

天龙 sf 游戏爱好者天龙手游和传统的 MMO 游戏战斗模式不

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 遊戲戰鬥形式不一樣。就拿輕功來說吧，一般的 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，玩家就可用輕功躲避 BOSS

的技術，比站樁輸出強多了！這種無確定戰鬥的形式，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 工作混戰中就能看出來：無塵有著超強霸體，迸發不是很高，但防禦一絕；逍遙是遠程輸出，迸發損傷較高，凌波微步更是能讓他在團戰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，貼臉突進兵士；天山迸發較強，操作性也較強，拿手一擊製敵。



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。