

快手 2019 年秋季校园招聘笔试试卷—游戏策划

一、请列举你玩过的游戏，不少于五个。

二、在你玩过的游戏当中，挑选一个游戏，试分析这款游戏的优点和缺点，对于缺点，你的改进方案是？

三、你想要做什么类型的游戏？如何让你的游戏从同类型游戏中脱颖而出？

四、设计一个移动网络游戏（游戏类型不限）的定期活动，目的是吸引玩家上线参与活动，并说明为何如此设计。（系统）

五、以纸为主题，设计一个游戏，大致说清楚这个游戏的玩法即可。（系统）

六、设计一套你认为合理的 25 层大楼 4 台厢式电梯调度规则，并说明你为何如此设计。（系统）

七、给你最喜欢的游戏设计一个关卡，要说清楚你的设计目的，设计细节，玩家的通关流程。（关卡）

八、某游戏工作室有 53 个人，其中至少有 2 个人生日相同的概率是多少？为什么实际的感觉和算出来的结果差别有点大？（数值）

九、阐述在计算战斗中计算概率事件时圆桌理论与瀑布理论的算法，并分析优缺点。（数值）

十、任选两个不同类型的游戏，描述其等级成长体验并分析其设计目的。（数值）

十一、你怎么理解游戏中不同职业之间的平衡，说说你的看法。（战斗）

十二、从策略角度详细分析一个你觉得设计的非常好的战斗技能。要求逻辑清晰、有条理，必要时可以画图。（战斗）

十三、试着为英雄联盟（或 DOTA2、王者荣耀）设计一个新英雄。需要写出设计思路，并描述其在玩法和策略方面的亮点。要求逻辑清晰、有条理，必要时可以画图。（战斗）

十四、设计一段新手剧情，思考如何在新手阶段通过剧情表现方面的努力来引起玩家注意，题材不限（剧情）

十五、列举一个你觉得适合做游戏的 IP，并指出为什么适合。（剧情）

十六、用文字尝试推销一部电影或一部小说，让别人能够受到吸引。（剧情）

十七、请设计一个角色，考虑如何通过剧情设计让玩家喜欢上这个角色背景不限。（剧情）