

2021 应届生 校园招聘

完美世界篇



应届生论坛完美世界版：

<http://bbs.yingjiesheng.com/forum-2193-1.html>

应届生求职大礼包 2021 版-其他行业及知名企业资料下载区：

<http://bbs.yingjiesheng.com/forum-436-1.html>

应届生求职招聘论坛（推荐）：

<http://bbs.yingjiesheng.com>



目录

第一章、完美时空简介.....	3
1.1 完美时空概况.....	3
第二章、完美时空笔试资料.....	3
2.1 2017 实习生在线笔试 文案任务策划岗.....	3
2.2 c++工程师 - 面试题（仅供参考）.....	4
2.3 【北京】游戏市场岗笔试.....	6
2.4 完美时空笔经分享.....	7
2.5 完美时空招聘 linux 管理员笔试题目.....	7
2.6 完美时空笔试题分享.....	7
2.7 完美时空招聘笔试附加题分享.....	8
2.8 完美时空市场文案笔经.....	8
第三章、完美时空面试资料.....	9
3.1 完美世界一轮游面经分享.....	9
3.2 主策面——制作人面——HR 面，顺利拿到 offer.....	10
3.3 面试职位：游戏开发.....	11
3.4 完美世界游戏策划师面试经验分享.....	11
3.5 完美世界海外运营专员面试经验分享.....	11
3.6 运营管培生面试经验分享.....	12
3.7 游戏策划 - 总共三面经验分享.....	12
3.8 我的完美世界运营管理培训生面试.....	12
3.9 完美时空市场部一面（群殴@北京）.....	13
3.10 完美时空游戏策划面经.....	13
3.11 完美时空面试 •• 做了炮灰 ••.....	15
第四章、完美时空求职综合经验.....	16
4.1 2015 完美世界暑期实习游戏策划面经.....	16
4.2 完美时空笔经+面经，攒 RP。。.....	20
4.3 完美时空 offer 笔经+面经分享.....	22
4.4 完美时空笔经面经分享.....	22
4.5 给投完美游戏开发的同学们的一点建议~.....	23
附录：更多求职精华资料推荐.....	错误!未定义书签。

内容声明：

本文由应届生求职网 YingJieSheng.COM (<http://www.yingjiesheng.com>) 收集、整理、编辑，内容来自于相关企业的官方网站及论坛热心同学贡献，内容属于我们广大的求职同学，欢迎大家与同学好友分享，让更多同学得益，此为编写这套应届生大礼包 2021 的本义。

祝所有同学都能顺利找到合适的工作！

应届生求职网 YingJieSheng.COM

第一章、完美时空简介

1.1 完美时空概况

完美时空官方网站

<http://www.wanmei.com/>

北京完美时空网络技术有限公司（以下简称：完美时空）是中国领先的网络游戏开发商和运营商之一，自成立之初，就秉承“坚持自主创新、发展民族网游”的宗旨，倾力打造拥有自主知识产权的高质量网游精品。完美时空主要基于自主研发的 Angelica 3D 游戏引擎和游戏开发平台开发 3D 网络游戏，陆续推出了《完美世界》、《武林外传》、《完美世界国际版》、《诛仙 2》、《赤壁》、《热舞派对 II》、《口袋西游》、《神鬼传奇》、《梦幻诛仙》等网络游戏产品，从一个单纯开发网络游戏产品的软件企业，成长为集研发、运营、销售、服务于一体的网络游戏平台服务提供商。

完美时空强大的技术实力和富有创意的游戏设计能力，加之对本国文化的深刻理解和丰富的市场经验，使公司能够迅速地推出广受大众欢迎的游戏产品，以满足全球用户不断变化的需求及市场发展。作为网络游戏产品提供商，完美时空正面向全球开展业务，全面拓展海外市场。目前，已经成功的将旗下部分产品出口到了十几个国家和地区，很好的传播了中国传统文化。

2007 年 7 月 26 日，完美时空成功登陆美国纳斯达克股票市场（股票代码：PWRD）。

如果你想了解更多完美时空的概况，你可以访问完美时空官方网站：<http://www.wanmei.com/>

第二章、完美时空笔试资料

2.1 2017 实习生在线笔试 文案任务策划岗

本文原发于应届生 BBS，发布时间：2017 年 3 月 10 日

地址：<http://bbs.yingjiesheng.com/thread-2094287-1-1.html>

笔试时间：2017 年 3 月 9 日晚 7 点

岗位：文案任务策划

考试时间：1 小时 在线笔试

昨天刚刚考完笔试，来应届生发帖赞个 rp，这个岗位笔试一共 5 道简答题，一题 20 分，感觉 1 个小时完全不够用。。回忆下题目，个别细节想不起来，大致内容肯定没错~

- 1.请设计一个 5 个任务构成的系列任务，最终任务是击杀 boss，5 个任务不可重复，写明任务名称、目的、内容。内容要有趣。
- 2.设计一个 NPC，包括人物背景、服饰性格。。还有什么忘了，大概是故事情节之类的
- 3.以东方仙侠题材为背景设计一个任务，要求出现店小二、烟花、月华、如意、士兵，500 字左右
- 4.以“海天一色”为核心写一段文字，题材不限。
- 5.你认为游戏是什么？



题目就是这些，1 小时完全不够。。感觉自己会 GG，求进面试

2.2 c++工程师 - 面试题（仅供参考）

本文原发于应届生 BBS，发布时间：2017 年 7 月 6 日

地址：<http://bbs.yingjiesheng.com/thread-2107441-1-1.html>

一、给出一个十六进制的数 0xFF 0x80 （只有 2 “位”）将其转换成有符号的一字节的十进制整数解：因为是
转成有符号数 所以 可以先将其转成二进制 如：0xFF->1111 1111

可见符号位为 1，为负数，负数是以补码存储的，所以求其原码

补码减一 取反即为原码 1111 1110 ->1000 0001 -> -1 取反时符号位不变

0x80 1000 0000 符号位 1 是负数 求原码: 0111 1111 -> 1000 0000 -128

0x00 0000 0000 符号位为 0 补码即原码 0000 0000 -> 0

0x7F 0111 1111 符号位为 0 0111 1111 ->127

一字节数中 0x00~0x79 为 0~127 0x80~0xFF 为 -128~ -1

二、 $3*(4+6)-7$ # 用代码实现这个运算表达式

可以参照编译原理中的逆波兰式

分为数据栈 d 与符号栈 f

遇到数字则入栈 d,遇到符号入栈 f

d : 3 4 6

f : * (+

遇到)则符号栈出栈 至(

d : 3 4 6 +

f : *

继续入栈

d: 3 4 6 + 7

f: * -

直至遇到终结符#，将符号栈出栈

d: 3 4 6 + 7 - *

此时逆波兰式 已经建立完成 开始运算

建立一个 运算栈 s，d 顺序出栈 然后入栈 s

s : 3 4 6

直至遇到符号+，s 连续出栈 2 次

计算 4+6 ->10 然后将新数据入栈 s

s: 3 10 继续遵循此规则直至栈 d 为空，s 最终会只有一个数，即为答案

三、有一组数，给出其赫夫曼编码 要求平均权值最小

如：3 7 9 1 12

根据其大小建立赫夫曼树

四、c++中的虚继承

1、虚继承的作用

多继承时的二义性等

2、对虚基类的了解

五、单例模式

六、使一个类的实例 只能在堆中分配内存 不能在栈中分配内存

```
class A{
```

```
;A a = new A 是在堆中分配内存
```

```
A b; 是在栈中分配内存 调用其默认构造函数
```

所以将其默认构造函数声明为 private 就可以

2.3 【北京】游戏市场岗笔试

本文原发于应届生 BBS，发布时间：2014 年 11 月 1 日

地址：<http://bbs.yingjiesheng.com/thread-1899933-1-1.html>

这一天笔试一共有四场，11:00，13:00，14:30 和 16:00 楼主是游戏市场岗，试题是主观题，分必答和

选答

【必答题】

大学期间最有成就感的经历，你是如何做到的

你对互联网或游戏圈最近关注的热点是什么，有什么看法

你玩过那些类型的游戏，请就产品特点（好像是，记不太清）和营销手段两方面进行比较

你最喜欢（玩得最多的，，，这个意思吧。。记不得原话）的游戏，如何操作，你觉得它最大的优点是什么，缺点是什么

【选答题】

笑傲江湖 OL 要公测了，你打算怎么营销策划做推广（之类的。。。

时下有很多畅销的小说，电影，电视剧，选一部改编成游戏，并说出理由

楼主在开始答题前看了一眼卷子就知道楼主基本是挂了。。。

感觉自己可能不适合游戏行业吧 T T

给后来的同志们借鉴了，各位加油！

2.4 完美时空笔经分享

完美的笔试是在本部举行，刚好桐桐在那边上班，我就跟着她一起过去了。整个考场 40 多人吧，就两个女生，我不得不再次感叹这是个男主的领域。笔试不是很难，都是基础的 C 和 C++。两张技术卷子，一张全是选择题目，大都是程序阅读，另一张全是名词解释，都是关键字和面向对象的东西，最后是一道数组排序题目，我当时快排记不起来了，只能用了最简单的冒泡。还有一张 HR 的卷子，就一道题，问项目中遇到的问题，问题在哪里，怎么找到的，怎么解决的，有什么遗憾。还有一张应聘登记表，最后有个开放性问题问玩过什么游戏，打到哪个级别。我因为觉得完美是比 MS 和 google 还难的地方，也没怎么准备，抱着当炮灰攒笔经的想法去的，所以心情也倒平稳，把能做的题目都做了。这个笔试还有选做题目，必须把必做题目全部做完才能举手示意监考官要选做题的卷子，我一看 java, linux, 数据库那些我都不会，就选了 tcpip 的卷子。结果全是名词解释，ip 路由的规则啊，MTU 啊，TTL 啊，TCP server 的函数调用过程，多线程和单线程的服务器架构，考得很实用很基础的东西，不过因为我之前没有看计网，这些都忘得差不多了。其实 tcpip 是我的强项，结果也没有答好，很郁闷。回来捧着计网看了一晚上，可是为时已晚啊。

2.5 完美时空招聘 linux 管理员笔试题目

- 1、网络中常见的私有地址有哪些？
- 2、DHCP 主机给客户机分配 IP 地址，客户机无法获得 IP 地址，问题出在什么地方？
- 3、与远程控制的一台服务器连接失败，如何判断问题出在哪儿？怎样解决？
- 4、如果要禁止 PC 机安装无用软件，应该怎样限制权限？
- 5、公司内网堵塞，有大量丢包现象，常见问题在哪里？如何排查？
- 6、网站服务器被种了木马，怎样查处？
- 7、工作中接到与已有流程不符的任务单，如何处理？

2.6 完美时空笔试题分享

- 1) 阐述当前主流 MMO 游戏（大型多人在线游戏）的游戏系统与模块，说明你对它们的了解。
- 2) 用流程图的方式，把 MMORPG 游戏中游戏系统相互连接起来，并阐述各个系统之间的相互联系与作用。
- 3) 举例自己熟悉的几款游戏，客观分析在不同类型游戏中，设计的重点和倾向性。别人为什么要这样设计，

优势在那里，劣势在那里？自己为这个游戏设计一套改进缺陷的方案。

- 4)如果让你自己设计一个好友系统、师徒系统或婚姻系统，你该怎么做？请描述方法。（三选一）
- 5)你认为游戏规则策划师，在日常工作中需要做那些工作？
- 6)阐述手机平台、掌机平台、PC 平台以及 Web 平台中各游戏设计的区别，以及设计方式和理念上的不同。
- 7)结合你对 WebGame 的了解，自行设计一套在 WebGame 内玩家使用的交易系统规则。总结，在交易过程中可能会出现的问题，并试图寻找解决办法。
- 8)一般的游戏设计需要分成几个模块？各个模块之间的主次关系是怎样的？各个模块之间是如何联系的？
- 9)你认为一款 WebGame 游戏中的游戏特色该从那些方面去体现。

2.7 完美时空招聘笔试附加题分享

前 5 题是 5 选 3，后 5 题不作要求

使用 C++ (VC6、VS2003、VS2005、GCC4.1.2、GCC3.2.2)或 java(JDK1.6.0)两种语言，题目如下：

- 1.编写一个简单的 2 人点对点聊天工具，一方利用 IP 地址和端口连接另一方，可以相互发送文本信息。
 - 2.编写一个用于局域网(同一子网)的、没有服务器的、可以多人同时聊天的程序，可以给某个人或者全部人发送文本信息。
 - 3.编写一个可以计算四则运算（包含括号）程序，比如输入字符串"1 + 2 * 3 / (4 - 5)"，输出的结果为"-5"。
 - 4.模拟一个生产者、消费者问题，自己实现一个支持多线程、有上限的队列，附带测试代码。
 - 5.编写一个 GUI 程序。在一个一定长、宽的区域，随机分布有一定数量的矩形（边与区域的边平行，并且一定在区域内），当鼠标在该区域内任意一点按下左键，找到所有矩形中，某个边到该点的距离最近的那个矩形，并相对其他矩形特殊的显示出来。
- 对下列问题，如果不感兴趣，可以略过；如果感兴趣，可以选择性的对一个或者多个问题发表一下自己的认识，看法等等，不要说如何求解。
- 1.从前有三座塔，分别命名为 X、Y、Z。其中在 Z 这座塔上，有个一定数量个盘子，比如 N 个，每个盘子的直径都不相同，并且按自下往上、从大到小排列。现在想把 Z 塔上的盘子都移动到 X 塔上，并且移动之后，X 塔上盘子的顺序和 Z 原来的顺序是一样的。在移动过程中，每次只能移动一个盘子；Y 也可以放盘子，但是盘子无论放在哪座塔上，盘子必须按自下往上、从大到小排列。
 - 2.在一个 4×4 的格子中，放入 4 个棋子，使得每个棋子相同行、相同列和 2 个 45 度斜边上，都没有其它棋子。
 - 3.在一个圆桌上，放了 8 个盘子，每 2 个盘子中间放了一根筷子；每个盘子前站一个人，如果每人都先用左手拿起左边的筷子，再去拿右边的筷子，因为他右边的筷子已经被他右边的人用左手拿起了，所以他没有办法凑齐一双筷子。如果希望每个人都能在某个时刻可以凑齐一双筷子，该怎么做。
 - 4.C++中的 const 只能在编译的时候限制为常量，如果想在程序运行的时候，做 const 的限制，有什么方法没？
 - 5.C++中，限制一个类的对象实例，只能在堆上分配，或者只能在栈上分配，有什么方法没？

2.8 完美时空市场文案笔经

唉哟嘿，在北邮笔了两个半小时。

先说说题吧。。。

先是几个考察个人对游戏态度的选择题，没有技术含量。

论述题:

1、为什么要从事网络游戏行业?有什么打算,做什么准备?

2、介绍 1-3 款你喜欢玩的游戏,用 150 字介绍每款游戏的好玩之处。

我答了劲舞团和天黑请闭眼哦,有亲身体会的比较好写。。。

3、选择以下 4 个游戏中的一个,用 300 字向玩家介绍此款游戏的好玩之处。

(1) 3D 探险类游戏,以希腊神话为背景,可以装备圣衣,探索世界七大奇迹寻找宝藏,主战场在特洛伊,有城与城之间的战争。

(2) 2D 类崇尚 PK 的游戏,以三国为背景,可以操作三国时期的风云人物,可以寻觅宝藏。

(3) 一款赛车游戏,强调比《极品飞车》更真实的游戏感觉。

(4) 完美时空的游戏(《完美世界》、《口袋西游》等)。

写这个挺头疼的,因为我一点都不喜欢以上四种类型的游戏,也没怎么玩过,于是就选择第 2 个随便发挥了一下。。。

4、(1) 选择以上 4 个游戏中的 1 个写 3 句广告语,你最喜欢哪一个?为什么?(2) 根据电视广告、杂志广告、网络广告、车体广告的不同特点分别设计广告语。

很汗,我基本不会写广告语,然后就选了那个赛车游戏乱写了几个。。。

5、选择任意一部电视剧/电影/小说,假设完美时空要根据它改编为一款 RPG 网络游戏,你现在只知道这个消息但是不知道游戏的具体玩法。写一篇 300 字以内的介绍新闻请玩家期待。

我写了《疯狂的石头》。。老公赞我的想法不错呢,嘿嘿。。。

6、今天完美时空举办了一个校园活动,写一篇新闻稿。前 200 字介绍现场见闻,后 200 字阐述学生参加这个活动是值得的。

唉哟,编故事。。我想总不能写搞了个游戏比赛吧,那有什么值得的--所以!我就杜撰了以下内容:完美时空搞了大型讲座“健康游戏,缔造完美生活”,主题是如何正确处理游戏和学习的关系。。。美其名曰:网游企业履行了社会职责。。。。很囧。。

处女笔结束了,还算有意思吧,考验了一下我的想像能力,但我不觉得自己适合这样的工作--!回学校的路上又收到艺龙旅行网的笔试通知,我的求职路终于有点起色啦!

第三章、完美时空面试资料

3.1 完美世界一轮游面经分享

本文原发于应届生 BBS, 发布时间: 2017 年 10 月 13 日

地址: <http://bbs.yingjiesheng.com/thread-2118147-1-1.html>

文案策划网申的时候感觉自己答的挺绝望的,过了笔试就特别开心,这是楼主第一个面试

然后今天去面试

遇到了一起来面试的 4 个小伙伴

都是顶尖学校,基本都是研究生

等了一会儿陆续进去面试了

楼主是最后一个

不是按照填表顺序来的,有点担心跟笔试答题的情况有没有关系

好像网申和笔试的单子是和面试之前填的表放在一起的?猜测,因为感觉面试我的人拿的不只一张纸

聊的时候自我感觉挺开心的,氛围非常轻松

问了喜欢玩的游戏

如果要你设计一个中外玩家都喜欢的英雄你会怎么设计,然后又问了一个英雄的设计问题

问如果你拿到一个 NPC 的立绘和背景,怎么通过一句话来增加角色的吸引力,楼主答的不好。面试官说可以直接用一句角色的台词这样

最后说楼主可以问面试者 3 个问题

楼主问了文案策划未来的发展路径

他说其实是参与策划其他部分的协商和统一,这个岗位还是很有前途的,做大了就是主测呀

因为没有人比你更懂整个游戏的设计了

和楼主一起面试的人有 3 个都面了好几轮 有一位面了 5 轮

都是 1 对 1

听说下周 2 还有一波文案策划的面试

之后周四通知结果

楼主 16 号还有个网易的面试

有点迷茫,不知道自己适不适合做游戏策划

但是今天听了他的介绍之后,觉得这个工作更棒了

有兴趣的孩子们可以考虑哦

PS: 大家都是怎么准备游戏公司的面试的,楼主跪着求攻略。

3.2 主策面——制作人面——HR 面, 顺利拿到 offer

本文原发于应届生 BBS, 发布时间: 2016 年 11 月 5 日

地址: <http://bbs.yingjiesheng.com/thread-2071710-1-1.html>

本来没想到自己能通过笔试, 感觉很难, 但是可能有几道题达到点子上了所以就通过了笔试。一面是一个项目组的主策划, 主要流程是自我介绍, 然后问了几个问题:

1) 最喜欢的游戏, 说说优缺点; 2) 如果让你设计一个游戏, 你会设计什么游戏, 一定要侧重于自己所报的岗位回答; 3) 问了问, 找没找对象, 怎么看待加班啥的, 应该是看看稳定性。

二面是项目组制作人, 流程仍然是自我介绍, 然后问问题:

1) 说三款你喜欢的游戏, 我介绍了一下优缺点和如何改进; 2) 设计一个游戏; 3) 问我有啥问题, 我问了问项目的情况。

三面紧接着二面, HR 面试, 主要是聊聊薪资啥的, 还有一些压力测试的成分在里面, 问了很多问题:

1) 向 HR 推荐 10 款游戏; 2) 其中一款游戏的 10 个缺点; 3) 你觉得你做策划最大的缺点是啥; 4) 然后就是薪资期望注意一定要说具体的数字或者范围, 不要打太极; 5) 其他一些以后的打算目标, 还有目前的生活啥的。

三面完感觉心里没有底, 没想到第二天就通知 OFFER 了, 很荣幸, 找工作期间得到了应届生求职网上前辈同学们的帮助, 希望我的经验也能帮到大家

3.3 面试职位：游戏开发

本文原发于应届生 BBS，发布时间：2016 年 7 月 18 日

地址：<http://bbs.yingjiesheng.com/thread-2048096-1-1.html>

笔试完没过几天就接到面试通知。面试时 1 对 1，没有群面。首先对试卷进行评价，针对你试卷回答询问技术储备（这个跟面试的方向有关，我这边比较着重 3D 渲染）。然后聊为什么想做游戏，自己玩过什么游戏和对不同游戏的评价，以及对游戏行业的看法。

面试官提的问题：

1. 玩过哪些游戏，对玩的深的游戏优缺点做分析和评价。
2. 图形处理，3D 渲染引擎的基本知识。
3. C++ 算法的一些知识
4. 对游戏的热情

3.4 完美世界游戏策划师面试经验分享

本文原发于应届生 BBS，发布时间：2017 年 7 月 8 日

地址：<http://bbs.yingjiesheng.com/thread-2107430-1-1.html>

在大屯路的完美世界面试的。过去等了一会，来了一个微胖穿衣休闲的面试官。首先就是简单的自我介绍。因为我本人比较话唠，所以从把自己从小打大的游戏经历都介绍了一遍，讲了很久，中间掺杂了一些我对于某些游戏的理解。最后讲为什么选择完美，然后自己的一些优势。感觉只有我自己面试，也没有下一个人，也没有时间限制。所以面试官就我在介绍中的内容提出了一些问题，我就一直见招拆招。感觉比较关注我的学科背景，因为是偏文科和管理的，所以着重问了下经济学的知识和数学基础。问道对游戏策划的理解，我讲了下国内大概分系统、关卡、文案、数值这些策划，但是每个公司都不太一样。然后就问到希望将来从事哪个方向的策划。因为我的学历比较高，他表示游戏行业并不如我想的那么光鲜，可能我换行业会比选择本专业相关的工作工资偏低什么的。然后我就表决心说热爱游戏啊，知道会很辛苦，但是觉得做喜欢的事情非常值得等等。愿意学习什么的。然后就问了下大概什么时候能入职，说还需要找 HR 问下是否还有问题。结果出去了半天回来说 HR 在开会，如果有需要进一步聊会近期通知。大概就是这样，整体感觉比较轻松，跟面试官像聊天一样。但是感觉面试官应该是技术出身，比较注重数理基础，猜测可能完美的数值策划比较重要和稀缺。

3.5 完美世界海外运营专员面试经验分享

本文原发于应届生 BBS，发布时间：2017 年 7 月 6 日

地址：<http://bbs.yingjiesheng.com/thread-2107431-1-1.html>

是第一次群面，虽然自己表现的不是很好，但是学到了很多，一起面试的都是很厉害的同学，研究生，海归都有，竞争还是很大的首先是一分钟左右的自我介绍，然后给个题目，自己看十分钟，大家讨论 20 分钟至 25 分钟左右，推出一个代表发言，展示讨论的结果。题目是与游戏有关的，针对某一国国家，提出一套游戏上市的方案，要考虑到成本，盈利，以及会遇到的问题等。过后，面试官还很亲切地指出了我们的方案所存在的问题。

3.6 运营管培生面试经验分享

本文原发于应届生 BBS，发布时间：2017 年 7 月 6 日

地址：<http://bbs.yingjiesheng.com/thread-2107434-1-1.html>

无领导小组讨论，全程耗时一个多小时首先是一堆人(十几个人)到达面试间，围一圈坐，有两位面试官。经典环节自我介绍，还要求说一下自己的游戏经历。面试题是一个，但是分为三个环节。面试题：明年年初有一款新游戏要上线，你是项目总监，手下有 4 个组，还有公司其他部门的人配合，制定推广计划。评分要求：1.小组没有讨论出结果，则全组扣 20 分；2.代表小组发言的个人会加 5 分；3.如果小组讨论的结果和自己写的方案一致，加 10 分。下面说环节：(1)个人答题：把面试题每人一份，然后在提供的白纸上自己先写自己想到的小说和对应的亮点、难点等等；面试题的纸上不能写画。10 分钟后，回收答题纸。(2)小组讨论：小组内讨论出一个方案来，然后找一个人发言。讨论时间好像是 35 分钟？发言另有 3 分钟。然后小组其他成员可以就小组方案进行补充和评论。(3)个人总结：可以说自己的方案，也可以说自己在小组讨论中的表现，没有确定的要求。总结的时候，面试官对一些同学提到的内容还会有简单的提问

3.7 游戏策划 - 总共三面经验分享

本文原发于应届生 BBS，发布时间：2017 年 7 月 6 日

地址：<http://bbs.yingjiesheng.com/thread-2107450-1-1.html>

总共有 3 面，技术面，总监面，HR 面。第一面比较简单，问一些你的基本情况，然后问你想要做怎么样的游戏等等。总监面是比较重要的一步，会考验你是否真的时候他们公司。HR 面很简单，相当于一种性格测试，只要没什么大问题基本上能过。

3.8 我的完美世界运营管理培训生面试

本文原发于应届生 BBS，发布时间：2011 年 11 月 25 日

地址：<http://bbs.yingjiesheng.com/thread-1056185-1-1.html>

昨天中午收到电话通知今天的面试，场次可以自己选择上午或下午，我选的是上午 10 点的。hr 的邮件通知很贴心，标注了很详细的路线图。自己准备一份简历和笔。

9 点 40 到达面试地，发现已经来了很多面试者了，完美的公司文化果然很年轻，员工穿着都很自由，连 hr 也是红围脖牛仔裤，这让我放松不少。一共两个 hr，今天只有一个环节：无领导小组讨论。此后有个小组成员提议发一些纸和笔做个人名牌，果然面试经历多啊。

第一步：每个人用一分钟介绍自己。不过不太卡时间，有的人说了非常多，面试官仍然笑嘻嘻的。

第二部：发了一个题目，没人有 10 分钟时间读题答题，要求写在答题纸上，之后用一分钟阐述个人观点，还是不太卡时间。然后交答题纸。

题目大概是这样的：公司计划明年一季度推出一款 3d 游戏，主题是关于一个武侠名著的，该名著多次被拍成电影电视剧，游戏研发团队是顶级的，200 人用时三年完成。推广经费 30 万，可以利用公司内部的其他部门支持，包括网站、视频、广告等；公司一季度计划推出两款 3d 游戏，其中一款是公司大力重视的大作。请 你制定出一个计划，具体时间自定。

之后有 30 分钟的讨论时间，最后由一名代表在小黑板上写出计划。

小组讨论进行的不是特别顺利，由于对项目没什么经验，各项花费计算拿不准，大多数组员都只能提出一些能想

到的方案、或是具体的细节做法。hr 没有参与这个环节，只是在认真的听，或是悄悄耳语讨论些什么。

主要说下 hr 对我们的点评和提问吧，她指出我们最大的问题在于没有制定一个合适的时间表，具体的时间分别做哪些宣传推广。第二，我们所设定的大致资金分配也遭到质疑，hr 告诉我们，实际情况宣传一个游戏要花 30 万 *100 倍的资金，但去年的招聘题目是只有 10 万，也有面试者提出了很好的方案。由于我们有在 一些游戏网站上宣传的计划，她又问了知道哪些游戏网站，具体要花多少钱，我们这组只有一个女生玩游戏，勉强想起一两个。之后是自愿环节：点评自己的表现。有两个面试者说了一些。

最后环节 hr 点名几个面试者问了些问题，第一个问的是为什么今天发言很少；第二个的问题有点意思，是对照他的简历说看他以往的实习经历都是在投资、银行，有一定的项目经验，为什么没有在小组讨论时提出时间表的概念，为什么没有成功成为小组 leader。还问他现在手上有没有 offer，如果加入到完美世界的话有什么打算...这个问题比较新颖，第一次在这种类型面试中遇到。

感觉面试总体还是挺难的，并不像原先经历过的无领导小组讨论，问题比较简单，但很开放，大家都能有自己独到的见解，很容易讨论，这个面试题目似乎需要面试者提供具体可行的方案，这对于既没经验，又没相关背景专业的面试者不容易啊，不过谁让咱报的是培训生呢，要求高是正常的嘛。只能承认自己能力不行了。

据说培训生进入面试的一共有 18 组，每组 10 人，4 轮面试，录取 10 人。hr 告诉我们之后一个月都有面试，结果要之后才能出来，不要着急，如果通知了就是通过了，没打电话就是不合适。。。

就说这么多了，给接下来的面试者一个参考哈。

3.9 完美时空市场部一面（群殴@北京）

废话不多说，直接说面试形式吧。一，自我介绍，每个人做了张自己名牌。

二，群殴。分俩组做项目。我们需要写一款游戏市场推广方案，向投资会委员做展示，目标是最大的注册数量。这款游戏刚发布。（HR 们当作投资委员会的委员:tk_09）。具体：1，提出一款已有或者设计一款 MMORPG,可以加一些特点上去。2 做市场推广方案 3。10 天推广时间，推广经费共¥10000。

TIPS: 1, 注意时间点，这 10 天怎么安排 2, 注意资金，具体怎么分配 3, 一定要写成可执行的方案而非点子大集合 4, 如果是自己创造的游戏，对游戏本身定位要清楚 5 另外以前做过游戏领域的朋友不要太陷入自己的思维了，多听组员的意见，群殴考察的并非专业能力，而是群殴本身的时间控制、合作、框架的把握等等内容。

群殴时间把握：5min 读题，hr 答疑 30min 小组讨论 10min 展示 最后是 Q &A。说说 Q&A 吧，所有问题感觉都很挑刺:tk_33，会问很具体的比如你们估计有多少用户注册量，能覆盖多少校园、网吧等等。虽说是群面，但是有点儿像压力面试，HR 说话提问不太客气。也会针对个人提不客气的问题，这点大家做好心理准备。:tk_20

三，问答阶段。HR 回答很迷离，绕了不少弯子。提问要谨慎，别问他关于什么选人标准的问题，他要么拒绝要么拐开话题。

最后感谢完美时空抽出周末休息的时间面我们，大家 good luck.:tk_05

3.10 完美时空游戏策划面经

能够进入完美时空开始游戏策划的实习,一部分靠的是运气,但我觉得更多的还是自己充分的准备.在这里把整个面试的前前后后都写下来,对自己是一种纪念,也希望对大家有所帮助.

零零总总:

最早知道游戏策划这个职位还是在 BYR 论坛上,一位学长在版面上对游戏策划这个职位进行了一个比较详细的介绍.当时读完就觉得非常适合自己,一是因为自己游龄算是非常长,从小学到大学起码也有 10 年,并且各个平台上的游戏都有接触,对游戏也一直非常喜爱,这些都符合游戏策划这个职位的要求.二是大学期间做过学生会的工作,奥运期间做过志愿者,在团队协作方面不是问题;最后自己是软件工程专业的,与其他职业相比我能够更好的理解程序开发与游戏创意这方面的关系,能够将自己的创意以程序开发易于理解的方式表达出来,这应该是我专业上的

优势.

确定的这个职业以后,我就开始关心起与这个职位相关的信息来,Google 一如既往给我提供了巨大的帮助,用过良好的搜索技巧,我找到了很多与这个职位相关的信息,对这个职业的发展也有一个大概的理解.

在这学习的过程中,完美时空来我们学校宣讲了.之前也玩过这个公司出品的网游,对他们有一定的了解,再加上宣讲会上 HR 有力的煽动,我决定,要卖就卖这家了!

回去以后网投了简历,一个星期后等来了笔试,根据自己的特点,我选的任务策划和关卡策划的题目(没选数值是对自己数学不怎么放心,后面来看这样的决定是正确的),凭着游戏经历和之前准备的内容,笔试题目回答的还可以,之后就开始了漫长的面试等待过程.

面试之前:

笔试完了以后我也没有闲着,当时学校有一个大型的招聘会,我就选择了一些小型的手机游戏开发公司投递了简历,以期望拿来练手.从结果来看效果不错,通过参加不同公司的笔试和面试,我对职业的了解更进了一步,同时在面试技巧上也得到了锻炼,也了解了一些自己的弱势,这些后面再谈.

一面:

在笔试两个星期后接到了去参加一面的通知,当时的我本来已经不抱什么希望,接到通知后立马拒掉了手里的 offer,开始恶补完美时空的游戏,一切为面试开始准备.

一面当天我提前一个多小时就到了面试地点,虽然早了很多,但多的时间里我很好的调整了下自己的状态,并与同期面试的同学们交流了一下,让自己不至于那么的紧张.

第一个面试我的应该是一位策划,先让我做了一个自我介绍,然后问了几个常见的问题,比如你最喜欢哪款游戏?为什么喜欢?这个游戏最突出的特点是什么?它有什么不足?这些不足如果你来设计你会怎么设计?因为紧张,有几个问题回答的不是很好,好在这些问题回答的也不是一遍两遍了,从内容上讲感觉还是不错的.一面面试官也没有什么表示,让我稍等之后便出去了.

第二个面试我觉的应该是一位主策(给人的感觉和第一个面试官完全不一样),在我自我介绍以后他开始提问一些关于游戏架构方面的问题,比如世界观的设定?你理想中的游戏是什么样的?你将如何实现?还包括一个关于精炼的概率题,并让我设想了一下设计与实际情况之间的不同.说实话这些问题我在之前都没有碰到过,完全是自由发挥,在回答概率题的时候我大概计算了一下,然后将自己思考的思路表达了出来,并给出了自己的猜测.面试官给我的感觉是比较满意,自己也很高兴,感觉有戏了,结果确实如此.

第三个面试官给人印象是一个高管(最后得知确实如此...),提的问题和第二个面试官提的比较类似,我同样以差不多的答案回答,感觉还好.面完之后,让我回去等通知.(当时有点失落,据说牛人是面完后直接签约的...)

二面:

一面后一个星期,接到 HR 电话,说要让我去参加一个高层见面会.我没有太领会 HR 的意思,直接将这次面试当做二面来准备.两位面试官一个黑脸一个白脸,黑脸默然不语做严肃状,白脸让我做了自我介绍以后就开始根据我的简历问问题,聊的感觉还比较愉快,但时间不长,面完后让我回去等通知,我也不太在意.感觉这一面就是看看你的性格和为人,看看你是否符合公司的文化.这一面之前碰到的几位同学(有几个还是清华的大牛,有的还是硕士,不过他们都投的数值..=.=)在后面的 HR 面上也都碰到了,感觉能进这一面,希望就很大了.

三面:

直接的 HR 面,几个人围着 HR 开始谈实习啊薪酬啊之类的事情,聊聊而已,没什么特别的.

之后:

三面一个星期后接到通知去体检,又一个星期后接到通知报到,上周五报到并上了第一天班,感觉新的环境还有很多东西需要适应,很多知识需要学习,FIGHTING!

总结一下:

1. 明确职位,有的放矢. 一旦看准了职位就要全身心的准备,不要撒大网捞鱼,即便捞到了也不一定适合自己.
2. 练手是必要的. 不是说让大家成为面霸,但是如果一点面试经验都没有,那可能自己的实力也就只能发挥各六七成,所以之前来几个面试练手感觉很重要.

3. 一定要有爱,一定要自信. 如果你不喜欢游戏,那么游戏策划肯定不适合你.如果你没有自信,那么所有的职位肯定都不适合你.

3.11 完美时空面试 ·· 做了炮灰 ··

下午 1:30 笔试完美时空, 据说这个公司只从清华招小盆友, 等待被鄙视, 接着当炮灰中~ 俺的娘来, 考试从 1:30PM---last---5:00PM~ 中间溜出去上了个厕所, 竟然看到会跑的烤猪啦~可惜回来的时候烤猪都跑了, 可不可以拿筷子捅捅看熟了米?

题目嘛, 一般都很基础, 回头贴点题昂, 晚上还有算法组讨论, 小看了下游戏设计的原则, stolen from web.

题目小记:

1. 12.25 memcopy() 和 memmove() 有什么区别?

如果源和目的参数有重叠, memmove() 提供有保证的行为. 而 memcopy() 则不能提供这样的保证, 因此可以实现得更加有效率. 如果有疑问, 最好使用 memmove().

-----stolen from web start-----

原则 1 我喜欢什么并不重要

游戏策划的个人喜好永远都不能成为设计的理由。

一个成功的设计应该是以用户为出发点, 始终在考虑“用户需要什么”, 最不可取的做法就是以个人喜好来决定设计方向, 业内失败的例子比比皆是。

游戏策划并不是典型的游戏用户, 我们不是玩家, 我们制作的游戏是给广泛的玩家玩的, 而不是自娱自乐的。一味从自我考虑, 做自己喜欢的游戏, 最后会发现做出来的游戏连你自己都不喜欢玩。

以用户为中心比什么都重要。

原则 2 节奏感, 循序渐进

游戏和其他艺术有一点是雷同的。比如音乐, 影视, 小说, 他们都十分的强调节奏感, 强调铺垫和酝酿, 重复与变奏, 冲突与高潮等等。

高潮之所以动人, 是前面许久的铺垫。

开始给玩家少一点, 慢慢的增加些, 改变些, 重复些, 在时机合适的时候, 将冲突丢到玩家面前, 让玩家选择, 在选择之后, 给玩家反馈, 继续增加些, 改变些, 重复些。。。。。

没人能忍受长期的枯燥, 也没人能忍受突然的变化。

一个合格的游戏策划, 应该像音乐家一样, 让玩家的情感有节奏的跳动。。。

原则 3 漂亮不如舒服

诚然, 漂亮很多时候, 是占很大便宜的。但是易用性比漂亮更重要。

一个很典型的比方就是女人, 所有的男人都喜欢漂亮女人, 但是大部分男人是不需要自己的老婆太漂亮的。

易用性是高于画面表现的, 引用一位网站设计达人的话就是

“对于网站质量来说, 漂亮只可用来加分, 但不能打分。”

“对于视觉体验来说, 我认为舒服是比漂亮更高层次的艺术。”

红颜易老, 只有那感觉能伴随人一生, 漂亮很多时候, 并不重要。

原则 4 简单些, 这很重要

我们生活在一个浮躁的年代, 简单在这个时候, 是很重要的。

诺曼的设计原则前 2 条是真理。

“应用储存于外部世界和头脑中的知识”

“简化任务的结构”

在设计上, 舍去一切可以舍去的内容, 只保留无法舍去的东西, 多利用玩家已有的知识和外在的条件。

简化设计内容，设计过于复杂的内容对策划和玩家来说都是无意的。

原则 5 有亮点，有重点

不要做路人。

设计上可以抄袭，可以复制，但是一定要有自己的亮点，不要落入平庸。

设计上一定要有重点，要让玩家的精力经常聚集到你的重点上来。

“我们精心准备的页面在用户看来更像是‘以每小时 100 公里的速度驶过的广告牌’所以我们需要建立清楚的视觉层次，把页面划分为明确定义的区域”

原则 6 真诚面对用户

不要忽悠玩家，骗的了一时，骗不了一世。

你今天钻了玩家的漏洞，明天玩家就会钻你的漏洞。

这不是设计思维的问题，而是 RP 的问题。

做游戏之前，先做人。

原则 7 古藤堡法则

浏览基本上就是从下到上、从左到右的浏览顺序（希伯来和阿拉伯语系除外）。

用户的视觉中心往往在页面的左上方，而最后结束浏览时视线往往落在右下角，合理利用这个法则可以帮助用户更好地获取内容并且采取行动。

原则 8 细节决定一切

满分是 100，而不是 60

游戏业就是一个宏大的战场，一辈子躲在他们背后的人，只能是小兵，勇敢点的小兵，叫做班长，就算 NB 些的小兵，他驾驶坦克了，驾驶飞机了，也只能是一个坦克兵和飞机兵。而将军呢？

将军是最好的士兵。

不能说“差不多就可以了”，要时刻提醒自己，我要做到最好。

友情提示：以下内容是 2010 之前完美时空校园招聘面试资料，我们建议你主要精力放在 2010 的面试资料上，如果你有多余的精力，你可以看看下面我们为你提供的资料。

第四章、完美时空求职综合经验

4.1 2015 完美世界暑期实习游戏策划面经

本文原发于应届生 BBS，发布时间：2015 年 5 月 30 日

地址：<http://bbs.yingjiesheng.com/thread-1968149-1-1.html>

已经拿到实习 offer，好感动 TVT，来写一篇整个笔试+面试的经历，和大家分享一下，顺便祝各位早日拿到心仪的 offer (๑•̀₃•́๑) ✨ （楼主很啰嗦请见谅）

本人是 2016 毕业的计算机专小本一枚，学校是听上去就像三本的 211_(:3」∠)_，前段时间一直在找暑假实习，之前一直想找个互联网的产品实习做个产品汪，但是接触了一段时间写了几篇产品报告感觉自己没有太大

的热情，所以就另寻职位。就是游戏策划啦 。毕竟从小被我爸带入门（当年小学二年级的时候家里刚买了

电脑，我爸把电脑开了一个晚上，到了第二天我爸还拉着我说先玩两盘再去上学)，接触游戏不算很多但是也不算少，还看过一些游戏设计的书，又从知乎上了解了一些游戏的知识，所以就决定往这条道路上走了！

在完美之前还有投过腾讯和网易的游策，腾讯的到了二面被挂了，网易的连简历都没过，不得不说网易卡学历好严...我身边投网易的好像简历都没过。在腾讯二面中收获很大，当时面试官也很好，点出了我不足的地方，很感谢他^^，在后来的面试中也努力把他说不足之处做好，算是为之后做准备。

当时看到完美的招聘通知是在他的招聘官网上，本来觉得像完美这样的大公司我是不可能进的，因为之前投了很多公司都被挂了 T-T，所以就抱着反正投了也不会怀孕的想法投了简历。没想到还不到一个星期就接到完美的 HR 姐姐的电话通知，说两天后在北京总部进行笔试，问我能不能过去，我一听就犹豫了，要去到北京的话来回车费也差不多 1000 了（坐高铁的话），而且还只是进行笔试，如果进了面试不知道会不会还要再去，然后一想到后天的有门课要演示项目，就拒绝了...有点担心会被直接挂，但是 HR 人很好听出我的担心，就对我说还有下一轮笔试，我们不会忘记你的，然后我就很开心的说好好好。就这样过了差不多一周的时候接到了完美的电话，也是两天后在北京有笔试，问我能不能去。期间我有考虑过，如果完美再给我电话的话就去试试好了，当作去北京玩几天。所以就 HR 姐姐说会去笔试的，然后问了一下流程，说是笔试完了之后会进行面试，听到后放心多了，应该不用来来回回往北京跑了吧(' ▽ `)要挂就直接挂。

通完电话后就马上买车票，联系北京的同学，看看有没有能收留我的，由于心疼票子_(:3] <)_买了卧铺决定睡一个晚上到北京。笔试当天的早上 10 点到的北京西，然后按照之前查好的路线去了完美附近的地铁站，由于是下午 2 点才开始笔试的，所以就现在附近吃点东西，然后在锦江之星的大厅休息一下，想想之前看过的面经，自己试着回答，再就是调整一下心态了（但是其实越临近 2 点越紧张 orz）。

到了 1 点 40 就走进完美世界，公司给人感觉很不错，不过是在外面看还是走进公司看，想着如果以后能在这里工作就好了。我先到了前台姐姐那里登记，后来才发现登记错了，这还出了个小插曲...快到 2 点的时候听到那个前台的姐姐说什么制作人的跟我走，然后我发现周围的男生都跟着走了，我一想刚刚就是在这个姐姐这里签到的，难道我投的职位还有一个别名叫制作人精英直通车？（没办法人蠢没得治_(:3] <)_）就傻傻的跟着走了，



到后来坐下来一看试卷，都是什么红楼梦，什么编剧的题目才发现自己跟错了。还好这时候突然接到电话，电话里面的 HR 姐姐问我到了么，我很凌乱的说我好像走到另一个地方了，然后就听见那个 HR 姐姐笑了，说你到 XX 楼就好了。我就立马和考官解释了一下就跑了 orz。之后跟着 HR 姐姐到了一个像是会议厅的地方，发现大家都已经坐好了，试卷也放在面前，好像就等我了（其实还有一个男生比我晚一点），HR 姐姐对我说有四个方向，可以选其中两份题，我看见有系统，数值，关卡，剧情，由于对数值没什么研究，所以我选了系统和关卡。坐下来后发现系统和数值两沓试卷最少，看来大家选这两份的比较多啊，关卡貌似是选的最少的_(:3] <)_后来大家聊天了解到好像就我和另一个男生选了。

试卷题目记得不太清了..而且不知道有没有保密协议，就大概说一下。一共有三份卷子，除了自己选的两个方向，还有一个基础卷，基础卷要写自己的个人信息，还有一些填空，类似什么让你设计三个春晚节目（人+节目类型）还有你最近和同学聊的话题，你最想买的东西等，还有两道职场方向的大题。系统和关卡方向的试卷各有 4,5 道大题，系统的试题涉及到系统分析与设计，平衡性和规则设计等，关卡的试题涉及到关卡的分析，关卡设计。忘了说了，考试时间一共 2 小时，从下午 2 点到 4 点，因为我写题的速度不够快 T-T 所以关卡策划的最后一道大题都没写，倒数第二道大题还没写完....

到时间后 HR 姐姐把我们的试卷收好，然后让我们在休息厅里做一下，她打电话叫两位面试官下来。HR 姐

姐人超好哈哈(≡▽≡)在等人的时候和我们闲聊了一下,然后我们其中有个男生问如果能签的话是什么时候开始实习,HR 姐姐就说因为项目比较赶所以希望越快越好,说完还看了一下我们的基础卷(因为上面需要填实习时间),我当时一听精了,因为我写的是 7-9 月 orz,果然,HR 姐姐看到我的卷子后就说这个小女孩写的是 7 月才开始啊,然后我就马上说我以为是暑假实习...然后 HR 姐姐就说那到时候要和面试官说清楚哦,不然会被减分的。然后我就啊(我也不知道我为什么要啊),HR 姐姐说嗯,有点尴尬_(;3」∠)_.然后面试官来了,是两位一看就像做游戏的哥哥,和 HR 姐姐一起进了我们刚刚笔试的会议厅看试卷,然后我们就继续等,等的时候感觉就要挂了,因为题目都没写完还因为实习时间可能会被减分...大概 10 分钟后,HR 姐姐出来了,念了些同学的名字,就说念到名字的同学跟着其中一个面试官去另一层楼面试,剩下的同学就在这里面试。等那一批同学都走了之后,HR 姐姐就对我说我写的答案是写的最好的,突然受宠若惊啊 Σ(°Δ°|||) 看来写题目还是先要保证质量,不然写再快也没有用的(有一个男生在两个方向中只写完了其中一个方向的试卷,但是还是进了二面),所以我就第一个进去面试了。

一面是在笔试的会议厅里进行的,因为除了面试官哥哥外还有 HR 姐姐,所以感觉一面就像是专业一面+HR 面。面试官哥哥是一个手游的主策,一开始就先让我自我介绍,自我介绍这种东西每次面试都会有,所以也说得比较顺溜。我一般自我介绍都会从为什么要做这个职位,我为什么适合这个职位,我有什么优点而且是符合这个职位要求的,结合自己简历上的经历把上述三点表达出来。比如说为什么选择游策,因为从小接触游戏,后来看过一本游戏设计的书《通关!游戏设计之道》,对游策这个职位非常感兴趣,一直想设计一款让人们都玩得开心的游戏,有情怀 blabla。再到适合和优点,我一般说自己对游戏有一定的理解,玩游戏的时候都会自己做一些分析,也在知乎上看一些游戏有关的知识,结合在阿里的实习经历说明自己沟通能力和执行能力不错 blabla,结合 Android 开发项目说明自学能力不错,而且有一定的编程基础,反正就是拿捏着时间,把和游策这个职位有关的都简单说了一遍,让面试官大概了解你这个人和对这个职位的想法。然后面试官就提问题了,问我最喜欢什么游戏,我说龙之谷,然后说为什么会喜欢,我就结合玩游戏历程由浅入深的说了一下,每说到一个点的时候都会简单分析一句,例如说到龙巢穴副本的时候会说他副本设计得有挑战性,给玩家一个目标和奖励,让我们不断升级,不断去完善自己的装备继续玩下去,说到社交系统的时候简单的提到了玩家黏度。

这里先插一句,当时在腾讯二面的时候面试官提到了我两点不足的地方,一点是感染性不够,另一点是没有站在一个游戏设计、游戏上帝的角度看待游戏,多数时候还是以玩家视角来分析,所以后来我在回答问题的时候尽量让自己多从游戏设计的视角上分析,当然做得不够好_(;3」∠)_还在继续努力。

然后面试官哥哥就龙之谷继续问我它有哪些让你感觉不爽的地方?说到这个真是可以说好多,不然我也不会



花了那么多钱还退谷了,我就挑了职业平衡性来扯,本来还想继续说道具保值问题的,但是面试官哥哥就说一个就够了。然后又问这个不好的地方如果让你来设计你会怎么做?我接着扯了一段,不过感觉面试官哥哥不太感兴趣了就差不多打住。之后不问龙之谷了,问我知道游戏策划的工作有哪些?我把从知乎上看来的加上自己理解大概说了一下,面试官哥哥看起来好像还算满意,就问你有没有一个自己最想做的游戏,是怎么样的?由于本人喜欢指环王,就把自己的想法说出来,游戏风格,世界观,剧情,角色,职业,副本什么的都有提到。扯了一大段感觉扯不下去了...就对面面试官哥哥说就这么多。然后面试官哥哥就让我快速说出 10 个游戏,并用一句话描述。这个问题我不知道为什么脑子一抽,卡了好几次,说到 TERA 的时候还卡了好久,最后居然把小熊猫和校长的事扯出来 orz 不过看到面试官哥哥笑了。大概问题就记得这些,反正也是扯_(;3」∠)_

由于 HR 姐姐也在,所以她在面试官哥哥问完之后问了我一些问题,不知道这是不是就算 HR 面了...因为我后来还真没有 HR 面试。大概问题就是你的缺点是什么?你朋友是怎么评价你的?你最大的优势是什么,举例说明。你做游策是不是也只是想试试而已?(由于我说了之前有想过做产品)因为之前看过一些面经说,当 HR 问你缺

点的时候你可以把看起来像缺点实际上算优点的说出来，然后我按着面经说，HR 姐姐就说这不是优点么，囧居然被看穿了，没办法，只好换个说。总体上来说气氛还不错，因为后来还扯到没有男票的话题，HR 姐姐和面试官哥哥都笑了(；'∩')。

面试完后 HR 姐姐说你现在在外面等一下，然后坐在休息厅的小伙伴说我面了好久至少有 40 分钟，和大家稍微聊了一下，HR 姐姐就出来说带我去下一轮面试，然后我就知道刚刚那轮面试通过了TVT 感动。到了另一楼层，发现之前被带走的另一批小伙伴！然后就坐着等，期间和大家聊天发现还有两个男生也是武汉的，一起加了个微信，果然武汉学校多啊。大概等了半个多小时进去面试了，期间 HR 姐姐还和我们聊了一下，人又好又亲切，一点都不让人觉得有什么架子的感觉~

第二轮的面试官哥哥是一个高管，没记错的话要管好几个项目。二面面试官在那一天面试了很多人，所以给我面的时候感觉有点累了，但是人挺温和的。二面的问题有一些和一面差不多，也是先自我介绍，然后问我玩什么游戏最久？为什么喜欢为什么能玩这么久？按照第一轮面试的说了一遍。然后问我龙之谷里的强化系统是怎么样的，数值上是如何安排的？听到这个感觉有点偏向数值方面，虽然我不擅长，但是当年玩的时候还是有研究过的（想当年我碎过的 L_(;3] ∠)_），这个问题也不难，就照着游戏说。然后其他游戏有类似装备强化的系统么？我随便扯了一下，但是感觉答得不太好。然后面试官哥哥说如果我是一个没有玩过这个游戏的人，你要怎么介绍这个游戏让我感兴趣，让我想玩？我先问面试官哥哥是喜欢 PVP 还是 PVE，然后他说随便，然后我就随便扯了（'∩'）。后来问我如果让你给龙之谷设计一个新的系统你会怎样设计？这个问题我当时想一会都没憋出个好的想法，所以感觉答得很烂，不过面试官哥哥人好，看我答得不好就没让我深入下去，换个话题，问我玩过什么手游？因为面试官哥哥是 ARPG 项目的，所以我有提到魔剑之刃和地牢猎手 5，然后他就继续问我你觉得魔剑之刃这样的 ARPG 和航海王启航在市场方面有什么区别？我提到了 IP 什么的 blabla。之后面试官哥哥看了看我的简历，看我是学计算机的，然后就问我你为什么会选择当游戏策划而不是游戏研发？我说我更喜欢设计游戏，并且喜欢能够参与游戏项目从开始到结尾的整个过程 blabla。然后面试官问我你觉得游戏的系统应该是怎么样的？如果让你把一个系统模块加入到游戏里，你要做些什么？还是扯继续扯_(;3] ∠)_最后让我问问题，我就问了日常工作内容还有我们如果进了完美是怎么样的一个培养方向，面试官哥哥很详细的解答，解答完就说你先回去等一下通知吧。

面试完出来就看见 HR 姐姐和其他小伙伴在休息厅，然后她就问我感觉怎么样，感觉能不能过，我说感觉不出来...然后 HR 姐姐就安慰我说那个面试官就是这样的，温温和和的很难从脸上看出来（因为之前闲聊的时候 HR 姐姐告诉我们一般来说从面试官脸上表情就可以看出你能不能过），之后和大家打个招呼，HR 姐姐就送我到电梯说有缘再见，我也希望能有缘TVT。从公司出来后就赶紧找在北京的同学去吃饭了，回想整个过程还是挺开心的，毕竟是一个很好的经历，不过晚上等通知的时候还是很担心，万一没过怎么办，还是要继续找啊找。

到了第二天下午和同学逛天坛，本来以为可能被挂了，然后突然接到了北京的电话TVT 接起来果然是完美的，然后就听到电话那头的 HR 姐姐说我通过了，那个激动呀，然后又说了工资福利什么的，听的时候超级开心，终于找到了满意的实习。在此也要谢谢那几位 HR 姐姐和面试官，都是很好的人~

总之，这段时间的找实习经历还是挺锻炼人的，从各种失败的面试/笔试中都可以自己总结一些经验，为以后秋招做准备。游戏策划这个职位最重要的就是能够从一个玩家的视角变为游戏设计者的视角来分析，在平常玩游戏的时候都可以多想一下为什么要这样设计，有什么可以改进的地方。除此之外，有自信也很重要。我不是什么

大牛，只是普通的小应届生一枚，还有好多好多要学习的东西，写下来的这篇经历分享，大家觉得好的地方可以看看，觉得我做得不好的地方也可以给自己以后提个醒。还有不少时间可以准备呢，祝各位在秋招的时候都能找到一个满意的工作！谢谢(*^_^*)

4.2 完美时空笔经+面经，攒 RP。。

本文原发于应届生 BBS，发布时间：2011 年 10 月 27 日

地址：<http://bbs.yingjiesheng.com/thread-996079-1-1.html>

刚刚完美时空的二面归来，写点个人心得给后面的童鞋们参考，顺便攒攒 RP，呵呵。

去参加完美笔试的时候感觉人不多，接到通知的估计 40 个人左右（不知道是投简历的人太少，还是刷简历刷的比较严==）。不过完美对霸笔的同学还是很 nice 的，发完卷子以后就安排他们一起考试了，霸笔的人也不多，大概 20 多人的样子。不得不说完美的题目还是比较简单的，大概分两个部分，基础知识和专业知识。基础知识包括天文地理历史艺术当然还有游戏知识啦，不过游戏知识考的不多。题目都不难，但是量很大，反正神马都有。连日本战国时期著名人物，奥林匹克之父是谁都考了。。全靠平时的积累了，看你的知识面广不广，呵呵。我的经验是尽可能的多做！会的一定不要错，不会的就猜，蒙，编.....反正咱考的是游戏策划，能编也是一种能力嘛。

专业卷也是分数值类和文案类。我是个数学白痴，当然做文案题了。文案题考的也是基本功，古文翻译，历史知识，写故事之类的。都不难，三个半小时肯定能做完。

三个半小时考下了人都有点蒙了.....头昏脑胀的回到学校，其实当时真没期待能进面试，因为基础卷我做的时候太久，后面故事编的很仓促.....不过晚上 9 点左右就接到了电话通知第二天下午面试。是个声音很温柔滴 GG 打来的~~~~嘿嘿。越好第二天下午 13 点去面试~~

好累啊。。我先去休息会儿，等下继续来码。。

----- 我 是 回 来 了 的 分 割 线 -----

面试的地点离学校还蛮近的，所以下午到的很早。感觉接待的工作人员 MM 们人都很好啊，让我坐着等会儿喝点水啥的。。。然后去叫面试官。

一面的面试官是个看起来有点严肃的 GG 和一个很潮很 nice 的大叔（不知道他听到我叫他大叔会不会很桑心~~~>0<~~~~），严肃的 GG 边看我的简历和材料边让我自我介绍，这个早有准备，我就 blabla 说了一下自己的爱好，参加过学生会之类的活动。然后悲剧就开始了.....他拿出我的笔试卷子开始翻，边翻边说，你做的还不错，看得出来知识面挺广的，历史你熟不熟？熟，当然熟了。那你比较熟悉哪段中国历史随便给我讲讲吧。。

这个要怎么讲呢 ToT。。孝庄秘史，梦回大清，还是步步惊心呢.....我愣了一下不知道应该从何说起，于是组织了一下语言说我其实看书比较喜欢看野史。

那你挑一个你印象最深的野史讲吧。

我欲哭无泪.....有种自作孽不可活的感觉，因为我想到的都是汉武帝刘彻其实是最早 BL 的皇帝之类的野史，于是想了半天干巴巴的说起刘邦斩白蛇的故事，还牵扯到了一下神话之类的。

然后!!! 那个 GG 开始问我西方历史.....（好吧，你跟历史较上劲了是吧）

我继续痛苦的 blabla.....

讲了一会儿，很 nice 的大叔终于拯救我了!!! 他开始问我一些写作风格，喜欢什么类型的书，喜欢什么游戏，玩什么游戏玩的比较多，为什么喜欢这个游戏之类的问题，这个想必童鞋们来之前都默默准备了许久的吧^^我就不多说了。

感觉帅大叔问的问题我都回答的比较 happy，他应该也挺满意的，一直微笑点头.....就在我放松警惕的时候，悲剧再一次出现了!!!

“你说你以前拿过网易的 offer，他们给你开的工资是多少呢？”

“@#*.....%”

其实我真的不记得了。。因为当时家里有事，不可能去上班，就根本没在意那个 offer，刚才也就随口说了一下怕丢人都没敢说是网易，还是他问我才说的。5000? 6000? 7000? 最近找工作一直在网上搜集各大公司的薪水，貌似听说网易工资挺高的，我就一咬牙说了 7000-8000。

结果.....大叔被我吓到了。。说不可能吧，网易工资这么高.....

我顿时风中凌乱了。

走的时候，大叔很和蔼的跟我说记得手机保持畅通，有消息的话会打电话通知我的。

总的来说一面我觉得自己发挥的还可以，呵呵，毕竟上次面试还是大四时候的事了，只是觉得有几个问题其实还可以答得更好一些，特别是最后那个网易的问题。。让我很惶恐，不知道面试官会不会觉得我太没职业道德随便就公布人家薪酬，还是我太黑心想要高工资。。>0<

在这里我的经验是：尽可能避开你不擅长的话题，把话题引导向你删除的熟悉的领域，真的不会的问题就跟面试官说我不会，他们并不会因为几个问题不会就鄙视你的，毕竟不可能有人什么都懂嘛，真诚一点就好。还有就是千万不能紧张啊，一紧张就完了，因为问的问题大多都是需要你具体阐述的，如果一紧张前言不搭后语就不好了.....==其实面试官们私下都是很幽默很随和的人，不会为难我们的，只要保持平常心适当的展示自己的优点就好了！

完美的工作效率还是灰常高的。。面完没多久就给我打电话让我去二面，我很悲催的刚回到学校又打车奔回酒店。。

二面的人大概是一面的一半。莫非它是每一关刷一半人么？

二面换了一个面试官，是个很年轻很帅的 GG，看起来气场很强大，应该是个部门主管之类的。。后面谈话的过程中他似乎也透露他是项目主管来着~

不知道二面是不是传说中的压力面，反正我是觉得鸭梨很大啊~~~

帅 GG 估计是今天面了很多人了，有点疲倦的样子，不过还是很和气的把我和另外一个男生带到一个安静的卡座，说我们随便聊聊吧。

然后就没有再说话一直看着我。我心想完了，面试不是最忌讳冷场了么，于是赶紧说那我先自我介绍一下吧。然后就着准备好的开始说，说道一半的时候帅 GG 打断了我，

“这些你之前已经跟其他面试官介绍过了，你有没有什么其他想跟我聊的。”

噗.....其实我很想跟你聊为啥完美的帅哥这么多来着，然后我开始鬼扯，问他你平时爱不爱看书呀，爱看什么书呀.....

帅 GG 估计觉得我的问题太白目了，很无奈的说我们还是找个大家都感兴趣的话题吧，你们平时比较喜欢哪段历史呢？

我说我爱看金庸的书，比较喜欢宋末元初。

然后 GG 说宋末元初我不太熟悉。

另一个历史系的男生就说，我比较熟悉三国。

GG 继续说，三国我也不太熟悉。

好吧，您直接告诉我您熟悉哪段我陪你聊还不行么.....

最终大家都很无力地把历史问题默默放下了，帅 GG 拿出那个男生的笔试卷子，开始跟我们讨论笔试题目，后面还聊到了一些游戏行业现状，国外游戏行业，还有 webgame 发展之类的问题，大家都聊得蛮开心的，呵呵，感觉这个 GG 还是很有深度很有内涵的，跟他聊天觉得受益匪浅。

聊得差不多的时候，杯具又出现了!!!!（我肿么这么命苦!!）

帅 GG 对那个男生说，我昨晚一直在看你的卷子，觉得你后面的主观题答得非常好，我很欣赏.....我在一边默默流泪，我被无视了是么？

结果还不止如此!!

帅 GG 转向我，开始问我是哪一年参加网易的校招，我说是 2008 年，他又说，其实我之前在网易工作的，07,08 的校招我都来了，怎么没有看到你呢？

我很平静地告诉他其实我也没看到他.....给我面试的是哪个游戏的哪个负责人。

结果他还是在纠结怎么没有看到我.....让我很火大，这是什么意思嘛？我怎么知道你为什么没看到我.....其实我又不是非要完美不可啊，我只是想来试试看自己是不是真的适合这个职位，我有必要骗你么，我之前根本没说我去过网易啊，是你们的人自己问的好不好。。。

最后例行公事的告别。走时我看到了给我一面的大叔，心中默默地感慨大叔还是你比较河蟹啊。。。

其实总结这次面试收获还是很大的，至少让我知道了游戏策划绝不是我们想象的那么简单，真的真的要有很渊博的知识面啊！特别是历史！！而且工作鸭梨和强度 还是很大的，待遇并没有谣传的那么好，还是要凭能力和业绩才能拿到高薪~呵呵，希望我的面经能对以后校招的童鞋们有帮助！

4.3 完美时空 offer 笔经+面经分享

完美时空的笔试是一位关系很好的同学拉我一起去的。（他去清华听了宣讲会，而我因为在瞬联实习错过了时间）笔试的主要内容是 C 和 C++，我这两份卷子答得应该说都是属于中上水平，额外的汇编卷子也半蒙半靠基础知识的想出了那道优化得很 BT 的函数的作用。另外，因为头天晚上刚在清华做了宣讲会，所以第一批笔试的大多数都是清华的研究生，对于清华专场，公司给了很高的重视程度，所以这一批笔试的通过率相对来数也很高。周六笔试，周三接到电话——笔试通过，让参加面试。当时以为是技术面，因此准备了一堆跟游戏开发相关的技术知识，但是没想到是池总亲自面，而且是非技术。

在面试的过程中，因为准备上的差池，我表现得有些急躁，有些浮躁，缺乏一种踏实沉稳的感觉。这一点，是我觉得自己在这次面试最大的失误所在，但这也和我自身的经历相关——我确实没有经受过很大的挫折，缺乏稳定稳重的心态是事实。但是因为兴趣所在，我非常向往做游戏也是事实，能够到一家游戏公司工作，而且是最核心的研发，这样的工作是我所梦寐以求的。我想，能够表达出这一点，可能这是我能够通过面试的一个很重要的原因吧。（后来，在同学的提点下，我又把自己的想法写了一封信，请 HR 经理转交给了池总，阐述了我对于自己职业发展和钻研技术的观点，相信这也起了一定作用）不久，我和这位同学一起收到了公司的 Offer。完美时空的 Offer 可以说是对我来说异常满意的——游戏公司，软件开发职位，而且可以去做图形引擎，这样的工作性质和内容对我来说是无可挑剔的。此外，完美给的薪水也异常的超出预期，所以最终选择了完美时空。此外的一些机会，或送或放弃，都大抵没有深入的参与过了。

4.4 完美时空笔经面经分享

和我一起在一个部门实习的同学参加了完美时空的面试，笔试，一面二面三面。

这个，我知道的比较具体，也可以说一下。

完美时空，基本上如果你不是 C++ 牛人级别的人物，就不要梦想做他的程序员，当然，像这样的游戏公司，也会有一些网站运营，站点开发之类的职位。这个还是比较容易的，但是游戏开发，据传说基本都是清华的硕士级，别的学校的都比较少。我同学投的简历是游戏策划，原因很简单，他玩了 4 年完美时空的游戏。完美世界啊，诛仙啊之类的。其实这个职位比较适合文科类的同学投，笔试题基本是上关于游戏的，说实话，和那些网上流传的什么游戏几级考试的那种差不多。但是主观题比较多。会有一些问道，比如游戏的可玩性。并且，我同学提到一个不得不说的的好处，完美时空的 MM 真的很多，因为完美时空的总部就在盈创动力园区，和我们实习的公司就隔了两条街。所以，我同学是在完美的总部面试的。在笔试的时候，登记的名册上，一眼望不到边的，北航北邮

北理，还有北大清华，然后一个孤零零的湖大，这种情况，回来笑了半天。后来三面被刷，我估计也是由于不是北京高校的原因，因为3面基本上都走完了，并且完美时空并不缺选择。

4.5 给投完美游戏开发的同学们的一点建议~

看版上的情况最近咱学校有不少投完美游戏程序开发的，今晚过节和几个哥们一起喝酒，有一哥们在完美当策划，听说咱学校大家这么热情，爆了了点内幕消息。

他说完美现在也学国外开始搞工作室了，说搞了工作室之后程序们非常不爽。程序的待遇变差了，特别是奖金待遇方面。

说去面游戏开发的不如都去应聘策划，以写程序的脑子，逻辑思维清晰，工作可以轻松很多，和程序交流还方便，而且奖金还不比程序少，甚至还多。搞得当初给程序的承诺能兑现的很少。程序大哥们哀声怨道非常不爽。但是没辙，反正目前的情况是策划的头（CDO）当政，当策划比程序舒服多了。早知道还不如去当策划云云。

他说幸亏当初想得开，没去当程序，要不然现在累死累活还没好处。说的再好听也是一IT民工的命。

也不知道这哥们是喝多了还是怎滴，看样子是确有其事，我记得的咱学校还是有几个在完美当程序的，不知道真实情况如何？不知道楼下会不会出现知情同学爆料啊[em20]

我发这里给咱校友个提醒，大家参考一下。仅供参考，本人对他人酒后失言不负任何责任哦~

附录：更多求职精华资料推荐

强烈推荐： [应届生求职全程指南（第十五版，2021 校园招聘冲刺）](#)

下载地址： <http://download.yingjiesheng.com>

该电子书特色： 内容涵盖了包括职业规划、简历制作、笔试面试、企业招聘日程、招聘陷阱、签约违约、户口问题、公务员以及创业等求职过程中的每一个环节，同时包含了各类职业介绍、行业及企业介绍、求职准备及技巧、网申及 Open Question、简历中英文模板及实例点评、面试各类型全面介绍、户口档案及报到证等内容，2021 届同学求职推荐必读。

应届生求职网 YingJieSheng.COM，中国领先的大学生求职网站

<http://www.yingjiesheng.com>

应届生求职网 APP 下载，扫扫看，随时随地找工作

<http://vip.yingjiesheng.com/app/index.html>

