

## 2010 年中国传媒大学 720 游戏设计理论基础考研试题（回忆版）

本试题由 kaoyan.com 网友 vividbear 提供

### 一、选择（共 10 分）

- 1 《保时捷之旅》是哪个系列的  
A: 极品飞车
- 2 《超级马里奥》里没有什么  
C: 高达
- 3 以下哪个不是暴雪公司出品的游戏  
B: 火炬之光
- 4 以下哪个不是席德梅尔的作品  
B: 足球经理（这个选错了 55555）
- 5 以下哪款游戏是基于龙与地下城规则的  
A: 《博德之门》

### 二、名词解释（共 30 分）

- 1、游戏关卡设计
- 2、地图编辑器
- 3、社交游戏
- 4、外挂
- 5、游戏策划（Game Designer）（难道是指的人而不是概念？）

### 三、简述（共 30 分）

- 1、简要分析休闲网络游戏的特点
- 2、简述 WII 的特点，并分析 WII 对未来游戏交互方式的影响
- 3、简要分析制约中国单机游戏市场发展的因素

### 四、论述（共 80 分）

- 1、你认为你具备哪些能力学习游戏设计专业，你的劣势是什么，你做过哪些努力去获得这个资格
- 2、从以下游戏中选择一款你比较熟悉的进行分析  
《反恐精英》《暗黑破坏神》《俄罗斯方块》《大富翁》（后面的忘了）
- 3、如果让你负责一款游戏的关卡以及平衡性设计，你认为需要考虑哪些方面，用何种方法进行实现

以上试题来自 kaoyan.com 网友的回忆，仅供参考，纠错请发邮件至 suggest@kaoyan.com。