**米哈游2023校园招聘笔试（关卡战斗策划实习）**

**本次测试分为关卡、战斗共2道题目，完成1个即可提交，在能够保证质量的前提下，可选择完成2道题目。**

**【试题一】设计并实现一个关卡白盒**

**说明：**

1. 关卡玩法需要贴合“环绕”主题，至少包含一个战斗向机制与一个解谜向机制

2. 场景需要使用简单的几何体搭建，并以颜色区分物件特性

3. 使用Unity或Unreal实现可玩的Demo

4. 使用第三人称视角，避免使用第一人称视角或固定视角

5. 将核心玩点展现出来，尽可能的美观且易于理解

6. 全部Demo独立完成，有用到网络资源的，需要备注出处

7. 有设计但没有实现的，写在设计文档中

**输出：**

1. 可执行的.exe文件

2. 打包好的项目原始素材和相关文件

3. Demo设计文档：

A需要明确关卡类型（如线性流程，开放世界，竞技等等）

B需要明确关卡规则

C关卡的背景设定和攻略

D设计思路

E网络资源备注

4. Demo试玩视频，并附解释说明（文字语音均可）

**选做加分项：**

1. 有完整的任务流程链设计

2. 有恰当的表演设计

3. 背景设定、动线、机制等各要素巧妙地结合在一起

4. 设计有参考，并且详细拆解了参考游戏的体验点

5. 其他体现设计思考深度或提高demo完整度的设计

**【试题二】设计并实现一个战斗Demo**

**说明：**

1. 使用给定的资源制作可操作的角色，可以攻击敌人

2．游戏类型动作，射击均可

3. 敌人可以使用简单的几何体替代

4. 使用Unity或Unreal引擎实现可玩的Demo

5. 视角为第三人称

6. 尽可能地提高手感、打击感等

7. 全部Demo独立完成，有用到网络资源的，需要备注出处

8. 有设计但没有实现的，写在设计文档中

9. 设计并制作一个有吸引力的技能

10. 包含“引力”元素，形式不限

**输出：**

1. 可执行的.exe文件

2. 打包好的项目原始素材和相关文件

3. Demo设计文档：

A操作说明书

B角色&敌人的技能设定（有参考可以列出）

C战斗的背景设定和攻略

D想做但是没有实现的内容

E网络资源备注

4. Demo试玩视频，并附解释说明（文字语音均可）

**选做加分项：**

1. 有恰当的表演设计

2. 有完整的打击感设计

3. 形象设定、背景设定、技能设定、战斗策略等各要素巧妙地结合在一起

4. 设计有参考，并且详细拆解了参考游戏的体验点

5. 其他体现设计思考深度或提高demo完整度的设计