



“以彼之道，还施彼身。”自章虚道人口中的一句话，使平日名不见经传的慕容世家从此声名鹊起。慕容一姓，是为东晋时五胡十六国之燕国鲜卑族的国姓。当年东晋偏安江南，鲜卑族趁机窃踞中原达数十年之久。然而，鲜卑族的一位绝世枭雄慕容垂可能做梦也没想到，他们的一支血脉居然在燕国破灭之时得免于难，甚至杂居在汉人统治区域之中，至今已有八百余年。

# 浅谈《天龙八部2》 慕容世家

■ 文/岳无双

游戏名称 天龙八部2

游戏类型 MMORPG

运营公司 搜狐畅游

官方主页 <http://tl.changyou.com>

## 战斗特色

慕容弟子行走江湖，身负长剑，其形近似武当峨眉旗下高徒；然其却善近战，不惜肉身与敌相搏，其势无异少林丐帮门中子弟。其内功为主，道法自然，主玄。

骑乘一术，慕容世家却与逍遥弟子大同小异，逍遥为驯鹿，慕容为羚羊，两者皆是借助灵动飘逸的身法将其驯服，以为己乘，是故慕容身法之名，亦不输于其他内功门派。

慕容弟子正如章虚道人所言，出手之时，向来是以彼之道还施彼身，借助敌人的招法反击对方，使敌无数高手饮恨斗转星移之下。

## 升级与副本特色

慕容弟子的群体辅助技能有三个，分别是群体血上限（天增岁月）和群体内攻（击鼓令）以及群体免伤5%。其有效性可以和少林的佛头（弥勒护身，相当于在身上砸体力石头和血精石之间的区别）及明教的葵花（葵花向阳，群体外攻增加）相媲美。当然，凡事利弊昭然，一个门派的技能是有限的，但其可操作性是无限的，慕容多一个辅助，自然就少一个攻击。

慕容世家群攻击技能有二，而众多玩家所关心的并不是招式如何华丽，技能名称如何好看，而是是否实用。废话不多说：

1. 群体定身（耀阳蚀森，60秒冷却造成6个目标定身。类似武当的三环套月的群体僵硬效果）。

2. 群体内功伤害（气定六合，70秒冷却同时攻击10个目标。类似武当

的真武七截阵，个人感觉内功伤害没有直接伤害效果明显）。

有一点需要注意，这两个技能提高心法的等级只能相应地增加伤害效果，却无法减少冷却时间和攻击数量。所以，慕容这个新兴门派在武当、逍遥、明教等老牌强队面前，实力排名暂时居中，只能起到辅助作用，但发展潜力无限。

## PK特色

慕容世家PK特点：内功，近战，反控制。单P要求心法，以便更顺利地进行操作。

慕容弟子进入校场，首先围绕在自身周围的剑阵便会令对手胆寒数秒，5%的免伤似乎有些战而不屈之兵的效果。

说老实话，我个人从没把慕容这个门派当作内功来打过，自己用慕容与人切磋时也从没当自己是内功门派。有了这个觉悟，心态就会平衡多了，自己有了反控制，什么也不怕。即把自己当成纯玄攻的少林，把内功门派当作逍遥来抓，把外功门派当作明教来扛。

三个控制技能要用好，远攻封穴与群体定身（成功率100%），近身散功（成功率看心法等级，类似放大），单体满怒定身（成功率100%，打明教建议首先放怒）

说完了优势，切忌忘了劣势。

劣势一，慕容有效控制只有一个封穴，时间短得可怜，冷却长得吓人。

劣势二，定身抓内功有用，遇见外功，基本只能当作攻击技能用了。

劣势三，该内功门派无瞬移，且伤害颇大的借力反施却需要开心剑交融才能用，但会失去反控制的巨大优势（其效果类似天山的寒梅怒放，开了折梅才能用，但无法发挥踏雪无痕的优势）。

最后一点，慕容乃是纯玄门派，而现今玩家大多喜好打冰抗与毒抗（适合刷飘渺与慕容，个别喜欢PK的玩家除外），而火抗和玄抗的副本与BOSS效果却不明显（杀星、小龙、金刚），这一点优势，不仅希望广大慕容弟子加以利用，更希望玄攻与火攻的门派适当参考。

## 华山之巅

为了避免被拍砖，首先说明一下，以下几句话仅代表个人观点，如有雷同纯属巧合。

好了，我想说的是，慕容弟子为了避免少林的厄运，珍爱生命，远离华山。

华山的前三，一般都是武当，逍遥，峨眉。因为这仨门派群殴猛得吓人，虽然慕容后期反控制几率较大，但若比及群体伤害，实力却与前三逊了不止一筹。看看自己的技能吧，攻击近身，高伤害群攻近身，定身还是近身……

当然，个别单体操作性极强的玩家，却可能在华山愈发游刃有余起来，个人认为，慕容后期，偷袭是一把好手，其势可与天龙第一刺客——天山派争衡。

综上所述，群体荣誉虽难得，个体奖章却易取。