

每日活动和世界 BOSS 可以说帮会是天龙八部的一个核心

《天龍八部 3D》中俠客體系其實便是類似於特點般的存在，一個個原著中神武異常的俠客就像是女嘉賓一樣等待著玩家的「介紹費」，再決議是否呈現，像是喬峰、虛竹這樣的大眾情人更多時候則是給了「介紹費」也不會呈現的。

天龍八部 3D 俠客體系也是作為提高玩家戰力而存在的，能夠耗費金幣抽取獲得

《天龍八部》故事劇情中的各種人物，他們都有著自己不同的才能和特點，所以選到一個和才能值相匹配的「嘉賓」是多麼的重要。

天龍的幫派作用仍是很大的，不僅有幫貢能夠換各種實用的道具還能夠和幫會成員一同幫戰，一同做每日活動和國際 BOSS 能夠說幫會是天龍八部的一個核心。可惜的是戰鬥力決議了幫派的去留，雖然我不斷的盡力的去晉級，使命，活動，副本。



為的便是溝通，互助，聯合，有愛，否則誰玩網絡遊戲呢？可最終總是因為戰鬥力的高低來區分幫派內誰強誰弱，誰對幫派做了多少奉獻。

技能一共有 8 种天龙八部普攻一阳指六脉神剑流星赶月

一天的時間內 我就被逼換了將近 6 個幫派(現在現已調整 無法頻繁換幫)，首要仍是因為戰鬥力的問題。後來我自己建立了一個幫會 和一些小夥伴一同玩，是很開心的。



遠

離塵囂，遠離世俗。尋找最初天龍八部最早的感動回想，我想說的是提醒那些一切的幫會的幫主，不要太看戰鬥力了，有好的朋友在一同玩不才是天龍八部倡議的麼？

幫會更好的是讓咱們聯合在一同，打那些一個人無法打的BOSS，做那些一個人無法完成的使命。這樣幫會才能聯合，才能愈加的強大。

雖然戰鬥力也非常的重要,但人心不是更重要麼?一切的遊戲的核心其實都是建立在朋友二字之上,否則咱們都去玩單機就好了嘛。 咱們從前都是天龍的一份子,咱們都在端遊中迷失過,難過,悲傷,但幫會的成員給了咱們最大的鼓舞。所以,在今後的日子裏,不要在看戰鬥力,看這些人的心,這些人的情。讓手遊愈加的溫暖,讓天龍愈加的感動,靠的是咱們每個人的盡力,相同你們每個區服的幫主愈加的責任重大,讓咱們一同盡力來保護這個歸於你,也歸於咱們的國際。

酒樓體系也能夠看到這些神秘俠客的當地,看見他們圍在一桌談笑自若,會不會覺的他們都「留燈」是極好的?俠客體系能很直接的提高玩家的戰力,而且能夠把多余的俠客「傳功」給裝備中的俠客,使俠客發生的戰力更高。