关于改进的建议

1.天宗和山流合起来

山流有药，天宗有护卫，这是我对这两个组织的基本看法，但是这并不影响这两批mnpc合在一起。同一批mnpc，用不同的手法去收拾，会带来更多的乐趣。更何况现在的山流mnpc和天宗mnpc有同质化的趋向，天宗一个跑男，山流一个跑女。。。何苦来着。

同时由于山流的药影响较大，建议改为山流成员杀mnpc几率掉，不再总部发药，并禁止三清制药。

2.所有mnpc几率性先手

武功猛不猛，优先看mnpc的展示。现在绝大部分的mnpc都是见面被秒，根本没有机会出手，谈何展示？几率性先手就是要给mnpc一个展示的机会。同时那些100%先手的mnpc如阎铁珊、张菁等建议全都改掉，100%见面就被他秒的，做来有什么意义？

还有那些变态属性，比如乌龟的金刚，地藏的力量等，也改掉吧，实在没有什么意义。

3.重新协调法术攻击、破防等的关系

现在的破防，法术攻击等几个属性的设置有些混乱，基本上猛的就猛得一逼，菜的就菜得一逼，令人很无语。比如春雨剑法，空有5的系数，杀伤力基本可以忽略，但是却能秒燕南天，其他的比如兴国三杖、兰花刀法等不能破防的，砍一个晚上都砍不动燕南天。少林的禅僧、华山的弹指神通、恶人谷的血掌，杀起人来，见一个秒一个，其他白云的百鸟朝凤，神水的毒雾等法术攻击要想杀个人，比登天还难。不反对法术攻击，三防等丰富攻击的设计，但是极端化的设计，就有点得不偿失了。建议再不破防的武功，去杀三防100的也能杀得动，大不了打几个pfm而已，不至于完全砍不动。同时现有的三防设计，使得原有风云四设计好的一大批武功完全成为摆设，这么好的资源不利用起来，不是捡了芝麻丢西瓜么？

4.重新调整伤害和命中的关系

现在的武功伤害过高，基本上是谁先手谁秒对方，这样打架也没有多大意思，也看不出好武功和差武功的区别，反正都是秒，有什么两样吗？

还有命中的设计，有些武功命中就差的可怜，比如财神的月映寒山、少林的武僧，一个pfm下去，基本上全mission，这样的武功，伤害再高又有什么用？还不如金钱的锤子呢，伤害虽然低，但是招招命中，1000级后也基本上能秒人。说来说去还是设计得过于极端，建议所有的武功威力都减下来，不能200-300级就到处秒人了吧，怎么也得2000-3000级。那些出招全miss的不提高命中的，就不要开放出来了，免得害人。

5.增加武功关联的提示

现在的门派招牌武功基本上和其他武功相关联，这个本来是个好想法，但是到底关联什么武功，怎么个关联法，需要什么宿命，你倒是给个提示啊，啥也没有，想去钻研都没门路，全靠巫师嘴里漏出来，有意思吗？难道玩家玩游戏就是想办法从巫师嘴里套东西？

6.重新规划门派的特色

现在的门派武功虽然花样百出，但是实在是看不出有什么特色。估计有些人简单的认为不同的武功就是不同的特色了。到底怎样才是门派特色，我也说不上，下面我就举几个例子当作抛砖引玉吧。

铁雪一直都是被当作侠侣门派的，刀剑合击技能应当是最好的pfm。至于pfm需要什么要求，在战斗时，满足什么条件才能出，就要看巫师的设计了。

峨眉作为偷学别人的刀剑才发的家，技能怎么也得设置一两个缺陷吧，怎么去弥补这些缺陷自然就成为了门派的特色。

狼山号称群狼，打架的时候为什么狼就用不上了呢？

丐帮作为最底层的人物，那些个下三滥的招数，怎么也能赢得下别人半个pfm吧？

少林作为念经门派，居然是最厉害的杀人门派？阿弥陀佛放下屠刀的念经功夫怎么不发展发展？

说了这么多，无非是想表达一个概念，不是所有门派都必须要用绝世武功打死对手的，叫兄弟帮忙打死的也叫本事，下陷阱坑死的也算本事，毒死的，busy磨死的，让对方出不了招的。。。都算是本事!

不同的门派使用不同的方法杀死对手，不同的对手使用不同的手段搞死他，这样玩起来才更爽！