



## Доработка игрового продукта и секреты издательства.sa\_РНИпро

- 1 Для хороших правил характерно:
- 2 Выберите фразу, которой НЕ должно быть в правилах настольной игры:
- 3 Какой из видов тестирования обычно используется первым:
- 4 Выберите верное утверждение:
- 5 С какого элемента рекомендуется начинать рассказ правил во время теста:
- 6 Какой отзыв наименее полезен:
- 7 Выберите одну из типичных проблем
- 8 Выберите наиболее полный список названий платформ онлайн-тестирования, не содержащий при этом ничего лишнего
- 9 Выберите цель массового теста, наиболее подходящую для дистанционного тестирования:
- 10 Выберите неверную цель соло-тестирования:
- 11 Выберите наиболее конструктивный пример обратной связи:
- 12 Выберите требование к игре, НЕ нужное для поиска издателя:
- 13 Какой из способов связи с издателем наименее эффективный с точки зрения шанса издания?
- 14 Выберите лишнюю рекомендацию для подготовки PnP комплекта издателю:
- 15 Какой пункт НЕ входит в чеклист того, что полезно проверять в договоре с издателем?
- 16 Какой процент роялти в среднем предлагают издатели автору от розничной цены игры?
- 17 Что как правило НЕ дорабатывается после подписания договора:



- 18) Что подразумевается под девелопментом настольной игры?
- 19) Что важно для публичного общения автора с сообществом?
- 20) Выберите верное утверждение:
- 21) Какое количество тестов рекомендуется проводить для каждой новой игры:
- 22) Выберите корректную цель для тестирования
- 23) Тестирование позволяет:
- 24) Выберите одну из типичных проблем
- 25) Выберите одну из типичных проблем
- 26) При доработке игры часто ставится задача
- 27) Что является подходящим для самостоятельного издания, включающего организацию производства и продажу?
- 28) Что является минимально необходимым для легального использования чужих интеллектуальных прав (текстов, иллюстраций, названий, имён)?
- 29) Кто лишний в команде выпуска игры для массового рынка?

