

当今时代，越来越多的人生体验不再是三段式的，我想要体验更丰富多彩人生，年轻人，不能够太早就想着安逸与平淡。

工作是创造价值，服务业不断兴起的当今时代，做好自己的产品给用户更好的体验便是不忘初心了。游戏作为新兴的艺术形式，得益于互联网的兴起，发展走势不断向前。不同于很多行业，开发属于自己的游戏涉及到了自我的表达与创作，能够更明显地觉察出自己的不可替代性，且与技术相挂钩，发生了奇妙的化学反应。

我一直觉得，快乐和金钱都是工作价值带来的副产品。希望你多年以后没有被抹平棱角而看到这句话感慨万千。

开发游戏是需要团队的，一个人开发风险过高且消耗精力过大，像我作为普通人吃不起失败的风险，这是不争的事实。星露谷物语的开发者从0学习独立开发了6年一度抑郁，才有了这样的产品。经济下行的今天单人创作的行为风险又被进一步放大。至少也要有个小团队，在各方面都有好处。

且我刚刚励志此方向才半年，经验和能力都有不足，努力学习，到既有的游戏公司工作边创造价值边学习是更好的选择，也能交到更多志同道合的朋友。三人行必有我师焉，越来越觉得，有些东西在网上终究是难以学到，而同行交流交流学习却能有独特的收获，不止于技术，也有思想，观点，团队合作等等。

接下来有实习在即，实习过后，秋招加油。再之后的事情之后再说，人生是多段的，总要有股闯劲儿。

起步晚不代表走的慢，走的慢不代表走不远。不念过去，不畏将来。

2025.6.27