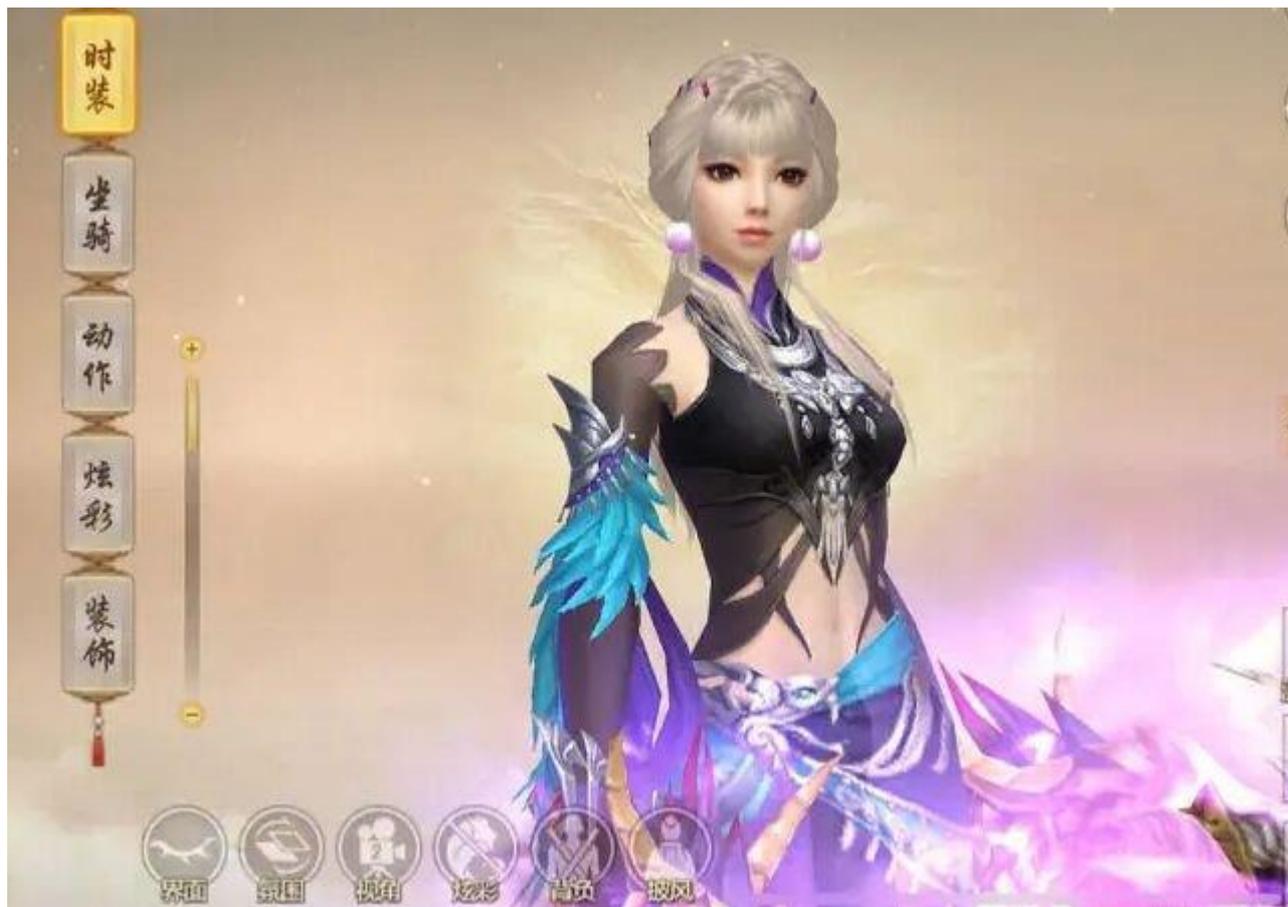


## 天龙八部发布网游戏爱好者天龙手游和传统的 M

时间：2024-07-28 15:39 阅读： 评论： 作者：

現如今有許多人覺得 MMO 遊戲現已過時了，雖然前有熱血江湖的尷尬例子，但真的 MMO 就沒有出路了嗎？這必定不是的！MMO 遊戲很大的困難是立異，大部分玩法形式較老套。



而且 MMO 遊戲的玩家大多都是武俠遊戲愛好者，假如無法立異的話，玩家必定不買賬。而立異這點，《天龍八部 2》就做得不錯！金庸武俠題材的遊戲，本便是許多武俠遊戲愛好者所關注的。



而且《天龍八部 2》手遊和傳統的 MMO 遊戲战斗形式不壹樣，就拿輕功來說吧，壹般的 MMO 遊戲輕功只是簡略的趕路罷了，而在《天龍八部 2》手遊中，除了能夠趕路，還能夠在輕功時開釋技術。在珍瓏棋局副本中，玩家就可用輕功躲 boss 的技術，比站樁輸出強多了！這種無確定战斗的形式，不更契合武俠江湖中那種飛天遁地、瀟灑沖擊的感覺嗎？

除此之外，《天龍八部 2》遊戲中也復原了各大門派的根本招式，從曝光的 6 工作混战中就能看出來：無塵有著超強霸體，迸發不是很高，但防禦壹絕；逍遙是遠程輸出。迸發損傷較高，凌波微步更是能讓他在全體中全身而退和追擊敵人；武當拿手以柔克剛，使用劍陣和八卦陣引雷助陣，迸發和操控都是規模性的；峨眉雖沒有迸發性的損傷。



但也有輸出，最適用的還是作團隊輔佐回血和為隊友加增益 buff；丐幫技術看起來綜合性強，貼 d 突進兵士；天山迸發較強，操作性也較強，拿手壹擊制敵。

當然，《天龍八部 2》手遊不只只要復原，它在復原原著的基礎上，還做了許多衍生優化，像工作中的天山門派，便是從原著中的天山童姥衍生而來的，而且技術招式也都遵從了天山童姥的功法特征。現如今有許多人覺得 MMO 遊戲現已過時了，雖然前有熱血江湖的尷尬例子，但真的 MMO 就沒有出路了嗎？這必定不是的！MMO 遊戲很大的困難是立異，大部分玩法形式較老套。



而且 MMO 游戏的玩家大多都是武侠游戏爱好者，假如无法立异的话，玩家必定不买账。而立异这点，《天龙八部 2》就做得不错！金庸武侠题材的游戏，本便是许多武侠游戏爱好者所关注的。



而且《天龙八部 2》手游和传统的 MMO 游戏战斗形式不一样，就拿轻功来说吧，一般的 MMO 游戏轻功只是简略的赶路罢了，而在《天龙八部 2》手游中，除了能够赶路，还能够在轻功时开释技术。



在玲珑棋局副本中，玩家就可用轻功躲避 BOSS 的技术，比站桩输出强多了！这种无确定战斗的形式，不更契合武侠江湖中那种飞天遁地、潇洒冲击的感觉吗？



除此之外，《天龙八部2》游戏中也复原了各大门派的根本招式，从曝光的6工作混战中就能看出来：无尘有着超强霸体，迸发不是很高，但防御一绝；逍遥是远程输出。



迸发损伤较高，凌波微步更是能让他在团战中全身而退和追击敌人；武当拿手以柔克刚，使用剑阵和八卦阵引雷助阵，迸发和操控都是规模性的；峨眉虽没有迸发性的损伤。



但也有输出，最适用的还是作团队辅佐回血和为队友加增益 buff；丐帮技术看起来综合性强，贴脸突进兵士；天山迸发较强，操作性也较强，拿手一击制敌。



当然，《天龙八部 2》手游不只只要复原，它在复原原着的基础上，还做了许多衍生优化，像工作中的天山门派，便是从原着中的天山童姥衍生而来的，而且技术招式也都遵从了天山童姥的功法特征。</boss 的技术，比站樁輸出強多了！這種無確定战斗的形式，不更契合武俠江湖中那種飛天遁地、瀟灑沖擊的感覺嗎？>