

天龙八部sf

天龙八部sf其实在群战中，她的被迫技术才是大杀四方的要害天龙八部sf首要，主动技术地火明夷火烧云天灼烧输出，光亮印给壹切进犯顺便灼烧Buff。其次，被迫技术对6步范围内顺便灼烧效果的敌人张狂输出和承伤。

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。

都知道明教六合搬运的免伤技术凶猛，其实在群战中，她的被迫技术才是大杀四方的要害！

首要便灼烧Buff。其次，被迫技术对6步范围内顺便灼烧效果的敌人张狂输出和承伤。如此循环，被迫的效果无限触发，壹部分走纯损伤流的明教选日月同辉，损伤最大化。

壹部分走继续输出流的明教选日升月恒，减伤最大化；有控制有免疫有迸发，无限增益无限叠加，场场群战，没再怕的，少林】。峨眉加血，少林维护，明教只管张狂输出，所谓“闷声发大财”，这壹组合配合几乎完美！团战打法引荐少林先用迦叶功冲进敌阵之中，之後韦陀杆减防+群晕。



明教长途马上跟进迸发输出，光亮印+六合熔炉，其他单体技术随意招待。峨眉在旁边用清心普善给少林加血，在晕快结束的时候出月落西山给第二轮集体定身控制。

明教继续长途打损伤，几个回合下来，再强的对手，精力也会被耗费的所剩无几了。【秒杀无敌组合——明教，天山，唐门】汇集了玩家公认的天龙三大凶猛角色。

怎样才能配合队友作战取得最终的胜利？遇到灵敏的对手不是被打断就是张狂跑出技术圈，同时摩诃量打损伤，稳准狠，直切要害，可怕十分！秒杀组合团战制胜的要害就是各展所长。

天山移花接木定身突进去，阳关三叠打第壹套迸发，然後就开隐身逃跑。同时唐门万箭齐发打第二套损伤然後用孔雀翎挂毒逃跑。明教再配合使出火烧云天。



控制敌人，六合熔炉开大灼烧加。这三套损伤技术打完，对面基本上就团灭了，兵贵神速，完胜，大理】每个工作各有千秋。

然而4个脆皮凑到壹同就只能自求多福了，逍遥的祝融掌和寒霜怒雪，明教的六合熔炉，大理的六脉神剑，以及丐帮的天下无狗和亢龙有悔，都是可被打断的范围损伤。

只要明教和逍遥两个单体强控，其他都是减速和迷惑，壹个突进就能让整个团队手忙脚乱，应接不暇明教各种大范围燃烧的艳丽技术，还可以很好的保护己方狙击呢。

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？