



## 搜狐 2018 秋招游戏策划真题 1

1. Excel 中，用于四舍五入是（ ）函数

正确答案：D

A CEIL

B CELL

C FLOOR

D ROUND

2. Excel 2000 中，要显示表格中符合某个条件要求的记录，采用（ ）命令。

正确答案：C

A 排序

B 有效性

C 筛选

D 条件格式

3. Excel 中，=COUNT(1,TRUE,FALSE,,"1",)返回的值为（ ）

正确答案：D

A 4

B 5

C 6

D 7



4. 以下哪个是绝对地址?

正确答案: D

A \$D\$B

B \$D5

C \*A5

D 都不对

5. 需要控制【A1】单元格的返回值:  $0 \leq A1$  返回值  $\leq 0.5$ , 以下正确的写法是 ( )。

正确答案: C

A  $=\text{MIN}(0.5, \text{MIN}(A1, 0))$

B  $=\text{MAX}(0.5, \text{MIN}(A1, 0))$

C  $=\text{MIN}(0.5, \text{MAX}(A1, 0))$

D  $=\text{MAX}(0.5, \text{MAX}(A1, 0))$

6. 主要用于数据处理、统计分析的試算表软件是 ( )。

正确答案: B

A Word

B Excel

C Visio

D PowerPoint



7. Excel 表格中能让数组间对应的元素相乘，最后返回乘积之和的函数是（ ）

正确答案：D

- A COUNT
- B COUNTA
- C SUM
- D SUMPRODUCT

8. Excel 中， $=\text{if}(\text{a+b-c}>10,0,\text{if}(\text{a+b-c}>5,1,\text{if}(\text{a+b-c}>0,2,3)))$ ，当  $\text{a}=6$ ， $\text{b}=2$ ， $\text{c}=5$  时，返回的值为（ ）

正确答案：C

- A 0
- B 1
- C 2
- D 3

9. 一个玩家攻击力为 15 点，怪物的防御力为 5 点，基础命中率 80%，基础暴击率 20%，暴击伤害提升 100%，此时以下哪个属性带来的输出收益最高？（战斗公式为减法公式）

正确答案：C

- A 攻击 1 点
- B 命中 5%
- C 破甲 25%
- D 暴击伤害提升 10%



10. 两个玩家 A 和 B，基础命中率都为 80%，基础招架率都为 5%，基础暴击率都为 25%。那么玩家 A 攻击 B 实际打出暴击的几率是多少？（计算流程：先命中后招架再暴击）

正确答案：B

A 0.15

B 0.19

C 0.2

D 0.25

11. 玩家 A 和 B 进行 PK，A 属性面板，攻击 1000，血量 1500，防御 500，暴击 10%，B 属性面板，攻击 800，血量 2000，防御 400，暴击 5%，战斗公式为减法公式，减法伤害系数为 0.35，暴击伤害为正常伤害的 200%，以下哪个属性的提升，能使 B 的赢面大于 A？

正确答案：C

A 攻击增加 150

B 血量增加 500 点

C 防御增加 300 点

D 暴击增加 10%

12. 已知除法战斗公式： $DPS = ATK * ATK / (ATK + DEF)$ ，若 1 点  $ATK = 1$  战斗力，那么 1 点  $DEF$  应该等于（）战斗力。

正确答案：C

A 1

B 0.67

C 0.5

D 无法衡量



13. 作为每日稳定放出经验的任务，每环和 10 环消耗的时间合适的是（ ）

正确答案：B

- A 2-3 分钟 25 分钟
- B 1-2 分钟 15 分钟
- C 3-4 分钟 35 分钟
- D 4-5 分钟 45 分钟

14. 回合制和即时制的差别，下列描述正确的是？

正确答案：D

- A 回合制容错率高，技能逻辑相对困难，策略性高
- B 回合制容错率低，技能逻辑相对简单，策略性低
- C 回合制容错率低，技能逻辑相对困难，策略性高
- D 回合制容错率高，技能逻辑相对简单，策略性高

15. 某怪物每次最多掉落 1 个物品，概率如下：A 物品  $\frac{1}{2}$ ；B 物品  $\frac{1}{3}$ ；C 物品  $\frac{1}{4}$ ；D 物品  $\frac{1}{5}$ ；E 物品  $\frac{1}{8}$ 。

杀一个怪掉落物品的概率为？

正确答案：D

- A 0.8
- B 0.825
- C  $\frac{5}{6}$
- D 0.875



16. 有一个玩家打算在游戏中挖宝。每挖宝一次需要 60 秒，每次有 20% 几率挖到一个古董，80% 挖到一个钱币，还有 5% 的几率挖到一个宝箱。宝箱打开后有 90% 几率获得藏宝图、10% 几率获得珍宝。古董卖价 25，钱币卖价 5，藏宝图卖价 200，珍宝卖价 5000，挖宝成本忽略不计，问此人挖宝一个小时的平均收益是（ ）

正确答案：C

A 2360

B 2280

C 2580

D 2620

17. 游戏里，玩家每下伤害是 10，命中率 70%，暴击率 50%（暴击伤害为普通伤害的 200%），怪的血量为 100，玩家需要（ ）下打死怪。

正确答案：A

A 10

B 11

C 12

D 13

18. 一装备可从 1 级升到 4 级，升级有概率成功或失败，成功升 1 级，失败降 1 级（1 级时失败不降级）。已知 1 升 2 级成功率 60%，2 升 3 级成功率 40%，3 升 4 级成功率 20%，则该装备从 1 级升到 4 级的期望次数为（ ）

正确答案：C

A 30

B 31

C 32

D 33



19. DOTA 中死灵法师某个版本的 6 级大招的伤害效果为【目标最大生命值-目标当前生命值】\*0.4\*0.75，则生命值比例在多少以下的英雄将直接被秒杀？

正确答案：A

A 0.23

B 0.25

C 0.28

D 0.32

20. 减法公式比起除法公式，下列说法不正确的是（ ）

正确答案：C

A 减法公式有较大堆防动力

B 减法公式的属性提升对应战斗效果直观

C 减法公式比除法公式较难出现极限情况

D 征途端游、倩女手游都是用的减法公式

21. 列出经典的三种战斗公式（减法、乘法、除法），简述其优缺点，并举例说明其适应的游戏类型？

参考答案：

减法：星际争霸/征途  $\text{damage} = \text{atk} - \text{def}$  乘法：魔兽世界  $\text{damage} = \text{atk} * (1 - \text{免伤率})$  免伤率 =  $\text{def}/(\text{def} + \text{Level} * n1 + n2)$  除法：天龙/列王的纷争  $\text{damage} = \text{atk} * \text{atk}/(\text{atk} + \text{def}) = \text{atk} * (1 - \text{def}/(\text{def} + \text{atk}))$

减法公式优点： a. 防御、攻击属性完全等价，在三个公式中免伤效果最佳，可达到 100%免伤 b. 计算结果最为直观 缺点： a. 防御价值过于明显，凸显土豪价值。 b. 不适合多伤害帧技能的计算，计算结果和技能描述在体验上很难达成一致。

乘法公式优点： a. 可根据玩家等级段精细控制其减伤比，从而也控制了 DPS 上限 b. 防御价值直观且稳定，玩家能够一目了然免伤比例 乘法公式缺点： a. 不适合道具收费游戏，因为防御属性不保值（随等级而衰减）

除法公式优点： a. 攻击、防御为博弈关系，当  $\text{atk1} = \text{def2}$  时，减伤效果为 50%；在  $\text{def2}$  没有达到  $\text{atk1}$  之前，EHP 效果飞升，一旦超过  $\text{atk1}$  后，则开始快速下降。玩家需要将防御积累到他所认为的大众水平。 b. 数值投放上只要保证攻防血的等比投放，就不会出现崩盘现象。 c. 三者之中防御价值虽然不是最高



但相对保值，适合道具收费游戏。除法公式缺点：a. 防御价值不稳定，减伤效果非常不直观。

22. 游戏中有战士、刺客、法师等职业，若战士每次挨打便会积攒怒气，法师是持续恢复法力，刺客每次攻击会积累能量，请从数值角度设计出他们的平衡和各自的技能。

参考答案：

走秒伤思路，三者战斗回合数一致。假设默认战斗回合为 120 秒，技能不占公 CD。法师生命值 60，普攻伤害 0.5/s，技能伤害 3，魔法值 100。设计上预期技能带来的伤害可以额外提高 100%输出，故战斗回合缩减到 60 秒，也就是通过技能带来的伤害 = 60 秒内造成 30 生命值的伤害。 $30/3=10$  次。也就是说， $(100+\text{魔法回复速度} * 60)/\text{技能 mp 消耗} = 10$ 。最终得出：该技能释放一次消耗 22 魔法，魔法回复速度为 2/s，该技能  $CD=60/10=6$  秒战士的设计思路可以以法师为基准 战士生命值 60，战士普攻伤害 0.5/s，技能伤害 2，怒气槽 100（默认 0）战士需要技能额外打出来  $60 * (1-0.5) = 30$  点伤害，即  $30/2=15$  次。该技能消耗 6.7 点怒气， $CD=60/15=4$  秒。理论上受到 1%伤害（0.6）增加 1%（1 点）怒气，但考虑到怒气需要先积累且需要被攻击才能获得，故可以设定受到 1%伤害增加 2%怒气 再设计刺客模型 刺客生命值 60，刺客普攻伤害 0.5/s，技能伤害 1，精力槽 100（默认 0）刺客需要技能额外打出来 30 点伤害，即 30 次。每次普攻所回复的精力需够释放一次技能，同样考虑到精力需要先积累且需要攻击到目标才能获得，普攻每次回复 5 点精力，技能释放一次消耗 5 点精力。技能  $CD=1$  秒。此模型下法师是先手的，所以战士和刺客理论上生命值略高。

23. 某游戏战斗有攻击、防御、命中、闪避、暴击率、暴击伤害、免伤率、免暴率、精准这些属性，请用这些全部属性写一个战斗公式。

参考答案：答题方向： 1) 减法公式 2) 除法公式

24. 游戏里游戏币贬值是一个常见现象，试列举减缓贬值的方案（请列举至少三个）

参考答案：

1) 设计若干个可从 NPC 处用游戏币购买的一次性道具。 2) 设计可从 NPC 处用游戏币购买的必须耗材，例如强化卷轴。 3) 推出官方活动，这个活动需要游戏币才能参与。 4) 如果有合成系统，合成极品时需要大量游戏币。 5) 更新版本时，提高商店新商品价格。 6) 更新版本时，降低怪物掉落游戏币的增加量。 7) 打击打金工作室

**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