* 如果在某款单机游戏（星之卡比，替换为自己熟悉的马里奥：奥德赛）加一个付费点怎么加？
  + 已知：单机，解谜型游戏，没有养成——付费应该会往表现层做
  + 服装，马里奥和帽子拆开卖，皮肤商城
  + 主界面场景
  + switch头像
  + 主角可替换，做抽卡——影响游戏内画面和剧情设定，放弃
  + 用于购买金币——需求量小
  + 关卡提示
* 如果在塞尔达加一个养成怎么加？
  + 已知：单机，开放世界，解谜关卡，主角有特殊能力，有装备
  + 战斗影响
    - 御魂。装备加御魂类的宝石，可给装备赋予属性、数值加成
    - 武器熟练度。使用某武器对怪物造成伤害越多，熟练度越高；高级武器有最低熟练度条件；熟练度影响武器耐久损耗
  + 探索影响
    - 生活技能。如口才、烹饪、负重（背包管理），可通过城镇训练或挑战性任务提升。
    - 马匹养成。养马，系统类似于手游里的宠物。
* 如果加在道具上会影响原来的关卡吗？如果加了后作用太小会不会养不养都无所谓？
  + 我不会把养成做在道具使用能力上
  + 如果真做了，要不影响原初关卡，关卡又和道具强相关，只能将能力限制为关卡外，进了关卡重置。需要故事包装来解释原因。
* 某款手游（公主连结，替换为明日方舟）吸引你玩下去的理由是什么？
  + 玩法——塔防玩法少见，策略性强，不单纯比数值
  + 关卡设计——隔几关就有新的机制
  + 美术风格——人物立绘有特点，灰黑色调、模块拼贴UI风格看着舒服
  + 对非R玩家友好——不氪金拿一般角色也能玩大部分游戏内容，养成坑浅，拿到一个角色就有他大部分战力了
* 怎么解决公主连结大招平衡性问题？（刚刚的游戏挑个缺点，提解决办法）
  + 缺点：游戏内容不足，后期主线被数值卡关，而资源本又都可自动时，除了危机合约，没有什么新鲜内容
  + 解决方案：补充玩法，Rouglike玩法，随机给角色，战后随机掉BUFF；利用玩家自生内容，开发简易关卡编辑器，玩家可以在限制条件下去设计关卡地图
* 以面试官头像设计一个LOL角色，已知职业定位是冷血刺客，请设想他的背景故事，大招。
  + 背景故事
    - 从小被刺客组织收留，培养成杀人机器
    - 有个亦敌亦友的兄弟脱逃，主角被派去追杀，出于友情，放过了他，自己也走上躲避追杀的旅程（不能纯冷血，角色没深度）
    - 大招：
      * 定位：残血收割，位移伤害。
      * 被动：朝向残血敌人移速加快
      * 主动：多段位移，路线造成伤害，终点伤害最高，造成击杀可再次位移，位移过程非霸体，可受伤
* 这个大招最可能造成什么样的平衡问题
  + 杀人和自保手段都够
  + 面对缺少控制的队伍可能造成连续收割
* 以你自己的头像设计一个LOL角色，无限制，设想背景故事，大招
  + 略
* 如果和4个朋友一起打英雄联盟或者王者荣耀，有一个人开局挂机了，请问怎么做胜率最高
  + 都一起开黑了，当然先问挂机那人干嘛去了，能喊回来先喊人
  + 先看阵容整体爆发期。前期阵容就抱团直接打团积攒有优势，后期阵容就避战发育。
  + 再看缺什么位置，用出装弥补。
* 如果一个国家重男轻女，家庭生下女孩会接着生，生到男孩才会停，请问100年后这个国家男女比例会是怎么样的？
  + 会问现在的男女比例是怎么样的，因为重男轻女的观念不是短期观念，是长期形成的，既然长期如此，那社会的人口结构应该是一个稳定状态，不考虑外在因素，100年之后应该也和现在比例接近。