

# 热血江湖sf

热血江湖sf免除变身仍是满血血量风险的情况下一发变身就会让敌人感到绝望,机关战灵与六行机甲同时配备,主角受终究损伤下降5%与火龙刀相反,机关战灵主防护,5%的终究损伤减免仍是很可观的。

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。

剖析：典型的PVP功用神兵,在1v1中或许不会特别占优,可是当多人pk时,损伤输出和斗e buff会让敌人群体遭到致命冲击,这合浑水摸鱼,痛苦地折磨才是地魔之眼的精华。

防护见长的神兵,但根底技术自身并没有防护特点,而神兵防护特点拔群,作为壹个报到即送的神兵,其可玩性仍是很大的,毕竟熟练度满了给壹部高达,成为变形金刚。

兵阵熟练度满时,解锁新坐骑六行机甲。骑上去没有幻想中霸气,反而萌的不行,背后的小翅膀还会自主颤动,表面霸气,内心是个小天使。

免除变身仍是满血血量风险的情况下壹发变身就会让敌人感到绝望,机关战灵与六行机甲同时配备,主角受终究损伤下降5%与火龙刀相反,机关战灵主防护,5%的终究损伤减免仍是很可观的。



剖析：如果熟练度满之后,敞开机关战灵变身,主角根本能够保证不会死掉,除非对方暴击能够打掉50%的最大生命值,后期生命值几十万的情况下,壹发暴击25W太难了。

根本特点中,神兵损伤最高的神兵,可是天分和花语表明这个神兵更倾向于辅佐输出,变身满血,免除变身仍是满血,血量风险的情况下壹发变身就会让敌人感到绝望。

濒死反杀神技,不解释濒死时当即回复20%气血,以及500点怒气(触发距离10s)变身和变身完毕后,当即回满血解锁新形态,黑暗花语。

使周围所有队友在形成损伤事有60%概率定身敌方。暴击时是周围敌人削减500点怒气。辅佐输出壹流,自身的花语技术更是pk利器,非常推荐入手。

玄武破天弓目前神兵受损,所以无法生长,可是透过特点和天分看,应该是极端输出型神兵。熟练度满后敞开【天隙】技术,能够添加获取传世配备的概率、下降修理传世配备的费用,以及有几率在野外出发特殊副本!



最高取得25%进犯力加成。最高取得神兵掌控12点(提供高额神兵损伤加成)每次损伤额定扣除选中方针4%的气血。

每次损伤有68%几率打断当时方针动作关于血量低于50%的玩家,损伤添加100%极端PK型神兵,5天分悉数为损伤技术,自身神兵进犯也高,是后期PVP的输出利器。

总结: 神兵都有自己的定位和特点,所以每位玩家在选择时需求依据工作,以及用处细心酌量,也能够着重选择培养。

#### 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?