

天龙八部sf

天龙八部sf有人说江湖太大了，看不见也摸不着，光是形容词都能够一口气天龙八部sf数出十几个不一样的。但我觉得，其实江湖就在自己身边。

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，等于番了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？

看那负剑的旅人下了马，裹着寒风走进饭店，标配上二两牛肉一碗热酒，或与邻桌的陌生人闲聊几句。或与熟悉的友人戏弄大笑，淋漓尽致好不快活！

在这一方饭店里，有相遇有分别，有恩怨有情仇，它见证了无数来人的奇闻异事，也见证了江湖的风起云涌，能够说是大江湖的小缩影！在金庸先生笔下。

饭店也是一个重要的场景，在《天龙八部》小说中，段誉就是在无锡的松鹤楼与大侠乔峰偶遇，被其英雄气概所吸引，一见如故相谈甚欢，而後结为兄弟，成果了一段美谈。



这样看来，饭店能够说是江湖中一个十分首要的交际场所啦！《天龙八部2》手游中也有这样一个承载了交际属性的饭店系统！今天就带大家来看看吧！

可能有少侠还记得，之前曝光的洛阳场景图中，在洛阳的主街上有一座绿树环绕、热闹非凡的修建，这就是咱们的饭店——醉轩楼！

【创新饭店交际】江湖饭店是一个特别的交际场景~各位少侠能够约上三五挚友一起边吃边聊，也能够与萍水相逢的过客分享一下江湖上的新鲜事儿！今天哪个侠客出尽风头，昨日哪个帮派呈现了严重的人员变化，乃至是前几日谁除了饭钱都能够在饭店里得知！

在这里，取得信息的方法不再是经过冷冰冰的世界频道，而是在饭店这个场景中，与其他少侠一起经过江湖快报获取，让交际更有沈浸感！後续咱们还会进一步开发依托於饭店交际功用的玩法。

比方各位少侠能够在饭店沟通各类情报，或许是仇视联系的少侠在饭店能够触发特别事件之类的~让饭店变得更有人情味！**【享受中华美食】**除了交际功用，饭店的最大功用当然是吃饭啦！



先来看看咱们的菜单吧！咱们有龙井茶叶鸡丁、叫花鸡、油爆虾这种吃起来很有满足感的硬菜，也有香菇油菜、青笋炒肉片这样健康的蔬菜小炒，多种菜色任君选择！

有的少侠要问了，吃不吃饭很重要麽？当然重要啦！各位少侠在游戏中的饥饿状况会影响在游戏中的收益，在吃饭过程中还能取得额外的奖励，这等好事各位走过路过可千万不要错过呀！

现在江湖饭店功用还在持续开发中，各位少侠假如对这个功用还有什麼期待或许主张的话，能够经过官方群、大众号等方法告知咱们。有了大家的定见和主张，相信江湖饭店这个功用一定能够愈加完善愈加风趣！

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：调虎离山能够对入使用，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。