1、请介绍下您自己的游戏经历，并从中选择一款您最熟悉的游戏进行简单的评析，指出优点和不足

答：游戏经历：从高中开始玩，最喜欢的游戏类型是指尖游戏，可以说我只玩这一类游戏。接触最早的是全民炫舞，这游戏关服之后，我就开始找各种炫舞玩，不是服装就是饰品，要不就是安排布局不喜欢，因此玩的时间都不长，直到去年遇见萌舞，就此定居在萌舞啦。目前为止所有的炫舞我都玩过了，萌舞仍是我的最爱。

现在我最熟悉游戏莫过于萌舞了。

优点：萌舞的任务清晰明了，不花哨，易完成，各类服饰饰品价格亲民，舞蹈房间、蹦迪的背景非常OK。各类活动层出不穷，很能吸引玩家的注意。在表情方面，留给了玩家自行收藏自己喜欢的表情，让聊天不在无趣，更加鲜明生动，再加上可以由相册发出表情，让玩家的表现更加生动。在舞团中，设置了舞团广场，让各个舞团都可以开个小密会。我觉得最好的是在于玩家可以将自己玩的好的好友弄一个群聊，方便大家互怼。

缺点：境界中的段位最高为最强萌王V，宝剑在萌王II就给了，玩到后面就没兴趣了，上游戏都不知干啥。情侣的动作太过单一，感觉上不够甜蜜，特别是男男、女女配，完全就是兄弟姐妹型。游戏拍照的像素不行，不够清晰。徽章只有一个，实在是太少了。

2、如果让你设计一款MMORPG手游的背包系统，你会如何划分物品类型？

答：服饰：套装（每套衣服基本都是成套出现，将全部套装（包括饰品）归于此方便想穿套装的玩家）、发型、上衣、裤子、外套、连衣、袜子、鞋子（将每套套装散开归于每类，并且也可出一些单衣）

饰品：头饰、耳饰、手饰（分左右手）、脚饰、肩饰、手持（分左右手以及双手，双手抱宠物萌到爆）、表情、脸饰、纹身

其他：坐骑、翅膀、脚徽、戒指、礼物、道具、

3、从《梦幻家园》《消消庄园》《梦幻花园》《我的小家》四款游戏中，选择任意一款试玩一下，分析这款游戏里你认为做的最好的系统，和做的最差的系统。

答：《梦幻家园》最好的系统：玩家达到等级后，可加入家族，能认识一点朋友，而不是一个人玩。

最坏的系统：情节设定非常无聊，没有让玩家参与，只是看那个剧情，实在是无聊了些。

4、假如你在设计一个同款消除游戏的社交系统，你会怎样设计，以最大程度促进活跃和用户粘性？

答：玩家选择一个好友组成一个家庭，关卡累积，每周在闯关榜上公布通关和最多的前五个家庭，并给予一定奖励。在情景过程中，我会选择设计一个随机掉落道具碎片的小惊喜，也会有情景跳过的功能，在玩家选择跳过时，提示玩家本关卡可能会掉落道具碎片哦。在消除游戏时，可以设置多种样式，比如萌舞中的小游戏，由玩家自行选择。还可以给每个玩家一个家，里面有宠物，可赠送一个初级宠物，别的宠物需要玩家自己获得，每通过一关还可获得一定金币，金币可用来购买道具，还可用于宠物升级。

5、接着上一个问题，如果要你在这个社交系统中设计一个好友拜访的功能，你会设计哪些关键因素，让玩家乐于拜访好友？

答：每个玩家都会有一个宠物，玩家每拜访一个好友可获得一定友谊值和友谊币，友谊值可用于融合出新的宠物，友情币可在友谊商城中兑换所获得的宠物的一些新形象以及闯关时所需道具等

家庭模式：玩家选择一个好友组成一个家庭，一个家庭共同通关，每周在闯关榜上公布通关最多的前五个家庭