

天龙SF

天龙SF在天龙八部2手游中，少侠们不光会遇到如四大伪君子、慕容复这些原着中的知名反派，少侠们还需要清剿为祸武林的山贼强盗。勇闯山寨副本中的Boss是三位山寨当家与一只猛虎组成。

天龙sf门派修正的命运：

一、天龙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推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。

三位当家虽不是江湖中有头有脸的人物，可是其实力依旧不行小觑！他们的特别机制假如不小心应对很简单「副本翻车」！那麽话不多说，这就来看一看这些Boss的技术招式吧！

山寨三当家少侠们在清理过山贼杂兵之後，第一个面临的Boss便是山寨三当家和二当家。三当家在整体强度上归於中规中矩，少侠们只需留意躲避他的旋风斩技术便可以较为轻松地将他打败。

标志技术——旋风斩：当三当家血量过半後，双手持刀向左侧肋下进行蓄力，蓄力完成後对当时朝向旋转冲刺一段距离，对本身周围的侠士形成高额损伤。



山寨二当家在面临山寨二当家时，他那高额的爆发和低状况追击机制必定会令很多少侠头疼不已。部队内峨眉派的少侠必定要时刻重视队友血量，即时施展回复技术！

标志技术——重斩：确定一位血量最低的少侠，蓄力数秒之後对其进行一次冲锋挑斩，对沿途一切少侠形成损伤的一起，对方针周围的少侠形成损伤并击飞，然後将刀举至右肩上方进行一记重斩，对面前扇形范围形成高额损伤。

虎王少侠们在与山寨大当家交战前，还会遇到副本中的第三个Boss——虎王，它作为兽形Boss虽没有那些凌厉多变的招式，可是其具有极高的输出才能和控制才能！少侠们假如轻敌，很简单在它身上尝到苦头，必需要小心应对！

标志技术——铁尾：虎王将尾巴弯至阿左侧，躬身贴地蓄力，突然向右横扫，对背面的扇形范围扫起很多飞石，形成很多损伤的一起击晕被命中的少侠。



山寨大当家历经曲折後，少侠们就要面临副本的最终Boss——山寨大当家，他的各项才能十分全面，不光损伤爆表，血量以及控制技术也是十分强力。尤其需要留意的是，大当家在血量减至必定程度後将会释放强力的特别技术！有必要一切少侠相互配合，充分发挥各个工作的优势才能将其打败！

标志技术——月无：选中当时血量最低的方针，右手擡铲指向方针，然後双手持铲左右旋转，数秒後冲向方针，然後跃至空中斩向方针，对其和周边圆形范围形成高额损伤并击倒。

以上便是本期關於勇闯山寨副本Boss的全部介绍，希望本篇技术介绍可认为少侠们日後行走江湖带来必定的帮助！

天龙sf特征优势宝石系统：

1、天龙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？