



Баланс и монетизация игр.фип_БАК_Дизайн_н/с

- 1 В каком году основана студия разработки игр, где работает геймдиректор Василий?
- 2 В каком городе была основана студия разработки игр, где работает геймдиректор Василий?
- 3 Как называется студия разработки игр, в которой работает геймдиректор Василий?
- 4 На базе какой ИТ компании базируется студия разработки игр, где работает Василий?
- 5 Что из нижеперечисленного относится только к плюсам работы в геймдеве?
- 6 Что из нижеперечисленного относится к минусам работы в геймдеве?
- 7 Расставьте этапы создания игры в их прямом порядке:
- 8 Сколько всего по времени разрабатывалась игра "Invaders"?
- 9 Для каких сегментов игрового рынка предназначена игра "Invaders"?
- 10 Сколько денег принесла игра "Invaders" разработчикам за первый год?
- 11 Какой аббревиатурой обозначается этап создания игры, при котором создается версия игры, где присутствуют основные механики и особенности геймплея?
- 12 Как называется этап создания игры, при котором проверяются гипотезы и тестируются механики проекта?
- 13 Как называется процесс извлечения прибыли из игры?
- 14 Как называется субъективное равновесие между персонажами, командами, тактиками игры и её сложностью?
- 15 Расставьте компьютерные игры в порядке убывания по объему выручки в Steam за 2023 год:
- 16 Расставьте мобильные игры в порядке убывания по объему выручки за 2023 год:



- 17) Какой основополагающий этап разработки игр поможет вам создавать в будущем более красивые и качественные игры?
- 18) Сопоставьте совокупные доли прибыли всего игрового рынка за 2023 год со следующими сегментами:
- 19) Сопоставьте данные выручки мобильных игр за 2023 год со следующими игровыми проектами:
- 20) Как называется этап создания игры, при котором выявляются технические ошибки проекта и ошибки геймдизайна?
- 21) Вы - опытный игровой геймдизайнер, отвечающий за доработку проекта в игровой студии. Ваша задача - увеличение уровня доходности текущего проекта. При изучении последних аналитических отчетов вы замечаете, что доходы сильно упали с релиза игры, что может привести к финансовым трудностям и срыву темпов развития проекта в стадии его пострелизной поддержки. Какая стратегия действий в данном случае будет наиболее рациональной?
- 22) Какой из предложенных типов игровых ресурсов относится к перезаряжаемым?
- 23) Какой из предложенных типов игровых ресурсов относится к развитию персонажа?
- 24) Как называется система распределения и создания ценностей внутри игры?
- 25) Сопоставьте основные типы игровых ресурсов с их содержанием:
- 26) Сопоставьте данные инструменты экономической монетизации с их содержанием:
- 27) Расположите данное содержание ключевых показателей эффективности в порядке значимости:
- 28) Расположите четыре основные компонента игровых механик в их прямом порядке:
- 29) Как называется игровая механика, которая отвечает за получение или добычу ресурсов в ходе игры?
- 30) Как называется игровая механика, которая позволяет игрокам получить какую-либо внутриигровую выгоду или устраниТЬ внутриигровой барьер?
- 31) Как называется игровая механика, которая позволяет игрокам превращать ресурсы одного типа во что-то другое, будь то другой ресурс или постоянный предмет?



- (32) К чему приводит ограничение общей суммы ресурсов игроков?
- (33) Какое правило стоит соблюдать при ограничении ресурсов игроков?
- (34) Что происходит во время торговли между игроками?
- (35) Как называется игровая механика, которая позволяет игрокам обменивать ресурсы во внутриигровом магазине?
- (36) Как называется игровая механика, которая позволяет игрокам обмениваться ресурсами с другими игроками?
- (37) Соотнесите элементы таблицы анализа экономики с их содержанием:
- (38) Соотнесите игровые предметы с проектами, в которых они используются:
- (39) Расположите рекомендации по улучшению FTUE в их прямом порядке:
- (40) Какой наклон обычно имеет кривая предложения?
- (41) Что представляет из себя кривая предложения?
- (42) Вы - опытный игровой геймдизайнер, отвечающий за удержание игроков вашем проекте. Ваша задача - увеличение среднего времени удержания. При изучении последних аналитических отчетов вы замечаете, что время удержания сильно уменьшилось с релиза игры, что может привести к финансовым трудностям в будущем, так как уменьшается среднее время, что игроки проводят в проекте. Какая стратегия действий в данном случае будет наиболее рациональной?
- (43) Что такое “A/B тестирование”?
- (44) В каких годах произошло становление игровой монетизации?
- (45) Что из себя представляет аббревиатура “F2P”?
- (46) Что из себя представляет аббревиатура “GaaS”?
- (47) Как называется сегментный когортный анализ, который помогает анализировать пользователей в разных сферах или игровые периоды пользователей, привлеченных из разных платформ и сетей?



- 48) Как называется модель монетизации и прогрессии в играх?
- 49) Сопоставьте примеры игр с плохой монетизацией с их минусами:
- 50) Сопоставьте преимущества “Soft Launch” с их содержанием:
- 51) Сопоставьте этапы использования “A/B тестирования” с их содержанием:
- 52) Расставьте основные элементы лутбоксов по порядку:
- 53) Расставьте основы работы “A/B тестирования” по порядку:
- 54) Расставьте этапы использования “A/B тестирования” по порядку:
- 55) Расставьте этапы сбора данных о ключевых действиях пользователей по порядку:
- 56) В чем заключается основной минус “Star Wars: Battlefront 2”?
- 57) Как называется когортный анализ, который помогает проанализировать поведение игроков в выбранном диапазоне дней?
- 58) Что из себя представляет Shareware?
- 59) Что из себя представляет Freemium?
- 60) В чем состоит преимущество Freemium перед Shareware?
- 61) Как называется основной элемент лутбокса, где добыча выпадает случайным образом?
- 62) Как называется основной элемент лутбокса, где может быть добыча разного уровня редкости?
- 63) Вы - опытный игровой продюсер, отвечающий за перезапуск шутера в открытом мире. Ваша задача - создание интуитивно понятного меню для притока новых пользователей. При изучении текущих отзывов, вы замечаете, что пользователи портативных компьютеров старой версии недовольны новой версией главного меню, так как она более удобна для консольных игроков. Какая стратегия действий в данной ситуации будет наиболеезвешенной?



- 64 Для чего используется функция “SUM” в Google Sheets?
- 65 Для чего используется функция “AVERAGE” в Google Sheets?
- 66 В чем состоит принцип работы функции “IF” в Google Sheets?
- 67 Какой аббревиатурой обозначается стоимость привлечения одного пользователя, который установит игру?
- 68 Какой аббревиатурой обозначается стоимость привлечения одного пользователя, который установит игру?
- 69 Какой аббревиатурой обозначается количество уникальных пользователей, которые активно используют игру каждый день?
- 70 Соотнесите методы улучшения метрик привлечения с их содержанием:
- 71 Соотнесите данные метрики активности с их значениями:
- 72 Соотнесите данные метрики активности с их значениями:
- 73 Расположите методы улучшения метрик привлечения по порядку:
- 74 Расположите данные метрики активности по увеличению периодов:
- 75 Расположите методы улучшения метрик выручки по порядку:
- 76 Какой доступ предоставляет роль “комментатор” в Google Sheets?
- 77 Какой доступ предоставляет роль “редактор” в Google Sheets?
- 78 В случае если у документа будет ограничен доступ в Google Sheets какой станет доступ у пользователей “все у кого есть ссылка”?
- 79 Какой аббревиатурой обозначается количество уникальных пользователей, которые активно используют игру каждый месяц?
- 80 Какой аббревиатурой обозначается средний доход с одного пользователя за определенный период?
- 81 Что представляет из себя длительность сессии (session length) в метриках активности?
- 82 Что представляет из себя коэффициент оттока (churn rate) в метриках активности?



- (83) Какой аббревиатурой обозначается количество уникальных пользователей, которые активно используют игру каждую неделю?
- (84) Вы - опытный игровой аналитик, отвечающий за доработку проекта в игровой студии. Ваша задача - решение текущих проблем с монетизацией. При получении данных аналитики за текущий период вы обнаруживаете, что средний доход с пользователя (ARPU) ниже ожидаемого уровня, что может свидетельствовать о неэффективных монетационных механиках или слабой мотивации игроков на покупки. Какая стратегия действий в данной ситуации будет наиболее взвешенной?
- (85) Сколько денег принесла игра "Valheim" разработчикам?
- (86) Сколько денег принесла игра "Stardew Valley" разработчикам?
- (87) Сколько денег принесла игра "Invaders" разработчикам за первый год?
- (88) Как называется сложное соотношение множества вводных переменных, которое оказывает влияние на игру?
- (89) В каких играх игровой баланс — одно из определяющих требований к "честности" правил?
- (90) Сколько разработчиков изначально участвовало в разработке игры "Valheim"?
- (91) Сколько разработчиков изначально участвовало в разработке игры "Stardew Valley"?
- (92) Сопоставьте данные выручки компьютерных игр в Steam за 2023 год со следующими игровыми проектами:
- (93) Сопоставьте указанные этапы создания игры в их прямом порядке:
- (94) Соотнесите понятия с их содержанием:
- (95) В каком году основана студия разработки игр, где работает геймдиректор Василий?
- (96) В каком городе была основана студия разработки игр, где работает геймдиректор Василий?
- (97) Какой из предложенных типов игровых ресурсов относится к перезаряжаемым?
- (98) Какой из предложенных типов игровых ресурсов относится к развитию персонажа?



- (99) Что такое "A/B тестирование"?
- (100) В каких годах произошло становление игровой монетизации?
- (101) Для чего используется функция "SUM" в Google Sheets?
- (102) Для чего используется функция "AVERAGE" в Google Sheets?
- (103) Каким образом геймдизайнер создает дефицит ресурсов в игре?
- (104) Что такое крафтинг?
- (105) Что из себя представляет кривая спроса?
- (106) Какой наклон обычно имеет кривая спроса?
- (107) Что такое средняя рыночная цена?
- (108) Какой метод позволяет ограничить игрокам общую сумму ресурсов в игре?
- (109) Какой специалист может повлиять на ограничение количества ресурсов в игре?
- (110) Соотнесите чему в анализе рынка стоит уделять внимание с содержанием данных элементов анализа:
- (111) Расположите игровые предметы в порядке убывания по их средней стоимости:
- (112) Расположите типы игровых механик по значимости:
- (113) В чем состоит принцип работы функции "IF" в Google Sheets?
- (114) Какой аббревиатурой обозначается стоимость привлечения одного пользователя, который установит игру?
- (115) Что из себя представляет аббревиатура "F2P"?
- (116) Что из себя представляет аббревиатура "GaaS"?
- (117) Как называется система распределения и создания ценностей внутри игры?
- (118) Сопоставьте основные типы игровых ресурсов с их содержанием:



- (119) Как называется студия разработки игр, в которой работает геймдиректор Василий?
- (120) На базе какой ИТ компании базируется студия разработки игр, где работает Василий?
- (121) Через какие технологии изначально распространялись игры?
- (122) Какая технология распространения игр наиболее выгодна для бизнеса?
- (123) Что из себя представляет аббревиатура "P2W"?
- (124) Как называются виртуальный контейнер, который содержит случайный набор внутриигровых предметов?
- (125) Как называется основной элемент лутбокса, где игровые предметы могут быть получены различным способом?
- (126) Как называется основной элемент лутбокса, где игровые предметы могут быть использованы как средства заработка?
- (127) Сопоставьте основные цели "Soft Launch" с их задачами:
- (128) Сопоставьте основы работы "A/B тестирования" с их содержанием:
- (129) Расставьте этапы когортного анализа по порядку:
- (130) Что из нижеперечисленного относится только к плюсам работы в геймдеве?
- (131) Что из нижеперечисленного относится к минусам работы в геймдеве?
- (132) Расставьте этапы создания игры в их прямом порядке:
- (133) Сопоставьте данные инструменты экономической монетизации с их содержанием:
- (134) Расположите данное содержание ключевых показателей эффективности в порядке значимости:
- (135) Расположите четыре основные компонента игровых механик в их прямом порядке:
- (136) Как называется сегментный когортный анализ, который помогает анализировать пользователей в разных сферах или игровые периоды пользователей, привлеченных из разных платформ и сетей?



- (137) Как называется модель монетизации и прогрессии в играх?
- (138) Сопоставьте примеры игр с плохой монетизацией с их минусами:
- (139) Какой аббревиатурой обозначается стоимость привлечения одного пользователя, который установит игру?
- (140) Какой аббревиатурой обозначается количество уникальных пользователей, которые активно используют игру каждый день?
- (141) Соотнесите методы улучшения метрик привлечения с их содержанием:
- (142) В чем состоит принцип работы функции "SUMIF" в Google Sheets?
- (143) Что такое график?
- (144) Что такое диаграмма?
- (145) Какой доступ предоставляет роль "читатель" в Google Sheets?
- (146) Какой аббревиатурой обозначается пожизненная ценность клиента?
- (147) Какой аббревиатурой обозначается рентабельность инвестиций?
- (148) Соотнесите данные улучшения метрик активности с их содержанием:
- (149) Соотнесите данные улучшения метрик активности с их содержанием:
- (150) Расположите методы улучшения метрик первого платежа по порядку:
- (151) Расположите основные сценарии использования Google Sheets по значимости:
- (152) Сколько всего по времени разрабатывалась игра "Invaders"?
- (153) Для каких сегментов игрового рынка предназначена игра "Invaders"?
- (154) Как называется игровая механика, которая отвечает за получение или добычу ресурсов в ходе игры?



- (155) Как называется игровая механика, которая позволяет игрокам получить какую-либо внутриигровую выгоду или устраниТЬ внутриигровой барьер?
- (156) Как называется игровая механика, которая позволяет игрокам превращать ресурсы одного типа во что-то другое, будь то другой ресурс или постоянный предмет?
- (157) Сопоставьте преимущества "Soft Launch" с их содержанием:
- (158) Сопоставьте этапы использования "A/B тестирования" с их содержанием:
- (159) Расставьте основные элементы лутбоксов по порядку:
- (160) Соотнесите данные метрики активности с их значениями:
- (161) Соотнесите данные метрики активности с их значениями:
- (162) Расположите методы улучшения метрик привлечения по порядку: