无题

这次想借着新创包2的更新跟大家分享一些心里话。首先在这里祝大家国庆快乐，阖家幸福，身体健康！  
 太阳神三国杀已经问世13年了，我第一次玩到这个游戏还是在快玩游戏盒下载的，我还在上小学，也跟风玩三国杀，这款游戏的出现的的确确震撼到了我，那时我不知道怎么制作扩展包，更不知道什么是代码，只是开心地玩着。  
 多少次，我不知不觉淡出了三国杀的坑，又多少次，因为偶然的契机又开始玩这款游戏，因为某个武将帅气的原画、精彩的设计，又或是某句台词深得我心而沉醉许久。  
 去年，我又回到了三国杀的圈子，不过跟五六年前相比，很多武将对我来说很陌生，也出现了数不胜数的超标武将。但那些熟悉的角色仍然躺在武将列表靠前的位置，不过现在已经鲜有人问津了。  
 我在贴吧偶然划到FC的帖子，里面有这款游戏的扩展包，下载下来复制到游戏里就能玩到新的角色，这些包里除了官方武将以外，还有DIY的一些颇有趣味的角色。我相信，喜爱过三国杀的玩家或多或少都有一些自己的DIY，有时也会对自己的作品颇为得意。我参加过一将成名2012的投稿，不出所料地石沉大海，但却在后来官方推出的一些武将技能中看到了与我极为相似的设计，看来我当初还是有点创意的嘛。  
 我一直认为，能够把自己的想法实现出来，并且能够跟其他相同爱好的人分享，是一件有趣而有意义的事情。我开始模仿FC的代码，从修改数值开始，慢慢地开始写第一个武将，直到现在已经发布了128位武将了。一年的时间，从一个代码小白，到现在很多人称呼我为大佬，确实让我有些受宠若惊，益感自己的不足。  
 太阳神三国杀经历过多年的迭代，一些尘封已久的顽疾难以解决，闪退也是很多玩家的家常便饭。此前诸多大佬如N神尝试修缮，终大败而归。也许我回坑的时间有些晚了，也许我现在的努力也只是帮助这款即将消失在人们视野里的游戏苟延残喘而已。N神的团队已经开发出神杀的续作新月杀，喜欢联机的小伙伴不妨去体验一下。

但我始终相信，依旧会有一些玩家跟我一样，享受着单机游戏带来的快乐，抛却队友的压力，拥有超高的自由度——这也是我制作扩展包的初衷。  
 小珂不才，代码写的不好，若大家发现有bug可以告诉我，我会尽快修补，也希望大家能够喜欢此拙作。