

天龙八部-SF

帮派战争，这是每一个游戏都会有的游戏玩法。每次玩一款游戏，我都会先参加这个游戏的帮派，因为我知道帮派玩法才能让游戏愈加完美，手游当然也不破例。我记得刚进游戏的时分，每个人都在活跃的练级，期望最早的创建帮派。这样的帮派比较醒目，加帮派的人数也很多。

我便是其中之一，当我为了参加帮派而细细研究该加哪个姓名好听或者战役力比较猛的帮派的时分，才发现要麼便是帮派回绝我的请求，要麼便是帮派人满无法请求。或许是机缘巧合。



我参加了一个帮派（就不说帮派姓名了），帮派的宗主很快的就赞同了我的请求，当然，我是一个很懂感恩的人。瞧不起我的，我不在乎。看得起我的，我能为你吃苦。

本来进入帮派该是一件高兴的事，可能是宗主和其他帮派的人起了争论，进帮的第一天就说 PK 了。帮派调集，我也就屁颠屁颠的跑过去了。开端还能吃到点甜头，把一群人围在复生点，自己很有一种和武林盟主一同战役的成就感。

可也就过了大概 10 分钟，对面的人来把咱们都杀了回去，咱们开端被堵在复生点了。怪我心理承受能力不强，被人虐了半晌无法做使命的苦楚。想必我们都有过。

我第一次有了脱离帮派的想法。可是后来想想，假如我真的走了，还会有其他帮派愿意收留吗？其实我并不是富二代，也并不是很有钱。所以我也就少充了点钱，和宗主并肩作战。

虽然我的力量是微弱的，不能扭转局势。但是让我真实明白了，出来混，迟早是要还的。我只想到自己被堵在复生点无法做使命很难过，却没想到我杀他人时，他人那一样的苦楚。现在虽然我还在这个帮派里，游戏里的人缘也很好。



但我一直坚持尽量不 PK。毕竟多一个朋友多条路，多一个敌人多堵墙。毕竟咱们都是上班族，自身每天压力就很大。上班时刻又不能玩电脑，只能靠玩手机来消磨时刻，玩游戏都是为了高兴，何必给自己找不痛快呢。

我有一个天真的想法，期望能像火影忍者里的结局一样，有一个大一统的结局。每个人都和睦相处。