

天龍八部发布网白富美的人物画质角色天龍八部隐藏掉操作界面

說道天龍八部，就不得不提一下搜狐暢遊，這家公司在本年真是拿下了不少強健的版權，並且天龍八部這個體裁，也不是暢遊榜初度出手了。之前暢遊早在卡牌風行 的前期，就做過天龍八部移動版，是一款卡牌遊戲。

可是暢遊榜初度小編了解為了使用版權，敏捷搶占市場，可是這次，暢遊算是下了大手筆的，劍鋒直指手遊界的未來範疇 MMORPG 遊戲。這個範疇的遊戲，沒有強健的團隊，好的服務器，是做不出來的。下面就讓咱們看一下這款遊戲在各方面的體現怎樣？

說道天龍八部，就不得不提一下搜狐暢遊，這家公司在本年真是拿下了不少強壯的版權，並且天龍八部這個題材，也不是暢遊第一次出手了。之前暢遊早在卡牌風靡 的前期，就做過天龍八部移動版，是一款卡牌遊戲。可是第一次小編了解為了使用版權，敏捷搶占市場，可是這次，暢遊算是下了大手筆的，劍鋒直指手遊界的未來範疇 MMORPG 遊戲。這個範疇的遊戲，沒有強壯的團隊，好的服務器，是做不出來的。下面就讓咱們看一下這款遊戲在各方面的體現如何？

天龍八部 3D 版，既然是 3D 的畫面，那天分上就比其他 2D 的高大上了不少。可是由於硬件技術和程序大小所限，也有些瑕疵。下面咱們一一道來再合作小編白富美的人物角色，隱藏掉操作界面，甚至能夠直接截圖

做布景壁紙了。



1，人物方面：第一眼看的時分小編真是醉了，這是 PC 端遊的質量啊！360 度無死角旋轉，想看哪裏看哪裏。可是細看，仍是有些鋸齒的，一般 PC 遊戲的 3D 設置上都會有反鋸齒這個選項。不過瑕不掩玉，整款遊戲 3D 畫質的體現上，是上乘佳作，各位能夠調查一下流戲中，場景的細節。柳絮，燈籠，事無巨細地烘托遊戲的武俠氣息。作為 PC 端上的老長輩《劍網 3》，畫質也不過如此了。況且《天龍八部 3D》是一款移動版手機遊戲。

2，戰役方面：技術規劃上，有開有合。小編想起玩的同類 ARPG 遊戲，大部分技術規劃相同的，都是 AOE 範圍殺傷技術，小編也能了解，為了直爽的刷圖嘛~~可是《天龍八部 3D》這款遊戲的技術規劃，相對比較科學，精簡了許多重複的技術。基本上技術可分為，單體，群體，單控，群控，輔佐，大招，幾

個
型

類



調

配不同的開釋順序，能夠針對不同的戰場需求。盡管群體的技術不多，可是因其怪物血量和技術 CD，卡的剛剛好。所以不會呈現刷怪困難的現象。這一點真是照顧到了廣闊玩家的需求，有統籌了高端玩家的體會啊！

而在戰役畫面方面.因為是 MMOPRG 遊戲，所以當很多人同屏開釋技術的時分，會有一點凌亂，不過在進入副本後，整體感覺新鮮了許多，技術打擊感強烈。每次小編和 BOSS1 對 1 的時分，就看著屏幕在我的獨門武功下震顫，那 feel.八荒六合唯我獨尊啊！並且打起來可不是只有咱們有技術，BOSS 的技術也是很華麗的。這和其他 ARPG 不太相同，其他遊戲都是 BOSS 長的五大三粗，看似很強，可是其實只會普通攻擊，最多在多加一個技術。不過《天龍八部 3D》的 BOSS，相對來說就攻守兼備的多，到了後期，人物假如沒有走位躲技術，還真不一定能打過 BOSS。

3，時裝方面：這真的製作組的硬功夫，足見其規劃水平了，每個人物都有近 10 套套裝，各種風格的 COSPLAY 隨你選，每一套都極盡心意，

小編我正好玩的是個妹子號，這下可是有眼福了~\(\geq \nabla \leq)/，有女俠風格，有新娘

風格，還有女王風格。每一種我都很喜歡啊。尤其是冷血殺手的那一套。十步殺一人，千裏不留行。十足的高冷風格。總歸一句話，看一個遊戲美工好不好，時裝是最直接有效的體現方式。下面就給各位玩家，拿出幾套小編喜歡的風格。各位鑒賞一下

總體上：天龍八部 3D 的畫面感配的上 MMOPRG 這個名頭，並且在畫面上現已直逼 PC 水準。從人物挑選，到打鬥，再到場景每一處細節都體現到位，唯一一點不足便是，鋸齒仍是比較明顯的。這也是 3D 手機遊戲的通病了。

1，說到體系，那就先說說，和咱們有直接聯系的禮包體

系吧！我只能說誠意滿滿啊~~ 免費禮包的品種有 3 中，其間成果，使命，活動還不算。每日登陸，都能夠累積。這些都確保了我這樣兜兜裏沒幾個錢的玩家順暢的活過前期，體會到大部分遊戲趣味。其實這些倒也是正常，其間小編以為最貼心的是，遊戲有掛機體系，這下我就不愁我平時上班的時分領不了在線禮包了。每天只需掛著，就能夠領悉數的禮包。唉…我供認我真的很懶。

2，再說一下操作的手感，《天龍八部 3D》這款遊戲採用模擬搖桿，加技術的操作方式，技術有兩排可供操作，切換起來也很便利，只需要撥一下技術盤即可，滿意了快速開釋技術的需求和連擊不斷的打擊直爽感。盡管遊戲也有輕功的設定，可是都是根據劇情需要，作為合作呈現。

可是以這個情況來看，早晚輕功也能夠自己操作了。盡管說是模擬搖桿加點技術的操作，但也不是無腦就能實現連擊不斷的，玩家需要合作不同技術的作用挑選出招，否則被怪物定身。那可就不是咱們連擊怪物，而是怪物群毆咱們了。

3，遊戲的副本體系中規中矩。自己單挑的話，後面仍是很困難的，可是假如和人組隊合作，那就能拿到不錯的獎賞。作為一款 MMOPRG 體系，組隊是一大趣味，在這方面，能夠說是遊戲一大突破點，頻道裏滿滿的都是求組的小夥伴，再也不用憂慮組不到小夥伴刷裝備啦。最終值得一提的是遊戲的美人體系。

經過對美人的培育，能夠在戰役中輔佐玩家提高屬性。這真是直指小編的軟肋啊，除了寶寶寵物，還可挑選一個美人輔佐我過關斬將，何樂不為？並且可供挑選的人物很多。不過小編再次吐槽一下金庸長輩啊，您筆下的女人人物，和段家的聯系還真是亂啊。這美人大都是和段家有過故事的妹子。唉~~~

作為一款武俠遊戲，情節自然是不能少的，要有故事才有內涵，江湖中的相愛相殺，更是引人入勝。遊戲的劇情便是帶領玩家領略金庸原著的內容，包含原著中的經典場景：聚賢莊之戰，鳩摩智搶六脈神劍劍譜等等。劇情高度復原，其對話中的小惡搞也會讓玩家會心一笑，還會觸發一些劇情的特別場景。假如你是重視細節的玩家，那這款遊戲不會讓你失望。

為什麼小編要說，這個本身和遊戲不怎樣相關的問題呢？並且在圈內也算是個敏感問題，關於版權這事，手遊圈也是一波未平一波又起，唉~~我大天朝自有國情再次。小編也是近期才轉變去玩正版遊戲的。其實在我看來正版盜版都相同，遊戲做到好才是王道。以這一點出發來看，有版權的廠家能夠就盡我的悉數去做遊戲，可是沒版權的，就只能盡我一部分力氣做遊戲，盡量讓玩家們接受，這其間的不同，各位自己體會吧。