

# 天龙八部私服

天龙八部私服作原因是武魂的战力并不会百分之百加到玩家身上，还关系到天龙八部私服武相中壹个比较重要的特点【炼形值】人物特点提高=武魂特点炼形值。

天龙八部私服门派修正的命运：

一、天龙八部私服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、天龙八部私服大幅度进步石榴石，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、天龙八部私服加强添加会意进犯、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、天龙八部私服抗性石头：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、天龙八部私服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、天龙八部私服天山、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。

武相星级越高。炼形值越高你的武魂将会有越多战力加成到人物身上我有武相，也提高了炼形值，为什麼仍是没有特点加成呢？这也是武相玩法中需要玩家注意的壹点。

如果你拥有了新的武相，激活武相後壹定要炼形才干切换炼形值，完成武魂对人物的战力加成。武魂晋级有三种办法，壹是经过注入自身经历晋级武魂。

二是经过日常副本坠落武魂经历道具晋级，灵鹫宫和怒海锄奸挑战难度的副本会坠落天宇、地字、人字武魂礼包，其间能开出武魂经历道具，分别可增加1000、5000、10000经历。

三是武魂爬塔玩法——武魂塔获取，爬塔或挂机修炼都能够。武魂战力到达武魂塔条件之後，应该尽早挑战武魂塔，以获取丰盛奖赏及更高的挂机修炼经历，更快提高武魂等级。

武魂塔经过层数越高，挂机修炼获取的经历也越高，武魂晋级越快，武魂战力的提高能够经过升星解锁技术，和晋级、配备命格提高。第壹阶段刚开始。



武魂等级比较低的时候能够选择升星武相解锁技术来提高战力。这个时候敞开命格位缺乏，应尽快将任务取得的昆斗苍雷升至2星，激活第壹个武相技术。以获取很多特点加成，有条件的玩家可激活多个武相，并快速升至2星，依靠技术叠加，大幅度提高武魂战力。中期，武相的5星技术的百分比加成，能进壹步提高武魂特点。

後期，武相8星技术的百分比加成能让武魂特点获取很多收益，且武相到达最高炼形值，能使人物特点取得很多特点加成，提高很多战力。第二阶段武魂等级提高。

命格位敞开之後，能够经过配备并晋级命格位提高战力。跟着武魂等级的提高及命格位的敞开，这个时候选择这宜自己的高档命格有助於武魂战力的提高。

强化命格位能对命格特点供给加成，也能为武魂供给战力加成。武魂的技术经过晋级武相後取得，2星敞开武相第壹个技术，4星敞开武相实体幻化，5星敞开武相第二个技术。

8星敞开武相第三个技术，技术只需到达星级激活後就能继续生效。5个武相、武相自己三个星级的技术都能够叠加，也就是说最多能够同时有15个技术。

命格都有些什么特点？强化能够承继吗？命格共有蓝色、紫色、橙色三种质量，特点词条数量分别为3、4、5条。蓝色、紫色质量的命格特点为固定值，橙色质量的命格第五条词条特点为随机元素加成。



七杀、贪狼、破军必为元素进犯，紫薇、天机必为元素防御。强化命格位可提高命格特点，替换命格之後，强化仍然生效，新命格也能够取得特点加成。

【执明神君】、【焚天炙焰】：经过完成日常副本灵鹫宫、怒海锄奸，打开武魂礼包後取得碎片。【昆斗苍雷】、【执明神君】、【焚天炙焰】、【掌中佛国】。

武魂页签，经过邦定元宝购买苍雷、执明、焚天、佛国灵匣，敞开後有时机取得武相碎片武相怎样得啊？【昆斗苍雷】：经过完成长白山支线任务获取【八部天龙】：玩家每新激活壹个武相，能在成就-强化页签收取奖赏，集齐4个武相後，可领免费收取八部天龙碎片\*50。

天龙八部私服特征优势宝石系统：

1、天龙八部私服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、天龙八部私服宝宝特点加强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、天龙八部私服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、天龙八部私服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、天龙八部私服红宝石只加外防，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?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、天龙八部私服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?