



Итоговая аттестация Основы геймдизайна.фиик

- 1 Говоря о необходимости наличия правил в игре, можно утверждать, что ...
- 2 Конфликт в контексте игры – это ...
- 3 Говоря об игре в кости, можно утверждать, что ...
- 4 Одним из самых известных трудов Йохане Хёйзинге, является книга ...
- 5 Говоря о правилах в игре, можно утверждать, что они ...
- 6 Говоря о том, играют ли животные в игры, можно утверждать, что ...
- 7 В древние времена прото-игрой являлась такая деятельность, как ...
- 8 Игра противопоставлена хаосу, потому что ...
- 9 Говоря о влиянии игр на развитие человека, можно утверждать, что ...
- 10 Говоря о возможности принудительного участия в игре, можно утверждать, что игрок ...
- 11 Устройство для исследования оперантного обусловливания животных носит название «...»
- 12 Дофаминовая петля – это ...
- 13 На состояние потока игры влияют такие параметры, как ...
- 14 Аддиктивная игра – это ...
- 15 Иллюзия контроля и независимости ...
- 16 Суть такого типа удовольствия, как экспрессия, заключается в ...
- 17 Состояние потока впервые описал ...



- 18) Компульсивный цикл – это ...
- 19) Быстрое достижение целей ...
- 20) Исследование относится к такому типу фана, как ...
- 21) Наиболее близка профессии гейм-дизайнера такая профессия, как ...
- 22) Говоря о том, делает ли гейм-дизайнер концепт-арты, можно утверждать, что ...
- 23) Говоря о том, кто главнее – продюсер или гейм-дизайнер, можно утверждать, что ...
- 24) Главная задача гейм-дизайна заключается в том, что он ...
- 25) Говоря о том, является ли формирование целей у игрока одной из задач гейм-дизайна, можно утверждать, что ...
- 26) Говоря о том, может ли гейм-дизайнер ставить задачи программистам и художникам, можно утверждать, что ...
- 27) Говоря об обязанности гейм-дизайнера играть в игры, можно утверждать, что ...
- 28) Гейм-дизайнеру нужно знать теорию вероятности для того, чтобы ...
- 29) Говоря о том, является ли математика важным навыком гейм-дизайнера, можно утверждать, что ...
- 30) Главное, что создает гейм-дизайнер, работая в команде разработки, – это ...
- 31) Элеватор питч – это ...
- 32) Питч документ необходим для ...
- 33) Элеватор питч используется для ...
- 34) И в элеватор питче и в обычном питче обязательно следует упомянуть ...
- 35) Концепт-документ пишется для ...
- 36) Гейм-дизайн документ можно сравнить с ...





- 37) Гейм-дизайн документ используется для ...
- 38) Гейм-дизайн документ выглядит как ...
- 39) Логику UI начинают описывать с ...
- 40) Таблицы контента необходимы для ...
- 41) На препродакшене происходит ...
- 42) Неверно, что на препродакшене...
- 43) Прототипы на препродакшене используются для ...
- 44) На стадии производства проект всегда ...
- 45) Неверно, что на стадии производства проекта можно ...
- 46) Внести интересную идею для проекта, которая не была изначально запланирована, можно в ...
- 47) На этапе постпродакшена проект ...
- 48) Лучше всего закрывать проект ...
- 49) При разработке игр планирование необходимо для ...
- 50) В процессе разработки игры постановка задач необходима в том числе для ...
- 51) В маленькой команде разработчиков каждый ее участник может ...
- 52) Дизайнер уровней отличается от гейм-дизайнера тем, что занимается ...
- 53) Художник по кружению отличается от дизайнера уровней игры тем, что ...
- 54) Все начинающие гейм-дизайнеры получают специализацию ...
- 55) Гейм-дизайнеру, которому нравится заниматься математическими расчетами, подойдет роль ...
- 56) Если гейм-дизайнер хорошо придумывает истории и описывает их, то он может стать хорошим ...





- 57) Гейм-дизайнер, хорошо понимающий программирование и легко ладящий с программистами, а также способный быстро доносить до них любые идеи, является ...
- 58) При получении готовой механики от программистов гейм-дизайнер является первым, кто ...
- 59) Гейм-дизайнеру полезно выучить менеджмент команд, потому что ...
- 60) Гейм-дизайнер, который занимается проработкой правил игры и вводом в игру разных интересных систем, ...
- 61) Контекст в игровой системе – это ...
- 62) Говоря о том, являются ли механиками отношения между игровыми объектами, можно утверждать, что ...
- 63) Совместное решение игровых задач несколькими игроками – это ...
- 64) Говоря о том, может ли игра существовать без игрока, следует отметить, что это ...
- 65) Игроку нужны внутриигровые цели для ...
- 66) Говоря об ачивках как об игровой награде, можно утверждать, что ...
- 67) Говоря о том, имеют ли внутриигровые ресурсы прямую ценность для игрока в игровом процессе, можно утверждать, что они ...
- 68) Конфликт так важен для игры, потому что ...
- 69) Говоря о об отличиях задачи от целей в игре, можно утверждать, что ...
- 70) Говоря о том, являются ли ресурсы демонстрацией прогрессии игрока, можно утверждать, что ...
- 71) Игровой процесс – это ...
- 72) Говоря о том, является ли игровая механика частью игрового процесса, можно утверждать, что это ...
- 73) Кор-геймплей – это ...
- 74) Игровая динамика – это ...





- 75) Говоря о том, является ли мета-игра частью игровой механики или игрового процесса, можно утверждать, что она ...
- 76) Говоря о запоминании игроком кода для открытия замка двери, можно утверждать, что оно ...
- 77) Говоря о том, как игровая динамика влияет на игрока, можно утверждать, что она...
- 78) Через игровую механику игрок ...
- 79) Мета-игра – это ...
- 80) Темп в игровой динамике – это скорость ...
- 81) Игровая механика – это ...
- 82) Смысл цикличности механики заключается в том, что она ...
- 83) Способ/принцип в контексте механики – это ...
- 84) Обратная связь нужна для ...
- 85) Атомарная частица взаимодействия в игре – это ...
- 86) Механики, имитирующие взаимодействие объектов в природе, относятся к типу ...
- 87) Ментальные механики – это механики, которые ...
- 88) Говоря о связи игровой механики с геймплеем игры, можно утверждать, что ...
- 89) Взаимосвязанный набор игровых механик, используемых игроком для решения игровых задач в рамках одной игры, – это ...
- 90) Говоря о том, является ли механикой вращение камеры вокруг персонажа в игре с видом от третьего лица, можно утверждать, что такое вращение ...
- 91) В общем случае баланс игры означает ...
- 92) Симметричная игровая система – это система, в которой...
- 93) Основная задача, которую решает баланс игры, – это ...





- 94 Транзитивное сравнение – это ...
- 95 Игра «Камень-ножницы-бумага» относится к такому типу сравнения, как ...
- 96 Ролевое распределение в контексте игрового баланса – это ...
- 97 Приведение к общему значению силы объекта требуется для ...
- 98 DPS – это ...
- 99 ЕНР – это ...
- 100 Дисбаланс в игре можно использовать ...

