1. ​**填空题**10道

大部分是考察对网易近期推出的游戏的了解程度，不过我觉得也可以检验网易游戏广告投放的有效性，我觉得用研可以直接拿我们的卷子来分析一下。有几道印象比较深刻的。

* 1. 当前主流的只能手机操作系统是ios和\_\_\_
  2. 第一视角射击游戏的英文简称是\_\_\_\_
  3. 英雄联盟、blabla(这些游戏我只玩过英雄联盟，其他我都忘记了)这些游戏的作战系统和设定都借鉴于\_\_\_\_
  4. 《新大话西游2》的代言人是\_\_\_\_
  5. 当前手游的主要付费形式是\_\_\_\_
  6. 网易最新推出了首轮宣传片《》（忘记名字了），正式代理的游戏是\_\_\_\_

1. **定向选择题**和**不定项选择题**

这个部分我没有办法回忆出具体的题目了，只能描述一个大概。基本是考察对各种游戏和游戏公司的了解，比如会问：

1. 以下游戏中不是某某公司开发的游戏是
2. 下列游戏中不是网易自主研发的游戏是
3. 下列有哪些明星曾经为游戏代言过
4. 下列哪个不是卡牌类游戏
5. 以下画风属于“中国风”的游戏是
6. 《实况俱乐部》属于以下哪种游戏
7. Sugar crush是消除类游戏，以下还有哪些属于消除类游戏
8. 以下属于2003年之前上线的游戏是

还有一些案例分析题，主要考察如何从访谈记录中抓出主要信息。

1. **简答题**，每题5分
   1. 给出了游戏A和游戏B在游戏特效上的差别，要求用自己的表达形式和语言将结果清晰呈现出来。
   2. 游戏设计需要抓住玩家的“兴奋点”，请结合你曾经玩过的一款游戏，列出尽可能多的能在游戏前30分钟抓住“兴奋点”的设计。
   3. 游戏中的时装消费是一种炫耀性消费，用研发现时装的再次购买率比较低，请列出这种现象出现原因的假设。
   4. 现在按游戏时间收费的方式已经过时，当前的游戏多采用道具购买的形式收费。有的玩家觉得这种收费方式“很绿色，可接受”，但也有玩家认为人民币玩家和免费玩家差距太大，“在现实中没钱，在游戏里还要被歧视”，请从游戏设计的角度分析这两种观点出现的原因。
2. **论述题**，两道
   1. MMORPG游戏中游戏币的流通成为一个经济系统，用研发现成功的MMORPG游戏中的经济系统保持一个温和的通货膨胀状态，请从用户体验的角度分析其原因。
   2. 某语音软件开发了一种将标准普通话转译成文字的功能，先需了解用户对这种功能的评价。请设计方案来完成这一任务，方案中需有方案设计、记录表格、结果分析等部分。