



## 搜狐 2018 秋招游戏策划真题 2

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 1/2；B 物品 1/3；C 物品 1/4；D 物品 1/5；E 物品 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  $5/6$
- 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. 北京人口 2200 万，需要多少按摩技师。 写出思路和流程、结果。

参考答案：1. 假设按摩一次为 60 分钟。 2. 假设按摩师一天按摩时间 10 个小时，600 分钟，可以理  $600/60 = 10$  个人。 3. 假设 2200 万人里有 700 万人有按摩习惯。 4. 假设 700 万人同时按摩，一个按摩师一天服务 10 个人，则需要  $700 万/10=70$  万按摩师。 5. 假设按摩周期为 7 天，700 万人在 7 天内轮流按摩，则需要  $70 万/7=10$  万按摩师。 6. 但是节假日和周末按摩者增多，2 万按摩师可能忙不过来，所以最终需求 10-15 万按摩师。

23. 一个卡牌游戏，抽中紫卡的概率是 5%，同时若连续 19 次未抽中，则第 20 次必中紫卡，那么这游戏抽中紫卡的期望次数是？

参考答案：12.83，写 13 也对。

24. 请分析讲解你对游戏战斗平衡的理解。

参考答案：每个人对战斗平衡的理解不同，但只要答到点上就行。 在对应游戏设定的框架下，投入的资源（包括时间、金钱等，在计算时，需要算为 1 个值）大致相同的情况下，战斗的结果也大致相同。打个比方，A 游戏刺客和猎人处于相同的职业定位，没有相克的概念，那么他们投入相同的资源，战斗的结果应该不会有很大差异。而 A 游戏战士克制刺客，且设定最初克制比例为 20%，则战士和刺客投入相同的资源时，战士能压着刺客打，赢面大；当刺客投入的资源增大，一直到大于战士 20% 时，赢面相当；超过 20%，则刺客赢面较大。

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