

总是因为战斗力的天龙八部高低来划分帮派内谁强谁弱

《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。



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。

他是天龙八部中除和尚外属于远程机动性高很值得一玩

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，有好的朋友在一起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。