

天龙sf

燕王天龙sf【燕王古墓】燕王古墓副本是《天龙八部3D》中获取金币自多的地方，一天4次个人副本，以及天龙sf4次的组队副本，如果你有VIP还能多1-3次。

天龙sf特征优势宝石系统:

1、天龙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？

副本下午6点和凌晨4点会刷新，所以一个都不能漏掉。组队下燕王副本一定要组满4个人并且要大家等级都差不多，这样金币才会最大化。小编70级的时候做了下统计，个人燕王副本取得天龙sf金币是35790，而组队燕王副本取得金币是112580，合起来一天下来就有59万金币了。

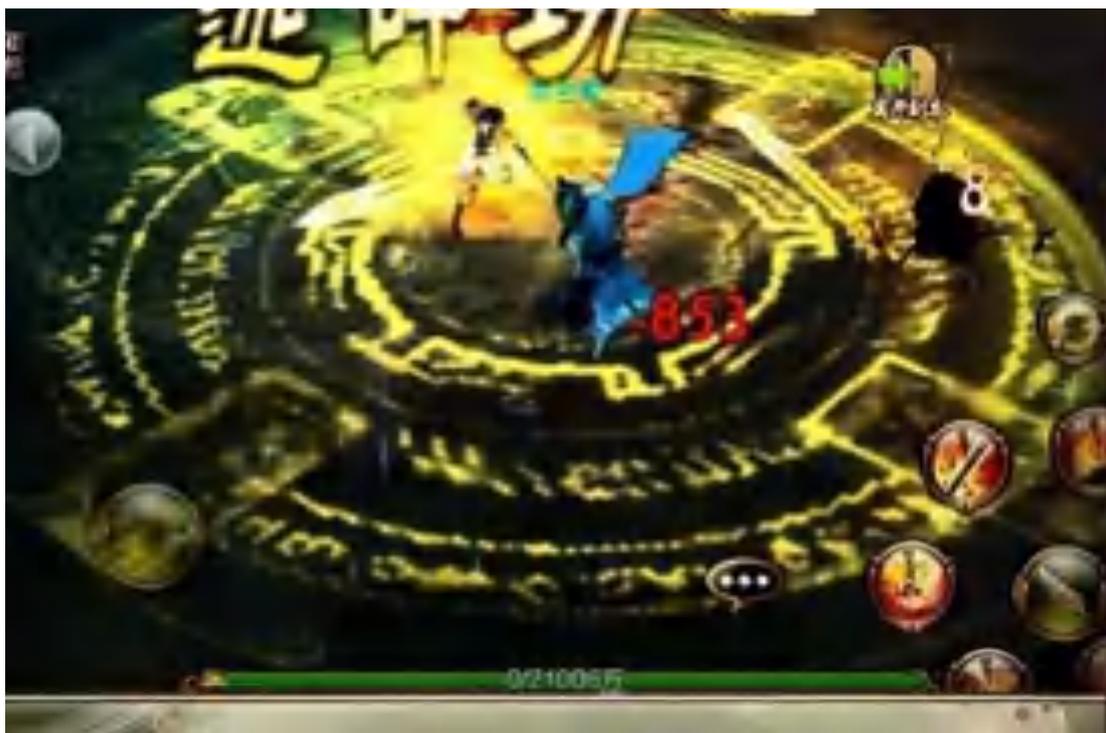
後期等级上去了金币收益还是很可观的。【摇钱树】摇钱树也是游戏中能获取金币的来源之一，摇钱树分免费的和元宝换取的，免费的一共能够摇8次，摇完需要冷却时刻。一次能够得到1W金币。



这个每天必须完结，至於元宝消费的摇钱树总共有12次，小编只统计了前8次的，後面太费钱了10元宝=3万，20元宝=4万，30元宝=5万，40元宝=6万，60元宝=7万，80元宝=8万，100元宝=9万，120元宝=10万，小编推荐要前4次就行加起来只要100元宝。

藏经阁每天的三次扫荡都是获取金币和配备的途径，首次免费，後面2次每次消费10元宝，这儿推荐後2次也悉数扫荡，当然你爬的层数越高，金币收益就越大。所以爬塔的时候攻击力尽量高点。

【聚宝盆】每天晚上8点的帮派聚宝盆，打完聚宝盆得到的帮奉献以及金币和一些制造书。帮派等级越高，打完的金币也就越高，这个打聚宝盆跟你打出的损伤也有联系。



损伤越高，得到的金币就会多一点。这儿有一个隐藏的东西估量大家都不会留意，聚宝盆损伤最高的玩家能够得到20万金币以及200万的经验。改版之後酒楼取得的金币就少了，小编现在4级的酒楼，出产8小时的金币也只要5万左右，每天10次拜访其他老友的酒楼，如果他们出产的是金币，那麽你也会获取一定量的金币的。【国际】每天14点和21点的国际打死除了取得元宝宝石制造书之外，也能取得几万的金币奖励，一天2次。

【帮战第一】每周的帮战，取得帮战第一的帮派一切玩家都能得到好东西，元宝+白马坐骑+金币+强化石+1级宝石，多少小编忘记了，记住有10万左右的金币。

【日常挂机+副本+使命】剩余的便是日常的挂机以及其他副本和一些使命都会有一些钱钱，积少成多，一天下来也有100万了，当然等级低的时候没有这麽多。

天龙sf门派修正的命运：

一、天龙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。