**擅长游戏感受体验**

1. MOBA 公平，平民玩家和氪金玩家几乎没差异，每次进入游戏重置；内容丰富，游戏内有策略（游戏运营、意识）、合作（团战、职业分配、技能衔接）、画面（特效、流畅度、画质）、技巧（技能释放、微操细节）、社交（师徒、CP、组队大厅）、竞争（排位、巅峰赛）、反馈（BUG、恶意影响游戏举报）、优化（防沉迷、英雄强度调整）等内容满足玩家需求。有时候输了，感觉操作和意识没拉满，想再来一次，赢了也会有喜悦感。在游戏体验里玩家拥有绝对的公平，公平保证玩家的数量，通过系统阻断获得商机（薄利多销）的同时不影响公平，玩法可满足玩家的胜负欲且适应的人群偏广。
2. 射击类 公平度一般，氪金和不氪金有微差异；吃合作、操作度；视觉的转换较快；打击感十足；有一些有打怪关卡设计可以很好得满足玩家的刺激感；重狙秒人、机枪扫射、对抗性强、视觉冲击效果很棒，地图+剧情很可以，PVP模式可以体验到合作、技巧上的爽快感。
3. 卡牌类 主要接触策略类比较多，但氪金玩家和平民玩家游戏体验差异太大，时间长远一些容易产生弃游的想法，资源分配方面只能收菜，主要乐趣在关卡，可以利用策略，英雄的技能衔接，克制关系等等通关，防止玩家流失这方面可以把平民玩家的操作空间提升一下，活动出稀有产品的概率微调。

**荣誉奖项**

2017年10月获得井冈山大学男子三级跳全校第三名

2018年10月获得井冈山大学校二等奖学金

2018年8月获得指南国际英语演讲比赛优秀奖

2020年6月获得井冈山大学校特等奖学金

2019年12月获得国家励志奖学金

2019年7月获得第十二届周培源大学生力学竞赛三等奖

2019年5月获得井冈山大学二等奖学金

2019年11月获得井冈山大学二等奖学金