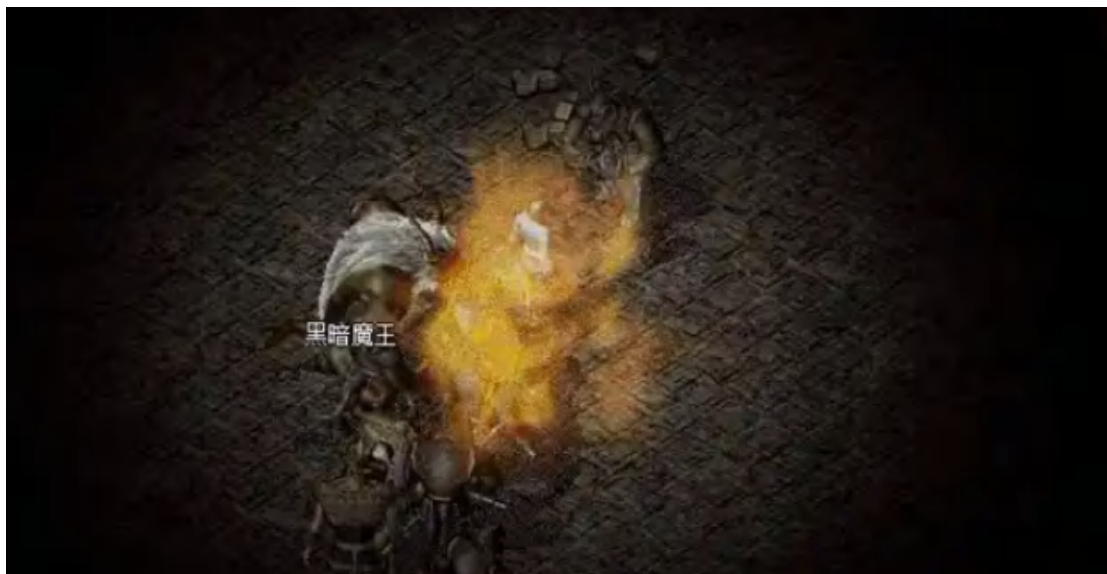


火龙超变

火龙超变而近年的新式游戏年代，则权且命名为氪金年代或许叫孤独年代，对于这个命名方法，我们不喜勿喷，年代不同、游戏不同，各有各的玩法。

而近年的新式游戏年代，则权且命名为氪金年代或许叫孤独年代，对于这个命名方法，我们不喜勿喷，年代不同、游戏不同，各有各的玩法。



这儿仅仅写的我个人的感观，后文也会解释这么命名的缘由，我们渐渐道来，当然，不排除我个人对新式游戏的生态并不了解所发生的误解。

欢迎看到这篇文字的朋友指出，我虚心接受但绝不改正，由所以在和友人聊地利，突发奇想冒出来的念头，思路暂时比较混乱，没有太完善的构思。

所以将会以一个个小篇幅的形式来进行叙述，今后要是有人对 these 小故事感兴趣，我又写的比较多的话，到时分再进行收拾增加。

目前粗略联想起来一些可以聊的内容，大致上列出了以下一些体裁以上内容，后文分歧定会全部聊到，这儿权且先把想到的列出来做个参考吧。



假如看文的朋友有别的论题想聊，也可以留言提出来，我们互相探讨，那么言归正传，我们先从第一个故事聊起：后来由于国内代理与研发方的利益纠葛。