

第一轮（电话面）

- 自我介绍
- 问项目
 - 介绍一下项目（我讲了贼久，但是一直没打断我）
 - 你最喜欢的角色是哪个？（我听错了，一直在讲我最喜欢的剧情，半途被打断，然后讲角色，没有被打断）
- 问游戏
 - 游戏里你最喜欢的角色是哪个？（我滔滔不绝，然后被打断了x）
 - 如果要你设计一个角色你会怎么设计？
 - 他出场剧情会是怎样的？
 - 描述一下这个角色的形象。
 - 武器呢？他手上有拿着什么东西吗？
 - 设计一句出场台词（我：这得好好斟酌一下。对面：没事你随便说一句）
- 问其他
 - 平时看书多吗？看什么类型的？最近看过什么小说？讲一下最近看的小说。
 - 看网剧多吗？
- 有什么问我的吗？

第二轮（视频面）

- 自我介绍
- 最满意的项目，简要介绍一下项目的故事
 - 你的项目灵感来源
 - 以“节气”为主题，你想做一个怎样的游戏（我整个人都是混乱的，全程瞎逼逼）
 - 做一个“谷雨”拟人形象
 - 你要怎么跟美术沟通呢（我说：详尽的文字描述，找参考图，自己画草图。对面：啊你还会自己画啊？那你画一个？.....然后我就用五分钟画了一个.....手都是抖的）
- 给我看下你写的小说
- 你平时网游玩得不多，这其实是个劣势，你怎么看
 - 我说我觉得没啥啊，然后给她看了我的公子景作业
- 有什么想问的

总结

- 一定要做准备。尤其是有自己项目的，“项目介绍”、“一句话项目介绍”、“你最满意的部分的介绍”。
- 准备好纸笔。谁知道他下一秒要你干嘛。
- 作品摆在桌面，要上传的时候随时上传。

三面（电话面）

总时长20min不到。我本来以为前两面问得比较基础，这一面会问得深入一点，结果并没有。这次就是纯聊天，问问未来规划什么的。

- 同人创作（这一连串问题让我感觉面试官是姐妹.....）
 - 你在什么情况下会进行同人创作？
 - 西方、现代、古风你更倾向于什么？
 - 有拉郎吗？
 - 有尝试过各种AU吗？
- 游戏
 - 现在要制作一个小时的剧情，你觉得工作量是怎样的？
 - 这里我答了很多。举了三个例子：隐形守护者、七日之都、底特律，然后从策划、程序、美术三个方面答。
 - 有没有玩过交互非常好的剧情向游戏
 - 我激情安利伊迪芬奇的记忆，但是安利得磕磕绊绊（因为太久没玩忘了）。然后面试官跟我说，她也很喜欢这个游戏，甚至在颁奖现场听过开发者的演讲.....
- 有什么问我的吗
 - 我问了工作流程。
 - 期间她说，可能真正在实习岗位会感觉和在学校里开发不一样。我求胜欲极强地“对对对，是是是，我很期待能进到大一点的团队开阔自己的视野”