

王文婷

游戏策划（初级） 社招 | BOSS直聘 | HR 寻访 | 2022-08-05 投递

☎ +86 18526293031 | ✉ 964510508@qq.com

👤 年龄：23 · BOSS直聘 · 本科 · 工作经验：1年

面试记录



罗志恒 1 面

视频面试 2022-08-09 09:00

🟢 通过 强招

是否已经向人选进行公司业务、部门、岗位介绍？

是

二、主要面试问答

Q1：自我介绍

//很清晰地梳理出从小学到现在玩过的游戏，记忆力和沟通都很不错

Q2：《锈湖》

//- 统一的世界观下有很多分支，分支之间有逻辑联系，最后汇总

- 生活元素抽象化，隐喻

- 解密节奏感

回答得不错

Q3：《层层恐惧》

//- 楚门的世界

- 猎奇心理

- 想要突破自己的心理承受上限

- 追求刺激

- 新奇

分析了心理上的一些体验，不错

Q4：《月圆之夜》

//- roguelike

- 核心体验和系统

- 局外：职业有不同策略，玩法多样性

- 局内：选择与选择之间的关联性

这个答得一般，对肉鸽品类不太了解

Q5：提问

//关注成长空间，关注公司组织架构，关注策划分工

三、综合评价（面试结论）

游戏经历丰富，思维清晰敏捷，沟通流畅，对游戏有一定的理解，有足够的体验敏感度，有设计、经济学和心理学基础，好学，综合来看强招



是否已经向人选进行公司业务、部门、岗位介绍？

是

部门介绍参考

是

岗位介绍参考

是

一、【选填】候选人基本情况（根据面试情况填写，更多会在一面中询问）

一面已经介绍

二、主要面试问答

1. 提问环节

问了很多问题，感觉比较务实。

2. 为什么想要转向到策划上来

比较想进行设计创作，比较想接触到长逻辑链条的设计。

3. IAA游戏的广告付费点设计

游戏进行到哪一步的时候需要进行广告付费，玩家观看了广告会获得什么。设计需求，考虑到玩家玩一局游戏的时长【玩家的完成一段游戏的时长】。调整广告时长和插入频繁程度。

4. 付费步长的问题

设计一个hook，调节资源收益情况。

5. 模拟经营游戏和解谜游戏的新手引导

教会玩家在前期如何快速上手，提升它的留存。模拟经营类可以从一些基础功能入手。设计解谜，机关与机关的逻辑链接。

6. 具体的印象深刻的解谜机关

《绣湖》中对主角的心理状态描述，不单纯从画面上，而是进入主角的大脑内。每个房间都有不同，需要去梳理玩家的逻辑。结合了很多种小游戏的解谜设计，各种道具之间的逻辑配合。

7. 自驱力

会在一些网站和书籍上学习知识，学习引擎相关知识【学习了Unity】。

8. 游戏上线之后关注哪些数据

用户满意度，关注用户的付费率，关注用户的留存率。【通过调研或者埋点】

三、综合评价（面试结论）

比较务实，有较为丰富的美术底子，对公司的工作模式认可。有见解和执行力，初级策划可强招



是否已经向人选进行公司业务、部门、岗位介绍？

是

二、主要面试问答

1.为什么不去当老师？

想接触更前沿的科技领域。

2.有一年的工作经验？

1年的自有职业，主要接单。

3.玩什么类型的游戏比较多？

恐怖类，解谜类。

4.层层恐怖，从恐怖的细节剖析？

细节上做心理暗示。

色调、音乐。

婴儿房场景：温馨的回忆、配乐，然后出现一些细节暗示，再转向恐怖的音乐节奏。

聊了一些训练营、项目组相关的问题。

三、综合评价（面试结论）

1.思路比较清晰。

2.细节敏感度比较高。

3.有美术基础。



鲁越 4 面

电话面试 2022-08-12 09:30

🟢 通过 强招

是否已经向人选进行公司业务、部门、岗位介绍？

是

部门介绍参考

是

岗位介绍参考

是

一、【选填】候选人基本情况（根据面试情况填写，更多会在一面中询问）

二、主要面试问答

（一）基本信息：

1、学历背景：天津师范大学，统招本

2、通勤：会在公司附近租房

3、家庭背景

天津上学，家在郑州，想来北京工作

4、入职时间

都可以

（二）求职情况

1、求职诉求：

1) 能高效产出好的作品，产出作品的质量和数量都相对较好

2) 晋升空间

3) 高效的团队协作方式

4) 长期发展

2.是否了解本公司业务、岗位工作内容等

是，和及论面试关都有沟通过

3.职业规划：

从策划入手，希望自己可以做独立的游戏制作人

（三）求职动机：

1.目前人在哪里？为什么会选择来北京工作？

大学在天津，到北京半小时，去过很多次北京，有比较好的印象，有很多同学在北京，而且北京的展也比较多，自己比较喜欢看展

2.目前在做什么？为什么选择做该行做游戏？

目前：接设计类的单，五月份开始减少接单，然后开始了解游戏策划

认为设计流于视觉层面，想接触可以发挥思维、传递自己想法的事情，想从游戏策划入手，做独立游戏制作者，让别人玩自己做的游戏觉得会很有成就感，目前休闲游戏行业占比较大，对这块感兴趣，意向度比较匹配

对贵公司的节奏比较喜欢，大概10几天产出一款游戏，有比较快的反馈机制，会比较有成就感

（四）软素质：

1.想转行前做了哪些功课？

先了解行业发展，潜在因素

看劝退贴，比如加班，但是觉得自己可以，因为感兴趣，只要能做出好的作品就可以

一方面就是容易失去玩家体验，但比较适合自己，因为自己会不自觉拆解游戏，透过现象看本质，就像分析数学公式

同时了解岗位细分

研发：策划，程序，美术

学习了一些策划需要用的软件，视觉软件，3D建模等

2.自己的优缺点：

优缺点都具有双面性

1) 优：好奇心很强，思维发散，比较有创新型

缺：因为好奇心强，比较爱追问其他人的问题，后续尽量学着自己多找一些资料，少麻烦别人

2) 优：有些爱push，对自己产出更负责

缺点：会给同组同事带来压力

3.和其他应聘者相比，自己的优势？

1) 修过经济学和心理学，对做游戏有帮助，比较能加班，抗压能力没问题

2) 系统思维比较强，思维发散是做策划的优势

3) 毕业前就经常用Xmind等软件

4) 思维开放性和包容性比较强，如果其他人提出的观点和自己已有观点相背，不会直接反驳，会站在观点角度出发，看背后逻辑链，了解他的合理性。然后加入自己已有认知框架

4.想和我了解的？

食堂，策划工作内容，团队成员占比，自己可能会做的游戏类型等很多细致的问题

（五）风险评估：

之前做自由职业，时间可能会相对较自由，突然面对高强度工作，可能需要适应

三、综合评价（面试结论）

综合来看，符合岗位需求

有明确目标，会主动学习，沟通能力良好，能看出对游戏抱有热情，做事讲究高效的同时也比较细致谨慎，对标初级策划，建议推进



是否已经向人选进行公司业务、部门、岗位介绍？

是

二、主要面试问答

（一）、求职动机：

1.转行游戏策划原因？

毕业后做设计，觉得不管建模还是设计都只是停留在视觉层面，想接触可以发挥思维、传递自己想法的事情——游戏策划。之前想写书表达自己的思想体系，后来觉得是游戏。

2.怎么看待大型游戏和休闲游戏？

平时玩休闲类更多一些，玩得游戏广泛但是不沉迷于一款大型游戏。之前有一个大型游戏offer因为研发项目周期长，拒掉了。自己对接触游戏类型的广度很有需求。想做查理芒格一样的人，各个领域都想了解。

3.对我司工作内容了解、意向度？

工作内容了解充分，问了我很多问题。对我司的研发模式很认同，期望能接触各种类型的游戏，给出了打磨编辑器的预期，意愿度仍然很高。

（二）、职业规划：

想在一家公司长久稳定的积累，自己对第一份工作会深思熟虑。想往系统策划发展。未来5-10年做出一款可以传递自己思想的游戏。

（三）、软素质：

1.克服过最大的挑战？

高中理科好，听家人的话被迫学文。由于原生家庭的原因，大学有一段时间觉得一切没有意义比较消极，偏虚无主义；后来学习了哲学、精神分析，自救出来，性格蜕变找到自我实现价值的路径，重新变积极。

2.为了追求高效率做了哪些动作？

最开始做设计出一张图的周期很长，后面自己制作了一些通用的素材、配色板去提效，再去设计。

3.如何评价自己？

理性思维。喜欢关心国家大事、猎奇新闻，承受能力强，遇事淡定，可接受无力改变的事情。

4.是否和他人发生过冲突？

没起过冲突。因为深度溯源过自己，外人对自己的评价影响不了自己。有问题会先了解原因，支撑逻辑，优化改进。

5.leader、同事和你的意见不合会怎么办？

自己思维包容度强，不会否定而是站在别人视角了解逻辑链条。发现有漏洞、逻辑不通会提出讨论。

6.过去一年，有什么进步？最后悔什么？

从不会有后悔情绪，只能说犯错误后反思总结复盘优化。

进步：自我时间强规划，优先级排序（优先做没接触过的，DDL早，喜欢做新的东西）

7.喜欢做没做过的新的东西，怎么看待换皮游戏？

换皮游戏搬过来也不会完全一模一样，总有创新点。换皮是基本功积累的必要过程，直接学习已经成功经过市场考验的东西对现阶段的自己是很好的选择。

（四）、性格特点、工作习惯

性格平和，沟通上没有什么棱角，不是气盛的类型。追求高效率，喜欢探究原因刨根问底，问了我非常多细节问题。

比较看重个人的职业发展空间、思维发散空间。希望自己的意见能充分得到指导。

（五）、风险预估

整体面试回答的都很好，有点“面霸”的类型。但是之前没有全职工作过，抗压力有待考察。人选对自己的

规划想的很透彻，担心假如入职后与自己对策划的预期不是很相符，幻想和现实产生矛盾，有一定适应时间和流失几率。

三、综合评价（面试结论）

沟通顺畅，有一定的自我认知和个人规划。自省反思、主动性、自驱力较好，回答问题思维逻辑清晰，能看出为我司的面试做了非常多的准备，意愿度很高。但是之前没有策划经验，有一定培养和适应成本。综合以上，中强招。