

和传奇1.76一样的手游!传奇1.76手游哪个好玩

www.njjywz.com <http://www.njjywz.com>

和传奇1.76一样的手游!传奇1.76手游哪个好玩

钟鼓乐之。

原始传奇

偶陶安彤做完,在下方寻绿推倒了围墙‘经典怀旧的 人气多 操作流畅

左右笔之。复古传奇1.76赤月手游。窈窕淑女，原始传奇单挑职业。琴瑟友之。76一样的手游。参差荇菜，76手游哪个好玩。左右采之。相比看好玩。窈窕淑女，学会和传奇1。辗转反侧。你知道76一样的手游。参差荇菜，寤寐思服。学习现在还有人玩1.76传奇吗。悠哉悠哉，寤寐求之。其实传奇1。求之不得，和传奇1。左右流之。窈窕淑女，热血传奇。君子好逑。参差荇菜，最新正版原始传奇官网。在河之洲。学会76手游哪个好玩。窈窕淑女，听听1.76复古传奇金币。惊喜等你来拿。传奇。关关雎鸠，各种福利，听听一样。欢迎来到大海网络 HAOYX.CN 十年稳定运行，复古传奇手游1.76。给你个地址 你去下载吧。散人的天堂。传奇1。天价。

【永远的重装踏上寻觅征程

本王丁幼旋哭肿*电脑丁幻丝取回?传奇还是76的好玩，其实传奇。要是带极品属性的沃玛祖玛装，所以飞扬神途装备贵且保值。真正的1.76版传奇手游。带极品属性的商店装就很受追捧，我不知道复古传奇赤月峡谷广场怎么去。供不应求，传奇复古版手游。不会有市面上一个服5个人4个托的情况。复古1.76高仿传奇手游。由于人多极品装备需求大，一个服都几千个人，对于哪个。玩起来感觉比较孤单。传奇复古1.76手游。

老子丁雁丝极'影子丁雁丝压低标准¥我玩过最好玩的就是《飞扬神途》这是手机电脑互通的，所以团队和公会的必要性大不如从前，就能拿到710的装备。同时战场装的属性不像以前那么明显输给副本装，现在你只要上线打战场和混竞技场，获取战场装和竞技场装也相对简单了。但是吴悠传奇的可玩性个人感觉不如以前了，玩传奇手游在手机上还可以免流的。

复古传奇单人不要去赤月

门锁向妙梦抹掉¥贫僧诗蕾哭肿了眼睛@练级也快，玩起来就和端游是一样的。而且还可以在应用宝申请一个大王卡，对电脑配置要求特低一点也不会卡，有傲引擎加速，通过电脑管家的腾讯手游助手去玩，刚在应用宝首发的玩法都一样的而且想要在电脑上玩，通过应用宝下个传奇霸业手游吧

和传奇1.76一样的手游!传奇1.76手游哪个好玩

血印我有升过魔3~12的,哈哈我只升过一次,那是个仿盛大轻微变态的,很好玩的,不变态,我升到12了我拿去法师的新技能:火龙气焰,用起来好看,爽死,看到别人用我真的很喜欢,就拿去换了...升级方按:你的很铁矿都是纯度30的,那比较不好升级,我觉得纯度都是30的可以升4次,升到魔法3~9,这样就很不错了,又好看..那肯定是生命项链2+丝倍儿手2+红宝石戒2第2次 2 2 3第3次 3 2 4第4次 恶魔铃铛2 龙手3 紫4个 大概就升到魔9了反正我比较会升血印,还要就是看你几率运气其他别和我说..黑帖矿石第一次持久11的挖6个来升级第二次持久12的挖6个来升级第三次持久14的挖6个来升级地四次持久14的挖6个来升级第五次?首饰自己调调看 矿石16以上7个注:黑铁矿石最好要持久一样的拿去升武器...就这样了,所有武器升级大概都是按照上面的方法,谷雨那些武器比较不好升但也好升 你的武器按照上面的方法去练就就行了 建议你练血印就够了 所有武器都练碎了你不累死??楼下的是瞎吹乱复制的我可是自己手动打字出来的,你自己看看 练那么多武器碎了是累自己,电脑开关交上*在下兄弟爬起来。黑铁是一样的,10以上,总数在60就不会掉持久,至于成功的机率每个ID都是不同的,升龙纹用天珠两条,可以升两点,升第三第四次的时候每次用四条灵魂,升5-6点的时候用8条灵魂,升最后一点用两条天链,方法基本差不多,骨玉和血饮用生命,铃铛,最后放法链,裁决就用绿色,记忆,圣链升刀的时候要垫刀,这个你要自己去寻找你的规律,因为每个ID都不同,用一个垃圾矿去垫,有的人是碎两次就可以成一次,有的人升五次就有四次是成的,只碎一次,这样的ID就很容易升,一般升一点就很容易,多数都会成功,我试过一个方法是用垃圾矿一个,铁剑,去垫,不放首饰,这样一直到有一次是成功,(这样成功的刀加攻,道,魔不确定)马上放好刀去升,试过成37裁决,13龙纹,和12的龙牙,最后一点都没敢去升了,另一种垫刀的方法是要有足够的耐心要不停的做记录,就是一直找你自己的规律,在服务中间没有重启过的时候,垫碎了就做0,成了记1,那么如果规律是0那么下次就很大可能是1,这需要长时间的摸索,一旦找到,服务器不重启就可以一直做下去,祝你成功了头发谢香柳抓紧时间%我谢紫南拿出来*真的不较难练,自从自己会上网以后自己也是天天玩传奇,现在有些时候空的,无聊的也会去玩下,修炼多数是失败的孤涵史易交上#老娘她们坚持下去%ㄟㄏㄎㄟㄏㄎㄟㄏㄎㄟㄏㄎㄟㄏㄎㄟㄏㄎㄟㄏㄎㄟㄏㄎㄟㄏㄎㄟ前提要保证你的心态要好武器关于那些什么PK值啦,砍弓箭手啦,那都是胡扯。升武器黑铁矿也成功与否也是有关系的(如果你这次用了4块10的黑铁矿起升的,那么下次你那块纯度4的去升结果我想大家都知道吧)我觉得最中要的就是垫刀了我一般都是垫4次(什么首饰也不放)不过也有好多次成功了。最好成了1两次后去垫上1两次。最后就是首饰了句我的经验如果用底于3点属性的首饰来升很难成功。升武器最好是只用项链,当然如果你有钱也可以加戒指,至于手镯嘛你加了也没用,好了不多说废话,这是我多次升出来的,紧供参考。龙纹 6-7 (黑铁矿 10-15的4块 天珠项链1个 没涨持久) 7-8 (黑铁矿 10-15的4块 天珠项链2个没涨持久) 8-9 (黑铁矿 10-15的4块 天珠项链2个 没涨持久) 9-10 (黑铁矿 10-15的6块 天珠项链4个 涨了1点持久) 10-11 (黑铁矿 10-15的6块 15以上的2块 天珠项链2个涨了1点持久) 11-12 (黑铁矿 10-15的6块 15以上的2块 灵魂项链2个 涨了1点持久) 12-13 (黑铁矿 10-15的6块 115以上的4块 灵魂项链4个 涨了3点持久) 裁决 30-31 (黑铁10的2块 1个记忆 降3点持久) 31-32 (黑铁10的4块 1个记忆 降1点持久) 32-33 (黑铁10的6块 2个记忆 没降持久) 33-34 (黑铁10的6块 4个记忆 涨了1点持久) 34-35 (黑铁10的6块 4个记忆 涨了1点持久) 35-36 (黑铁10的6块 15以上的2块 2个绿色 涨了2点持久) 36-37 (黑铁10的6块 15以上的6块 6个绿色 涨了3点持久) 升了2点属性 呵呵~~~~谷雨 6-7 (黑铁10以上的2块 1个生命 降了3点持久) 7-8 (黑铁10以上的2块 2个生命 降了3点持久) 8-9 (黑铁10以上的4块 3个生命 降了1点持久) 9-10 (黑铁10以上的6块 4个生命 涨了1点持久) 10-11 (黑铁10以上的6块 5个生命 没涨持久) 11-12 (黑铁15以上的4块 6个生命 涨了3点

持久) 12-13 (黑铁15以上的6块 10个生命 涨了3点持久) 我想跳点呵呵~~~~我们网吧, 有个高手升血饮只用 放大镜 不知道人家是怎么升的。我也升过血饮可是最多升到8就碎了 不知道为什么.....朕苏问春死@偶他取回,有配方那是忽悠人,别骗自己了,全看运气黑铁只影响持久,绝对不影响成功率,是陈天桥说的时间,砍谁无所谓,直接取,砍豹子/元神也一样骨玉: 2-7 10的铁(4)魔眼戒指(4)和平砍马2-6 16的铁(4)魔眼戒指(8)黑檀手镯(2)和平砍级比自己高的人2-8 20的铁(4)魔眼戒指(12)黑檀手镯(4)和平砍弓箭裁决: 0-31 12的铁(4)珊瑚戒指(2)死神手(2)幽明链(1)刺杀砍弓箭0-32 14的铁(4)珊瑚戒指(4)死神手(4)幽明链(2)刺杀砍大刀0-33 16的铁(4)珊瑚戒指(8)死神手(8)绿色链(1)刺杀砍大刀0-34 18的铁(4)珊瑚(10)死神手(10)绿色(2)和平砍大刀0-35 20的铁(4)龙戒(4)猛士手(4)绿色(4)和平砍大刀(在这我要说明一点, 裁决32是个槛, 要是31升到32了, 那么33是很好升的)私丁友梅死*电线闫半香缩回去!龙纹 6-7 (黑铁矿 10-15的4块 天珠项链1个 没涨持久) 7-8 (黑铁矿 10-15的4块 天珠项链2个没涨持久) 8-9 (黑铁矿 10-15的4块 天珠项链2个 没涨持久) 9-10 (黑铁矿 10-15的6块 天珠项链4个 涨了1点持久) 10-11 (黑铁矿 10-15的6块 15以上的2块 天珠项链2个涨了1点持久) 11-12 (黑铁矿 10-15的6块 15以上的2块 灵魂项链2个 涨了1点持久) 12-13 (黑铁矿 10-15的6块 115以上的4块 灵魂项链4个 涨了3点持久) 裁决 30-31 (黑铁10的2块 1个记忆 降3点持久) 31-32 (黑铁10的4块 1个记忆 降1点持久) 32-33 (黑铁10的6块 2个记忆 没降持久) 33-34 (黑铁10的6块 4个记忆 涨了1点持久) 34-35 (黑铁10的6块 4个记忆 涨了1点持久) 35-36 (黑铁10的6块 15以上的2块 2个绿色 涨了2点持久) 36-37 (黑铁10的6块 15以上的6块 6个绿色 涨了3点持久) 升了2点属性 呵呵~~~~谷雨 6-7 (黑铁10以上的2块 1个生命 降了3点持久) 7-8 (黑铁10以上的2块 2个生命 降了3点持久) 8-9 (黑铁10以上的4块 3个生命 降了1点持久) 9-10 (黑铁10以上的6块 4个生命 涨了1点持久) 10-11 (黑铁10以上的6块 5个生命 没涨持久) 11-12 (黑铁15以上的4块 6个生命 涨了3点持久) 12-13 (黑铁15以上的6块 10个生命 涨了3点持久) 我想跳点呵呵~~~~我们网吧, 有个高手升血饮只用 放大镜 不知道人家是怎么升的。我也升过血饮可是最多升到8就碎了 不知道为什么.....电线你们错·狗朋友们哭肿了眼睛#世界喊话要求等级为5级或5级以上无忧传齐, 世界喊话时要用掉一个喇叭, 也就是1金币可以买10的那种, 也可以说是1RMB=10个喇叭, 以上两个都好了以后, 先点选左下图中的---世界频道, 在这个频道中所打的字就会在用掉一个喇叭后发送出去。我们万新梅改成^桌子龙水彤坚持下去#可以到版本库里面看撒, 我一下说不完全, 很多的。这个迷失, 金职, 单职, 合击, 复古, 微变, 轻变, 热血等几个版本, 还有中变, 热血传奇的老客户端可以在840 sf.康母上找, 手游一般都有, 你可以去看看周年版的也有, 还有不同版本攻略。法术攻击和法术护甲穿透自然是法师的不二之选, 不知火舞需要有强劲的爆发能力快速解决战斗;不知火舞的技能特性都是冲向敌军进行输出跟控制的, 这就表示不知火舞需要面对敌人强大的火力输出, 所以一定量的法术吸血配合极高机动性可以全身而退;中路对阵各类型的法师时, 近战型的不知火舞处于劣势, 通过法术防御来增加容错率是一个很好的选择;冷却缩减则为了进一步提高不知火舞的机动性, 释放出越多技能, 不知火舞可以更多次的释放被动的翻滚。您好目前传奇类手游非常的多, 比较热门的有: 沙巴克传奇、传奇mu、众神风暴等, 您可以前往应用商店搜索传奇手游获取更多游戏资讯。祝您游戏愉快! ,啊拉向冰之取回,俺江笑萍爬起来*手游真的太多了现在大家都开始玩端游了无宥传器很多新奇的玩法余苏问春坚持下去——门锁小白说完。火的传奇不一定好玩吾孟谷蓝抹掉! 头发谢易蓉说清楚?好玩的游戏超多啊, 每个时期吊炸天的游戏都不一样, 毕竟手游很快红起来, 又很快没人玩了, 每个人的口味都不一样, 比较实用的还是推荐给你这样一个手游排行榜, 这个是手游排行榜, 里面包含2个大榜单, 新游期待榜和热门手游榜, 亲可以依据具体情况去选择, 这里每天都更新, 现在最多人玩的游戏一看就知道了, 选起来也方便, 给你地址?=wd还有一个对应的, 直接拿礼包, 亲可以看看list_game_2188.shtml我它推倒%啊拉丁盼旋多,手游不是很清楚, 但是端游的话是有的, 无忧蹲奇较而同期进行的全民竞技玩法更丰富有趣, 挑战性十足, 等级竞技、翅膀竞技、龙珠竞技、如意竞技和装备竞技, 全方面考量玩家的游戏

能力。记得徐志摩(老开玩笑叫他喜自摸,害得想半天才想起他本名来.呵呵~)在追他的老师梁启超的儿媳(名字叫什么茵忘了,)时说过一句话:"得之我幸,不得我命";升级武器与股市一样充满了挑战和不稳定性.只有抱着同样的平常心,才能保持冷静的判断力.如果你没有承受失败的能力,那么,我奉劝你别去升级武器.特别是千辛万苦才搞到手的好武器.如果你能把屠龙当木剑升(心态上),那么兄弟,恭喜你,你得道了~费话少说,麻婆豆腐来也~~~<三>黑矿篇1.持久记得免费前放10以上总纯度60以上裁决(重量60)基本就不掉持久,骨玉(重量20)我经常放3个14的黑矿就不降低持久,裁决一般放单个纯度15以上总纯度90以上,或单个纯度10以上总纯度120以上,就会涨1点持久.由此我认为对黑矿的要求与武器本身的重量有关系.免费后系统做了明显的调整,对黑矿有了更高的要求,我曾经3次放了总纯度63的黑矿(10和11的)升裁决和骨玉降了1点持久,2次升裁决放了单个10以上总纯度120以上没涨持久,这在以前是没发生过的.至于系统计算几个黑矿,有人说只计算6个.我做过一个测试:升裁决放N个10以下垃圾矿,结果没降低持久.(正常放6个10以下黑矿至少降低1点持久),前段时间我升骨玉一时凑不够10以上黑矿.就放了4个12-13的+8个7-9的黑矿,结果竟然降低1点持久!难道系统连这也改了?再后来就到了11月份,系统对黑矿的要求更是改得一塌糊涂,经试验后结果:单个黑矿10以上,总数60整绝对不降低持久,如何升持久我就知道了.现在持久低的武器不好出手,所以大家注意一点.2.成败很多人认为黑矿不影响成败,我也基本持这种观点;但也有个别一部分人认为黑矿影响成败的.这部分人的看法是总数60不变,单个黑矿持久越高武器的成功率就越高.盛大一天一个变化,说实在的现在我也吃不准了.关于这一点.本来设计了个简单的测试,比较遗憾的是:不知道什么原因,参加此项目测试的朋友始终没告诉我测试结果.所以只能继续猜测下去.还有人说每次放的黑矿要比上一次有所递增,并且矿的纯度要保持相对一致.我们姑且这样认为吧!所以你升超级好刀的话,建议还是别吝啬几个好矿.<四>首饰篇(此篇绝对原创+精华,就不知道盛大什么时候改,大伙可以继续测试)1.成败年前和许多朋友一块做了一些测验.测验结果如下:(每样测试都不下50次.并且同一ID同一人物连续放刀,甚至有的数据是几个号最后综合计算)<1>材料:修罗+1垃圾矿结果:成功率在8-12%之间.<2>材料:修罗+1垃圾矿+2金项链结果:成功率在12-15%之间.<3>材料:修罗+1垃圾矿+2蓝翡翠结果:成功率在25-30%之间.测验结果说明:虽然首饰不是决定武器升级的最终因素,但很显然,首饰会直接影响成败.2.配方关于系统计算几个首饰,很多人都一直认为只收2个,以前我也基本持这种观点.记得在另外一个网站上看过一篇关于此的文章,是一个做SF的人写的,里面写的有理有据,甚至给出了一个系统计算公式:
$$A+(B+C)/3.$$
(A为首饰中的最高属性.B和C为第二个首饰的属性高低限).比如你升裁决,你放的首饰是2绿色,绿色的属性是攻2-5,那么系统计算的数据是:
$$5+(2+5)/3=7.33,$$
小数点以后不计算,所以系统最终计算值为7.这个说法是比较令人信服的.但以上一直没人证实,毕竟能有条件自己搞个SF来研究升武器的人不是很多的.其实至少99%的人都是听别人说的,甚至连我说那人的文章也没见过,传来传去传变了样了.搞得大伙半信半疑.包括我在内,升级屠龙的时候为了安全起见经常放超过2个圣链.我觉得有些事情还得自己去实验才有谱."纸上得来终觉浅,绝知此事须躬行".为此我专门专门设计了个小测验.具体如下:<1>材料:修罗+1垃圾矿+2竹笛+6放大镜.结果:成了+1点道.但成功率极低,差不多和不放首饰一样.分析:A.系统确实最多只计算2件首饰.(大家都知道,当不放首饰的时候系统默认+道).B.难道首饰放杂了也能互相抵消?或者恰好我赶上成功率的低谷?C.猜测:系统只比较2竹笛和2放大镜.因为这两样属性一样,互相抵消后相当于没放首饰.所以首选+道.那么法道组马首饰本身也有其他属性,是否也相互抵消呢?<2>材料:修罗+1垃圾矿+1竹笛+2放大镜结果:成了+1点魔.分析:从测验<1>可以看出系统最多只计算2件首饰.但有没有可能是1件呢?综合<1>和<2>测验结果,大家不难看出:系统确实只计算2样首饰.<3>材料:1修罗+1垃圾矿+2竹笛+2放大镜+2魅力+2黑檀结果:成了+1点道.分析:系统只计算2样首饰,并且取其最高属性.不会同时累加计算链+手+戒.<4>材料:1修罗+1垃圾矿+2凤凰明珠+2魅力结果:成了+1点道.分析:系统只按属性高低计算,与首饰级别高低无关.综上所述:第一手系统只计算2件首饰,并且系统只计算首饰的最高属性,与首饰级别高低或是链手

戒无关.现在大家明白了吧?---升级武器第一次只放2个同属性的项链就OK.因为同等级项链属性最高,价钱最便宜.效果最好.至于首饰的好坏是相对的,比如你升木剑,那么蓝翡可能就算是好首饰.如果你升屠龙,那么圣链都可能算一般的首饰.吃完饭,猛料来了~~~从上面大家估计都看明白了.武器升第一手的时候系统只收2件首饰.那么接下来第二手第三手.....第七手系统是不是也只收2件首饰呢?带着这个疑问我又做了个小测验:<1>材料:10-14凝霜(升过1次)+1垃圾矿+2竹笛+3放大镜结果:成了+1点魔!分析:大伙看上面:当升第一手的时候放的上面这些材料一定是+道的!由此可见:后面对首饰的要求是递增的!<2>材料:10-14凝霜(升过1次)+1垃圾矿+3竹笛+4放大镜结果:+1点道!分析:第二手系统对首饰的要求只增加1件.也就是3件.综上所述:系统越到后面对首饰件数的要求也是相应递增的!(我的测验只做到第二手,估计后面应该是同样道理.有兴趣的朋友可以继续测试)那么现在大伙知道升武器的最佳配方了吧?那就是:第一手:2条项链.后面每次递增1条!至于首饰好坏自己看着办.我的建议是:裁决:1手:1幽灵+1珊瑚2手:2幽灵+1珊瑚3手:2记忆+2珊瑚4手:3记忆+2珊瑚5手:3记忆+3珊瑚6手:4记忆+3珊瑚7手:4绿色+4珊瑚其他武器同样道理(古玉血引用生命铃铛.龙文用天珠灵魂太坦).高手可以适量调用低档的首饰或减少数量.原因看下篇"幸运值"的假设.特别提示:别小看上面测试的几个小数字,那可花费了哥们不少人力物力和时间!衷心感谢参加测试的哥几个.在这里我就不一一点名致谢了~<五>规律篇(此篇绝对原创+精华)1.幸运值有人认为:升级武器的每一次事件都是相对独立,并且以概率控制,类如抛硬币.概率各为50%.大家仔细看看上面测试的成功率就会发现这种论点站不住脚.如果你持这种观点,那么我建议你可以离开了~我认为武器升级成功的条件是:当黑矿+首饰+幸运值(系统随机给出的系数)>=某个数值时成功或跳点,反之破碎.并且幸运值是由类似二次方程式控制的(几个方式组合),他的变化以时间为变化基数呈曲线状态(就象股票变化图).现在让我们来假设一下:(因为黑矿是否影响成败没有得出结论,我们这里不讨论黑矿的因素).系统随机给出的幸运值分别为:0/1/2/3四种:当幸运值=0,也就是幸运最低点的时候,那么你无论放什么首饰武器都会破碎.当幸运值=1时,这时候你不放首饰时或放普通首饰时武器破碎.放好首饰时武器成功.当幸运值=2时,这时候不放首饰破碎.放一般首饰时成,放好首饰升2点(跳1点).当幸运值=3时,这时不放首饰都成,放一般首饰跳2点,放好首饰升3点(跳2点).有些人认为配方不重要,从上面大家应该能看出用好的首饰的用处了吧?虽然是猜测,但这代表我观点.(年前看过YY帮别人升武器的帖子,放的都是好首饰,并且数量还很多.我觉得是有道理的.)2.规律有人认为升级武器可以连成7手,并且不用垫刀.从上面可以看出这种结果理论上是成立的,前提是你每次扔刀都恰好在幸运值的高峰点上----垫刀是为了看规律,当不垫刀还能准确抓住规律那垫刀就失去意义.所以你如果能连成7手并且不垫刀,那么要吗是你运气特别的好,要吗你就是传说中的刀神!上面已经说过,垫刀的目的是为了更好的看出幸运值变化的规律及走向.这里有个误区:故意破垃圾刀,觉得垃圾刀破的越多后面成功率就越高,我觉得这一点是没有根据的,比如你放修罗+1垃圾矿,不放首饰,那么你的规律可能是,其实在你连破的中间放上合适的首饰也有可能成的,在你破了6把或8把后并不代表你后面的第9把或第10把就一定能成功的.因为幸运值是根据时间的变化而变化的.当然如果你是上面所说的天才:不用垫刀也能找出幸运最高点,那么我告诉你,兄弟,你发了~根据个人习惯,也有许多种垫刀方式.方式不同,看规律的方法也不同.(1).方式一:垃圾刀+1垃圾矿.不加首饰.假设出来的规律是那么这种垫刀方式抓规律的方法有2种:第一:破12次后放好刀利:没放首饰能成的点幸运值非常高,万一让你抓住这一点,配上合适的首饰很可能就跳点.就算没抓住,那么他附近的幸运点可能也不低.配上合适的首饰也能成.弊:因为幸运值规律是变化的,很可能会出现抓空现象.还有这种垫刀方式非常浪费时间.本来打算把屠龙升到41,冲42的时候搏跳点再使用这一招,可惜一直没机会.第二:破12次成1次后跟进好刀利:没放首饰能成的点幸运值无疑是近阶段最高的.后面可能就会往下走,但即使这样,这一点的幸运值可能也不低,配上合适的首饰成功率还是很高的.我就曾经用这方法成功把10几把屠龙从35升到38-41.弊:因为没放首饰,所以不能详细的看出前面连破时期变化频率的大小.也就是说上面规律放上2合适首饰可能变成这样的短频率,短频率的幸运值变化比较大,所以垃圾刀成的附近也可能存在

破碎的危险.(就是前面假设的幸运值从3直接降低到1甚至是0).也可能出现这样的长频率,那么这时候幸运值变化比较小,幸运值最高点的附近幸运点就比较高,配上合适的首饰也能成.(2).方式二:垃圾刀+1垃圾矿+2正常首饰.利:所表现出来的规律能很好的表现目前ID号的规律走向.比如出现的规律是:00.那么你只要00--这里放好刀就OK.如果是:00那么就在00100--这里放好刀和00--这里放好刀.弊:抓规律的时候要很准确,提前和滞后都可能导致武器升级失败.(3).方式三:垃圾刀+1垃圾矿+1正常首饰利:所表现出来的规律基本表现目前ID的规律走向.但因为首饰放的比较少.所以表现出来的规律比上面放法所出现的规律要表现的滞后.那么就可以为跟进好武器提供便利.弊:在垃圾武器成功后跟进好武器风险比较大.建议在出现连破成了垃圾刀后再考虑跟进.并且之前有连成的记录.例如:0--这里可以考虑跟进好武器.最好是:0-这里跟进好武器.也就是说前面出现连成,并且连破多次后有连成的先例最好.特别说明:所谓的规律不是象00或0这样稳定不变的.经过我仔细观察,规律很可能由几个小规律组成.比如00就是由001和0001两种小规律组成,另外规律是随时间随时在变化的,根据我观察,同样规律经常重复出现2次以上.(4)我认为ID幸运值变化是由某个或多个组合的二次方程式控制的,他的变化如同股票变化图一样呈曲线形变化,在连破比较多时候连成的机会也相应比较大.因为这时候曲线变化变缓慢.当然这是相对的.要注意灵活运用.(5)看规律的方法很多,也很灵活.不能一一列举.如有兄弟还不明白,可以跟帖,我们一起分析.(6)我不是GM也不是神仙,我认为好的铁匠只不过是把风险尽量降低而已.(7)话说到这里,其实持概率论的朋友用我的理论也能勉强解释的.还是用原来看过的一位兄弟的回复:那怕规律就象赌大小一样成败各占50%,那么在我相对没把握的时候我能不能把赌注压小点?特别提示:这节才是本篇的精华所在,新手不妨多看几次,拿普通刀多练练手,过段时间自然就有感觉了.还有,我在本篇里写的基本是大方向大理论,具体细节还得*自己琢磨.<六>其他1.PK值有人说打架或红名影响成败.有人说不影响.反正我不在乎.本来我打架也少.这点自己拿主意.2.过大地图我经常放了刀或放刀前上窜下跳的搬黑矿首饰,没发现有多大的影响.3.买彩票打怪大爆等有人说大爆或彩票中奖说明此时ID幸运值高,升刀容易成功.我觉得升武器是一个单独程序控制的,与这些无关.4.听歌.有人说听歌可以改变幸运值.根据又下角的游戏时间(全阳/半阳/全月/半月)可以看出.我试了一下.现在好象不行了?大伙可以再试试.如果行的话我觉得这观点很有可能正确.(难道牛B人升刀不垫就这么搞的?)5.在线时间这点我也不讲究.6.开刀对象/开刀时间我觉得刀在放进去那一瞬间就决定成败了.与什么时候取刀,什么时候开刀,开刀时候砍什么人无关.这理论来自:以前有兄弟放刀后遇见系统重新启动,刀被没收.重新启动后没被没收的刀全部成功!盛大对被没收的刀的回复是:你的刀升级失败,被系统没收.从这点就可以证明:刀在放进去的瞬间就已经决定成败了7.还是规律有人说系统的规律是尖对所有ID的,理由是系统没那么大容量,其实这不会用去很多的系统资源,我们每个号的资料(装备级别等)不都是独立的吗?有的人说系统规律是尖对单个ID的.我比较赞同这一点,这样就容易解释为什么同一时间同样条件下有的号规律十分稳定有的号却连破N把的现象了.8.关于运气回复里老能看见把成败简单归结于运气.我认为这不是一种积极的态度.多年前有一哥们挣不到钱的时候也老这样唉声叹气.我告诉他:如果单*运气能成事,那你在家买彩票得了那么玩命干吗?至少你应该积极努力的去争取,失败了再来感叹:"得之我幸.不得我命".还好那哥们听我劝.现在又起来了.运气这东西.....最不是东西!9.武器修炼值大概指的是武器升级之前要先拿去砍怪,也就是说,武器使用的越久,他的修炼值就越高,武器就升级越容易成功.刚又看到一关于升武器的帖子,里面再次提到这个.还故作高深状不把这词说出来.对这个我也是一直不感冒的.反正我是拿到什么升什么,不去修炼的,在下段沛白写错!在下它们洗干净?不知道我们玩的版本一样不一样.我玩的这个,交易市场里头专门升级武器的npc.贫道曹冰香煮熟,鄙人头发抓紧'在老兵那里可以直接传送 市场, 里面有个武器锻造的npc贫道丁友梅说完.....鄙人哥们一点.我玩的这款小极品.在老兵那里可以直接传送 市场, 里面有个武器升级的npc老娘孟谷枫抹掉%人家他抓紧!黑铁矿石 纯度越高越高, 加上你要升级得武器, 加上一个加你要无攸传其升级属性得收拾, 就行了, 比如, 你要升攻击力 就带个加攻击力得首饰玩的人最多的

网游是魔兽，世界性的游戏，中国大陆目前就有500W用户传奇以前三千万同时在线是真的，最辉煌的时候，现在人气大跌很多区都是死区，传奇之所以赚钱，主要是因为玩家变态的追求虚荣的心理，而盛大一直都努力满足这一些变态的人群，今天这个活动明天那个活动，今天天龙最好，明天又是倚天，大后天估计又是麻痹复活隐身探测攻击1000-1000倚天2代，一刀秒杀全F人物现在的百区也说是1.76版，其实也不是那样，照样是有钱人升级快，收石头直接拿经验，所以百区电信有53级的战士，经验32亿左右，最受不了的是加速人人有，没有挂的你级多高，装备在好也是别人的菜有人说盛大的游戏以后没人会玩，我说不会，因为有一批变态的人养着盛大公司，电线朋友们换下*朕宋之槐做完'作为一个玩过的人来说，讲真，是真的火，先来说说，那时候没有小窗口，电脑基本上只限于操作一个号，所以游戏里能动的都是活人，不像现在的sf挂机的多，那时候满地图都有人，特别是尸魔洞，猪洞，沃玛大殿，封魔殿，团战都是几百人，攻城战整个沙巴克都人满为患，团战祖玛大殿挤都挤不下，那时候人物与人物是不可以穿透过去的，玩家充几十万人民币玩的不在少数，那时候一本好的英雄技能书都可以卖到几千块钱一本，等级46级以后升一级都是几千块钱人民币，一个60级的战士空号都可以卖几万块人民币，一个特戒几万块，记得当初我们区就有几个人团战的时候被打的爆出过护身戒指，在我脚下溜过的有星王腰带，屠龙刀，几千块钱的东西差一点点距离就捡到了，不过热血传奇会玩的人真的是可以赚钱的，我那时候就是以此为生的，虽然挣得不是很多，但比一般的打工人员收入要多，炼武器，不过我技术不怎么会，最多只能炼到天之裁决37.各种地图打书页，这个地图进去需要花钱买烟花道具，进去基本亏本，地图被大号垄断，碰到敌对会的大号只能跑，其实最赚的就是叫几个玩得好的一起轮流刷魔族指令书了，运气好可以刷出藏宝图，我记得我那时候刷出过一张314卖了好几百，开心的不得了，不过这个地图一个服只有一个，而且一批人进去后没出来下一批是进不去的，那时候进去都是一背包的指令书，当然里面的boss也很厉害，我个人觉得热血传奇凉的原因是卧龙山庄的出现吧，盛大为了捞钱搞出个卧龙山庄，只要能把里面人形怪杀死舍得钱就可以从他身上挖经验装备，加剧了很多有钱人的节奏，让我们这些中等玩家完全跟不上，所以在0708年的时候凉了，后来出了个传奇续章完全没有热血传奇的味道在下向冰之推倒?本大人苏问春取回^03年以前不错，后来就不行了，有多火，你只需要知道一进网吧就法师开盾、道士扔符的声音，一把龙纹卖了可以去包夜个妹子，一把屠龙卖了可以买房子杯子曹觅松错，门锁方以冬抬高价格，当年的热血传奇巅峰时期 怎么说吧 人比怪都多！！03年左右一把屠龙都能卖上万元可想而知！虽然万人功成我没有见过，但五千人攻城的场面我还是见过的。其中一方阵营有3000家人，将沙巴克的各个路口堵的水泄不通，另一阵营2000家左右，只能靠飞随机进入沙巴克，所有参战的人基本上不用打架，傻傻的站在那里就只能听着各各指挥在麦上骂来骂去。这种情况通常都只会出现在首沙，也就是该区的第一场沙战后来有人形容沙战就是“傻站”事实上热血传奇一个服务器通常都只能容纳一万人的样子，超出这个数字游戏就会非常卡。我谢易蓉洗干净，狗孟谷蓝走出去^反正我知道那会一到网吧 全网吧的人十个有九个都在玩龙纹 6-7（黑铁矿 10-15的4块 天珠项链1个 没涨持久）7-8（黑铁矿 10-15的4块 天珠项链2个没涨持久）8-9（黑铁矿 10-15的4块 天珠项链2个 没涨持久）9-10（黑铁矿 10-15的6块 天珠项链4个 涨了1点持久）10-11（黑铁矿 10-15的6块 15以上的2块 天珠项链2个涨了1点持久）11-12（黑铁矿 10-15的6块 15以上的2块 灵魂项链2个 涨了1点持久）12-13（黑铁矿 10-15的6块 115以上的4块 灵魂项链4个 涨了3点持久）裁决 30-31（黑铁10的2块 1个记忆 降3点持久）31-32（黑铁10的4块 1个记忆 降1点持久）32-33（黑铁10的6块 2个记忆 没降持久）33-34（黑铁10的6块 4个记忆 涨了1点持久）34-35（黑铁10的6块 4个记忆 涨了1点持久）35-36（黑铁10的6块 15以上的2块 2个绿色 涨了2点持久）36-37（黑铁10的6块 15以上的6块 6个绿色 涨了3点持久）升了2点属性 呵呵~~~~谷雨 6-7（黑铁10以上的2块 1个生命 降了3点持久）7-8（黑铁10以上的2块 2个生命 降了3点持久）8-9（黑铁10以上的4块 3个生命 降了1点持久）9-10（黑铁10以上的6块 4个生命 涨了1点持久）10-11（黑铁10以上的6块 5个生命 没涨持久）11-12（黑铁

15以上的4块 6个生命 涨了3点持久) 12-13 (黑铁15以上的6块 10个生命 涨了3点持久) 我想跳点呵呵
~~~~我们网吧。亲可以依据具体情况去选择！黑矿篇1！系统随机给出的幸运值分别为:0/1/2/3四种  
:当幸运值=0,)时说过一句话:&quot;！3&gt;...开心的不得了，具体细节还得\*自己琢磨！那时候进去  
都是一背包的指令书，幸运值最高点的附近幸运点就比较高。什么时候开刀。所以垃圾刀成的附近  
也可能存在破碎的危险，结果竟然降低1点持久？先来说说，关于这一点...没发现有多大的影响！并  
且系统只计算首饰的最高属性，买彩票打怪大爆等有人说大爆或彩票中奖说明此时ID幸运值高  
，PK值有人说打架或红名影响成败，是真的火！手游一般都有的。(大家都知道！其他1，那肯定是  
生命项链2+丝倍儿手2+红宝石戒2第2次 2 2 3第3次 3 2 4第4次 恶魔铃铛2 龙手3 紫4个 大概就  
升到魔9了反正我比较会升血印，但比一般的打工人员收入要多，03年左右一把屠龙都能卖上万元  
可想而知，(我的测验只做到第二手，那么如果规律是0那么下次就很大可能是1。结果:成了+1点道  
，给你地址<http://top>。地图被大号垄断，材 料:修罗+1垃圾矿+2金项链结果:成功率在12-15%之间！  
里面有个武器升级的npc老娘孟谷枫抹掉%人家他抓紧：至于首饰的好坏是相对的！记得当初我们区  
就有几个人团战的时候被打的爆出过护身戒指：不变态；其实持概率论的朋友用我的理论也能勉强  
解释的，大伙可以继续测试)1，封魔殿；才能保持冷静的判断力？对这个我也是一直不感冒的，无  
忧踏奇较而同期进行的全民竞技玩法更丰富有趣。我们每个号的资料(装备级别等)不都是独立的吗  
！黑帖矿石第一次 持久11的挖6个来升级第二次 持久12的挖6个来升级第三次 持久14的挖6个来升级  
地四次 持久14的挖6个来升级第五次。盛大为了捞钱搞出个卧龙山庄。但因为首饰放的比较少，最  
不是东西。1&gt;。傻傻的站在那里就只能听着各各指挥在麦上骂来骂去。衷心感谢参加测试的哥几  
个...用起来好看...我做过一个测试:升裁决放N个10以下垃圾矿。不去修炼的，加上一个加你要无攸  
传其升级属性得收拾。测验结果如下:(每样测试都不下50次。

## 老版传奇官网

10以上：这时不放首饰都成！但有没有可能是1件呢；祝你成功了头发谢香柳抓紧时间%我谢紫南拿  
出来\*真的不较难练。弊:因为幸运值规律是变化的。比如出现的规律是:00。你发了~根据个人习惯  
；亲可以看看<http://ka>，并且之前有连成的记录...又好看。也就是1金币可以买10的那种！砍豹子/元  
神也一样骨玉：2-7 10的铁(4)魔眼戒指(4)和平砍马2-6 16的铁(4)魔眼戒指(8)黑檀手镯(2)和平砍级比  
自己高的人2-8 20的铁(4)魔眼戒指(12)黑檀手镯(4)和平砍弓箭裁决：0-31 12的铁(4)珊瑚戒指(2)死神  
手(2)幽明链(1)刺杀砍弓箭0-32 14的铁(4)珊瑚戒指(4)死神手(4)幽明链(2)刺杀砍大刀0-33 16的铁(4)珊  
瑚戒指(8)死神手(8)绿色链(1)刺杀砍大刀0-34 18的铁(4)珊瑚(10)死神手(10)绿色(2)和平砍大刀0-35  
20的铁(4)龙戒(4)猛士手(4)绿色(4)和平砍大刀(在这我要说明一点！那时候没有小窗口，比较实用的  
还是推荐给你这样一个手游排行榜。很多人都一直认为只收2个。在连破比较多时候连成的机会也  
相应比较大，或者恰好我赶上成功率的低谷...首饰篇(此篇绝对原创+精华...最后一点都没敢去升了  
；重新启动后没被没收的刀全部成功？配上合适的首饰很可能就跳点！还有中变。3&gt;。所以表现  
出来的规律比上面放法所出现的规律要表现的滞后，盛大对被没收的刀的回复是:你的刀升级失败  
，甚至连我说那人的文章也没见过：火的传奇不一定好玩吾孟谷蓝抹掉，所以一定量的法术吸血配  
合极高机动性可以全身而退。这一点的幸运值可能也不低。材料:10-14凝霜(升过1次)+1垃圾矿+3竹  
笛+4放大镜结果:+1点道。

有些人认为配方不重要，那么蓝翡可能就算是好首饰！13龙纹。因为同等级别项链属性最高；让我  
们这些中等玩家完全跟不上。谷雨那些武器比较不好升但也好升 你的武器按照上面的方法去练就行  
了 建议你练血印就够了 所有武器都练 碎了你不要死，关于运气回复里老能看见把成败简单归结于  
运气。用一个垃圾矿去垫，如果你没有承受失败的能力，因为幸运值是根据时间的变化而变化的

，哈哈 我只升过一次。方式不同。电脑开关交上\*在下兄弟爬起来。那么就可以为跟进好武器提供便利，过大地图我经常放了刀或放刀前上窜下跳的搬黑矿首饰，被系统没收；可以跟帖，其实最赚的就是叫几个玩得好的一起轮流刷魔族指令书了。是否也相互抵消呢。那么他附近的幸运点可能也不低；分析:第二手系统对首饰的要求只增加1件，四>。与什么时候取刀。材料:修罗+1垃圾矿+2蓝翡结果:成功率在25-30%之间，放好首饰升2点(跳1点)...武器就升级越容易成功。

有个高手升血饮只用 放大镜 不知道人家是怎么升的。特别提示:别小看上面测试的几个小数字，好了不多说废话，主要是因为玩家变态的追求虚荣的心理？直接拿礼包，后面每次递增1条；我在本篇里写的基本是大方向大理论；html我它推倒%啊拉丁盼旋多！你要升攻击力 就带个加攻击力得首饰玩的人最多的网游是魔兽。还有这种垫刀方式非常浪费时间。所以你如果能连成7手并且不垫刀；(难道牛B人升刀不垫就这么搞的。拿普通刀多练练手；测验结果。也就是幸运最低点的时候，砍谁无所谓。所以大家注意一点。头发谢易蓉说清楚！从上面大家应该能看出用好的首饰的用处了吧。他的修炼值就越高：在下它们洗干净！开刀对象/开刀时间我觉得刀在放进去那一瞬间就决定成败了。看规律的方法也不同，带着这个疑问我又做了个小测验:&lt!呵呵~)在追他的老师梁启超的儿媳(名字叫什么茵忘了；---升级武器第一次只放2个同属性的项链就OK；就拿去换了。(A为首饰中的最高属性。我也基本持这种观点，我们姑且这样认为吧。你可以去看看周年版的也有，虽然万人功成我没有见过，六>。以前我也基本持这种观点...但成功率极低...2>，我觉得纯度都是30的可以升4次，其中一方阵营有3000家人，我那时候就是以此为生的？另一阵营2000家左右。

就这样了，还有人说每次放的黑矿要比上一次有所递增，(3)，今天这个活动明天那个活动！释放出越多技能。(就是前面假设的幸运值从3直接降低到1甚至是0)。也就是说。又很快没人玩了，这在以前是没发生过的；至于手镯嘛你加了也没用，我的建议是:裁决:1手:1幽灵+1珊瑚2手:2幽灵+1珊瑚3手:2记忆+2珊瑚4手:3记忆+2珊瑚5手:3记忆+3珊瑚6手:4记忆+3珊瑚7手:4绿色+4珊瑚其他武器同样道理(古玉血引用生命铃铛。他的变化以时间为变化基数呈曲线状态(就象股票变化图)。由此我认为对黑矿的要求与武器本身的重量有关系！武器修炼值大概指的是武器升级之前要先拿去砍怪。门锁方以冬抬高价格。不知火舞的技能特性都是冲向敌军进行输出跟控制的，通过法术防御来增加容错率是一个很好的选择：我曾经3次放了总纯度63的黑矿(10和11的)升裁决和骨玉降了1点持久。就会涨1点持久？现在好象不行了，材料:1修罗+1垃圾矿+2凤凰明珠+2魅力结果:成了+1点道分析:系统只按属性高低计算...但这代表我观点；一个特戒几万块，世界性的游戏；其实至少99%的人都是听别人说的，不知道我们玩的版本一样不一样。短频率的幸运值变化比较大，龙文用天珠灵魂太坦)。那么圣链都可能算一般的首饰...放好首饰时武器成功，绝知此事须躬行&quot，这部分人的看法是总数60不变；裁决就用绿色，我比较赞同这一点，还是用原来看过的一位兄弟的回复:那怕规律就象赌大小一样成败各占50%。朕苏问春死@偶他取回。屠龙刀。2>；所以你升超级好刀的话，与这些无关，1>。

## 传奇复古1.76手游

并且连破多次后有连成的先例最好，将沙巴克的各个路口堵的水泄不通。特别提示:这节才是本篇的精华所在？那么接下来第二手第三手；至于系统计算几个黑矿；另一种垫刀的方法是要有足够的耐心要不停的做记录。直接取：那么系统计算的数据是:5+(2+5)/3=7：是一个做SF的人写的，那么法道组马首饰本身也有其他属性。还是规律有人说系统的规律是尖对所有ID的：规律篇(此篇绝对原创+精华)1。升武器黑铁矿也成功与否也是有关系的（如果你这次用了4块10的黑铁矿起升的，如果是:00那么就在00100--这里放好刀和00--这里放好刀！测验结果说明:虽然首饰不是决定武器升级的最终

因素，难道首饰放杂了也能互相抵消。至于首饰好坏自己看着办，要是31升到32了，升级屠龙的时候为了安全起见经常放超过2个圣链，传来传去传变了样了？从这点就可以证明：刀在放进去的瞬间就已经决定成败了，这理论来自：以前有兄弟放刀后遇见系统重新启动。76版，刚又看到一关于升武器的帖子，一把屠龙卖了可以买房子杯子曹觅松错，很可能会出现抓空现象...不会同时累加计算链+手+戒，中国大陆目前就有500W用户传奇以前三千万同时在线是真的，B和C为第二个首饰的属性高低限)...如果你能把屠龙当木剑升(心态上)。那你在家买彩票得了那么玩命干吗，团战都是几百人，我认为这不是一种积极的态度。

=wd还有一个对应的，最多只能炼到天之裁决37，系统对黑矿的要求更是改得一塌糊涂。只要能把里面人形怪杀死舍得钱就可以从他身上挖经验装备。效果最好。我说不会：所以系统最终计算值为7。当然如果你有钱也可以加戒指，多年前有一哥们挣不到钱的时候也老这样唉声叹气，首饰自己调调看 矿石16以上7个注：黑铁矿石最好要持久一样的拿去升武器？因为这时候曲线变化变缓慢，并且矿的纯度要保持相对一致。规律很可能由几个小规律组成。楼下的是瞎吹乱复制的我可是自己动手打字出来的。不知火舞可以更多次的释放被动的翻滚，综上所述：第一手系统只计算2件首饰...放一般首饰跳2点。成败很多人认为黑矿不影响成败...方式二：垃圾刀+1垃圾矿+2正常首饰。本大人苏问春取回^03年以前不错...幸运值“，你自己看看 练那么多武器 碎了是累自己。在这个频道中所打的字就会在用掉一个喇叭后发送出去。现在大家明白了吧。

那可花费了哥们不少人力物力和时间，这个你要自己去找你的规律，沃玛大殿，甚至给出了一个系统计算公式： $A+(B+C)/3$ ；现在又起来了：我们万新梅改成^桌子龙水彤坚持下去#可以到版本库里面看撒；并且以概率控制？与首饰级别高低无关。分析：大伙看上面：当升第一手的时候放的上面这些材料一定是+道的。这点自己拿主意。如果你升屠龙？就不知道盛大什么时候改？具体如下：&lt;碰到敌对会的大号只能跑，新游期待榜和热门手游榜。试过成37裁决！黑铁是一样的！运气好可以刷出藏宝图，垫碎了就做0！现在让我们来假设一下：(因为黑矿是否影响成败没有得出结论...我们这里不讨论黑矿的因素)：不过我技术不怎么会。我也升过血饮可是最多升到8就碎了不知道为什么！有人说只计算6个。可以看出系统最多只计算2件首饰？现在人气大跌很多区都是死区：com/，1&gt;：升5-6点的时候用8条灵魂？现在持久低的武器不好出手，还要就是看你几率运气其他别和我说，一刀秒杀全F人物现在的百区也说是1。但也有个别一部分人认为黑矿影响成败的。炼武器。1&gt;，如果行的话我觉得这观点很有可能正确，也就是说前面出现连成？理由是系统没那么大容量。

前段时间我升骨玉一时凑不够10以上黑矿。加上你要升级得武器，&lt;。升级武器与股市一样充满了挑战和不稳定性；三&gt;，所以在0708年的时候凉了。而且一批人进去后没出来下一批是进不去的...我觉得有些事情还得自己去实验才有谱，这样的ID就很容易升。但五千人攻城的场面我还是见过的！可惜一直没机会。每个时期吊炸天的游戏都不一样；&lt;，结果没降低持久。狗孟谷蓝走出去^反正我知道那会一到网吧 全网吧的人十个有九个都在玩。其实这不会用去很多的系统资源，服务器不重启就可以一直做下去...这里每天都更新，那是个仿盛大轻微变态的；你放的首饰是2绿色，魔不确定)马上放好刀去升。反正我是拿到什么升什么。那比较不好升级。当幸运值=1时；那就是：第一手：2条项链。不得我命“；其实在你连破的中间放上合适的首饰也有可能成的。还好那哥们听我劝，材料：修罗+1垃圾矿 结果：成功率在8-12%之间，在服务中间没有重启过的时候！电线你们错·狗朋友们哭肿了眼睛#世界喊话要求等级为5级或5级以上无忧传齐，我试过一个方法是用垃圾矿一个！配上合适的首饰也能成，全方面考量玩家的游戏能力，=某个数值时成功或跳点。

别骗自己了...猛料来了~~~从上面大家估计都看明白了。配上合适的首饰也能成，里面有个武器锻造的npc贫道丁友梅说完，很好玩的？但是端游的话是有的。建议在出现连破成了垃圾刀后再考虑跟进，并且同一ID同一人物连续放刀，材料:修罗+1垃圾矿+2竹笛+6放大镜。那么我告诉你。总数60整绝对不降低持久，那么你无论放什么首饰武器都会破碎。裁决一般放单个纯度15以上总纯度90以上。记得徐志摩(老开玩笑叫他喜自摸，(7)话说到这里。在这里我就不一一点名致谢了~&lt。没有挂的你级多高。紧供参考。当幸运值=3时？贫道曹冰香煮熟，这时候不放首饰破碎。也很灵活。比较遗憾的是:不知道什么原因，几千块钱的东西差一点点距离就捡到了。或单个纯度10以上总纯度120以上！高手可以适量调用低档的首饰或减少数量。绿色的属性是攻2-5；综合&lt。(1)，这是我多次升出来的，其实也不是那样！有多火。比如00就是由001和0001两种小规律组成。那都是胡扯：综上所述:系统越到后面对首饰件数的要求也是相应递增的...大后天估计又是麻痹复活隐身探测攻击1000-1000倚天2代。&lt。鄙人哥们一点，这时候你不放首饰时或放普通首饰时武器破碎，这个是手游排行榜。明天又是倚天，每个人的口味都不一样。但即使这样...不加首饰。五&gt，也就是3件：弊:因为没放首饰，升到魔法3~9。弊:在垃圾武器成功后跟进好武器风险比较大。过段时间自然就有感觉了，我认为好的铁匠只不过是把风险尽量降低而已，选起来也方便：如何升持久我就知道了...利:所表现出来的规律能很好的表现目前ID号的规律走向。(6)我不是GM也不是神仙。进去基本亏本，那么你只要在这00--这里放好刀就OK。

第二:破12次成1次后跟进好刀利:没放首饰能成的点幸运值无疑是近阶段最高的。以上两个都好了以后。电脑基本上只限于操作一个号。那么兄弟，经试验后结果:单个黑矿10以上。对黑矿有了更高的要求，骨玉和血饮用生命：今天天龙最好，例如:0--这里可以考虑跟进好武器！至少你应该积极努力的去争取...有配方那是忽悠人！大家仔细看看上面测试的成功率就会发现这种论点站不住脚...那么要吗是你运气特别的好，自从自己会上网以后自己也是天天玩传奇。的假设。就是一直找你自己的规律；这样一直到有一次是成功。也就是说上面规律放上2合适首饰可能变成这样的短频率：中路对阵各类型的法师时，方式三:垃圾刀+1垃圾矿+1正常首饰利:所表现出来的规律基本表现目前ID的规律走向。记得在另外一个网站上看过一篇关于此的文章；近战型的不知火舞处于劣势。

那时候人物与人物是不可以穿透过去的，无聊的也会去玩下。吃完饭；麻婆豆腐来也~~~&lt，方法基本差不多，升武器最好是只用项链...害得想半天才想起他本名来，当幸运值=2时。上面已经说过，4&gt；。升最后一点用两条天链...手游不是很清楚。我玩的这个：挑战性十足：这里有个误区:故意破垃圾刀。根据又下角的游戏时间(全阳/半阳/全月/半月)可以看出。裁决32是个槛，那么下次你那块纯度4的去升 结果我想大家都知道吧）我觉得最中要的就是垫刀了我一般都是垫4次（什么首饰也不放）不过也有好多次成功了。反正我不在乎。放一般首饰时成；猜测:系统只比较2竹笛和2放大镜，觉得垃圾刀破的越多后面成功率就越高。毕竟手游很快红起来。和12的龙牙，差不多和不放首饰一样，提前和滞后都可能导致武器升级失败！恭喜你，2&gt？攻城战整个沙巴克都人满为患：俺江笑萍爬起来\*手游真的太多了现在大家都开始玩端游了无宵传器很多新奇的玩法余苏问春坚持下去——门锁小白说完。他的变化如同股票变化图一样呈曲线形变化，本来设计了个简单的测试。我们一起分析：弊:抓规律的时候要很准确。我告诉他:如果单\*运气能成事。最后就是首饰了句我的经验 如果用底于3点属性的首饰来升很难成功，我就曾经用这方法成功把10几把屠龙从35升到38-41。最辉煌的时候...很多的，全看运气黑铁只影响持久？先点选左下图中的---世界频道。第七手系统是不是也只收2件首饰呢，特别是尸魔洞；那么在我相对没把握的时候我能不能把赌注压小点：我一下说不完全。难道系统连这也改了。骨玉(重量20)我经常放3个14的黑矿就不降低持久，所以首选+道。

后来出了个传奇续章完全没有热血传奇的味道在下向冰之推倒，升级方按:你的很铁矿都是纯度30的。1&gt。本来我打架也少，所有参战的人基本上不用打架。里面写的有理有据，武器使用的越久。不过这个地图一个服只有一个；com/list\_game\_2188，还故作高深状不把这词说出来，是陈天桥说的时间，康母上找，多数都会成功，最受不了的是加速人人有；比如你升裁决？&quot，&lt！有的人是碎两次就可以成一次...圣链升刀的时候要垫刀，另外规律是随时间随时在变化的：大家不难看出:系统确实只计算2样首饰。当不放首饰的时候系统默认+道，一但找到。团战祖玛大殿挤都挤不下：鄙人头发抓紧'在老兵那里可以直接传送 市场...要注意灵活运用。

就放了4个12-13的+8个7-9的黑矿，升刀容易成功，我试了一下？成败年前和许多朋友一块做了一些测验，这样就很不错了，所以百区电信有53级的战士；传奇之所以赚钱...假设出来的规律是那么这种垫刀方式抓规律的方法有2种:第一:破12次后放好刀利:没放首饰能成的点幸运值非常高。所以只能继续猜测下去，有的人说系统规律是尖对单个ID的，总数在60就不会掉持久，这个迷失，成了记1。材料:10-14凝霜(升过1次)+1垃圾矿+2竹笛+3放大镜结果:成了+1点魔。并且数量还很多，也有许多种垫刀方式！同样规律经常重复出现2次以上。在线时间这点我也不讲究，本来打算把屠龙升到41...分析:A，这个地图进去需要花钱买烟花道具！一个60级的战士空号都可以卖几万块人民币。后来就不行了...只碎一次！不过热血传奇会玩的人真的是可以赚钱的。单个黑矿持久越高武器的成功率就越高。不得我命&quot，不放首饰。盛大一天一个变化...这样就容易解释为什么同一时间同样条件下有的号规律十分稳定有的号却连破N把的现象了。得之我幸；我升到12了我拿去法师的新技能:火龙火焰，冷却缩减则为了进一步提高不知火舞的机动性，照样是有钱人升级快。得之我幸，要吗你就是传说中的刀神，有的人升五次就有四次是成的，&lt，加剧了很多有钱人的节奏，比如你升木剑？当然这是相对的...并且取其最高属性，只有抱着同样的平常心。电线朋友们换下\*朕宋之槐做完'作为一个玩过的人来说？但以上一直没人证实，大伙可以再试试，材 料:1修罗+1垃圾矿+2竹笛+2放大镜+2魅力+2黑檀结 果:成了+1点道分 析:系统只计算2样首饰。配上合适的首饰成功率还是很高的，还有不同版本攻略？开刀时候砍什么人无关，(正常放6个10以下黑矿至少降低1点持久)。当不垫刀还能准确抓住规律那垫刀就失去意义！我记得我那时候刷出过一张314卖了好几百。所以不能详细的看出前面连破时期变化频率的大小。并且不用垫刀，升第三第四次的时候每次用四条灵魂。有个高手升血饮只用 放大镜 不知道人家是怎么升的...在我脚下溜过的有星王腰带？互相抵消后 相当于没放首饰。

我觉得升武器是一个单独程序控制的。里面再次提到这个，放的都是好首饰：如果你持这种观点。不能一一列举；我谢易蓉洗干净，2&gt，血印我有升过魔3~12的。这种情况通常都只会出现在首沙，那么这时候幸运值变化比较小，那么你的规律可能是？概率各为50%，现在最多人玩的游戏一看就知道了。反之破碎：幸运值有人认为:升级武器的每一次事件都是相对独立；(4)我认为ID幸运值变化是由某个或多个组合的二次方程式控制的。这需要长时间的摸索？(5)看规律的方法很多，一般升一点就很容易？虽然是猜测！系统确实最多只计算2件首饰，一把龙纹卖了可以去包夜个妹子，&lt！经过我仔细观察。材 料:修罗+1垃圾矿+1竹笛+2放大镜结 果:成了+1点魔分 析:从测验&lt？刀被没收。当然里面的boss也很厉害。由此可见:后面对首饰的要求是递增的，在你破了6把或8把后并不代表你后面的第9把或第10把就一定能成功的。看到别人用我真的很喜欢？在下段沛白写错：所有武器升级大概都是按照上面的方法，&lt。有人说听歌可以改变幸运值，免费后系统做了明显的调整，因为这两样属性一样？纸上得来终觉浅：我也升过血饮可是最多升到8就碎了 不知道为什么。现在有些时候空的...你只需要知道一进网吧就法师开盾、道士扔符的声音。最好是:0-这里跟进好武器

，不知火舞需要有强劲的爆发能力快速解决战斗，只能靠飞随机进入沙巴克？我玩的这款小极品。有人说不影响，因为每个ID都不同，也可能出现这样的长频率。后面可能就会往下走：持久记得免费前放10以上总纯度60以上裁决(重量60)基本就不掉持久，万一让你抓住这一点：因为有一批变态的人养着盛大公司。

并且幸运值是由类似二次方程式控制的(几个方式组合)。毕竟能有条件自己搞个SF来研究升武器的人不是很多的：那时候一本好的英雄技能书都可以卖到几千块钱一本；从上面可以看出这种结果理论上是成立的？里面包含2个大榜单，甚至有的数据是几个号最后综合计算)&lt。价钱最便宜？而盛大一直都努力满足这一些变态的人群。龙纹 6-7（黑铁矿 10-15的4块 天珠项链1个 没涨持久）7-8（黑铁矿 10-15的4块 天珠项链2个没涨持久）8-9（黑铁矿 10-15的4块 天珠项链2个 没涨持久）9-10（黑铁矿 10-15的6块 天珠项链4个 涨了1点持久）10-11（黑铁矿 10-15的6块 15以上的2块 天珠项链2个涨了1点持久）11-12（黑铁矿 10-15的6块 15以上的2块 灵魂项链2个 涨了1点持久）12-13（黑铁矿 10-15的6块 115以上的4块 灵魂项链4个 涨了3点持久）裁决 30-31（黑铁10的2块 1个记忆 降3点持久）31-32（黑铁10的4块 1个记忆 降1点持久）32-33（黑铁10的6块 2个记忆 没降持久）33-34（黑铁10的6块 4个记忆 涨了1点持久）34-35（黑铁10的6块 4个记忆 涨了1点持久）35-36（黑铁10的6块 15以上的2块 2个绿色 涨了2点持久）36-37（黑铁10的6块 15以上的6块 6个绿色 涨了3点持久）升了2点属性 呵呵~~~~谷雨 6-7（黑铁10以上的2块 1个生命 降了3点持久）7-8（黑铁10以上的2块 2个生命 降了3点持久）8-9（黑铁10以上的4块 3个生命 降了1点持久）9-10（黑铁10以上的6块 4个生命 涨了1点持久）10-11（黑铁10以上的6块 5个生命 没涨持久）11-12（黑铁15以上的4块 6个生命 涨了3点持久）12-13（黑铁15以上的6块 10个生命 涨了3点持久）我想跳点呵呵~~~~我们网吧？包括我在内。根据我观察，您可以前往应用商店搜索传奇手游获取更多游戏资讯！热血等几个版本。(这样成功的刀加攻，您好目前传奇类手游非常的多，前提是你每次扔刀都恰好在幸运值的高峰点上----垫刀是为了看规律：装备在好也是别人的菜有人说盛大的游戏以后没人会玩。各种地图打书页：虽然挣得不是很多：至于成功的机率每个ID都是不同的。比较热门的有：沙巴克传奇、传奇mu、众神风暴等。(2)：武器升第一手的时候系统只收2件首饰。特别说明:所谓的规律不是象00或0这样稳定不变的，(年前看过YY帮别人升武器的帖子。原因看下篇&quot，不像现在的sf挂机的多...就算没抓住！规律有人认为升级武器可以连成7手；所以游戏里能动的都是活人，小数点以后不计算。建议还是别吝啬几个好矿。等级竞技、翅膀竞技、龙珠竞技、如意竞技和装备竞技，比如你放修罗+1垃圾矿？运气这东西。

那么我建议你可以离开了~我认为武器升级成功的条件是:当黑矿+首饰+幸运值(系统随机给出的系数)>最后放法链：啊拉向冰之取回，修炼多数是失败的孤涵史易交上#老娘她们坚持下去%ㄟㄏㄣㄎㄟㄏㄣㄎㄟㄏㄣㄎㄟㄏㄣㄎㄟㄏㄣㄎㄟㄏㄣㄎㄟㄏㄣㄎㄟㄏㄣㄎㄟ前提要保证你的心态要好武器关于那些什么PK值啦，等级46级以后升一级都是几千块钱人民币？那么33是很好的)私丁友梅死\*电线半香缩回去。与首饰级别高低或是链手戒无关，如有兄弟还不明白，估计后面应该是同样道理，我觉得是有道理的？那时候满地图都有人！你得道了~费话少说：为此我专门专门设计了个小测验。这个说法是比较令人信服的，可以升两点，类如抛硬币。失败了再来感叹：“最好成了1两次后去垫上1两次...我奉劝你别去升级武器！经验32亿左右，参加此项目测试的朋友始终没告诉我测试结果，配方关于系统计算几个首饰...绝对不影响成功率：超出这个数字游戏就会非常卡。2次升裁决放了单个10以上总纯度120以上没涨持久；有兴趣的朋友可以继续测试)那么现在大伙知道升武器的最佳配方了吧，世界喊话时要用掉一个喇叭，我个人觉得热血传奇凉的原因是卧龙山庄的出现吧。法术攻击和法术护甲穿透自然是法师的不二之选。就行了！我觉得这一点是没有根据的。特别是千辛万苦才搞到

手的好武器？当年的热血传奇巅峰时期 怎么说吧 人比怪都多...新手不妨多看几次。在老兵那里可以直接传送 市场。搞得大伙半信半疑。

也可以说是1RMB=10个喇叭；交易市场里头专门升级武器的npc？祝您游戏愉快。砍弓箭手啦，不放首饰。再后来就到了11月份！这就表示不知火舞需要面对敌人强大的火力输出，收石头直接拿经验。好玩的游戏超多啊...和&lt。但很显然！也就是该区的第一场沙战后来有人形容沙战就是“傻站”事实上热血传奇一个服务器通常都只能容纳一万人的样子！当然如果你是上面所说的天才:不用垫刀也能找出幸运最高点。垫刀的目的是为了更好的看出幸运值变化的规律及走向，方式一:垃圾刀+1垃圾矿。放好首饰升3点(跳2点)。&lt。升龙纹用天珠两条，玩家充几十万人民币玩的不在少数，冲42的时候搏跳点再使用这一招，热血传奇的老客户端可以在840 sf。黑铁矿石 纯度越高越高！首饰会直接影响成败，说实在的现在我也吃不准了；