



Геймдизайн и игровая команда.фип_БАК_БИ_н/с

- 1 Расставьте в правильном порядке этапы развития онлайн-дистрибуции игр
- 2 Выберите из списка причины роста онлайн-дистрибуции игр
- 3 Какая платформа была первой для цифровой дистрибуции игр?
- 4 Какой дистрибутор впервые изменил подход к продаже компьютерных игр онлайн?
- 5 В чем основной смысл системы раннего доступа Steam Early Access?
- 6 Выберите все подходящие причины недовольства игроков системой Steam Early Access.
- 7 Выберите верные утверждения про Steam
- 8 Какие факторы сделали Steam крупнейшим дистрибутором игр?
- 9 Что такое Game Boy?
- 10 Какая компания выпустила игры Prince of Persia: Sands of Time, Assassin's Creed и Far Cry?
- 11 Hearthstone - это...
- 12 Соотнесите компанию и выпущенные ими игры
- 13 Соотнесите жанр игры и ощущения, которые стремится получить от них игрок
- 14 Выберите верный факт об играх на PC
- 15 Соотнесите между собой тип игры и факты
- 16 Как называется тип игры, в котором игрок сражается против ботов (сгенерированных компьютером врагов)? Ответьте аббревиатурой
- 17 Как называются игры, в которых игрок играет против других игроков? Ответьте аббревиатурой.





- 18) Как называется игра, в которой основное занятие игрока - стрелять в противников?
- 19) Какое из следующих утверждений о Steam является верным?
- 20) Какой из следующих факторов не способствовал росту популярности инди-игр?
- 21) Небольшая студия, разработавшая многопользовательскую игру, замечает, что игроки не остаются в игре надолго и быстро её покидают. Анализ отзывов показывает, что пользователи недовольны неинтуитивным интерфейсом и недостатком возможностей для взаимодействия между игроками. Как студия может улучшить удержание игроков?
- 22) В каком году появился первый мобильный телефон со встроенной игрой?
- 23) Какая игра считается первой игрой, выпускавшейся встроенной в мобильные телефоны?
- 24) Выберите правильные утверждения, описывающие ранний этап развития мобильных игр
- 25) Расположите в верном порядке технологические изменения, связанные с этапами эволюции мобильных игр
- 26) Какое значение для эволюции рынка мобильных игр имело появление платформы Java ME?
- 27) Выберите утверждение, наилучшим образом описывающее этап развития мобильного рынка 2000х годов
- 28) Как появление акселерометра в мобильных телефонах повлияло на эволюцию мобильных игр?
- 29) Что явилось основной причиной быстрого роста мобильного рынка?
- 30) Какой дистрибутор мобильных приложений появился первым?
- 31) Какие платформы являются ведущими в дистрибуции мобильных приложений?
- 32) Какие мобильные игры считаются самыми прибыльными за всю историю?
- 33) Какой мобильный рынок считается крупнейшим по доходам?
- 34) Какие компании играют ключевую роль в развитии мобильного гейминга?



- 35) Какая игра является примером "бесплатной игры" с моделью монетизации через внутриигровые покупки?
- 36) Соотнесите неэтичные психологические приемы, применяемые в мобильных играх, с их определением
- 37) Какие устройства, встроенное в мобильные телефоны, позволяет определять ориентацию устройства и используется для создания интерактивных игр?
- 38) Как цифровые магазины, такие как App Store и Google Play, изменили рынок мобильных игр?
- 39) Как появление акселерометра изменило мобильные игры?
- 40) Что способствовало росту популярности мобильных игр в последние годы?
- 41) Ваша команда выпустила мобильную игру, которая имеет небольшую, но стабильную аудиторию. Однако доходы от внутриигровых покупок не соответствуют ожиданиям. Что стоит предпринять для улучшения ситуации?
- 42) Выберите правильные утверждения про мобильный рынок игр.
- 43) Какую роль выполняет 3D художник в процессе создания игры?
- 44) Кто разрабатывает механики и правила взаимодействия в игре?
- 45) Что включает в себя работа концепт-художника?
- 46) Как называется специалист, который отвечает за визуальные эффекты в играх? Ответьте одним словом, содержащим аббревиатуру и дефис.
- 47) Какую основную задачу решает программист в команде?
- 48) Какой специалист отвечает за создание анимации для персонажей и объектов в игре?
- 49) Кто отвечает за тестирование и выявление багов в игре?
- 50) Кто отвечает за интерфейс и его удобство в игре?
- 51) Кто создает модели персонажей и окружения в 2D?



- (52) Как называется человек, ответственный за все виды текстов в игре?
- (53) Какие навыки важны для геймдизайнера?
- (54) В чем заключается работа VFX художника?
- (55) Какие навыки важны для программиста?
- (56) Что из перечисленного лучше всего описывает суть работы геймдизайнера?
- (57) Какой специалист чаще всего разрабатывает спецэффекты для магии, взрывов или погодных условий?
- (58) Какие действия входят в работу 3D-аниматора? (Выберите все подходящие варианты)
- (59) Как называется специалист, отвечающий за планирование и координацию работы игровой команды?
- (60) Какой специалист занимается оптимизацией работы игры на различных платформах?
- (61) Какие задачи могут входить в обязанности художника VFX? (Выберите все, что подходит)
- (62) Какие типы программных инструментов часто используют 3D-художники в своей работе? (Выберите все подходящие варианты)
- (63) Разработчики независимой студии работают над своим первым крупным проектом и рассматривают предложения от издателей. Один из издателей предлагает взять на себя часть маркетинговых расходов и продвижение игры на нескольких ключевых платформах, но за это требует более высокий процент от продаж и больше контроля над изменениями в проекте. Как разработчики могут принять лучшее решение, учитывая их долгосрочные цели и риски?
- (64) Кто отвечает за координацию работы команды разработчиков, следит за сроками и бюджетом проекта?
- (65) Какая роль наиболее связана с анализом данных и статистики поведения игроков?
- (66) Кто в команде отвечает за общее художественное направление игры?



- 67) Какой специалист участвует в продвижении игр и создании рекламных кампаний?
- 68) Кто определяет ключевые технические решения в проекте?
- 69) Как называются специалисты, которые управляют всей командой разработчиков?
- 70) В чем основная задача аналитика в игровом проекте?
- 71) Какой специалист занимается расчетом бюджета проекта и финансовым планированием?
- 72) Что выгоднее по соотношению результата к затраченным усилиям с точки зрения большинства игровых студий?
- 73) Какой специалист руководит всем творческим процессом на проекте?
- 74) Какие задачи решает аналитик в процессе разработки игры?
- 75) Какие задачи выполняют 3D художники?
- 76) В чем состоит работа менеджера проектов?
- 77) Какие специалисты часто взаимодействуют в начале разработки игры?
- 78) Кто чаще всего участвует в принятии ключевых решений по дизайну игры?
- 79) Какие специалисты нужны на стадии тестирования игры?
- 80) За что отвечает арт-директор?
- 81) В чем заключается ключевая задача менеджера проектов на всех стадиях разработки игры?
- 82) Какую роль играет аналитик в процессе улучшения пользовательского опыта после запуска игры?
- 83) Какие шаги маркетолог может предпринять для эффективного продвижения игры?



84 Молодая команда разработчиков стоит перед важным выбором для своей первой игры: им предложили создать оригинальную концепцию или клонировать уже популярный проект. Создание клона может гарантировать быстрые продажи, но команда понимает, что уникальная игра может выделить их на рынке и создать долгосрочную репутацию. Как команде лучше всего подойти к этому решению, чтобы сбалансировать риски и потенциальную прибыль?

85 Расставьте в правильном порядке этапы развития онлайн-дистрибуции игр

86 Выберите из списка причины роста онлайн-дистрибуции игр

87 Какая платформа была первой для цифровой дистрибуции игр?

88 Какой дистрибутор впервые изменил подход к продаже компьютерных игр онлайн?

89 В чем основной смысл системы раннего доступа Steam Early Access?

90 Выберите все подходящие причины недовольства игроков системой Steam Early Access.

91 Выберите верные утверждения про Steam

92 Какие факторы сделали Steam крупнейшим дистрибутором игр?

93 Что такое Game Boy?

94 Какая компания выпустила игры Prince of Persia: Sands of Time, Assassin's Creed и Far Cry?

95 Какая компания начала заниматься играми в 1972 году и выпускала приставки?

96 Какая известная студия разработала игру World of Warcraft?

97 Соотнесите между собой названия известных компаний и факты о них

98 Выберите все верные факты о компании EA

99 В чем состояла основная особенность джойстика от Nintendo Switch?



- (100) Как называется культовая игра, позволяющая игрокам создавать и эволюционировать собственные существа от микробов до космических цивилизаций?
- (101) С чем был связан скандал вокруг шутера Star Wars Battlefront 2?
- (102) Что стало ключевым фактором роста популярности инди-игр?
- (103) Какую выпущенную в 1992 игру Blizzard можно назвать прародительницей будущего киберспорта?
- (104) Какая игра породила жанр МОВА?
- (105) Вы хотите создать игру, нацеленную на молодежную аудиторию в возрасте от 18 до 30 лет, которая активно интересуется технологиями и играми. Эта группа ценит инновационные идеи, качественную графику и возможность взаимодействия с другими игроками. Учитывая их предпочтения и привычки, какой жанр и платформа будут наиболее подходящими для вашей игры, чтобы привлечь и удержать эту аудиторию?
- (106) Компания-разработчик инди-игр столкнулась с трудностями при распространении своей новой игры на цифровых платформах. Несмотря на уникальную концепцию и высокое качество графики, игра не привлекла достаточное количество пользователей. Какое решение может помочь разработчикам повысить видимость своей игры и привлечь новую аудиторию?
- (107) В каком году появился первый мобильный телефон со встроенной игрой?
- (108) Какая игра считается первой игрой, выпускавшейся встроенной в мобильные телефоны?
- (109) Выберите правильные утверждения, описывающие ранний этап развития мобильных игр
- (110) Расположите в верном порядке технологические изменения, связанные с этапами эволюции мобильных игр
- (111) Какое значение для эволюции рынка мобильных игр имело появление платформы Java ME?
- (112) Выберите утверждение, наилучшим образом описывающее этап развития мобильного рынка 2000х годов
- (113) Как появление акселерометра в мобильных телефонах повлияло на эволюцию мобильных игр?



- (114) Что явилось основной причиной быстрого роста мобильного рынка?
- (115) Какой дистрибутор мобильных приложений появился первым?
- (116) Какие платформы являются ведущими в дистрибуции мобильных приложений?
- (117) Выберите основные плюсы от появления магазинов App Store и Google Play
- (118) Какой технологический аспект из перечисленных наиболее повлиял на возможность развития мобильного рынка в конце 2000х-2010х?
- (119) Что послужило основной причиной роста популярности мобильных игр?
- (120) Выберите все факторы, активно повлиявшие на развитие мобильного рынка
- (121) Выберите из списка основные тенденции на рынке мобильных игр
- (122) Что такое Pay to Win?
- (123) В чем минус подхода Pay to Win?
- (124) Какая компания разработала игру Angry Birds?
- (125) Какая из перечисленных игр имела наибольшую прибыль в мобильном сегменте?
- (126) Какой жанр игр наиболее популярен на мобильных платформах?
- (127) Вы разработали игру, которая пользуется популярностью в Европе, но слабо продается на азиатском рынке. Как поступить в данной ситуации?
- (128) Ваша игра начинает терять популярность из-за ухудшения графики по сравнению с конкурентами. Бюджет ограничен, и полного редизайна не потянуть. Какую стратегию выбрать?
- (129) Какую роль выполняет 3D художник в процессе создания игры?
- (130) Кто разрабатывает механики и правила взаимодействия в игре?
- (131) Что включает в себя работа концепт-художника?



- (132) Как называется специалист, который отвечает за визуальные эффекты в играх? Ответьте одним словом, содержащим аббревиатуру и дефис.
- (133) Какую основную задачу решает программист в команде?
- (134) Какой специалист отвечает за создание анимации для персонажей и объектов в игре?
- (135) Кто отвечает за тестирование и выявление багов в игре?
- (136) Кто отвечает за интерфейс и его удобство в игре?
- (137) Кто создает модели персонажей и окружения в 2D?
- (138) Как называется человек, ответственный за все виды текстов в игре?
- (139) От чего может зависеть процент от продаж игры, который отходит издателю?
- (140) Как называется главная витрина цифрового магазина, демонстрирующая скидки и рекомендации целевому покупателю?
- (141) Выберите верные утверждения:
- (142) Поставьте в соответствие игровые движки из левого столбца и их тип из правого столбца
- (143) Что такое “Переферия”?
- (144) Какие из перечисленных программ не нацелены на 3D-моделирование?
- (145) Какая из следующих задач не входит в обязанности UI/UX-дизайнера?
- (146) Какие из перечисленных специалистов наиболее тесно взаимодействуют с геймдизайнером в процессе разработки игры? (Выберите все, что подходит)
- (147) Какие характеристики важны для концепт-художника, чтобы успешно воплощать визуальные идеи?
- (148) Какие задачи наиболее типичны для тестировщиков? (Выберите все подходящие варианты)



149 Студия выпустила свою игру, и продажи на старте оказались высокими, но сейчас интерес игроков стал падать. Команда ищет способы поддержать интерес к проекту и привлечь новых игроков. Какие стратегии могли бы лучше всего подойти для решения этой задачи в кратчайшие сроки и с минимальными затратами времени и средств?

150 Молодая студия-разработчик решила выпустить свою игру не только в цифровом формате, но и в виде физических копий. Однако это требует значительных затрат на производство, логистику и дистрибуцию, что может снизить общий доход от продаж. Каким образом студия может поступить, чтобы сбалансировать затраты и потенциальные прибыли от физических копий игры?

151 Кто отвечает за координацию работы команды разработчиков, следит за сроками и бюджетом проекта?

152 Какая роль наиболее связана с анализом данных и статистики поведения игроков?

153 Кто в команде отвечает за общее художественное направление игры?

154 Какой специалист участвует в продвижении игр и создании рекламных кампаний?

155 Кто определяет ключевые технические решения в проекте?

156 Как называются специалисты, которые управляют всей командой разработчиков?

157 В чем основная задача аналитика в игровом проекте?

158 Какой специалист занимается расчетом бюджета проекта и финансовым планированием?

159 Что выгоднее по соотношению результата к затраченным усилиям с точки зрения большинства игровых студий?

160 Какой специалист руководит всем творческим процессом на проекте?

161 Как лид программист помогает оптимизировать разработку игры на уровне команды?

162 Какую задачу решает маркетолог на этапе предварительного релиза игры?

163 В чем заключается роль продюсера в управлении проектом?



- (164) Какой метод аналитики позволяет выявить слабые места в уровне вовлеченности игроков?
- (165) В чем заключается преимущество клона популярного проекта перед оригинальной игрой с нуля?
- (166) Как креативный директор может повлиять на ключевые моменты в дизайне игры?
- (167) Как аналитик может поддерживать маркетинговую команду после запуска игры?
- (168) Что может предложить продюсер, чтобы повысить мотивацию команды в условиях сложного дедлайна?
- (169) В чем преимущество фокус-групп для маркетолога в процессе разработки игры?
- (170) Что поможет 3D-художнику оптимально взаимодействовать с арт-директором?
- (171) На этапе разработки игры команда сталкивается с трудностями в коммуникации между геймдизайнерами, художниками и программистами. Это приводит к несоответствию в визуальных и функциональных аспектах игры, что затягивает сроки и увеличивает затраты. Как команде лучше всего организовать взаимодействие между специалистами, чтобы избежать таких проблем?
- (172) Аналитик в команде игры замечает, что поведение пользователей не соответствует ожидаемым результатам, и это может негативно повлиять на успех проекта. Однако он сталкивается с трудностью в сборе нужных данных и их интерпретации. Как аналитик может решить эту проблему, чтобы помочь команде лучше понять пользователей?