

**中国传媒大学**  
**2014 年全国硕士研究生入学考试**  
**游戏策划与游戏制作技术 试题**

答题说明：答案一律写在答题纸上，不需抄题，标明题号即可，答在试题上无效。

一、简答题（共 20 分，每小题 10 分）

1. 简述游戏运营与游戏研发之间的关系。
2. 简述游戏引擎在游戏开发中的作用，并举例说明。

二、游戏分析题（30 分）

云游戏是以“云计算”为基础的游戏方式，用户端设备无须任何高端处理器和显卡，只需要基本的视频解压能力即可，用户端设备将用户实时交互数据上传到服务器端，服务器端进行各种游戏计算，渲染完毕后将游戏画面压缩后实时传送给用户。试从游戏运营、游戏玩家体验等角度分析云游戏的制约因素和未来发展前景（分析角度可自行增加）。

三、游戏设计题（50 分）

随着移动互联网的发展、技术进步和高性能低功耗处理芯片的推出等，可穿戴式设备已经从概念化走向商用化，许多世界著名的科技公司也开始在这个全新领域进行深入探索。

请尝试设计一款可穿戴式设备，并为这种设备设计一款游戏。要求描述这种可穿戴式设备的主要用途、佩戴方式，分析这种可穿戴式设备作为游戏外设的优劣势，并基于此写出详细的游戏策划案，着重阐明这款游戏的用户体验设计。文字应简洁流畅，必要时可辅以图示。