



Геймдизайн.фит_БАК

- 1 Ричард Бартл, британский писатель, профессор и исследователь индустрии массовых многопользовательских онлайн-игр, в своих исследованиях выделил четыре основных типа игроков, основываясь на их поведении в игре и мотивации. Говоря об игроках одного из этих типов, можно отметить, что им важен сам процесс познания. Эти игроки получают удовольствие от раскрытия тайн и поиска уникального контента. Они часто знают об игре больше других, потому что тратят много времени на исследование ее скрытых возможностей. О каком из типов игроков идет речь?
- 2 Это самый живой формат текста. При его использовании общение персонажей воспринимается игроком гораздо легче. Такие тексты помогают раскрыть характеры персонажей, донести до игрока информацию в интересном формате, не нарушающем погружение. О каком формате идет речь?
- 3 С точки зрения игрока, конфликт – это напряжение, которое возникает в то время, когда игрок преодолевает игровое препятствие при помощи игровых ресурсов. Конфликт мотивирует игрока войти в поток. Существует несколько основных типов конфликтов. Например, конфликт возникает в случае противостояния героя большой обезличенной системе. Его противниками выступают социальные нормы и институты. Часто в такой конфликт добавляются персонажи, символизирующие систему, так как обезличенное противостояние сложнее воспринимать. О каком типе конфликтов говорится в описании?
- 4 С точки зрения игрока, конфликт – это напряжение, которое возникает в то время, когда игрок преодолевает игровое препятствие при помощи игровых ресурсов. Конфликт мотивирует игрока войти в поток. Существует несколько основных типов конфликтов. Один из этих типов – самая сложная в описании и достаточно размытая категория конфликтов. Против героя выступает то, что он сам не понимает и часто даже не в состоянии понять. Например, лавкрафтианский ужас и другие тайны Вселенной. Часто целью героя бывает не столько понять их, сколько просто выжить. Такой тип конфликта характерен для игр-ужастиков и мистических игр. О каком типе конфликтов идет речь?





- 5 С точки зрения игрока, конфликт – это напряжение, которое возникает в то время, когда игрок преодолевает игровое препятствие при помощи игровых ресурсов. Конфликт мотивирует игрока войти в поток. Существует несколько основных типов конфликтов. Например, противником героев могут выступать силы природы, с которыми ничего нельзя сделать. Единственный вариант – приспособиться к ним, иначе герой погибнет. О каком типе конфликтов идет речь в этом случае?
- 6 С разработки этого документа стоит начать разработку игры. Он должен быть кратким и тезисным. При этом описываемый документ должен быть емким, то есть отражать все особенности проекта, основные механики и визуальный стиль. Но механики описываются в нем лишь в общих чертах — пока это лишь гипотеза, которую еще предстоит испытать на практике. О каком документе идет речь?
- 7 Документация по разработке игр живет как отдельный организм — она разрастается, документы переписываются, их нужно постоянно давать коллегам для ознакомления. Важно также, что один и тот же документ могут дописывать и редактировать сразу несколько человек. Какой метод хранения документации по разработке игр рекомендуется использовать?
- 8 Расположите характеристики таких профессий в гейм-дизайне, как системный гейм-дизайнер, дизайнер экономики и баланса, нарративный дизайнер, в порядке их перечисления в задании:
- 9 ... в индустрии создания игр – это специалист, сочиняющий историю, придумывающий персонажей, пишущий игровые тексты (когда написание текстов не отдается отдельному сотруднику, игровому копирайтеру)
- 10 ... уровней – это специалист, проектирующий игровые уровни с точки зрения геймплея
- 11 Установите соответствие понятий и их определений:
- 12 ... игрока – это потребность игрока совершать игровые действия, основанная на внутреннем интересе пользователя и удовольствии от игрового процесса
- 13 ... – это рост сложности игры пропорционально росту навыков игрока
- 14 Представители одного из четырех основных типов игроков (по Ричарду Бартлу), которые получают удовольствие от конкуренции и побед над другими игроками, – это ...





- 15) Повествование, изображенная последовательность событий, связанных между собой хронологически и по смыслу, – это ...
- 16) Установите соответствие понятий и их характеристик:
- 17) ... дизайн – это выбор и применение оптимальных повествовательных средств, с помощью которых будет рассказана история (он позволяет рассказать историю через визуальные образы)
- 18) Игровые ... – это способы, с помощью которых игрок взаимодействует с игрой в рамках заданных правил
- 19) Расположите характеристики таких признаков нарратива, как последовательность событий, способ ее изображения, хронология событий и смысловая связь между событиями, в порядке перечисления этих признаков в задании:
- 20) ... – это развлекательные тексты, единственная цель которых состоит в том, чтобы эмоционально повлиять на игрока, добавить интереса и веселья.
- 21) Установите правильную последовательность шагов алгоритма работы с историей мира игры:
- 22) ... – это краткое и емкое описание игры, ее ключевых особенностей, механик, сеттинга и других аспектов
- 23) Установите соответствие общих правил оформления и ведения единой базы знаний в процессе разработки игр и того, как эти правила должны соблюдаться:
- 24) Установите соответствие названий и описаний разделов необходимой информации о проекте в составе гейм-дизайн документа (диздока):
- 25) Понятие «...» означает описание мира, в котором происходит действие игры (история и предыстория мира игры, а также правила и законы, по которым он существует)
- 26) ... – это пересказ сюжета от начала и до конца, в котором также прописаны ключевые события, которые будут происходить с персонажами повороты сюжета, ситуации выбора, который придется сделать игроку, и развязка, которая за ними последует
- 27) Установите соответствие профессий в гейм-дизайне и их характеристик:
- 28) ... – это специалист, проектирующий игровые уровни с точки зрения геймплея





- 29) Расположите определения понятий «игровой баланс», «игровой цикл» и «игровая прогрессия» в порядке их перечисления в задании:
- 30) Игровая ... – это система распределения ресурсов, валют и товаров внутри игры
- 31) Установите соответствие мотивационных профилей игроков (по Нику Йи) и их характеристик:
- 32) Установите соответствие основных типов игроков (по Ричарду Бартлу) и их характеристик:
- 33) Состояние «...» – это состояние полного погружения в игру, возникающее, когда сложность поставленных перед игроком задач соразмерна уровню его мастерства
- 34) ... – это специалист, отвечающий за проектирование игровых правил и систем, а также за формирование конечного игрового опыта.
- 35) Расположите характеристики понятий «кат-сцена», «история (фабула)» и «сюжет» в порядке их перечисления в задании:
- 36) Нарративный ... – это выбор и применение оптимальных повествовательных средств, с помощью которых будет рассказана история (он позволяет рассказать историю через визуальные образы)
- 37) ... механики – это игровые механики, которые работают на подачу сюжета и рассказывают историю, усиливая игровой опыт
- 38) ... – это среда, в которой происходит действие игры; место, время и условия действия
- 39) ... – это совокупность знаний об игровом мире: его история, особенности, правила, обитатели
- 40) Понятие ... означает персонаж, которым управляет игрок,
- 41) ... – это центральный персонаж, вокруг которого строится история; действия этого персонажа двигают историю вперед, он олицетворяет ключевую идею произведения
- 42) Антагонист – это полярная противоположность ..., его соперник, стремящийся противостоять его ключевой идее
- 43) Персонажи ... играют в сюжете и игровом мире вспомогательную роль относительно протагониста и антагониста





- 44 Столкновение интересов и целей персонажей, становящееся движущей силой повествования, – это ...
- 45 Установите соответствие элементов лор-документа и их содержания:
- 46 Установите соответствие элементов лор-документа и их содержания:
- 47 Установите правильный порядок примерных этапов процесса разработки лора:
- 48 Установите соответствие общих правил оформления и ведения единой базы знаний в процессе разработки игр и их содержания:
- 49 Установите соответствие названий и описаний разделов необходимой информации о проекте в составе гейм-дизайн документа (диздока):
- 50 Документы по ... игры – это документы, содержащие информацию, необходимую для перевода и адаптации игры для разных регионов
- 51 ... – это описание мира, в котором происходит действие игры (история и предыстория мира игры, а также правила и законы, по которым он существует)
- 52 Краткий ... – это пересказ сюжета от начала и до конца, в котором также прописаны ключевые события, которые будут происходить с персонажами повороты сюжета, ситуации выбора, который придется сделать игроку, и развязка, которая за ними последует

