**游戏体验描述** ：

1. 天书奇谈RPG篇

描述：天书奇谈是一款网页游戏，这是一款RPG的简单充钱升级养宠PK的游戏

小学三年级，开始接触这个游戏这个游戏一直放置在4399上，年幼的我那个时候仅知

道游戏在4399上，完全没有大型游戏的概念。开始玩这个游戏，感觉非常宏大（小时候的感觉），只知道打怪回合制地简单地刷怪。到了大学我还去又玩了这个游戏，因为资金的原因我扩大了我对这游戏的认识。从简单的刷怪打游戏用游戏赠送的装备到充钱打造自己的特色的装备，从地图上可以抓获的宠物到仅能够通过开宝箱获的神兽，从杀人的技能无规则释放到有目的性有决策性的释放，感觉对游戏的认识和见解有了新的高度。

**对这个有的投入是和收益成正比的，你投入的时间越多你就会越强，然而却永远无法跟投入资金的人进行比较。**当我认识到这点时觉得这个游戏非常地符合现实社会的一些特性。第一升级，就和现实社会中人们需要不断地学习提升自己的能力，能够去打更高级的怪就是能够去解决生活的遇到的较为难的问题，且随着等级的提升遇到的困难也就越大，所以游戏里需要不断地获得好的装备。第二获充钱得好的装备，我认为这个是物质条件的体现，在游戏里也有伴侣情节就会与现实社会中结婚或者说是别人的认可挂钩。结婚都是强者找强者，或者软妹找强者，感觉在游戏里边变强是一种吸引更好的优质的伴侣的条件。第三游戏宠物系统，这游戏的宠物系统特别GUB，好的宠物特别贵，而且宠物属性完全可以跟人物媲美且前期宠物比人类更加厉害。我见过一个土豪，她买了一个贼好的神兽，那只神兽在前期完全可以秒杀我们全服的人。

可能这就是这种小游戏的存在本质，满足大多数有钱人的内心。充钱买装备买宠物杀人换区，这个也是贪玩蓝月的游戏玩法。我也玩过DNF、天空八部、剑侠情缘三等，经过长时间穷苦生活我发现我不适合这些游戏，毅然决然退游。转战即时对战类游戏Dota、LOL、王者荣耀。

1. 王者荣耀、LOL篇

起初我玩LOL更多的时候是高中，那个时候逃课出去上网，晚上逃学上网被抓被骂被打，

那个时候特别沉迷LOL，梦想自己能够成为LOL职业选手打遍全球。后面被证实全是假的，去你的游戏梦，我的游戏梦是被我父母爷爷奶奶一手流产的。他们将家里的电脑藏了起来苦逼的我只能够学习。

那个时候让我积攒了很多即时对战游戏的玩法和走位特点，后面也被我运用到王者荣耀中。正如我前面说的我对RPG游戏的看法，在这个时候有了转变。首先我不只关注游戏如何升级，因为在这个即时对战中并没有充钱就能够强大的属性，使得我更加关注游戏本身。**游戏色彩、游戏背景音乐，游戏人物模型、游戏人物动作、游戏平衡性、游戏创造性、游戏玩家心理**都特别的有意思且有很多可供分享的地方。

首先**游戏色彩**，色彩的首要功能是帮助我们辨认不同的物体。例如不同人物有不同的具有特色的色彩使得人物的形态更具特点，更好分辨。色彩能引发不同的情绪，特别是场景的画面风格，黑白色代表死亡复活阶段，并且还有阴森的场景以及悠闲的场景等，不同的场景经过特定的游戏颜色的渲染能够使得游戏场景的效果更加突出。

其次是**游戏背景音乐**。背景音乐都是为了渲染氛围、增强画面整体的表现力。在游戏中往往热血的音乐能够引起人们斗志，而在像别踩白块，钢琴大师这类的游戏能够是人们更好地对音乐进行一种体验也获得了不错地成就。在这里推荐一首歌曲《All the earth》，曾经有人这么说：如果把一款游戏比作一个人，那么在游戏里，场景是血液，故事则是筋骨，而音乐却是灵魂

**游戏平衡性**，对游戏地体验极具影响。如果一款游戏平衡特别差，会使人有特别不想玩的感觉。例如一些充钱就能够成为最强的游戏，可能适合那些土豪的体验吧。有可能就是上面的那个原因让我改投LOL王者荣耀游戏。然而这类游戏却要求较强的团队合作性，有些时候会抱怨队友这么菜，但是想一想可能会使自己操作不够好，意识还不够到位。这就要求我不断地提升自己地技术，能够获得更好的队友。

**游戏的创造性**，这种创造性更多地体现在沙盘类游戏，极具代表地是《我的世界》，同时在我玩的王者荣耀LOL中也有一些创造，多数是在技术地创造，想什么盲僧的回旋踢，瑞文的光速QA，通过改变刷野的方式提高刷野的效率等。人物的基本的基本技能摆在那里却可以由人创造出更好的玩法，让游戏变得有趣。

游戏还可以对人的**意识进行训练**，在玩这两款游戏的时候，对我影响最深的是意识的培养。什么时候该做什么什么时候不该做什么，通过不断的决策让我能够在做决策的时候想到更多的情况和结果。

**问题回答**

1. 对于目前的学习感受，是正面感受偏多，还是负面感受偏多为什么？

**我认为我现在得学习状态可以简单地划分为正面感受偏多。**因为现在大三，很多专业课

都是**自己想选择的**，应该说是以**兴趣为导向**的，并且就现在而言老师**上课还是比较形象生动**。**自己也比较想学习**，这就导致我在学习的感受中正面感受偏多。

**先说下现在在学习的方向，第一是学校课程**，包括游戏开发，数据库，云计算，Java企业级应用，编译原理，嵌入式等。我认为这些课的老师都非常有心，为我们加大了一定的难度，并且让我们能够更好地掌握知识而提供了很多的帮助。同时每个老师上课风格都不一样。Java企业级应用的老师很能吹，上课时反转课堂，课后做的事情很多但是上课灵活的交流让我们能够感受到学术带给我们的快乐。游戏开发，在我的想象中时开发一款游戏，然后在课前已经做好了一定的准备，然而我玫瑰狗哥要给我们上成哲学思想社会导学课。顿时一脸懵逼，不过仔细想想感觉还是很舒服的，减少了压力，同时有地方抒发自己的想法。最重要的是有人会给你看，你写的怎么样。到了大学很久没有人来做这样的事情，所以也十分感激玫瑰狗哥，在学习中有很多的为人处世的知识获得。

**其次是自学的部分**，现在在自学习一些关于Unity制作3D游戏方面的知识。发现如果是自己想去学习会有很大的动力，不像学校的学习有人牵着你走，需要自己区学习和探索，很多的问题只能够通过查阅资料学习。更多的是需要自己实践。但是当解决问题的时候会发现很多的乐趣。能够感受到生命的意义，可能就是做自己像做的事情。。

**最后从理性的角度考虑学习给我们带来的益处。**我认为对学习的理性认识需要从中国近代的“学习经历”讲起。中国从古中国开始到清朝初期一直是世界第一大国，其GDP是任何其他国家不可超越的，然而短短几十年的时间中国就被世界抛弃了。这是为什么？因为中国没有学习。它不希望改变，不改变也就导致落后。再进一步说，**不学习就是落后**。中国什么时候认识到需要学习呢？从中国开始考虑“师夷长技以制夷”的时候，学习西方观念的转变是近代历史上中国人最重要、最深刻的观念转变之一。这是对学习认识的觉醒，学习应该向高处走，这应该是社会长远的进步，只是这样的进步代价太过于巨大。然而，事情并未到此为止——正当本世纪60年代新技术革命浪潮在世界范围上汹涌迭起的时候，我们却在高喊“知识越多越反动”！这是理性的迷失。为此，我们再一次付出了惨重的代价，**当我们认识到“科学技术是第一生产力”的时候，人类社会已经进人“信息社会”、“知识社会”和“学习化的社会”了。**

从国家反映到个人，我们会发现相同之处。要理性地对待知识，对待学习。然而这一点并非容易做到。在现实生活中，一方面我们看到在全社会特别是在广大青年中焕发出极大的学习热情，另一方面我们又不能不注意到一些非理性乃至反理性的学习观念在社会上、在青少年中滋生、蔓延。致使一些青少年为学习而身心不堪重负、个性畸形发展、动手能力退化、视野局促狭隘……**学习不应该仅关注书本上的知识，而更多地学习书本之外的，并且注重人文素养的训练**。达到知识和素养的共同进步，才能够真正地对社会有意义，实现个人地人身报复。

在这里提出学习的几个重要方法和观点。**1.终身学习**。在知识飞速增长的社会，知识的

周期越来越短促使人们不断地学习，不然就会被淘汰。老子曰：“吾生也有涯，而知也无涯。”**2.全面学习观念。**当代社会注重人全面的发展，学习单一的知识已经不适合社会形态。陆登廷：最佳的教育不仅应有助于我们在专业领域内更具创造性，还应使我们变 得更善于深思熟虑，更有追求的理想和 洞察力，成为更完美成功的人。**3.自主学习观念。**学习动机自己主动地学习、有主见地学习。学习的态度，科学的学习态度对待科学，需要良好的学风。正确高效的学习方法。**4.创新学习观念。**江泽民指出：“创新是一个名族进步的灵魂，是一个国家兴旺发达的不竭动力。”

1. “唯分数”有哪些优势和弊端

**首先我认为唯分数的教育体制并不是优秀的教育体制但却是适合中国的教育体制。**中国

人口基数大对教育需求极大，然而中国的教育资源却远远满足不了日新月异的教育需求。素质教育的基础是教育资源，有良好的教育资源才能够培养出具有较高素质的学生。唯分数教育是中国现状，延续多年未中国选拔了较多的人才。同时较高成本的素质教育资源也是中国当下的情况，考虑到这些方面的因素，我认为素质教育并不适合中国，而唯分数的教育体制能够满足当下中国教育的情况。

**我们可以通过比较国内和美国的教育体制和教育情况进行深一步的论证。**国内应试教育决定学生大学教育，按照成绩的高低从高到低择优录取。美国更加重视学生的德育，社会实践，科研经历，导师推荐，体育能力以及各方面的素质才能。初看，美国的教育体制能够更好地符合人才选拔的条件，能够得到更好的全方面的人才。**在美国不以分数为主要区分，学会的背景因素会被凸显，学生受到到教育就和自己的家庭背景有关。**假设两个学生在大学选拔考试中，A同学获得了比B同学更好的较高的成绩。但是Bt同学获得的教育更加小、体系化全面化。他会弹钢琴，有很强的运动天赋，能够有实验室经历，曾经有较好公司的社会实习经历，能够有更多的社会实践学习，而这些因素我认为是可以通过金钱堆砌的。那么在学校的方面他们肯定会选择B同学。这会导致美国一个现状，富人的孩子抱团走高，若干年后他们还是富人，穷人的孩子没有获得好的教育，若干年后他们还是穷人。这就导致了富人对好的教育资源的垄断。

**唯分数的教育不是优秀的教育，但能够改变穷人贫穷状况，改变富人对教育的垄断。**穷人的孩子们通过学习能够改变自己的贫穷状况，走向那个对他们不友好的阶级。以北京大学为例，在上个世纪末他们招收的贫困学生数量不足一成，到21世纪前十年这个比例上升到了3-5成，有此可见贫穷的孩子们可以通过学习获得较好教育资源。然而唯分数的教育却不能够培养出高端人才，想象中国获得诺贝尔奖的人数少得可怜，更为讽刺的是获得诺贝尔文学奖的莫言小学都没有毕业。“唯分数“教育会放大人们心里追名逐利的心，一切都带有较高的目的性，而忘记注意的过程和成长中的美好一面。

所以对这个题目进行升华**，唯分数教育适合中国现在教育资源不全面的情况下**，但**是如果中国的教育资源能够满足大多数人的基本需求的时候，我认为中国的教育模式应该转型。素质教育也是适合高端教育的和社会需求的。**当人面临社会的时候需要各方面的能力，也需要有个性，素质教育能够很好地提供这些能力。当人在高等教育的基础上，需要获得更好的能力不能仅仅依靠分数，还需要更多的全方面的素质。

1. “文科“有什么用

**第一我们需要考虑文科是什么，包括哪些。**文科又称人文社会科学。顾名思义，广义的

文科即以人类社会独有的政治、经济、文化等为研究对象的学科。

**第二文科的意义有哪些。**

1. 我认为文科的存在的最大意义就是**提高人与人之间的交流，为思想的传播提供媒介。**在大量的文学作品的冲击和阅读之下，其对人的交流能力会有潜移默化的影响，语言，文字，表达是人与人之间交流的媒介，有时候也是一种游说自己思想的方式。例如希特勒就是一个很好地掌握语言表达技巧而魅惑人心的男人。通过一次又一次的演讲和电台宣传，他当选德国的总统，并在世界掀起惊涛骇浪。

2. 龙应台1999年在台湾大学的演讲中指出**，文学能够使看不见的东西被看见。**通过文学，以深沉的含义来理解《白杨》，它告诉我们除了岸上的白杨外，有另一个世界可能真实存在，就是那白杨树的倒影。**哲学是迷宫中望见星空，**哲学能够让人不为眼前障碍所迷惑，哲学就是你望着星空所发出来的天问。**史学是沙漠玫瑰的开放。**鉴往知来，认识过去才能以测未来。史学的作用是最明显的，它让被政治摧残的文化断层缝合起来，让文化传承绵延。

文科的建设极其重要。注意现在社会上各种流毒泛滥，恰是文科太弱的锅，人文教育的欠缺，精神建设疲软，但凡能够多读书，有点人文素养，社会可能就会更好管理。**古典人生目标是修身、齐家、治国、平天下，精神文明建设一直是很重要的一部分。**