



Настольные игры.фип_БАК(1/2)

- 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 вследствие 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) Какие игры могут быть без сеттинга:
- 32) Сеттинг это:
- 33) Какой вариант для игры наиболее оптимален:
- 34) Разработка игры и сеттинг:
- 35) Сеттинг определяет:
- 36) Неопределенность:





- 37) Чему в игре соответствует чистая случайность как источник неопределённости:
- 38) Чему в игре соответствует закрытая информация как источник неопределённости:
- 39) Чему в игре соответствует выбор других игроков как источник неопределённости:
- 40) Что дает случайность в игре:
- 41) Выберите верное суждение
- 42) Выберите оптимальный подход к балансировке
- 43) Выберите верное суждение
- 44) Что из этого не является проблемой вырожденных игр
- 45) В какой ситуации оправдано проводить осознанную разбалансировку?
- 46) Выберите верное утверждение:
- 47) Для хороших правил характерно:
- 48) В правилах:
- 49) Какой из разделов приводится в правилах первым:
- 50) Какой из разделов приводится в правилах последним:
- 51) Выберите корректную цель для тестирования
- 52) Тестирование позволяет:
- 53) Какое количество тестов рекомендуется проводить для каждой новой игры:
- 54) Какой из видов тестирования обычно проводится раньше
- 55) Какой из видов тестирования обычно проводится позже

