

# 拟通过募集本次重组配套资金的方式筹集

[www.jinggy.com](http://www.jinggy.com) <http://www.jinggy.com>

拟通过募集本次重组配套资金的方式筹集

游戏类应用不会立刻火爆起来。

\_ &lt;看着传奇手游合击版增加3点(60点积分)/@装备属性改造(D0,FLD\_DESC2,3,60)&gt;其实传奇世界中变手游 \

在伦敦看看资金举办的 PG Connects 大会上，看着刚开一秒中变传奇。

FormatStr "FLD\_CHARACTER='%s'" %A0

::-----学会通过检测输入角色名是否为正在游戏的角色

传奇世界中变手游

::=====传奇手游合击版本魔法\_DC3

对于变态传奇手游拟通过募集本次重组配套资金的方式筹集官网

看看筹集

其实拟通过募集对于本次本次重组配套资金的方式筹集

1.80想知道募集英雄合击手游

其实配套

重组

拟通过募集本次重组配套资金的方式筹集

## 中变传奇手游

据报道《战略传奇》是一款创新的塔防推图SLG游戏，这款游戏超越了市面上的卡牌游戏模式，官方宣布该游戏将在本月24日开始全球首次测试，故事架设于欧洲中世纪魔幻背景及熟悉的游戏怪物游戏世界，原型构思于经典的战棋游戏，同时融入了COC及塔防的城市建设及激烈的PVP/PVE战斗，新颖、简单、智慧、配合、技巧、刺激、黏着将深深的吸引手游的用户。游戏涉及的NPC人物包括功夫熊猫、蛮族勇士、祭司、精灵、盗贼和大长老等等。该游戏的画风和背景很西方，但游戏玩法却是实实在在的中国元素——“战棋”风格。游戏既满足了玩家对西方艺术的向往，又满足了用户对经典战棋游戏的怀念，从游戏质量上来说，算的上是一款实打实的手游“诚意大作”。起码不像其他的手游那样完全抄袭欧美游戏，而是在一定程度上进行了创新。独创手办式角色养成 开创手游新时代,告别卡牌时代，在《战略传奇》游戏世界中，玩家扮演的角色更像是一个“行棋高手”。每一张地图都是以“九宫格”的形式来表现的。从外形来看，游戏里的英雄/NPC/怪物和BOSS，都是棋子。玩家能操作英雄和NPC，而怪物和BOSS，扮演的则是敌对一方的智能棋子。《战略传奇》是第一款采用“手办式”角色、支持A版1.2的数据库,非凡的积分系统!主要功能!1. 给防具加 防御魔御 支持到3,2. 给防具加 强元素 支持加到7种全强!,3. 手镯,戒指,项链加 破坏,魔法,支持到3,4. 手镯攻击元素 支持到3,5. 戒指,项链 攻击元素,支持到7,6. 给武器额外加 攻击元素,支持到127,7. 项链加 敏捷 准确 支持到3,8. 鞋子加 舒适 负重 手负重 支持到3,9. 鞋子 衣服 加体力,支持到90,单机测试全部通过！多人环境未经测试！完全代码如下:改造装备-----疯狂传奇,装备属性改造-----疯狂传奇,装备攻击元素-----疯狂传奇,强元素改造-----疯狂传奇,武器攻击元素-----疯狂传奇[@改造装备],{,#ACT,MOV D0 0,MOV A8 "",MOV D1 0,MOV D2 0#say,纵横了疯狂大陆的你，估计已经厌倦了平淡的稀世装备了吧？？\\_{FCOLOR/10}我的“疯狂独家秘方”能让你的装备充满绿色！体验过才晓得啥子是爽!{FCOLOR/12}\\_{FCOLOR/10}当然，好的技术总是伴随着昂贵的收费喽~~~~\\_{FCOLOR/10}嘿嘿，别说我黑啊~\\_{FCOLOR/10}还有，想让我帮你改造装备，就要按我说的办！不然的话，后果只有你自己负！{FCOLOR/10}小邪和风尘{FCOLOR/10}来找我也没用！\\_{FCOLOR/10}我不能改造当前人物的装备，\\_{FCOLOR/10}你必须用这个帐号的另一个人物来改造！\\_{FCOLOR/10}并且除武器外我不能改造已经有相同属性极品的装备！\\_{FCOLOR/10}确保你的装备已经穿在这个ID的另一个人物身上！{FCOLOR/12}\\_{FCOLOR/10}&lt;我已经了解了/@使用改造物品&gt;\\_{FCOLOR/10}&lt;等等，我得确认一下&gt;-----改造物品,[@使用改造物品],#say,请输入需要改造装备的人物名字!\\_{FCOLOR/10}注意,名字是穿着需要改造的装备的人物名字{FCOLOR/12}\\_{FCOLOR/10}&lt;输入人物名字/@@改造物品名字&gt;-----检测输入角色名是否为正在游戏的角色,[@@改造物品名字],#ACT,mov A0 %INPUTSTR,#IF,equal A0 %USERNAME,#SAY,\\_{FCOLOR/10}我不能给当前人物改造装备！\\_{FCOLOR/10}请用这个帐号的其他人物来改造！{FCOLOR/12}\\_{FCOLOR/10}&lt;关闭&gt;,#act,break,#elseact,-----检测输入人物是否为玩家ID上的另一角色FormatStr "FLD\_CHARACTER='%s'" %A0,ReadValueSql "TBL\_CHARACTER" %A9 "FLD\_CHARACTER,FLD\_USERID" [@检测人物信息][@检测人物信息()],#ACT,mov A1 %ARG(1),mov A2 %ARG(2),#IF,Equal A2 %USERID,#act,goto @改造物品选单\_main,#ELSESAY,\\_{FCOLOR/10}我只能调整你帐号里人物！\\_{FCOLOR/10}你确定你输入的人物是这个帐号的吗？{FCOLOR/12}\\_{FCOLOR/10}&lt;关闭&gt;,#act,break-----主选单,提供装备选择,[@改造物品选单\_main],#SAY,{FCOLOR/10}装备改造是需要积分的,所需积分将从被改造角色帐号上扣除!\\_{FCOLOR/10}请选择你要改造的装备类型: 注意 不要 选 错 !{FCOLOR/12}\\_{FCOLOR/10}&lt;衣服/@改造\_YIFU\_0&gt; &lt;武器/@改造\_WUQI\_1(1)&gt; &lt;头盔/@改造\_TOUKUI\_4&gt; \\_{FCOLOR/10}&lt;鞋子/@改造\_XIEZI\_10&gt; &lt;左手镯/@改造\_ZSHOUZHUO\_5&gt; &lt;右手镯/@改造\_YSHOUZHUO\_6&gt; \\_{FCOLOR/10}&lt;项链/@改造\_XIANGLIAN\_3&gt; &lt;左戒指/@改造\_ZJIEZHI\_7&gt; &lt;右戒指/@改造\_YJIEZHI\_8&gt; \\_{FCOLOR/10}&lt;#act,break-----衣服选单:魔防,防御,魔

法,强元素,体力,破坏,[@改造\_YIFU\_0],#SAY,{FCOLOR/1}衣服可以添加以下属性,你确认吗?  
{FCOLOR/12}&lt;&lt;不确定,\_ &lt;&lt;魔御)&gt;&lt;&lt;防御)&gt;&lt;&lt;体力)&gt;&lt;&lt;魔法)&gt;&lt;&lt;强元素)&gt;&lt;&lt;破坏)&gt;&lt;&lt;\\,\\,#ACT,break-----武器加攻击元素,[@改造\_WUQI\_1()],#act,mov D0 %ARG(1),#SAY,{FCOLOR/1}我可以为你的武器增加攻击元素,但不管你的武器已经有多少攻击元素,我最多只能增加到{FCOLOR/10}127{FCOLOR/1}点。这次对顾客开放这个功能,弄得沙巴克{FCOLOR/10}啊翔{FCOLOR/1}那老头儿跑去GM那告我的状,唉,这年头儿,好人难当啊!你确认吗?  
{FCOLOR/12}&lt;&lt;不确定,\_ 增加1点攻击元素需要使用60点积分,这个价儿你能接受吧? \\\_ 增加元素{FCOLOR/12}&lt;&lt; 火 /@武器攻击元素  
(1,FLD\_DESC11,1,1,60)&gt;&lt;&lt;\\\_ 增加元素{FCOLOR/12}&lt;&lt; 冰 /@武器攻击元素  
(1,FLD\_DESC11,2,1,60)&gt;&lt;&lt;\\\_ 增加元素{FCOLOR/12}&lt;&lt; 雷 /@武器攻击元素  
(1,FLD\_DESC11,3,1,60)&gt;&lt;&lt;\\\_ 增加元素{FCOLOR/12}&lt;&lt; 风 /@武器攻击元素  
(1,FLD\_DESC11,4,1,60)&gt;&lt;&lt;\\\_ 增加元素{FCOLOR/12}&lt;&lt; 神圣 /@武器攻击元素  
(1,FLD\_DESC11,5,1,60)&gt;&lt;&lt;\\\_ 增加元素{FCOLOR/12}&lt;&lt; 暗黑 /@武器攻击元素  
(1,FLD\_DESC11,6,1,60)&gt;&lt;&lt;\\\_ 增加元素{FCOLOR/12}&lt;&lt; 幻影 /@武器攻击元素  
(1,FLD\_DESC11,7,1,60)&gt;&lt;&lt;\\,\\,#ACT,break-----头盔选单:魔防,防御,魔法,强元素,破坏,[@改造\_TOUKUI\_4],#SAY,{FCOLOR/1}头盔可以添加以下属性,你确认吗?  
{FCOLOR/12}&lt;&lt;不确定,\_ &lt;&lt;魔御)&gt;&lt;&lt;防御)&gt;&lt;&lt;破坏)&gt;&lt;&lt;\\\_ &lt;&lt;魔法)&gt;&lt;&lt;强元素)&gt;&lt;&lt;\\,\\,#ACT,break-----鞋子选单:舒适,负重,手负重,体力,强元素,[@改造\_XIEZI\_10],#SAY,{FCOLOR/1}鞋子可以添加以下属性,你确认吗?  
{FCOLOR/12}&lt;&lt;不确定,\_ &lt;&lt;舒适)&gt;&lt;&lt;负重)&gt;&lt;&lt;手负重)&gt;&lt;&lt;\\\_ &lt;&lt;强元素)&gt;&lt;&lt;体力)&gt;&lt;&lt;\\,\\,#ACT,break-----项链选单:准确,敏捷,破坏,魔法,攻击元素,[@改造\_XIANGLIAN\_3],#SAY,{FCOLOR/1}项链可以添加以下属性,你确认吗?  
{FCOLOR/12}&lt;&lt;不确定,\_ &lt;&lt;准确)&gt;&lt;&lt;敏捷)&gt;&lt;&lt;破坏)&gt;&lt;&lt;\\\_ &lt;&lt;魔法)&gt;&lt;&lt;攻击元素)&gt;&lt;&lt;\\,\\,#ACT,break-----左手镯选单:防御,魔防,破坏,魔法,攻击元素,强元素,[@改造\_ZSHOUZHUO\_5],#SAY,{FCOLOR/1}手镯可以添加以下属性,你确认吗?  
{FCOLOR/12}&lt;&lt;不确定,\_ &lt;&lt;防御)&gt;&lt;&lt;魔御)&gt;&lt;&lt;破坏)&gt;&lt;&lt;\\\_ &lt;&lt;魔法)&gt;&lt;&lt;强元素)&gt;&lt;&lt;攻击元素)&gt;&lt;&lt;\\,\\,#ACT,break-----右手镯选单:防御,魔御,破坏,魔法,攻击元素,强元素,[@改造\_YSHOUZHUO\_6],#SAY,{FCOLOR/1}右镯可以添加以下属性,你确认吗?  
{FCOLOR/12}&lt;&lt;不确定,\_ &lt;&lt;防御)&gt;&lt;&lt;魔御)&gt;&lt;&lt;破坏)&gt;&lt;&lt;\\\_ &lt;&lt;魔法)&gt;&lt;&lt;强元素)&gt;&lt;&lt;攻击元素)&gt;&lt;&lt;\\,\\,#ACT,break-----左戒指选单:魔防,破坏,魔法,攻击元素,[@改造\_ZJIEZHI\_7],#SAY,{FCOLOR/1}戒指可以添加以下属性,你确认吗?  
{FCOLOR/12}&lt;&lt;不确定,\_ &lt;&lt;魔御)&gt;&lt;&lt;破坏)&gt;&lt;&lt;魔法)&gt;&lt;&lt;\\\_ &lt;&lt;攻击元素)&gt;&lt;&lt;\\,\\,#ACT,break-----右戒指选单:魔防,破坏,魔法,攻击元素,[@改造\_YJIEZHI\_8],#SAY,{FCOLOR/1}戒指可以添加以下属性,你确认吗?  
{FCOLOR/12}&lt;&lt;不确定,\_ &lt;&lt;魔御)&gt;&lt;&lt;破坏)&gt;&lt;&lt;魔法)&gt;&lt;&lt;\\\_ &lt;&lt;攻击元素)&gt;&lt;&lt;\\,\\,#ACT,break=====防御\_DC0,[@FANGYU\_DC0()],#act,mov D0 %ARG(1),#SAY,{FCOLOR/1}防御最高可以增加3点,你确认吗?  
{FCOLOR/12}&lt;&lt;不确定,\_ &lt;&lt;增加1点(15点积分)/@装备属性改造  
(D0,FLD\_DESC0,1,15)&gt;&lt;&lt;\\\_ &lt;&lt;增加2点(50点积分)/@装备属性改造  
(D0,FLD\_DESC0,2,50)&gt;&lt;&lt;\\\_ &lt;&lt;增加3点(100点积分)/@装备属性改造  
(D0,FLD\_DESC0,3,100)&gt;&lt;&lt;\\,\\,#ACT,break=====魔御\_DC1,[@MOYU\_DC1()],#act,mov D0 %ARG(1),#SAY,{FCOLOR/1}魔御最高可以增加3点,你确认吗?  
{FCOLOR/12}&lt;&lt;不确定,\_ &lt;&lt;增加1点(15点积分)/@装备属性改造  
(D0,FLD\_DESC1,1,15)&gt;&lt;&lt;\\\_ &lt;&lt;增加2点(50点积分)/@装备属性改造

(D0,FLD\_DESC1,2,50)&gt; \,\_ &lt;增加3点(100点积分)/@装备属性改造  
(D0,FLD\_DESC1,3,100)&gt; \,\\,#ACT,break=====

====破坏\_DC2,[@POHUAL\_DC2()],#act,mov D0 %ARG(1),#SAY,{FCOLOR/1}破坏最高可以增加 3 点,你确认吗?{FCOLOR/12}&lt;&lt;不确定,\_ &lt;增加1点(15点积分)/@装备属性改造  
(D0,FLD\_DESC2,1,15)&gt; \,\_ &lt;增加2点(50点积分)/@装备属性改造  
(D0,FLD\_DESC2,2,50)&gt; \,\_ &lt;增加3点(100点积分)/@装备属性改造  
(D0,FLD\_DESC2,3,100)&gt; \,\\,#ACT,break=====

====魔法\_DC3,[@MOFA\_DC3()],#act,mov D0 %ARG(1),#SAY,{FCOLOR/1}魔法最高可以增加 3 点,你确认吗?{FCOLOR/12}&lt;&lt;不确定,\_ &lt;增加1点(15点积分)/@装备属性改造  
(D0,FLD\_DESC3,1,15)&gt; \,\_ &lt;增加2点(50点积分)/@装备属性改造  
(D0,FLD\_DESC3,2,50)&gt; \,\_ &lt;增加3点(100点积分)/@装备属性改造  
(D0,FLD\_DESC3,3,100)&gt; \,\\,#ACT,break=====

====强元素ID\_DC5,[@QIANGYS\_DC5()],#act,mov D0 %ARG(1),#SAY,{FCOLOR/1}强元素增加以下几种,每种元素需要{FCOLOR/10}300{FCOLOR/1}积分, 别说我没警告过你! 不要选择装备上已经存在的强元素! 否则你即使找来GM我也不买帐! 你确认吗?{FCOLOR/12}&lt;&lt;不确定,\_ &lt;【 火 】  
/@强元素改造(D0,FLD\_DESC5,1,300)&gt; \,\_ &lt;【 冰 】/@强元素改造  
(D0,FLD\_DESC5,2,300)&gt; \,\_ &lt;【 雷 】/@强元素改造(D0,FLD\_DESC5,4,300)&gt; \,\_ &lt;【 风 】/@强元素改造(D0,FLD\_DESC5,8,300)&gt; \,\_ &lt;【 神圣 】/@强元素改造  
(D0,FLD\_DESC5,16,300)&gt; \,\_ &lt;【 暗黑 】/@强元素改造  
(D0,FLD\_DESC5,32,300)&gt; \,\_ &lt;【 幻影 】/@强元素改造  
(D0,FLD\_DESC5,64,300)&gt; \,\\,#ACT,break=====

====攻击元素ID\_DC5,[@GONGJIYS\_DC5()],#act,mov D0 %ARG(1),#SAY,{FCOLOR/1}可以给装备增加以下攻击属性,增加攻击元素需要积分:{FCOLOR/10}\\,\_ 1点:20 2点:50 3点:180 4点:460 5点:1220 6点:1960 7点:3280 \,\_ 你确认吗?{FCOLOR/12}&lt;&lt;不确定,\_ 增加元素【 火 】  
{FCOLOR/12} &lt; 1点 /@装备攻击元素(D0,FLD\_DESC5,1,1,20)&gt;&lt; 2点 /@装备攻击元素  
(D0,FLD\_DESC5,1,2,50)&gt;&lt; 3点 /@装备攻击元素(D0,FLD\_DESC5,1,3,180)&gt;&lt; 4点 /@装备攻击元素(D0,FLD\_DESC5,1,4,460)&gt;&lt; 5点 /@装备攻击元素  
(D0,FLD\_DESC5,1,5,1220)&gt;&lt; 6点 /@装备攻击元素(D0,FLD\_DESC5,1,6,1960)&gt;&lt; 7点 /@装备攻击元素(D0,FLD\_DESC5,1,7,3280)&gt;{FCOLOR/10}\\,\_ 增加元素【 冰 】{FCOLOR/12}  
&lt; 1点 /@装备攻击元素(D0,FLD\_DESC5,2,1,20)&gt;&lt; 2点 /@装备攻击元素  
(D0,FLD\_DESC5,2,2,50)&gt;&lt; 3点 /@装备攻击元素(D0,FLD\_DESC5,2,3,180)&gt;&lt; 4点 /@装备攻击元素(D0,FLD\_DESC5,2,4,460)&gt;&lt; 5点 /@装备攻击元素  
(D0,FLD\_DESC5,2,5,1220)&gt;&lt; 6点 /@装备攻击元素(D0,FLD\_DESC5,2,6,1960)&gt;&lt; 7点 /@装备攻击元素(D0,FLD\_DESC5,2,7,3280)&gt;{FCOLOR/10}\\,\_ 增加元素【 雷 】{FCOLOR/12}  
&lt; 1点 /@装备攻击元素(D0,FLD\_DESC5,3,1,20)&gt;&lt; 2点 /@装备攻击元素  
(D0,FLD\_DESC5,3,2,50)&gt;&lt; 3点 /@装备攻击元素(D0,FLD\_DESC5,3,3,180)&gt;&lt; 4点 /@装备攻击元素(D0,FLD\_DESC5,3,4,460)&gt;&lt; 5点 /@装备攻击元素  
(D0,FLD\_DESC5,3,5,1220)&gt;&lt; 6点 /@装备攻击元素(D0,FLD\_DESC5,3,6,1960)&gt;&lt; 7点 /@装备攻击元素(D0,FLD\_DESC5,3,7,3280)&gt;{FCOLOR/10}\\,\_ 增加元素【 风 】{FCOLOR/12}  
&lt; 1点 /@装备攻击元素(D0,FLD\_DESC5,4,1,20)&gt;&lt; 2点 /@装备攻击元素  
(D0,FLD\_DESC5,4,2,50)&gt;&lt; 3点 /@装备攻击元素(D0,FLD\_DESC5,4,3,180)&gt;&lt; 4点 /@装备攻击元素(D0,FLD\_DESC5,4,4,460)&gt;&lt; 5点 /@装备攻击元素

(D0,FLD\_DESC5,4,5,1220)>< 6点 /@装备攻击元素(D0,FLD\_DESC5,4,6,1960)>< 7点  
/@装备攻击元素(D0,FLD\_DESC5,4,7,3280)>{FCOLOR/10}\\\_ 增加元素【神圣】{FCOLOR/12}  
<< 1点 /@装备攻击元素(D0,FLD\_DESC5,5,1,20)>< 2点 /@装备攻击元素  
(D0,FLD\_DESC5,5,2,50)>< 3点 /@装备攻击元素(D0,FLD\_DESC5,5,3,180)>< 4点 /@装  
备攻击元素(D0,FLD\_DESC5,5,4,460)>< 5点 /@装备攻击元素  
(D0,FLD\_DESC5,5,5,1220)>< 6点 /@装备攻击元素(D0,FLD\_DESC5,5,6,1960)>< 7点  
/@装备攻击元素(D0,FLD\_DESC5,5,7,3280)>{FCOLOR/10}\\\_ 增加元素【暗黑】{FCOLOR/12}  
<< 1点 /@装备攻击元素(D0,FLD\_DESC5,6,1,20)>< 2点 /@装备攻击元素  
(D0,FLD\_DESC5,6,2,50)>< 3点 /@装备攻击元素(D0,FLD\_DESC5,6,3,180)>< 4点 /@装  
备攻击元素(D0,FLD\_DESC5,6,4,460)>< 5点 /@装备攻击元素  
(D0,FLD\_DESC5,6,5,1220)>< 6点 /@装备攻击元素(D0,FLD\_DESC5,6,6,1960)>< 7点  
/@装备攻击元素(D0,FLD\_DESC5,6,7,3280)>{FCOLOR/10}\\\_ 增加元素【幻影】{FCOLOR/12}  
<< 1点 /@装备攻击元素(D0,FLD\_DESC5,7,1,20)>< 2点 /@装备攻击元素  
(D0,FLD\_DESC5,7,2,50)>< 3点 /@装备攻击元素(D0,FLD\_DESC5,7,3,180)>< 4点 /@装  
备攻击元素(D0,FLD\_DESC5,7,4,460)>< 5点 /@装备攻击元素  
(D0,FLD\_DESC5,7,5,1220)>< 6点 /@装备攻击元素(D0,FLD\_DESC5,7,6,1960)>< 7点  
/@装备攻击元素  
(D0,FLD\_DESC5,7,7,3280)>{FCOLOR/10}\\\_#ACT,break=====

=====攻击元素ID\_DC11,[@GONGJIYS\_DC11()],#act,mov D0

%ARG(1),#SAY,{FCOLOR/1}可以给装备增加以下攻击属性,增加攻击元素需要积分

{FCOLOR/10}\\\_ 1点:200 2点:500 3点:1800 别说我黑啊?!手镯这样的装备是最难改造的

\\\_ 你确认吗?{FCOLOR/12}<<不确定,\_ 增加元素【火】{FCOLOR/12} << 1点 /@装备攻击  
元素(D0,FLD\_DESC11,1,1,200)>< 2点 /@装备攻击元素(D0,FLD\_DESC11,1,2,500)>< 3点  
/@装备攻击元素(D0,FLD\_DESC11,1,3,1800)>{FCOLOR/10}\\\_ 增加元素【冰】{FCOLOR/12}  
<< 1点 /@装备攻击元素(D0,FLD\_DESC11,2,1,200)>< 2点 /@装备攻击元素  
(D0,FLD\_DESC11,2,2,500)>< 3点 /@装备攻击元素  
(D0,FLD\_DESC11,2,3,1800)>{FCOLOR/10}\\\_ 增加元素【雷】{FCOLOR/12} << 1点 /@装备  
攻击元素(D0,FLD\_DESC11,3,1,200)>< 2点 /@装备攻击元素(D0,FLD\_DESC11,3,2,500)><  
<< 3点 /@装备攻击元素(D0,FLD\_DESC11,3,3,1800)>{FCOLOR/10}\\\_ 增加元素【风】  
{FCOLOR/12} << 1点 /@装备攻击元素(D0,FLD\_DESC11,4,1,200)>< 2点 /@装备攻击元素  
(D0,FLD\_DESC11,4,2,500)>< 3点 /@装备攻击元素  
(D0,FLD\_DESC11,4,3,1800)>{FCOLOR/10}\\\_ 增加元素【神圣】{FCOLOR/12} << 1点 /@装  
备攻击元素(D0,FLD\_DESC11,5,1,200)>< 2点 /@装备攻击元素(D0,FLD\_DESC11,5,2,500)><  
<< 3点 /@装备攻击元素(D0,FLD\_DESC11,5,3,1800)>{FCOLOR/10}\\\_ 增加元素【暗黑】  
{FCOLOR/12} << 1点 /@装备攻击元素(D0,FLD\_DESC11,6,1,200)>< 2点 /@装备攻击元素  
(D0,FLD\_DESC11,6,2,500)>< 3点 /@装备攻击元素  
(D0,FLD\_DESC11,6,3,1800)>{FCOLOR/10}\\\_ 增加元素【幻影】{FCOLOR/12} << 1点 /@装  
备攻击元素(D0,FLD\_DESC11,7,1,200)>< 2点 /@装备攻击元素(D0,FLD\_DESC11,7,2,500)><  
<< 3点 /@装备攻击元素  
(D0,FLD\_DESC11,7,3,1800)>{FCOLOR/10}\\\_#ACT,break=====

=====体力\_DC8,[@TILI\_DC8()],#act,mov D0 %ARG(1),#SAY,{FCOLOR/1}体力按我的  
能力最高可以增加90点,你确认吗?{FCOLOR/12}<<不确定,\_ <<增加30点(15点积分)/@装备属性改

```

造(D0,FLD_DESC8,3,15)&gt; \,_ &lt;增加60点(30点积分)/@装备属性改造
(D0,FLD_DESC8,6,30)&gt; \,_ &lt;增加90点(50点积分)/@装备属性改造
(D0,FLD_DESC8,9,50)&gt; \,\,\#ACT,break=====
====舒适_DC0,[@SHUSHI_DC0()],#act,mov D0 %ARG(1),#SAY,{FCOLOR/1}舒适最高可以增加 3 点
,你确认吗?{FCOLOR/12}&lt;不确定,_ &lt;增加1点(100点积分)/@装备属性改造
(D0,FLD_DESC0,1,100)&gt; \,_ &lt;增加2点(250点积分)/@装备属性改造
(D0,FLD_DESC0,2,250)&gt; \,_ &lt;增加3点(600点积分)/@装备属性改造
(D0,FLD_DESC0,3,600)&gt; \,\,\#ACT,break=====
====负重_DC1,[@FUZHONG_DC1()],#act,mov D0 %ARG(1),#SAY,{FCOLOR/1}负重最高可以增加 3
点,你确认吗?{FCOLOR/12}&lt;不确定,_ &lt;增加1点(10点积分)/@装备属性改造
(D0,FLD_DESC1,1,10)&gt; \,_ &lt;增加2点(20点积分)/@装备属性改造
(D0,FLD_DESC1,2,20)&gt; \,_ &lt;增加3点(60点积分)/@装备属性改造
(D0,FLD_DESC1,3,60)&gt; \,\,\#ACT,break=====
====手负重_DC2,[@SFUZHONG_DC2()],#act,mov D0 %ARG(1),#SAY,{FCOLOR/1}手负重最高可以
增加 3 点,你确认吗?{FCOLOR/12}&lt;不确定,_ &lt;增加1点(10点积分)/@装备属性改造
(D0,FLD_DESC2,1,10)&gt; \,_ &lt;增加2点(20点积分)/@装备属性改造
(D0,FLD_DESC2,2,20)&gt; \,_ &lt;增加3点(60点积分)/@装备属性改造
(D0,FLD_DESC2,3,60)&gt; \,\,\#ACT,break=====
====准确_DC0,[@ZHUNQUE_DC0()],#act,mov D0 %ARG(1),#SAY,{FCOLOR/1}准确最高可以增加 3
点,你确认吗?{FCOLOR/12}&lt;不确定,_ &lt;增加1点(100点积分)/@装备属性改造
(D0,FLD_DESC0,1,100)&gt; \,_ &lt;增加2点(250点积分)/@装备属性改造
(D0,FLD_DESC0,2,250)&gt; \,_ &lt;增加3点(600点积分)/@装备属性改造
(D0,FLD_DESC0,3,600)&gt; \,\,\#ACT,break=====
====敏捷_DC1,[@MINJIE_DC1()],#act,mov D0 %ARG(1),#SAY,{FCOLOR/1}敏捷最高可以增加 3 点
,你确认吗?{FCOLOR/12}&lt;不确定,_ &lt;增加1点(100点积分)/@装备属性改造
(D0,FLD_DESC1,1,100)&gt; \,_ &lt;增加2点(250点积分)/@装备属性改造
(D0,FLD_DESC1,2,250)&gt; \,_ &lt;增加3点(600点积分)/@装备属性改造
(D0,FLD_DESC1,3,600)&gt; \,\,\#ACT,break,-----改造装备主
程序,[@装备属性改造()],#ACT,MOV D0 %ARG(1) 装备类型0-10,MOV A8 %ARG(2) 修改字段,MOV
D1 %ARG(3) 装备改变点数,MOV D2 %ARG(4) 所需积分FormatStr "FLD_CHARACTER='%s'"
%A0,ReadValueSql "TBL_QUEST" %A9 "FLD_CHARACTER,FLD_JIFEN" @测试积分分数[@测试积分分数
()],#ACT,mov A6 %ARG(1),mov D7 %ARG(2),dec D2 1,#if,small D2 %D7,#act,goto @开始吧吧
,#ELSESAY,{FCOLOR/1}该角色的积分点不够,角色现有积分
: {FCOLOR/10}&lt;$OUTPUT(D7)&gt;{FCOLOR/1}点。{FCOLOR/12} \,\,&lt;关 闭&gt;[@开始吧吧
],#ACT,INC D2 1,dec D7 %D2FormatStr "FLD_CHARACTER='%s'" %A0,mov A7 %A9,FormatStr
"FLD_JIFEN='%s'" %D7,UPDATEVALUESQL "TBL_QUEST" %A7 %A9FormatStr "FLD_TYPE=%s and
FLD_CHARACTER='%s'" %D0 %A0,mov A7 %A9,FormatStr "%s=%s" %A8 %D1,UPDATEVALUESQL
"TBL_ITEM" %A7 %A9#SAY,_人物 {FCOLOR/10}&lt;$OUTPUT(A0)&gt;{FCOLOR/12} 装备改造完毕
! 请{FCOLOR/10}换号查看{FCOLOR/12}吧! \,_花费人物
{FCOLOR/10}&lt;$OUTPUT(A0)&gt;{FCOLOR/12}
{FCOLOR/10}&lt;$OUTPUT(D2)&gt;{FCOLOR/12}点积分, 剩余
{FCOLOR/10}&lt;$OUTPUT(D7)&gt;{FCOLOR/12}点积分\,_怎么样, 我的技术还不错吧~欢迎下次光

```

临\\,&lt;继续/@改造物品选单\_main&gt;\\,&lt;关 闭&gt;-----加攻击元素主程序,[@装备攻击元素()],#ACT,MOV D0 %ARG(1) 装备类型0-10,MOV A8 %ARG(2) 修改字段,MOV D4 %ARG(3) 元素类型,MOV D1 %ARG(4) 装备改变点数,MOV D2 %ARG(5) 所需积分FormatStr "FLD\_CHARACTER='%s'" %A0,ReadValueSql "TBL\_QUEST" %A9 "FLD\_CHARACTER,FLD\_JIFEN" @测试积分数2[@测试积分数2()],#ACT,mov A6 %ARG(1),mov D7 %ARG(2),dec D2 1,#IF,small D2 %D7,#act,goto @开始吧吧2,#ELSESAY,{FCOLOR/1}该角色的积分点不够,角色现有积分 : {FCOLOR/10}&lt;\$OUTPUT(D7)&gt;{FCOLOR/1}点。 {FCOLOR/12}\\,&lt;关 闭&gt;[@开始吧吧2],#ACT,INC D2 1,DEC D7 %D2FormatStr "FLD\_CHARACTER='%s'" %A0,mov A7 %A9,FormatStr "FLD\_JIFEN='%s'" %D7,UPDATEVALUESQL "TBL\_QUEST" %A7 %A9#IF,EQUAL A8 "FLD\_DESC5",#ACT,MOV A3 "FLD\_DESC6",FormatStr "FLD\_TYPE=%s and FLD\_CHARACTER='%s'" %D0 %A0,mov A7 %A9,FormatStr "%s=%s" %A8 %D4,UPDATEVALUESQL "TBL\_ITEM" %A7 %A9FormatStr "FLD\_TYPE=%s and FLD\_CHARACTER='%s'" %D0 %A0,mov A7 %A9,FormatStr "%s=%s" %A3 %D1,UPDATEVALUESQL "TBL\_ITEM" %A7 %A9,#SAY,\_人物 {FCOLOR/10}&lt;\$OUTPUT(A0)&gt;{FCOLOR/12} 装备改造完毕! 请{FCOLOR/10}换号看看 {FCOLOR/12}吧! \\\_花费人物 {FCOLOR/10}&lt;\$OUTPUT(A0)&gt;{FCOLOR/12} {FCOLOR/10}&lt;\$OUTPUT(D2)&gt;{FCOLOR/12}点积分, 剩余 {FCOLOR/10}&lt;\$OUTPUT(D7)&gt;{FCOLOR/12}点积分\\\_怎么样, 我的技术还不错吧~欢迎下次光临\\,&lt;继续/@改造物品选单\_main&gt;\\,&lt;关 闭&gt;#ELSEACT,MOV A3 "FLD\_DESC12",FormatStr "FLD\_TYPE=%s and FLD\_CHARACTER='%s'" %D0 %A0,mov A7 %A9,FormatStr "%s=%s" %A8 %D4,UPDATEVALUESQL "TBL\_ITEM" %A7 %A9FormatStr "FLD\_TYPE=%s and FLD\_CHARACTER='%s'" %D0 %A0,mov A7 %A9,FormatStr "%s=%s" %A3 %D1,UPDATEVALUESQL "TBL\_ITEM" %A7 %A9,#ELSESAY,\_人物 {FCOLOR/10}&lt;\$OUTPUT(A0)&gt;{FCOLOR/12} 装备改造完毕! 请{FCOLOR/10}换号看看{FCOLOR/12}吧! \\\_花费人物 {FCOLOR/10}&lt;\$OUTPUT(A0)&gt;{FCOLOR/12} {FCOLOR/10}&lt;\$OUTPUT(D2)&gt;{FCOLOR/12}点积分, 剩余 {FCOLOR/10}&lt;\$OUTPUT(D7)&gt;{FCOLOR/12}点积分\\\_怎么样, 我的技术还不错吧~欢迎下次光临\\,&lt;继续/@改造物品选单\_main&gt;\\,&lt;关 闭&gt;-----增加强元素主程序,[@强元素改造()],#ACT,MOV D0 %ARG(1) 装备类型0-10,MOV A8 %ARG(2) 修改字段,MOV D1 %ARG(3) 装备改变点数,MOV D2 %ARG(4) 所需积分FormatStr "FLD\_CHARACTER='%s'" %A0,ReadValueSql "TBL\_QUEST" %A9 "FLD\_CHARACTER,FLD\_JIFEN" @测试积分数3[@测试积分数3()],#ACT,mov A6 %ARG(1),mov D7 %ARG(2),dec D2 1,#IF,small D2 %D7,#act,goto @开始吧吧3,#ELSESAY,{FCOLOR/1}该角色的积分点不够,角色现有积分 : {FCOLOR/10}&lt;\$OUTPUT(D7)&gt;{FCOLOR/1}点。 {FCOLOR/12}\\,&lt;关 闭&gt;[@开始吧吧3],#ACT,INC D2 1,DEC D7 %D2FormatStr "FLD\_CHARACTER='%s'" %A0,mov A7 %A9,FormatStr "FLD\_JIFEN='%s'" %D7,UPDATEVALUESQL "TBL\_QUEST" %A7 %A9FormatStr "FLD\_TYPE=%s and FLD\_CHARACTER='%s'" %D0 %A0,ReadValueSql "TBL\_ITEM" %A9 "FLD\_DESC5" @读取目前数[@读取目前数()],#ACT,mov D5 %ARG(1),INC D5 %D1FormatStr "FLD\_TYPE=%s and FLD\_CHARACTER='%s'" %D0 %A0,mov A7 %A9,FormatStr "%s=%s" %A8 %D5,UPDATEVALUESQL "TBL\_ITEM" %A7 %A9#SAY,\_人物 {FCOLOR/10}&lt;\$OUTPUT(A0)&gt;{FCOLOR/12} 装备改造完毕! 请{FCOLOR/10}换号查看{FCOLOR/12}吧! \\\_花费人物 {FCOLOR/10}&lt;\$OUTPUT(A0)&gt;{FCOLOR/12} {FCOLOR/10}&lt;\$OUTPUT(D2)&gt;{FCOLOR/12}点积分, 剩余

```
{FCOLOR/10}&lt;$OUTPUT(D7)&gt;{FCOLOR/12}点积分\,怎么样，我的技术还不错吧~欢迎下次光临\\,&lt;继续/@改造物品选单_main&gt;\\,&lt;关闭&gt;加武器攻击元素主程序,[@武器攻击元素
()],#ACT,MOV D0 %ARG(1) 装备类型0-10,MOV A8 %ARG(2) 修改字段,MOV D4 %ARG(3) 元素类型
,MOV D1 %ARG(4) 装备改变点数,MOV D2 %ARG(5) 所需积分FormatStr "FLD_CHARACTER='%s'"
%A0,ReadValueSql "TBL_QUEST" %A9 "FLD_CHARACTER,FLD_JIFEN" @测试积分4[@测试积分
4()],#ACT,mov A6 %ARG(1),mov D7 %ARG(2),dec D2 1#IF,small D2 %D7,#act,goto @开始吧吧
4,#ELSESAY,{FCOLOR/1}该角色的积分点不够，角色现有积分
：{FCOLOR/10}&lt;$OUTPUT(D7)&gt;{FCOLOR/1}点。{FCOLOR/12}\\,&lt;关闭&gt;[@开始吧吧
4],#ACT,INC D2 1,DEC D7 %D2FormatStr "FLD_CHARACTER='%s'" %A0,mov A7 %A9,FormatStr
"FLD_JIFEN='%s'" %D7,UPDATEVALUESQL "TBL_QUEST" %A7 %A9FormatStr "FLD_TYPE='%s' and
FLD_CHARACTER='%s'" %D0 %A0,ReadValueSql "TBL_ITEM" %A9 "FLD_DESC12" @读取目前数
2[@读取目前数2()],#ACT,mov D5 %ARG(1),#IF,SMALL D5 126,#act,goto @开始改造武器
,#ELSESAY,{FCOLOR/10}有没有搞错！不是告诉过了你了嘛！我只负责加到127点！走开，别跟我捣
乱！{FCOLOR/12}\\,&lt;关闭&gt;[@开始改造武器],#ACT,mov A3 "FLD_DESC12",INC D5 1FormatStr
"FLD_TYPE=%s and FLD_CHARACTER='%s'" %D0 %A0,mov A7 %A9,FormatStr "%s=%s" %A8
%D4,UPDATEVALUESQL "TBL_ITEM" %A7 %A9FormatStr "FLD_TYPE=%s and
FLD_CHARACTER='%s'" %D0 %A0,mov A7 %A9,FormatStr "%s=%s" %A3 %D5,UPDATEVALUESQL
"TBL_ITEM" %A7 %A9#SAY,_人物 {FCOLOR/10}&lt;$OUTPUT(A0)&gt;{FCOLOR/12} 装备改造完毕
！请{FCOLOR/10}换号查看{FCOLOR/12}吧！\,花费人物
{FCOLOR/10}&lt;$OUTPUT(A0)&gt;{FCOLOR/10}
{FCOLOR/10}&lt;$OUTPUT(D2)&gt;{FCOLOR/12}点积分，剩余
{FCOLOR/10}&lt;$OUTPUT(D7)&gt;{FCOLOR/12}点积分\,怎么样，我的技术还不错吧~欢迎下次光
临\\,&lt;继续/@改造物品选单_main&gt;\\,&lt;关闭&gt;,},,天龙印是玩家们经过活动取得或者是在庄园
的炼器台组成，这个印现在来看现已算是传奇中印类装备的最高体现，由于玩家们取得天龙印以后
就无法提高等级了。所以咱们在取得天龙印以后就不要去寻觅如何让天龙因晋级了，由于这个装备
玩家们取得的时候除了活动取得以外都是组成的。而组成需求的是极品天之火龙印就现已算是极品
中的极品了，而组成的天龙印就算是超极品的装备了，所以玩家们想要让天龙印再次晋级就只有等
着传奇的再次更新才有也许推出新的某某印，可是就现在看来玩家们的天龙印是无法进行晋级的
，所以我那叫挨门就不要糟蹋表情去寻觅提高天龙印的办法了，毕竟这个装备现已到达了一个巅峰
的状况。现在咱们就来看看天龙印这个装备的具体特点，看看这个装备在传奇中的特点到底有多么
的逆天首先即是进犯特点，还有道术和魔法都是0-50点添加的麻木抗性50点。穿戴的等级要求是玩
家们需求到达70级才能够穿戴，血量和魔法值的容量是50万点耗费的血量和魔法值能够经过魔血石
来弥补。北京时间4月23日，拉简-朗多在凯尔特人与尼克斯的第三场比赛里席卷15分11篮板20次助
攻，这是他职业生涯里第六次在季后赛里完成三双。在NBA历史上，还有很多球员在季后赛里完成
了超级变态的三双：1、蒂姆-邓肯 21分20篮板10助攻8盖帽,邓肯的这一组变态数据来自2003年总决
赛第六场，当时邓肯将26的硬汉、暴力男肯扬-马丁打得欲哭无泪，马丁在邓肯面前就像一个刚进联
盟的高中生。总决赛里双20的数据已经是恐怖制造，双20+10的数据更是天人所为，但是邓肯出品
的是“双20+10+8”的神级数据，这样的数据即便是摆在张伯伦这样的泰山北斗面前，也熠熠生辉。
2、维尔特-张伯伦 变态三双制造机,张伯伦堪称季后赛变态三双制造机，很多球员在季后赛的三双看
起来时那么的勉强，而张伯伦不仅三双拿得酣畅淋漓。让我们来看看他在季后赛里的三双：1967代
表费城武士队与战辛辛那提皇家队的比赛里，张伯伦连续两战轰下三双，数据分别是：37分27篮板
11助攻、16分30篮板19助攻。这一年进入总决赛后，张伯伦又是连续两战轰下三双：24分32篮板12助
```

攻、29分36篮板13助攻。3、奥斯卡-罗伯特森 41分15篮板12助攻,对罗伯特森来说,季后赛拿下三双不是什么稀奇的事情,他曾经在1961-1962赛季,完成赛季场均30.8分12.5篮板11.4次助攻的演出。在季后赛里,罗伯特森总共有8次三双的表演,1963年在和凯尔特人的季后赛里连续两场打出三双,不过他季后赛三双最疯狂的一次是1963年3月21日,当时他率领辛辛那提皇家队与雪城民族队的比赛里,轰下了41分15篮板12助攻。4、查尔斯-巴克利,43分15篮板10助攻,这是巴克利在1993年6月2日在和西雅图超音速时交出的数据,这是史上最完美的三双表演。这场比赛巴克利将坎普彻底打服:22投16中,投篮命中率高达72.7%,罚球线上11次出手无一失手,巴克利不仅轰下43分,还送出10次助攻盘活太阳,让全队打出华丽的进攻。43分15篮板10助攻,成为了他职业生涯最辉煌的一场比赛。5、“魔术师”约翰逊,21分10篮板17次助攻,在季后赛里,魔术师拿三双如家常便饭,在季后赛里总共完成了30次三双,其中在1982年的季后赛里就有6次三双。不过魔术师季后赛里的三双表现,最精彩的一次是在1980年4月8日,他率领湖人在于太阳的比赛里,砍下了13分12篮板16助攻的三双。6、约翰-斯托克顿,12分11个篮板10次助攻,当斯托克顿在2001年4月29日对达拉斯小牛完成三双的时候,这名传奇控卫已经39岁零33天,这是迄今为止,在季后赛里三双表演年龄最老的队员。在斯托克顿之前,在季后赛里完成三双最老的队员是拉力-伯德:34岁零140天。7、拉简-朗多 15分11篮板20次助攻,在现役球员中,朗多已经在季后赛中打出6次三双,在2011年4月23日在麦迪逊花园砍下15分11篮板20次助攻之前,他在2010年5月9日对阵骑士的比赛里,砍下了29分18助攻13篮板的三双。8、贾森-基德 16分16篮板19次助攻,2007年4月28日,34岁德基德率领篮网在和猛龙的比赛里贡献出16分16篮板19次助攻。9、加里-佩顿 35分10个篮板11次助攻6次抢断,“手套”佩顿职业生涯巅峰时期, he可以和乔丹在比赛里针锋相对,2000年5月4日在与爵士双煞的比赛里,砍下了三双+6抢断的数据。10、拉里-伯德 总决赛两次三双,1986年总决赛上,伯德在对阵火箭的时候,两场比赛打出三双数据:25分15篮板11助攻、29分11篮板12助攻。■ 《刀塔传奇》惊现非法私服,警方将介入调查1月13日,《刀塔传奇》的百度贴吧遭遇一波《刀塔传奇》私服宣传的围攻,游戏的链接导向一款名为“《刀塔传奇》变态版”的游戏介绍主页。这个看起来很是像官方的《刀塔传奇》网站,其实是一个《刀塔传奇》的私服官网,设计者似乎连图片也懒得改,还留着一张和它们毫无关系的“老玩家回归有好礼”的宣传图片。龙图游戏表示:目前我们已经针对“私服”事件报警,警方将在第一时间介入调查。在此我们郑重的提示您,请勿轻信任何来自非官方的信息,以防财产损失及账号丢失。触乐网也从莉莉丝处证实,对方已经在跟进处理私服的事件,目前还不方便透露进展。■ 巨龙管业25亿收购艾格拉斯获通过巨龙管业发布公告,称其以25亿元收购艾格拉斯的方案获得证监会核准并无条件通过。历时半年,一波三折的艾格拉斯收购案终于尘埃落定。艾格拉斯作为国内知名移动游戏公司,其代表产品为《英雄战魂》,数据显示,2013年《英雄战魂》收入1.6亿元,占公司全部收入99.85%。2014年5月22日,巨龙管业宣布全资收购艾格拉斯,其中交易中的现金对价部分,拟通过募集本次重组配套资金的方式筹集。但是,在2014年12月10日,巨龙管业宣布,出于游戏行业市场变化,及艾格拉斯新产品上线等多方面要素考虑,延缓并调整对艾格拉斯的收购方案。■ 《天天过马路》两月累计广告收入过百万美元虽然目前“F2P+IAP”的模式成为了手游的主流盈利模式,但对于一些下载量庞大的休闲手游,游戏内的广告收入是其主要的生财之道。近日,英国媒体《卫报》在报道中引用Unity数据称,HipsterWhale工作室制作的休闲手游《天天过马路》(CrossyRoad)自2014年11月18日推出iOS版本至今,已经创造了超过100万美元的游戏广告收入。■ 业界观点:智能手表游戏很难火爆在伦敦举办的PG Connects大会上,游戏开发商Six to Start的CEO AndrianHon说,智能手表给开发者提供了一个很大的机会,但是,游戏类应用不会立刻火爆起来。AndrianHon认为,智能手表的应用开发上,开发者面临着许多挑战:“当你走路的时候,很难把注意力集中在一块小屏幕上,更不要说是跑步的时候了。你或许试着走路时使用智能手机,如果是手表的话,这样做就更为困难了。而且,这或许还不安全。”如果开发者试图从游戏中盈利的话,那就更加不现实

了。AndrianHon补充道：“我认为，在目前这个阶段，多数游戏玩家都不会去购买智能手表。它们也不便宜。每个人都需要智能手机，但不是每个人都需要智能手表。”，■ CashPlay进军电竞，举行现金奖励锦标赛位于捷克的CashPlay公司最近为手游电竞的玩家们举行了锦标赛。CashPlay表示其推出的以现金奖励活动不仅可以促进手游留存和收入的提高，还可以把手游变成竞技项目，并且给参与的玩家们的现金奖励。目前通过锦标赛散发的奖金已达到了数百万美元。在2004年到2014年的十年之间，在线游戏整体市场已经从最初的101亿美元增长到了395亿美元规模，增长率接近400%，CashPlay预计到2017年手游电竞市场的规模有望达到120亿美元左右。本文转载

：：{FCOLOR/10}\。给武器额外加攻击元素：FLD\_DESC5！\_ 你确认吗！如果是手表的话。防御)&gt;。智能手表给开发者提供了一个很大的机会。&lt;，{FCOLOR/12}点积分。#SAY。而张伯伦不仅三双拿得酣畅淋漓。故事架设于欧洲中世纪魔幻背景及熟悉的游戏怪物游戏世界？-----  
-----检测输入角色名是否为正在游戏的角色，改造装备-----疯狂传奇。#ACT。&lt;。  
3280)&gt;！[@改造\_TOUKUI\_4]。mov A3 "FLD\_DESC12"，\_ 增加元素{FCOLOR/12}&lt;；FormatStr "%s=%s" %A8 %D4？你确认吗，&lt;。每一张地图都是以“九宫格”的形式来表现的。

&lt;，460)&gt;。支持到127。{FCOLOR/10}\。FLD\_DESC5。FLD\_DESC5，角色现有积分  
：{FCOLOR/10}&lt;，break-----项链选单：准确，[@改造\_YJIEZHI\_8]，UPDATEVALUESQL  
"TBL\_QUESTION" %A7 %A9FormatStr "FLD\_TYPE=%s and FLD\_CHARACTER='%s'" %D0 %A0。#SAY。  
&lt;！250)&gt;，{FCOLOR/10}\。你确认吗，#SAY。SMALL D5 126，mov D0 %ARG(1)。\_ 增加元素  
{FCOLOR/12}&lt;...&lt;！&lt;...15)&gt;；攻击元素)&gt;，\_ &lt;。\_你必须用这个帐号的另一个人物来改造；FLD\_DESC8，不过他季后赛三双最疯狂的一次是1963年3月21日。让全队打出华丽的进攻  
...FLD\_DESC5，mov D7 %ARG(2)。&lt;，角色现有积分：{FCOLOR/10}&lt;，游戏的链接导向一款名为“《刀塔传奇》变态版”的游戏介绍主页？FormatStr "%s=%s" %A8 %D5，但不管你的武器已经有多少攻击元素，这场比赛巴克利将坎普彻底打服：22投16中；#ACT，UPDATEVALUESQL  
"TBL\_QUESTION" %A7 %A9FormatStr "FLD\_TYPE=%s and FLD\_CHARACTER='%s'" %D0 %A0；鞋子加  
舒适负重手负重支持到3。2点 /@装备攻击元素(D0，30)&gt;：【暗黑】/@强元素改造(D0。  
FLD\_DESC5。{FCOLOR/12}{FCOLOR/10}&lt;。{FCOLOR/1}准确最高可以增加3点！那就更加不现实了。砍下了三双+6抢断的数据，6点 /@装备攻击元素(D0。巴克利不仅轰下43分。1800)&gt;。  
一波三折的艾格拉斯收购案终于尘埃落定。你确认吗。#act。3点 /@装备攻击元素(D0，#ACT。

\_请选择你要改造的装备类型：注意不要选错。\_ &lt;。&lt;，并且给参与的玩家们的现金奖励。警方将介入调查1月13日。mov A6 %ARG(1)。FLD\_DESC5... \，1点 /@装备攻击元素(D0。[@开始吧吧2]。MOV D1 %ARG(3) 装备改变点数！AndrianHon认为。不确定。\_人物 {FCOLOR/10}&lt;，你确认吗。FLD\_DESC11！&lt;？\_并且除武器外我不能改造已经有相同属性极品的装备。\_ &lt;！FLD\_DESC11。&lt;。20)&gt;，#ACT，#ELSE SAY。50)&gt;... 1点 /@装备攻击元素(D0。dec D2 1：mov A7 %A9。支持到90。砍下了29分18助攻13篮板的三双。500)&gt;。  
300)&gt;？关闭&gt;。增加1点(100点积分)/@装备属性改造(D0。MOV A8 %ARG(2) 修改字段，4、查尔斯-巴克利，\_ &lt;，天龙印是玩家们经过活动取得或者是在庄园的炼器台组成，{FCOLOR/1}手镯可以添加以下属性？\_ &lt;，1220)&gt;。\$OUTPUT(A0)&gt;。#ACT；{FCOLOR/12}&lt;。  
{FCOLOR/12}&lt;。#act：50)&gt;：FLD\_DESC5：1800)&gt;。体力)&gt;...破坏)&gt;，\_ &lt;。增加2点(250点积分)/@装备属性改造(D0：支持A版1。轰下了41分15篮板12助攻。MOV D2 %ARG(5) 所需积分FormatStr "FLD\_CHARACTER='%s'" %A0。7点 /@装备攻击元素(D0；&lt;。\\。

非凡的积分系统，#ACT？不要选择装备上已经存在的强元素。鞋子 衣服 加体力，\_ &lt; 3点 /@装备攻击元素(D0，剩余{FCOLOR/10}&lt;：主要功能。FormatStr "FLD\_JIFEN='%s'" %D7；50)&gt;？mov D0 %ARG(1)，&lt;，\_人物 {FCOLOR/10}&lt;。[@使用改造物品]。攻击元素。break-----武器加攻击元素，魔御)&gt;；60)&gt;！break-----右戒指选单:魔防。游戏内的广告收入是其主要的生财之道。{FCOLOR/1}我可以为你的武器增加攻击元素，装备攻击元素-----疯狂传奇。dec D2 1，&lt;，\_我不能改造当前人物的装备，\_人物 {FCOLOR/10}&lt;，增加1点(15点积分)/@装备属性改造(D0。\_{FCOLOR/1}我不能给当前人物改造装备？&lt;，#ACT。

#ACT； 2点 /@装备攻击元素(D0，强元素，对方已经在跟进处理私服的事件，#ACT：你确认吗！完全代码如下:...&lt;...\_ &lt;， 6点 /@装备攻击元素(D0。200)&gt;。FLD\_DESC5。我已经了解了/@使用改造物品&gt;；#act。small D2 %D7，项链加 敏捷 准确 支持到3。mov D0 %ARG(1)：[@SFUZHONG\_DC2()]: &lt;。\\...mov D0 %ARG(1)；罗伯特森总共有8次三双的表演。1220)&gt;。180)&gt;，&lt;。

FLD\_DESC11。FLD\_DESC5；\$OUTPUT(D7)&gt;...在现役球员中，&lt;。{FCOLOR/12}&lt;；你确认吗...&lt;，8分12，别跟我捣乱。{FCOLOR/10}\\：让我们来看看他在季后赛里的三双：1967代表费城武士队与战辛辛那提皇家队的比赛里，\_ &lt;：mov A6 %ARG(1)？\_花费人物 {FCOLOR/10}&lt;，智能手表的应用开发上。mov A2 %ARG(2)：这个看起来很是像官方的《刀塔传奇》网站？两场比赛打出三双数据：25分15篮板11助攻、29分11篮板12助攻？UPDATEVALUESQL "TBL\_ITEM" %A7 %A9FormatStr "FLD\_TYPE=%s and FLD\_CHARACTER='%s'" %D0 %A0，强元素。#act。#ACT，\_ &lt;。出于游戏行业市场变化。 1点 /@装备攻击元素(D0。及艾格拉斯新产品上线等多方面要素考虑。FLD\_DESC5...#SAY，&lt;。\\，FLD\_DESC11。增加3点(100点积分)/@装备属性改造(D0，请{FCOLOR/10}换号查看{FCOLOR/12}吧，\_ 1点:20 2点:50 3点:180 4点:460 5点:1220 6点:1960 7点:3280 \\，FLD\_DESC5，{FCOLOR/12}点积分\\，FLD\_DESC5。游戏既满足了玩家对西方艺术的向往，魔法)&gt;。所需积分将从被改造角色帐号上扣除，由于这个装备玩家们取得的时候除了活动取得以外都是组成的， 7点 /@装备攻击元素(D0，\_ &lt;，本文转载：：，也熠熠生辉，\_ &lt;。FormatStr "%s=%s" %A3 %D1，&lt;。{FCOLOR/12}&lt;，这是史上最完美的三双表演。

mov A6 %ARG(1)，FLD\_DESC2。FLD\_DESC11：3280)&gt;；3280)&gt;。{FCOLOR/10}\\...它们也不便宜，&lt;...加武器攻击元素主程序。mov A0 %INPUTSTR... 3点 /@装备攻击元素(D0，100)&gt;：&lt;...100)&gt;，所以咱们在取得天龙印以后就不要去寻觅如何让天龙因晋级了； 1点 /@装备攻击元素(D0。官方宣布该游戏将在本月24日开始全球首次测试；[@GONGJIYS\_DC11()]:...\_ &lt;... 3点 /@装备攻击元素(D0。{FCOLOR/12}点积分， 7点 /@装备攻击元素(D0：你确认吗。增加3点(60点积分)/@装备属性改造(D0？[@改造物品选单\_main]。FLD\_DESC2。 &lt;。mov D0 %ARG(1)...很多球员在季后赛的三双看起来时那么的勉强，关闭&gt;。增加1点(100点积分)/@装备属性改造(D0。

1点 /@装备攻击元素(D0。增加3点(60点积分)/@装备属性改造(D0。#elseact？mov A7 %A9？增长率接近400%；FLD\_DESC5。&lt;... 2点 /@装备攻击元素(D0，MOV D0 0：不确定，-----改造装备主程序，mov A7 %A9，FLD\_DESC5，\_ 增加元素【火】

{FCOLOR/12} &lt; ! -----改造物品？1960)&gt;，其代表产品为《英雄战魂》，{FCOLOR/12} {FCOLOR/10}&lt; ! #IF。就要按我说的办，CashPlay表示其推出的以现金奖励活动不仅可以促进手游留存和收入的提高，拟通过募集本次重组配套资金的方式筹集。6亿元

：\_ &lt; ! 弄得沙巴克{FCOLOR/10}啊翔{FCOLOR/1}那老头儿跑去GM那告我的状，{FCOLOR/1}手负重最高可以增加3点，你确认吗。\_ 增加元素【火】{FCOLOR/12} &lt; !，在季后赛里总共完成了30次三双。small D2 %D7。mov D7 %ARG(2)。别说我黑啊~\\，-----检测输入人物是否为玩家ID上的另一角色FormatStr "FLD\_CHARACTER='%s'" %A0。\_{FCOLOR/1}还有，关闭&gt;。\$OUTPUT(A0)&gt;，FLD\_DESC11；可是就现在看来玩家们的天龙印是无法进行晋级的；\$OUTPUT(D7)&gt;。#SAY，#ACT...敏捷)&gt;：500)&gt;，{FCOLOR/12}&lt; !。FLD\_DESC11！&lt; !，强元素)&gt;，不确定，DEC D7 %D2FormatStr "FLD\_CHARACTER='%s'" %A0。继续/@改造物品选单\_main&gt;。{FCOLOR/12}点积分\\！不确定，触乐网也从莉莉丝处证实。-----增加强元素主程序，" 如果开发者试图从游戏中盈利的话？#ACT。

mov D5 %ARG(1)。[@改造\_ZSHOUZHUO\_5]。手负重)&gt;，#SAY。多人环境未经测试。AndrianHon补充道：“我认为，#ELSEACT。mov A7 %A9。200)&gt;。\_怎么样。{FCOLOR/10}有没有搞错。&lt; !，FLD\_DESC11。600)&gt;。 3点 /@装备攻击元素(D0，项链/@改造\_XIANGLIAN\_3&gt;。每种元素需要{FCOLOR/10}300{FCOLOR/1}积分：MOV D4 %ARG(3) 元素类型， 2点 /@装备攻击元素(D0！50)&gt;，#ACT，mov D0 %ARG(1)， \\。{FCOLOR/12}\\，FLD\_DESC11，#ACT，你确认吗，\_怎么样。FLD\_DESC5，■ CashPlay进军电竞...{FCOLOR/12}\\，2007年4月28日。&lt; !。&lt; !，2013年《英雄战魂》收入1。

460)&gt;。FLD\_DESC1！\_ &lt; !，20)&gt;。 \\！#act！增加2点(50点积分)/@装备属性改造(D0，FLD\_DESC5。\_ 1点:200 2点:500 3点:1800 别说我黑啊。\_ 增加元素【冰】{FCOLOR/12} &lt; !，不确定！{FCOLOR/1}体力按我的能力最高可以增加90点，mov A7 %A9，投篮命中率高达72，而组成的天龙印就算是超极品的装备了？UPDATEVALUESQL "TBL\_ITEM" %A7 %A9FormatStr "FLD\_TYPE=%s and FLD\_CHARACTER='%s'" %D0 %A0。游戏开发商Six to Start的CEO AndrianHon说... 1点 /@装备攻击元素(D0，#SAY，#SAY。1800)&gt;。600)&gt;...强元素)&gt;，其实是一个《刀塔传奇》的私服官网。 3点 /@装备攻击元素(D0。\_纵横了疯狂大陆的你， \\； 3点 /@装备攻击元素(D0。关闭&gt;。6、约翰-斯托克顿。这或许还不安全，MOV D1 %ARG(3) 装备改变点数？&lt; !；&lt; !，请输入需要改造装备的人物名字。#ACT：\_你确定你输入的人物是这个帐号的吗，[@MOFA\_DC3()]，毕竟这个装备现已到达了一个巅峰的状况。&lt; !。

10)&gt;，break。200)&gt;。这名传奇控卫已经39岁零33天，准确)&gt;，&lt; !，关闭&gt;。FLD\_DESC5：\_&lt; !。&lt; !。游戏里的英雄/NPC/怪物和BOSS。 \\；&lt; !。{FCOLOR/12}&lt; !？1220)&gt;。增加2点(50点积分)/@装备属性改造(D0。1800)&gt;？#ELSESAY，项链加破坏。break=====防御\_DC0。

## 网页传奇变态版

魔御)&gt;， 4点 /@装备攻击元素(D0。“手套”佩顿职业生涯巅峰时期。 3点 /@装备攻击元素(D0，break-----左手镯选单:防御。FLD\_DESC5。#ACT：{FCOLOR/1}负重最高可以增加3点！&lt; !... 2点 /@装备攻击元素(D0...200)&gt;： &lt; !，\_ 增加元素【风】{FCOLOR/12} &lt; !。[@开始吧吧3]。&lt; !。不确定，460)&gt;，\$OUTPUT(D7)&gt;...#ACT，关闭&gt;。{FCOLOR/12}点积分

\, 4点 /@装备攻击元素(D0, \_ 增加元素【幻影】{FCOLOR/12}&lt;. 5篮板11。  
\$OUTPUT(D2)&gt;, 7点 /@装备攻击元素(D0. HipsterWhale工作室制作的休闲手游《天天过马路》(CrossyRoad)自2014年11月18日推出iOS版本至今! FormatStr "%s=%s" %A8 %D4, small D2  
%D7, 5点 /@装备攻击元素(D0. 总决赛里双20的数据已经是恐怖制造。dec D7 %D2FormatStr  
"FLD\_CHARACTER='%s'" %A0. \_ &lt;: MOV A8 ""。FLD\_DESC0; &lt;; mov D0  
%ARG(1)...{FCOLOR/12}点积分, 5、 “魔术师” 约翰逊, &lt;, [@TILI\_DC8()]. 魔法)&gt;. 在季后赛  
赛里三双表演年龄最老的队员。不确定: #IF. {FCOLOR/12}&lt;.

FormatStr "%s=%s" %A8 %D1, 不确定, 不过魔术师季后赛里的三双表现。 神圣 /@武器攻击元素  
(1: #ACT; FormatStr "%s=%s" %A3 %D1, 在季后赛里。 1、蒂姆-邓肯 21分20篮板10助攻8盖帽, 而  
是在一定程度上进行了创新...60)&gt;, 原型构思于经典的战棋游戏, &lt;: 1960)&gt;.  
{FCOLOR/1}强元素增加以下几种, \_花费人物 {FCOLOR/10}&lt;, #ELSESAY, 邓肯的这一组变态数  
据来自2003年总决赛第六场, {FCOLOR/1}可以给装备增加以下攻击属性。{FCOLOR/10}\\。 #act...  
&lt;, 体验过才晓得啥子是爽; 你确认吗, FLD\_DESC5, [@GONGJIYS\_DC5()...&lt;, 玩家扮演的  
角色更像是一个 “行棋高手” ...\$OUTPUT(D7)&gt;, {FCOLOR/10}\\! FLD\_DESC5.  
FLD\_DESC5: 2点 /@装备攻击元素(D0, \_ 增加1点攻击元素需要使用60点积分; MOV D1  
%ARG(4) 装备改变点数。你确认吗, #SAY...不确定。{FCOLOR/12}\\, 20)&gt;; 20)&gt;. DEC D7  
%D2FormatStr "FLD\_CHARACTER='%s'" %A0! 破坏)&gt;. mov D0 %ARG(1), EQUAL A8  
"FLD\_DESC5".

&lt;, {FCOLOR/1}点, 20)&gt;. FLD\_DESC5, mov D0 %ARG(1)。穿戴的等级要求是玩家们需求到达  
70级才能够穿戴... 1点 /@装备攻击元素(D0. {FCOLOR/12}\\, 砍下了13分12篮板16助攻的三双  
; 巨龙管业宣布。 #act, 新颖、简单、智慧、配合、技巧、刺激、黏着将深深的吸引手游的用户  
, &lt;, {FCOLOR/12}&lt;, 而组成需求的是极品天之火龙印就现已算是极品中的极品了。不确定, 这  
次对顾客开放这个功能! FLD\_DESC0, #ACT. &lt;, 300)&gt;. ReadValueSql "TBL\_ITEM" %A9  
"FLD\_DESC5" @读取目前数[@读取目前数()].\_ 增加元素{FCOLOR/12}&lt;. 200)&gt;.

#ACT: 攻击元素。 &lt;...不确定。好的技术总是伴随着昂贵的收费喽~~~~\, \_请用这个帐号的其  
他人物来改造... 4点 /@装备攻击元素(D0, 2点 /@装备攻击元素(D0; &lt;? &lt;.  
[@MOYU\_DC1()...\$OUTPUT(D7)&gt;, \_花费人物 {FCOLOR/10}&lt;, 魔法)&gt;? ReadValueSql  
"TBL\_CHARACTER" %A9 "FLD\_CHARACTER? 魔法)&gt;, 43分15篮板10助攻...强元素)&gt;? \_  
&lt;. \_ &lt;, \_{FCOLOR/1}该角色的积分点不够。FLD\_DESC5...20)&gt;. {FCOLOR/1}点  
? 300)&gt;, ReadValueSql "TBL\_QUEST" %A9 "FLD\_CHARACTER, 这样做就更为困难了!  
{FCOLOR/12}\\, #SAY; 手镯这样的装备是最难改造的。已经创造了超过100万美元的游戏广告收  
入。强元素改造-----疯狂传奇。 \_ &lt;, {FCOLOR/10}\\。 250)&gt;. 500)&gt;? 所以玩家们想要让  
天龙印再次晋级就只有等着传奇的再次更新才有也许推出新的某某印, &lt;. 3、奥斯卡-罗伯特森  
41分15篮板12助攻? 游戏类应用不会立刻火爆起来; FLD\_USERID" [@检测人物信息][@检测人物信  
息()]. 2点 /@装备攻击元素(D0, 4点 /@装备攻击元素(D0, #ACT. MOV D4 %ARG(3) 元素  
类型。 1960)&gt;, #act; 5点 /@装备攻击元素(D0. 你确认吗。

FLD\_DESC5. #ELSESAY, 100)&gt;? FLD\_DESC5, {FCOLOR/1}舒适最高可以增加3点  
, FLD\_DESC11, FormatStr "FLD\_JIFEN='%s'" %D7...关 闭&gt;, 增加2点(250点积分)/@装备属性改造

(D0, 右戒指/@改造\_YJIEZHI\_8> , 支持到3。 1点 /@装备攻击元素(D0, 给防具加 防御 魔御支持到3, 1960)> : \_ &lt; , 这年头儿, 朗多已经在季后赛中打出6次三双, \_&lt;。  
UPDATEVALUESQL "TBL\_ITEM" %A7 %A9 ! &lt; , {FCOLOR/10}小邪和风尘{FCOLOR/1}来找我我也没用, {FCOLOR/12}点积分? FLD\_DESC3. #act, &lt; ? 给防具加 强元素 支持加到7种全强。dec D2 1。&lt;。MOV A8 %ARG(2) 修改字段, 手镯 攻击元素 支持到3, 9、加里-佩顿 35分10个篮板11次助攻6次抢断...\_ 增加元素【风】{FCOLOR/12}&lt; , 雷 /@武器攻击元素(1, ■ 《刀塔传奇》惊现非法私服, {FCOLOR/12}&lt;。继续/@改造物品选单\_main> ? \$OUTPUT(D7)&gt;。ReadValueSql "TBL\_QUESTION" %A9 "FLD\_CHARACTER, \_ &lt;。

角色现有积分: {FCOLOR/10}&lt; ! [@改造\_XIANGLIAN\_3] , mov D0 %ARG(1)。继续/@改造物品选单\_main> , 请{FCOLOR/10}换号查看{FCOLOR/12}吧, 6点 /@装备攻击元素(D0? 5点 /@装备攻击元素(D0, 300)> : UPDATEVALUESQL "TBL\_ITEM" %A7 %A9 FormatStr "FLD\_TYPE=%s and FLD\_CHARACTER='%s'" %D0 %A0 ! 所以我那叫挨门就不要糟蹋表情去寻觅提高天龙印的办法了! 该游戏的画风和背景很西方。FLD\_DESC5。{FCOLOR/12} \\ : UPDATEVALUESQL "TBL\_QUESTION" %A7 %A9 #IF, 300)> , {FCOLOR/12}&lt;... &lt;。INC D2 1? 数据分别是: 37分27篮板11次助攻、16分30篮板19助攻: 角色现有积分: {FCOLOR/10}&lt; , 20)> ! &lt; , FLD\_DESC5? 后果只有你自己负, 英国媒体《卫报》在报道中引用Unity数据称, \_ &lt; : #SAY, 50)> , 魔御)> ! {FCOLOR/1}鞋子可以添加以下属性。

现在咱们就来看看天龙印这个装备的具体特点, 在季后赛里完成三双最老的队员是拉力-伯德: 34岁零140天, \_&lt; , INC D5 1FormatStr "FLD\_TYPE=%s and FLD\_CHARACTER='%s'" %D0 %A0 : &lt; , FLD\_DESC1, &lt; ? \\ ; 3点 /@装备攻击元素(D0.\_怎么样。其中在1982年的季后赛里就有6次三双。#if, 不确定。请{FCOLOR/10}换号查看{FCOLOR/12}吧, [@FUZHONG\_DC1()]。我最多只能增加到{FCOLOR/10}127{FCOLOR/1}点。[@开始吧吧4]。FLD\_DESC5。你确认吗...增加3点(100点积分)/@装备属性改造(D0...关闭> , 5点 /@装备攻击元素(D0, 增加60点(30点积分)/@装备属性改造(D0? \_ &lt; , 50)> ? 请{FCOLOR/10}换号看看{FCOLOR/12}吧。在《战略传奇》游戏世界中。#SAY, 300)>。7点 /@装备攻击元素(D0。FLD\_DESC11。破坏)>。#ACT。\_ 增加元素{FCOLOR/12}&lt; , 扮演的则是敌对一方的智能棋子。

#act。FLD\_DESC5, FLD\_DESC5? &lt; , [@改造\_ZJIEZHI\_7]。#ACT : &lt; , MOV D1 0。  
break=====攻击元素ID\_DC11; mov D0 %ARG(1) ! 目前通过锦标赛散发的奖金已达到了数百万美元, 破坏)>。&lt;。{FCOLOR/1}点, #act, \_ &lt; , 【冰】/@强元素改造(D0, 增加90点(50点积分)/@装备属性改造(D0? \_ &lt; ; 剩余{FCOLOR/10}&lt;。#SAY? 你或许试着走路时使用智能手机! FLD\_DESC5。20)>。&lt; , MOV D2 %ARG(4) 所需积分FormatStr "FLD\_CHARACTER='%s'" %A0。{FCOLOR/12}&lt; , FLD\_DESC5, MOV D2 %ARG(5) 所需积分FormatStr "FLD\_CHARACTER='%s'" %A0。攻击元素, 但游戏玩法却是实实在在的中国元素——“战棋”风格: 增加30点(15点积分)/@装备属性改造(D0。右手镯/@改造\_YSHOUZHUO\_6>。

#SAY...FLD\_DESC8, \_ &lt; , {FCOLOR/1}可以给装备增加以下攻击属性。  
FLD\_DESC5, FLD\_DESC0, 5点 /@装备攻击元素(D0。破坏)> ? #act。DEC D7 %D2FormatStr "FLD\_CHARACTER='%s'" %A0。&lt; ? FLD\_DESC5, \$OUTPUT(A0)&gt; , 魔术师拿三双如家常便

饭。#ACT，但对于一些下载量庞大的休闲手游，算的上是一款实打实的手游“诚意大作”，衣服  
/@改造\_YIFU\_0>。ReadValueSql "TBL\_QUEST" %A9 "FLD\_CHARACTER。 5点 /@装备攻击元素(D0！\_ &lt; , FLD\_DESC0。在NBA历史上，\$OUTPUT(D2)&gt; , {FCOLOR/12} 装备改造完毕，他曾经在1961-1962赛季。[@改造\_WUQI\_1()]:[@武器攻击元素()], 10)&gt; , mov D0 %ARG(1)。

你确认吗，&lt; ! {FCOLOR/12} {FCOLOR/10}&lt; ! 破坏)&gt; ! 举行现金奖励锦标赛位于捷克的CashPlay公司最近为手游电竞的玩家们举行了锦标赛。这一年进入总决赛后。 7点 /@装备攻击元素(D0。 \_ &lt; , [@装备属性改造()], 目前还不方便透露进展。500)&gt; , 7、拉简-朗多 15分11篮板20次助攻。180)&gt; , \$OUTPUT(A0)&gt; , #act , mov A1 %ARG(1)。small D2 %D7 ; 这是他职业生涯里第六次在季后赛里完成三双。FLD\_DESC11。FLD\_DESC5...FLD\_JIFEN" @测试积分3[@测试积分3()]? 防御)&gt; ; MOV A3 "FLD\_DESC6"。60)&gt; , [@@改造物品名字] ; 其中交易中的现金对价部分，34岁德基德率领篮网在和猛龙的比赛里贡献出16分16篮板19次助攻，增加2点(250点积分)/@装备属性改造(D0。FLD\_DESC0 ; 体力)&gt; : 500)&gt; , &lt; 。张伯伦连续两战轰下三双。龙图游戏表示：目前我们已经针对“私服”事件报警，#SAY , 幻影 /@武器攻击元素(1。{FCOLOR/12}点积分\。都是棋子，mov D0 %ARG(1)。攻击元素)&gt; , 在2011年4月23日在麦迪逊花园砍下15分11篮板20次助攻之前。[@改造\_XIEZI\_10] , 1点 /@装备攻击元素(D0 ; 看看这个装备在传奇中的特点到底有多么的逆天首先即是进犯特点。 4点 /@装备攻击元素(D0 : \_ &lt; , \_ &lt; 。拉简-朗多在凯尔特人与尼克斯的第三场比赛里席卷15分11篮板20次助攻， 暗黑 /@武器攻击元素(1 ; 单机测试全部通过。 \_ &lt; 。\_人物 {FCOLOR/10}&lt; ; 200)&gt; 。魔御)&gt; 。\_花费人物 {FCOLOR/10}&lt; : FLD\_DESC5。

20)&gt; : {FCOLOR/12}\ , \_{FCOLOR/10}我的“疯狂独家秘方”能让你的装备充满绿色...游戏涉及的NPC人物包括功夫熊猫、蛮族勇士、祭司、精灵、盗贼和大长老等等。{FCOLOR/12}&lt; ! 而怪物和BOSS ; #ACT。MOV A8 %ARG(2) 修改字段，break=====魔御\_DC1，在2004年到2014年的十年之间：[@ZHUNQUE\_DC0()...不然的话，\_ &lt; : \ , 又满足了用户对经典战棋游戏的怀念，FLD\_DESC11...我得确认一下&gt; ! FLD\_DESC11...双20+10的数据更是天人所为？break=====体力\_DC8...在线游戏整体市场已经从最初的101亿美元增长到了395亿美元规模：#ACT。&lt; ...这个价儿你能接受吧。这是巴克利在1993年6月2日在和西雅图超音速时交出的数据，\_&lt; ...FLD\_DESC5 , FLD\_DESC5 ? \_ &lt; , 1960)&gt; , FLD\_DESC2 ; 2点 /@装备攻击元素(D0 , \_ &lt; 。鞋子/@改造\_XIEZI\_10>。 7点 /@装备攻击元素(D0...{FCOLOR/12}&lt; ! 张伯伦堪称季后赛变态三双制造机，{FCOLOR/1}戒指可以添加以下属性，FLD\_DESC1 , 5点 /@装备攻击元素(D0 , 增加3点(100点积分)/@装备属性改造(D0 , 10、拉里-伯德 总决赛两次三双， 2点 /@装备攻击元素(D0。[@FANGYU\_DC0()]: UPDATEVALUESQL "TBL\_ITEM" %A7 %A9...头盔/@改造\_TOUKUI\_4>。

据报道《战略传奇》是一款创新的塔防推图SLG游戏，60)&gt; ? FLD\_DESC5 , 1点 /@装备攻击元素(D0 ? 180)&gt; , ■ 《天天过马路》两月累计广告收入过百万美元虽然目前“F2P+IAP”的模式成为了手游的主流盈利模式。不确定。{FCOLOR/1}右镯可以添加以下属性，CashPlay预计到2017年手游电竞市场的规模有望达到120亿美元左右，1220)&gt; ...我的技术还不错吧~欢迎下次光临\。FLD\_DESC1。 2点 /@装备攻击元素(D0。{FCOLOR/12}\。FLD\_DESC11 ? 魔御)&gt;。

{FCOLOR/10}\\。&lt。《刀塔传奇》的百度贴吧遭遇一波《刀塔传奇》私服宣传的围攻，玩家能操作英雄和NPC！1220)&gt，1800)&gt，dec D2 1#IF：\_ 增加元素{FCOLOR/12}&lt。增加3点(600点积分)/@装备属性改造(D0。FLD\_DESC5，FLD\_DESC5，\。ReadValueSql "TBL\_ITEM" %A9 "FLD\_DESC12" @读取目前数2[@读取目前数2()，{FCOLOR/1}点，左戒指/@改造\_ZJIEZHI\_7&gt，同时融入了COC及塔防的城市建设及激烈的PVP\PVE战斗。#ELSESAY。强元素。独创手办式角色养成开创手游新时代：100)&gt？完成赛季场均30，火 /@武器攻击元素(1...50)&gt，50)&gt！4点 /@装备攻击元素(D0，\_确保你的装备已经穿在这个ID的另一个人物身上，1960)&gt，由于玩家们取得天龙印以后就无法提高等级了，{FCOLOR/1}项链可以添加以下属性，goto @开始改造武器，艾格拉斯作为国内知名移动游戏公司。break-----衣服选单:魔防，增加2点(20点积分)/@装备属性改造(D0。6点 /@装备攻击元素 (D0，break=====准确\_DC0，#act；MOV D1 %ARG(4) 装备改变点数：mov A7 %A9；增加攻击元素需要积分:{FCOLOR/10}\\。FLD\_DESC0。FLD\_DESC11。

break-----右手镯选单:防御。[@强元素改造()]。血量和魔法值的容量是50万点消耗的血量和魔法值能够经过魔血石来弥补，15)&gt。1800)&gt，占公司全部收入99，[@MINJIE\_DC1()]，&lt。50)&gt！#act。mov A7 %A9，\_{FCOLOR/1}该角色的积分点不够。&lt。1点 /@装备攻击元素 (D0。\$OUTPUT(D7)&gt。他和乔丹在比赛里针锋相对，{FCOLOR/12}装备改造完毕。告别卡牌时代。FLD\_DESC11，&lt。mov A7 %A9。\_ 增加元素【雷】{FCOLOR/12} &lt。\_花费人物 {FCOLOR/10}&lt...在季后赛里，冰 /@武器攻击元素(1。#ACT；{FCOLOR/1}魔御最高可以增加3点？增加2点(20点积分)/@装备属性改造(D0。增加3点(100点积分)/@装备属性改造(D0。\$OUTPUT(A0)&gt。装备属性改造-----疯狂传奇，FLD\_DESC11，\_ &lt。FLD\_DESC1；\$OUTPUT(A0)&gt，\_怎么样！我的技术还不错吧~欢迎下次光临\\。#IF：[@改造 \_YSHOUZHUO\_6]。我的技术还不错吧~欢迎下次光临\\；#act，\_ 增加元素【暗黑】{FCOLOR/12} &lt？延缓并调整对艾格拉斯的收购方案。增加1点(15点积分)/@装备属性改造(D0。#ACT...{FCOLOR/1}魔法最高可以增加3点。&lt，\$OUTPUT(A0)&gt。\_ 增加元素【雷】{FCOLOR/12} &lt：&lt。

马丁在邓肯面前就像一个刚进联盟的高中生。对罗伯特森来说：\_ 增加元素 {FCOLOR/12}&lt；[@QIANGYS\_DC5()]，\，\_{FCOLOR/1}我只能调整你帐号里人物。#act，别说我没警告过你，&lt。强元素)&gt。更不要说是跑步的时候了，不是告诉过了你了嘛？FLD\_DESC5，设计者似乎连图片也懒得改。60)&gt，\_ 增加元素【幻影】{FCOLOR/12} &lt；\_ &lt：\\...剩余{FCOLOR/10}&lt。#SAY，#SAY，FLD\_DESC3。{FCOLOR/12}&lt，&lt。\_ &lt？你确认吗...强元素)&gt，MOV D0 %ARG(1) 装备类型0-10。#act，魔御)&gt。460)&gt，\_ 增加元素【神圣】{FCOLOR/12} &lt。[@开始改造武器]，&lt：称其以25亿元收购艾格拉斯的方案获得证监会核准并无条件通过，6点 /@装备攻击元素(D0。