

中国传媒大学
2012 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。

简答题（总分 100 分）

社交游戏（social game），又名插件游戏，是一种运行在 SNS 社区内（比如国内的开心网），通过趣味性游戏方式增强人与人之间游戏交流的互动网络软件。

比如知名的 Zynga 游戏公司，就以开发社交游戏著称，此类游戏多发布于 Facebook 以及 MySpace 一类的社交网站。国内曾经风靡一时的“偷菜”游戏也是此类游戏的代表。

请回答如下问题，必要时可辅以图示：

1. 请详细分析一款你所熟悉的社交游戏，分析内容至少包括：详细的游戏方式、所属 SNS 社区特点、用户群、激励手段、和传统游戏的对比等。（50 分）

2. 请设计一款以微博（比如新浪微博）为平台的社交游戏，要求充分发挥微博的特点，注重社交游戏玩家之间互动性的同时，体现这款游戏的粘滞度（即如何尽可能延长这款游戏的生命期）。请给出详细的设计方案，游戏方式不限，尽可能体现游戏方式的创新性。（50 分）