各位MUD风云爱好者大家好：

关于我们这个风云又要搞事情的消息出来了，很开心，终于又要出新东西了。以下是个人关于门派特色的一些建议：

增加门派特殊属性和门派性能属性，改变原有门派都能自己SOLO的所谓门派平衡。比如，铁血变成血牛门派，有特殊技能可以大量给自己加血长度，可以有个特殊技能，强制组队的时候替队友承担伤害，兴国变成医生，可以在战斗中大量给队友回复血量，帝王谷变成解毒门派，战斗中给自己或者队友解毒，这些门派的攻击技能大幅度降低，大招可以作为铁皮坦克，增加抵抗伤害的功夫，华山和其他一些门派可以成为BUSY门派，这类门派BUSY成功率大幅度提高的同时大幅度降低其他功夫伤害。为了门派平衡，可以将自由师傅的强力攻击技能大幅度降低。充分体现门派自由度和特色。为了让大家都参与进来，限定必须做完多少个大型BOSS才能自己去挂机，然后这个大型BOSS数量清零，挂机多少经验后再继续集体打BOSS。

增加游戏玩法，比如挂机人员可以在某些特定任务挂机，比如原来的山流或者类似其他风云的指定副本，同时开放一些大型BOSS，必须要几个人组队才能完成，肯定不能个人SOLO的，这类BOSS的奖励可以加一些特殊的东西，比如顶球，然后定期（比如一星期或者一个月一次），可以5人组队，只能有一个人得到。