



## Итоговая аттестация Разработчик настольных игр PRO.sa\_PNIpro

- 1 Что такое игра?
- 2 Что входит в основные компоненты настольных игр?
- 3 Что такое игровое поле?
- 4 Что такое фишки?
- 5 Что такое диски и еврокубики?
- 6 Как называется плитка, как правило из толстого картона, с нанесенными – ландшафтом, деталями игрового поля, игровыми символами, персонажами?
- 7 Что такое краудфандинг?
- 8 Что такое “Сенет”?
- 9 Как называется процесс создания игры?
- 10 Как называется документ, в котором автор отражает общее видение игры?
- 11 Что такое сеттинг?
- 12 Как называется часть правил игры, покрывающая один общий или специфический её (функциональный) аспект?
- 13 Что такое Core-механика?
- 14 Что является основой разработки и занимает подавляющее время работы над игрой?
- 15 Что такое фиддлинг?
- 16 Какие механики называют устаревшими?
- 17 Какие механики можно назвать устаревшими?





- 18) Что такое “пустые ходы”?
- 19) Как называется трудность в принятии игрового решения вследствии слишком большого количества факторов, которые хотелось бы учесть?
- 20) Что такое реиграбельность?
- 21) Как называется жанр настольных игр, предполагающий однократное прохождение «кампании», то есть серии из нескольких партий с участием одних и тех же игроков? В этом жанре правила и компоненты для каждой партии частично меняются в зависимости от результата предыдущей партии.
- 22) Что такое Кингмейкинг?
- 23) Что такое даунтайм?
- 24) Как называется игра для широкого круга пользователей, в которой простые правила, не требующие от игрока особых навыков?
- 25) Как называется со сложными правилами, рассчитанная на сравнительно узкую аудиторию опытных игроков-гиков?
- 26) Что такое порог вхождения?
- 27) Как называется настольная игра, в игровом процессе которой отсутствует сюжетная составляющая?
- 28) Как называется отсутствие или недостаток информации о чём-либо?
- 29) Как называются события, наступление одного из которых никак не влияет на наступление другого?
- 30) Что такое перестановка?
- 31) Для хороших правил характерно:
- 32) Выберите фразу, которой НЕ должно быть в правилах настольной игры:
- 33) Какой из видов тестирования обычно используется первым:
- 34) Выберите верное утверждение:



- 35 С какого элемента рекомендуется начинать рассказ правил во время теста:
- 36 Какой отзыв наименее полезен:
- 37 Выберите одну из типичных проблем
- 38 Выберите наиболее полный список названий платформ онлайн-тестирования, не содержащий при этом ничего лишнего
- 39 Выберите цель массового теста, наиболее подходящую для дистанционного тестирования:
- 40 Выберите неверную цель соло-тестирования:
- 41 Выберите наиболее конструктивный пример обратной связи:
- 42 Выберите требование к игре, НЕ нужное для поиска издателя:
- 43 Какой из способов связи с издателем наименее эффективный с точки зрения шанса издания?
- 44 Выберите лишнюю рекомендацию для подготовки PnP комплекта издателю:
- 45 Какой пункт НЕ входит в чеклист того, что полезно проверять в договоре с издателем?
- 46 Какой процент роялти в среднем предлагают издатели автору от розничной цены игры?
- 47 Что как правило НЕ дорабатывается после подписания договора:
- 48 Выберите верное утверждение:
- 49 Какое количество тестов рекомендуется проводить для каждой новой игры:
- 50 Выберите корректную цель для тестирования
- 51 Тестирование позволяет:
- 52 Выберите одну из типичных проблем
- 53 Выберите одну из типичных проблем



- 54 При доработке игры часто ставится задача
- 55 Что является минимально необходимым для легального использование чужих интеллектуальных прав (текстов, иллюстраций, названий, имён)?
- 56 Какой самый лучший формат для PnP?