|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 游戏名称 | 游戏时长 | 游戏花费 | 体验与分析 |
| 剑与远征 | 一年 | 6元首充，未来计划每月128 | 最喜欢的休闲类卡牌游戏，在美术，剧情，平衡，系统各个方面都做得很好。所有的资源都可以白嫖到，平民玩家可以通过合理的规划实现弯道超车。在乱世之境，猎宝角逐，诅咒梦境等活动中也可以通过对角色的深入理解打出超常的发挥，从而拿到更多的奖励。 |
| 三国杀 | 十年 | 0 | 初中开始接触，一开始的驱动是对三国历史的兴趣，后来深深地迷上了游戏的玩法，热爱研究各个武将技能之间的联动以及各种局面的打法。近年来不断推出强度超标的武将来收割玩家，所以退出了线上玩法，但是线下还是经常和朋友一起约。 |
| 和平精英 | 两年 | 0 | 大一开始跟同学玩，那时候吃鸡才刚刚火起来，就跟着蹭了一波，最高打到星钻。这类游戏的上限非常考验手速和反应力，我并不擅长这些，所以只能选择猥琐发育，却又研究不明白发育的玩法，渐渐地也就失去了兴趣。大三之后课业繁忙就不玩了。 |
| 王者荣耀 | 三年 | 0 | 大二开始跟同学玩，最高打到星耀。跟吃鸡一样也非常考验手速和反应力，但可以通过对局面的判断来弥补，然后渐渐地找到了最适合自己的定位（上单）。喜欢研究不同技能和装备的机制来找出最优的策略（这点跟三国杀类似）。后来一起玩的朋友越来越少，就也不玩了。 |
| 植物大战僵尸2 | 七年 | 0 | 断断续续地玩了好几个版本，对迷宫地图版本的印象最深，也是最喜欢的一个版本，后来没有太多时间来研究各种关卡，就玩的越来越少，体验也不如以前。 |
| 虐杀原形2 | 一年 | 0 | 高中时玩的，玩过**最爽**的单机游戏。细节不多赘述了，玩过的都懂 |
| 魔塔各个版本  搜h5mota, wdmota | 五年 | 0 | 可玩性很高的策略类RPG，最简单的打怪升级逻辑，非常考验玩家的决策能力。最具有代表性的作品是《永不复还》，里面融合了装备，道具和技能等各种机制，在引发玩家深入研究的同时也设计了精彩的主线剧情来吸引玩家。近年来的魔塔也增加了咸鱼模式，玩家可以选择降低游戏难度，重点体验剧情。 |