武当，带一个进犯过4万的内功宝宝，根本相当于2个人一同去战役，现在呢内功、外功宝宝不管你资质多少，打人10下中1下，打中了根本不掉血，自己死的比谁都快，谁愿意带。

2、天龙八部sf宝宝特点加强150%-250%，大幅进步宝宝命中闪避会意进犯会意防护，大神拿着打架爽，日子玩家刷副本刷经验效率高，有敢打会意石头的吗？为什么？无非是会意石头加的会意太少，糟蹋名贵的孔槽，作为一款合格的游戏设计。

3、天龙八部sf关于一切数值类的技术大幅增强，比方：高档漏洞减的防护数值、高档痛击、高档猛击、大群、老群等等，上升数值500%(别说500%太多了，现在人人的内外防、血量都什么水平了)打架时根本一切宝宝都死于不明AOE.经常看见团战打起来，人没怎么死，宝宝现已都没了，团战更是仅有膂力神佑宝宝才有用武之地。

4、天龙八部sf现已远远被年代抛下了，150的会意代表什么？而现在，添加宝宝的状态类技术，如精明宝宝击中后定身5秒，慎重宝宝击中后扩大3秒，胆小宝宝击中后失明4秒，勇猛宝宝击中后麻木3秒等等。

5、天龙八部sf红宝石只加外防，黑宝石无人问津，石榴石，尖晶石，变石，虎眼，猫眼也早已离开了咱们的视界~再一次提出：个别宝石的数据，200会意和300会意有什么不同吗？手工的众多，雕文的发生，修炼的存在，将大部分玩家的会意防护和会意进犯都提升到了一个相互抵消的程度，不再有靠暴击生存的门派了，就算现在靠会意吃饭的唐门，一切的装备，一切的物品，都应该能够物尽其用，而不是被大部分人抛弃。

6、天龙八部sf天龙这么多年发展起来，一切靠固定数字损伤吃饭的门派，都衰败了，比方武当，比方没有怒火前的明教，比方峨眉，曾经武当的天外、明教的炎龙、峨眉的爪子，都是一击定天地或改变战局的利器，现在呢？没有怒火、没有进阶的炎龙、天外、爪子，又有什么用？一个明教300火攻，一个炎龙加了2700，等于翻了9倍！现在呢，一个9000火攻的明教，如果不进阶炎龙，用炎龙平和推不同很大吗？

我便是其中之一，当我为了参加帮派而细细研究该加哪个姓名好听或者战役力比较猛的帮派的时分，才发现要麼便是帮派回绝我的请求，要麼便是帮派人满无法请求。或许是机缘巧合。

我参加了一个帮派（就不说帮派姓名了），帮派的宗主很快的就赞同了我的请求，当然，我是一个很懂感恩的人。瞧不起我的，我不在乎。看得起我的，我能为你吃苦。

本来进入帮派该是一件高兴的事，可能是宗主和其他帮派的人起了争论，进帮的第一天就说PK了。帮派调集，我也就屁颠屁颠的跑过去了。开端还能吃到点甜头，把一群人围在重生点，自己很有一种和武林盟主一同战役的成就感。



可也就过了大概10分钟，对面的人来把咱们都杀了回去，咱们开端被堵在重生点了。怪我心理承受能力不强，被人虐了半响无法做使命的苦楚。想必我们都有过。

我第一次有了脱离帮派的想法。可是后来想想，假如我真的走了，还会有其他帮派愿意收留吗？其实我并不是富二代，也并不是很有钱。所以我也就少充了点钱，和宗主并肩作战。

虽然我的力量是微弱的，不能扭转局势。但是让我真实明白了，出来混，迟早是要还的。

我只想到自己被堵在重生点无法做使命很难过，却没想到我杀他人时，他人那一样的苦楚。现在虽然我还在这个帮派里，游戏里的人缘也很好。



但我一直坚持尽量不PK。毕竟多一个朋友多条路，多一个敌人多堵墙。毕竟咱们都是上班族，自身每天压力就很大。上班时刻又不能玩电脑，只能靠玩手机来消磨时刻，玩游戏都是为了高兴，何必给自己找不痛快呢。

我有一个天真的想法，期望能像火影忍者里的结局一样，有一个大一统的结局。每个人都和睦相处。

天龙八部sf门派修正的命运：

一、天龙八部sf加强少林的一苇渡江时刻，添加5秒，丐帮：取消横扫天地技术的必中作用，变为可暴击唐门：傀儡香改为瞬发，作用改为麻木5秒，红宝石由全加外防修正至内外防护1:2同时加成，最近几年兴起的门派，都是靠有负面BUFF或者正面BUFF的技术的门派，合作游戏更新形成人物血量，损伤的溢出形成的。

二、天龙八部sf大幅度进步石榴石，尖晶石的数值，并可“免疫”部分内外攻损伤，举例：你打了一颗5级内防，加3500内防，并在内功门派进犯你时有2%几率免疫当次损伤(对内功门派释放的技术无效)，少林：调虎离山能够对人使用，单体技术，有效时刻5秒，这5秒会跟随少林行走，无法进犯慈航普度添加一个规模性作用：开启慈航普度后15米规模内10个方针减速20%，作用可叠加(比方5个少林一同开，就减速100%)。

三、天龙八部sf加强添加会意进犯、内外攻石头数值，跟上人物特点的发展，逍遥的扩大、天山的移花、唐门的风雷、明教的怒火、天龙的中冲，清心给队友加血后，慕容：不是很了解，不做点评，自己回复1%的队友的血量，星宿：把什么指鹿为马、笑里藏刀这样的逗比技术都修正了吧，要么加内功、要么加毒攻。

四、天龙八部sf抗性石头：分为2种，一种是传统的抗，按照百分比核算的，另一种是根据实践需求，能够挑选抵消若干点特点攻的，比方我打了300的新抗石，能够抵消1500的特点攻，这样就照料了许多打手和初级石头的朋友，不必怕自己的抗白白糟蹋了，武当 如

封似闭时武当可移动，但不可离开技术有效规模，且无法进犯，品格清高改为吸收20%损伤，游刃有余可改写暗器，武魂相关技术。

五、天龙八部sf这些技术之所以强的仅有原因便是，他们不由于人物特点的变强而变弱，人物特点强了，技术形成的损伤随之变强，反观靠死数值吃饭的技术，会由于人物特点的变强渐渐变弱，甚至不如平推(由于有些技术有施法动作，由于施放频率慢，形成比平推实践形成的损伤要小，比方天山开了移花接木一个个用技术有时候不如一直平打耗血多便是这个道理)，所以，第一步需求大幅添加一切数值型技术的数值(天地同寿、大力金刚掌、炎龙等等)。

六、天龙八部sf天山、逍遥：不修正~由于天山逍遥形成的口水实在太多了，莫不如就不修正，天山逍遥现在还算是一线门派了，明教：1.水淹七军技术由冰攻变为外功，击中后有几率定身2秒，怒火开启后有几率免疫对方控制技术，怒火完毕后定身4秒，纯阳无极作用改为：60秒内免疫对方一切火抗，400火攻现在有什么用峨眉：月落西山后加速100%，继续5秒。