

天龙八部私服发布网

天龙八部私服发布网青光闪动，一柄青钢剑倏地刺出，指向中年汉子左肩，使剑少年不等剑招用老，腕抖剑斜，剑锋已削向那汉子右颈那中年汉子竖剑挡格，铮的一声响，双剑相击。

天龙八部私服发布网门派修正的命运：

一、天龙八部私服发布网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、天龙八部私服发布网大幅度进步石榴石，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、天龙八部私服发布网加强添加会意进犯、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、天龙八部私服发布网抗性石头：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、天龙八部私服发布网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、天龙八部私服发布网天山、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。

天龍八部私服發布網這八種神道精怪，各有奇特特性和神通，雖是人世之外的眾生，卻也有塵世的歡喜和悲苦。這部小說裏沒有神道精怪，只是借用這個佛經名詞，以象征壹些現世人物，就像水滸中有母夜叉孫二娘、摩雲金翅歐鵬。



青光閃動，壹柄青鋼劍倏地刺出，指向中年漢子左肩，使劍少年不等劍招用老，腕抖劍斜，劍鋒已削向那漢子右頸。那中年漢子豎劍擋格，錚的壹聲響，雙劍相擊。

嗡嗡出聲，震聲未絕，雙劍劍光霍霍，已拆了三招天龍八部私服發布網中年漢子長劍猛地擊落，直砍少年頂門。那少年兜向右側，左手劍訣壹引，青鋼劍疾刺那漢子大腿。

兩人劍法快捷，全力相搏。練武廳東邊坐著二人天龍八部私服發布網上首是個四十左右的中年道姑，鐵青著門，嘴唇緊瑣。下首是個五十余歲的老者，右手捋著長須，神態甚是滿意。

兩人的座位相距壹丈有余，死後各站著二十余名男女弟子天龍八部私服發布網西邊壹排椅子上坐著十余位來賓。東西兩邊的目光都集註於場中二人的角斗。

目睹那少年與中年漢子已拆到七十余招，劍招越來越緊，兀自未分勝敗。忽然中年漢子壹劍揮出，用力猛了，身子輕輕壹晃，似欲摔跌天龍八部私服發布網西邊來賓中壹個身穿青衫的年青男人忍不住“嗤”的壹聲笑。他隨即知道失態，忙伸手按住了口。



便在這時，場中少年左手呼的壹掌拍出，擊向那漢子後心。那漢子向前跨出壹步兜開，手中長劍驀地圈轉，喝壹聲：“著”那少年左腿已然中劍，腿下壹個踉蹌。

長劍在地下壹撐，站直身子待欲再斗，那中年漢子已還劍入鞘，笑道：“褚師弟，承讓，承讓，傷得不厲害麼”那少年鬥色蒼白天龍八部私服發布網咬著嘴唇道：“多謝龔師兄劍下留情。

天龙八部私服发布网特征优势宝石系统：

1、天龙八部私服发布网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、天龙八部私服发布网宝宝特点加强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、天龙八部私服发布网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、天龙八部私服发布网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、天龙八部私服发布网红宝石只加外防，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、天龙八部私服发布网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?