



## 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 дистрибьютор 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 дистрибьютором 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 дистрибьютор 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 дистрибьютор 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 дистрибьютором 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 МОБА?
- 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 дистрибьютор 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 “Периферия”?
- 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?

