



搜狐 2018 秋招游戏策划真题 3

1. 以下哪个神话不是出自于《山海经》：

正确答案：A

- A 盘古开天
- B 女娲补天
- C 夸父追日
- D 精卫填海

2. 以下哪种作物不属于五谷之一：

正确答案：D

- A 稷
- B 麦
- C 菽
- D 苞

3. 以下将领哪些不属于两宋时期：

正确答案：B

- A 岳飞
- B 李光弼
- C 杨业
- D 李继隆



4. 五代十国时期，赵匡胤篡夺了哪个国家政权，最终建立了北宋？

正确答案：C

- A 后唐
- B 后汉
- C 后周
- D 后梁

5. 以下哪位古代文学家并不属于唐宋八大家之一：

正确答案：A

- A 白居易
- B 韩愈
- C 苏轼
- D 王安石

6. 成语“风声鹤唳”，出自下列那一场战役：

正确答案：B

- A 赤壁之战
- B 淝水之战
- C 官渡之战
- D 萨尔浒之战

扫码领取
20+实用资料



7. 以下政权中，不是少数民族建立的是

正确答案：D

- A 北魏
- B 前秦
- C 柔然
- D 北周

8. 以下国号中，在历史上存在南、北之延续的是：

正确答案：B

- A 秦
- B 宋
- C 清
- D 辽

9. 以下王朝中，其创始者原本地位最为卑贱的是

正确答案：C

- A 刘邦创立的汉朝
- B 李渊创立的唐朝
- C 朱元璋创立的明朝
- D 嬴政创立的秦朝



10. 元朝时，统治者把人分四等，其中第三等为“汉人”，指的是：

正确答案：C

- A 所有姓汉姓的人
- B 西域人
- C 中国北方原辽、金统治地区居住的女真人、汉人等
- D 最晚被灭亡的南宋人

(多选)

11. 北宋发生的历史事件“靖康之耻”中，被金军俘获的是哪两位皇帝：

正确答案：A C

- A 宋徽宗
- B 宋神宗
- C 宋钦宗
- D 宋仁宗

12. 以下哪位词人不属于婉约派代表人物：

正确答案：C D

- A 晏几道
- B 秦观
- C 辛弃疾
- D 苏轼

扫码领取 
20+实用资料



13. 以下国号中，在历史上存在东、西之延续的是：

正确答案：A C E

A 汉

B 陈

C 晋

D 明

E 周

14. 以下政权中，没有正式实行过科举制的是：

正确答案：B D

A 隋朝

B 西魏

C 唐朝

D 西晋

15. 以下王朝中，最终毁于农民起义军的是：

正确答案：B D

A 隋朝

B 唐朝

C 宋朝

D 明朝



16.1) 下文是一段介绍文本，请指出其中的错误之处。

传说中鸿蒙初开的远古时代，随着天下共主神农氏的离世，各族群领袖野心渐起，蠢蠢欲动。就在这个波涛暗涌的动荡之时，一位少年横空出世，在机缘巧合下开始了一段惊心动魄的传奇里程。追逐金乌的壮汉、挥舞干戚的战神、构筑巢居的智者、传说中的神话人物尽数登场。英雄游侠，妖女灵兽，奇门异术，在这个充满神异色彩的世界里，构织出流传千古的不朽神话。

每个人都有每个人的际遇，自己的故事要靠自己来书写。这个世界里林林种种的风光秘境，也在等你来一一探寻。

2) [问答题] 应用题

请列出这段文本中“神农氏”对人类文明的两个主要贡献；

请列出这段文字中描述的所有神话角色的名字；

请用一句话概述这段文本的重点内容；

答案:错误 1: 里程正确应该为历程 (1 分) 错误 2: 英雄游侠, 妖女灵兽, 奇门异术后排比需用顿号 (1 分) 错误 3: 林林种种应为林林总总 (1 分) 答案 尝百草, 耕种。每个答案 0.5 分 (1 分); 角色名: 夸父, 刑天, 有巢氏。每个答案 0.5 分 (1.5 分); 重点内容。根据回答情况给基准分 (4.5 分)

17.

请设计一套传统武侠题材游戏的职业武器名称体系，要求如下：

1. 随等级提升，越来越强
2. 尽量符合该职业人文属性定位
3. 同一等级段，各职业要在一个接近的层次上

等级	战士（近战物理攻击）	法师（远程魔法攻击）	牧师（辅助治疗）
30			
40			
50			
60			

18. 请通过设计对白，营造气氛和背景，表现以下剧情内容：

A（男）与 B（女）一边决斗，一边说话。自对话可知，两人本为相识，感情甚笃，后因种种误解而最终反目。决斗之末，A 说出话语最终将误会解释，可此时其亦已被 B 重伤。B 抱着 A 哭泣，而后将其带回医治，从此过上幸福生活。



19. 已知条件

1. 下图为某游戏技能界面，游戏题材为西方魔幻。

2. 该职业为远程输出职业：射手。

3. 请根据你的理解进行回答并回答如下问题：

A. 请根据如下技能名称（除翻滚外），设想并简要给出其技能效果，并标注该技能释放方式为瞬发，或是聚气；

B. 同时，若该职业开放技能进阶系统，为当前技能引入冰火两种属性的强化设定，则对应技能（除翻滚外）的命名及效果应该如何设计？

请简要给出两种属性对于技能强化的设计思路，并给出其中任一属性进阶后的技能命名。



20. 以下问题中二选一作答：

世界观创造 A（30 分）

已知条件：某款以希腊神话为题材的 Q 版二次元回合制手游初创，打算做一套宏大的世界观，有丰富的世界设定和庞大的剧情故事，你打算从哪里入手？规划哪些模块内容？你认为哪些模块是根本性的？你认为有什么合理的开展方法？

请根据以上问题作答，字数不限。

世界观创造 B（30 分）

已知条件：某款以中国武侠为题材的角色扮演类手游初创，打算做一套简单的世界观，有清晰的世界设定和主角和少量配角剧情故事，你打算从哪里入手？规划哪些模块内容？你认为哪些模块是根本性的？你认为有什么合理的开展方法？

请根据以上问题作答，字数不限。

考点：

1. 考试者写作能力
2. 考试者思考逻辑思路清晰度
3. 考试者就自己罗列的模块，重要性的判断力
4. 考试者就自己安排的工作，进行规划的能力

扫码领取 
20+ 实用资料



内推

招聘岗位

资料包

课程

社群

进入腾讯阿里的简历模板
互联网校招笔面试真题
数据分析资料包
2000份行业研究报告
... ..
近30份实用资料等你拿!



扫码关注校招日历