游戏经历：

游戏经历丰富，涉及多平台多类型的游戏。

下列游戏均长期游玩（至少半年以上）或者累计时长大于100小时：

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 平台 | 类型 | 游戏名 | 备注 |
| 手机 | ACT | 崩坏3 | 17年2月至今、并有封印之剑这个秃子勋章 |
| 手机 | SLG | 电击文库·零境交错 | 开服至今 |
| PC | FTG | 火影忍者究极风暴·革命 | 主线全通，时长100小时以上 |
| PC | ARPG | 巫师3·狂猎 | 剧情全通，steam时长142小时 |
| PC | ARPG | 黑暗之魂3 | 白金，steam时长366小时 |
| 主机 | ARPG | 瑞奇与叮当 | PS2和PS4重置版均主线全通 |
| PC | RTS | 帝国时代3 | 持续游玩3年以上 |
| PC | FPS | 使命召唤 现代战争系列 | 全通，并且4、6代老兵难度通关 |
| PC | AVG | 饥荒联机版 | steam游玩时长274小时 |
| 手机 | SIM | 梦想小镇 | 等级80，玩了近1年 |
| 主机 | AVG | 零·红蝶 | 全难度通关，全收集 |
| PC | TPS | 坦克世界/坦克世界闪电战 | 场次32000/6700，胜率53.67%/59.77% |

游戏心得：

崩坏3：

在刚玩的时候被高品质画面吸引，在上手后被其动作的精确判定，良好的打击感和游戏节奏所吸引成为了忠实玩家。

优点：

·UI按键少，相比其他技能多游戏，崩坏3控制人物的通常只有一个摇杆和四个按键（攻击、闪避、必杀、武器技能），加上暂停和两个切换人物的按钮使得游戏界面简洁，能有更大空间展示崩坏3自傲的画面效果。

·按键少，使得攻击组合需要通过目押、蓄力等操作来实现，改善了游戏的操作节奏，同时也使游戏有了一定的上手难度。

缺点：

·由于不是滚服运营，单纯将玩家按照等级分组，在大量玩家达到满级的现在，高级区的竞争已经非常激烈，不少低等级玩家选择压级甚至卡级的手段避免升级造成收益降低。

·社交不足，除了联机关卡和普通关卡使用好友的队长技外，玩家与玩家之间的交流需求并不多。