

## PC 端游戏经历

- **ACT&ARPG**

**艾尔登法环** 300+小时，全成就，深度体验双双头刀出血流、信仰祷告流、感应龙粪流等多种流派，对 Boss 战**战斗成就感** 和**失衡值**机制有深入了解；

**只狼** 117 小时，全成就，双 难六周目通关，对**弹反系统**和**快节奏战斗**有一定理解；

**黑魂 3** 90 小时，含 dlc 全 Boss 通关，对敏捷流武器与咒术体验较深；

**耻辱 2** 含 dlc 55 小时，对潜行与暴力流派均有体验，深入理解**第一人称近战战斗与魔法的结合**；

**匹诺曹的谎言** 70 小时，制作过一些视频，并用 UML 图分析过战斗流程与玩家决策；

**其他游戏**：天国拯救（100+小时），黑魂 1（60 小时），黑神话悟空（除无量蝠全图鉴），记忆边境，耻辱 1，装甲核心 6（4 周目通关），三国赵云传，暗黑破坏神 2 毁灭之王，真三国无双 5，真三国无双 6

- **开放世界 RPG**

**上古卷轴 5** 300+小时，剑盾流、双手战士流、影子战士流、幻刺流、潜弓流、元素魔法流、召唤流均有体验；

**赛博朋克 2077** 200+小时，黑客流、蓄力狙击流、时停近战流等流派均有深度体验，分析多种玩法选择的设计策略；

**其他游戏**：荒野大镖客 2，刺客信条 4，刺客信条 3，刺客信条兄弟会，刺客信条 2

- **AVG**：古墓丽影，古墓丽影崛起

- **FPS**：使命召唤 4 – 8（单机模式通关），使命召唤 OL，CF（英雄级武器前退坑），

CS, 守望先锋

- **策略类游戏:** 十字军之王 3 (300+小时), 十字军之王 2 (300 小时), 骑马与砍杀 2 霸主(270+小时), 骑马与砍杀战团(200 小时), 欧陆风云 4, 维多利亚 2POD, Totally Accurate Battle Simulator (原版全关卡通关)
- **经营类游戏:** 城市天际线, 这是我的战争, 幻兽帕鲁, 冰汽时代
- **回合制游戏:** 暗黑地牢 2, 三国志曹操传, 吞食天地, 赛尔号
- **文字冒险游戏:** Doki Doki Literature Club, 饿殍: 明末千里行

## 手机端游戏经历

- **网游:** 原神 (2.4 版本退坑), Fate/Grand Order (到第七特异点), 使命召唤手游版, 绝地求生: 刺激战场, 影之诗, 炉石传说
- **单机:** 节奏大师, Deemo, Duet Game, 王权, Smash Hit, 水果忍者, 我的世界, 灵庙逃亡, 沙威玛传奇
- **小程序:** 抓大鹅, 羊了个羊, 跳一跳, 欢乐球球, 高手大灌篮

## 桌游经历

- **社交类:** 忍者之夜, Secret Hitler, 狼人杀
- **策略类:** 璀璨宝石, 矮人矿坑, HEAT, 马戏星探