



Основы игр и нарративного дизайна.dor_24-182-Б

- 1 Расположите характеристики таких профессий в гейм-дизайне, как системный гейм-дизайнер, дизайнер экономики и баланса, нарративный дизайнер, в порядке их перечисления в задании:
- 2 ... в индустрии создания игр – это специалист, сочиняющий историю, придумывающий персонажей, пишущий игровые тексты (когда написание текстов не отдается отдельному сотруднику, игровому копирайтеру)
- 3 ... уровней – это специалист, проектирующий игровые уровни с точки зрения геймплея
- 4 Геймдизайнер, не имеющий четкой специализации, но при этом имеющий навыки во всех сферах игрового дизайна, – это ...
- 5 Установите соответствие понятий и их определений:
- 6 Гейм-дизайнер, специализирующийся на настройке функционала и игровых объектов, – это ... дизайнер
- 7 ... игрока – это потребность игрока совершать игровые действия, основанная на внутреннем интересе пользователя и удовольствии от игрового процесса
- 8 ... мотивация игрока связана с получением внешних вознаграждений, таких как очки, призы, достижения или признание со стороны других игроков
- 9 ... – это рост сложности игры пропорционально росту навыков игрока
- 10 Представители одного из четырех основных типов игроков (по Ричарду Бартлу), которые получают удовольствие от конкуренции и побед над другими игроками, – это ...
- 11 Повествование, изображенная последовательность событий, связанных между собой хронологически и по смыслу, – это ...
- 12 Установите соответствие понятий и их характеристик:
- 13 ... дизайн – это выбор и применение оптимальных повествовательных средств, с помощью которых будет рассказана история (он позволяет рассказать историю через визуальные образы)



- 14) Игровые ... – это способы, с помощью которых игрок взаимодействует с игрой в рамках заданных правил
- 15) ... – это ощущение игрока, что его действия влияют на события игры
- 16) ... – это соответствие игрового процесса сюжету, атмосфере мира и персонажам
- 17) 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:
- 18) В понятии «лудонарративный диссонанс» первая часть первого слова происходит от латинского ludos – «...»
- 19) При работе над игровым повествованием стоит придерживаться нескольких принципов, в частности, принцип «меньше слов, больше информации» говорит о том, что ...
- 20) ... – это развлекательные тексты, единственная цель которых состоит в том, чтобы эмоционально повлиять на игрока, добавить интереса и веселья.
- 21) ... – это среда, в которой происходит действие игры; место, время и условия действия
- 22) ... – это совокупность знаний об игровом мире: его история, особенности, правила, обитатели
- 23) Понятие ... означает персонаж, над которым у игрока нет контроля
- 24) Установите соответствие элементов лор-документа и их содержания:
- 25) ... – это центральный персонаж, вокруг которого строится история; действия этого персонажа двигают историю вперед, он олицетворяет ключевую идею произведения
- 26) ... – это полярная противоположность протагониста, его соперник, стремящийся противостоять ключевой идее протагониста
- 27) Персонажи второго плана играют в сюжете и игровом мире вспомогательную роль относительно ... и антагониста
- 28) Понятие «лор» в играх происходит от английского слова, которое переводится как «...»





- 29) Если разрабатывается игра по вселенной «Звездных войн», в которой присутствуют поединки на световых мечах, стрельба из бластеров и полеты на звездолетах, то можно утверждать, что в этом случае ...
- 30) Установите правильный порядок примерных этапов процесса разработки лора:
- 31) Установите правильную последовательность шагов алгоритма работы с историей мира игры:
- 32) В мире игр понятие «...» означает любой элемент игрового процесса, определенную деталь или часть игры как продукта, которая имеет специфические характеристики
- 33) В мире игр понятие ... Flow означает разбивку сюжета на акты и сцены
- 34) ... – это краткое и емкое описание игры, ее ключевых особенностей, механик, сеттинга и других аспектов
- 35) Установите соответствие общих правил оформления и ведения единой базы знаний в процессе разработки игр и того, как эти правила должны соблюдаться:
- 36) Установите соответствие названий и описаний разделов необходимой информации о проекте в составе гейм-дизайн документа (диздока):
- 37) Система контроля ... документов – это программное обеспечение для ведения учета изменений в документах и возможности их восстановления в случае необходимости
- 38) Понятие «...» означает описание мира, в котором происходит действие игры (история и предыстория мира игры, а также правила и законы, по которым он существует)
- 39) Краткий пересказ истории (в 1–2 предложения), с указанием лишь самых важных деталей – это ...
- 40) ... – 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
- 41) Установите соответствие профессий в гейм-дизайне и их характеристик:





- 42) ... в индустрии создания игр – это специалист, сочиняющий историю, придумывающий персонажей, пишущий игровые тексты (когда написание текстов не отдается отдельному сотруднику, игровому копирайтеру)
- 43) ... – это специалист, проектирующий игровые уровни с точки зрения геймплея
- 44) ... – это гейм-дизайнер, не имеющий четкой специализации, но при этом имеющий навыки во всех сферах игрового дизайна
- 45) Расположите определения понятий «игровой баланс», «игровой цикл» и «игровая прогрессия» в порядке их перечисления в задании:
- 46) Игровая ... – это система распределения ресурсов, валют и товаров внутри игры
- 47) ... мотивация игрока основана на интересе и удовольствии от процесса игры
- 48) ... игрока – это потребность игрока совершать игровые действия, основанная на внешнем подкреплении в виде наград
- 49) Установите соответствие мотивационных профилей игроков (по Нику Йи) и их характеристик:
- 50) Установите соответствие основных типов игроков (по Ричарду Бартлу) и их характеристик:
- 51) Состояние «...» – это состояние полного погружения в игру, возникающее, когда сложность поставленных перед игроком задач соразмерна уровню его мастерства
- 52) ... – это программная модель в гейм-дизайне, используемая для разработки и анализа видеоигр и описывающая их основные компоненты
- 53) ... – это специалист, отвечающий за проектирование игровых правил и систем, а также за формирование конечного игрового опыта.
- 54) Одна из вызываемых играми эстетических категорий (по Р. Ханике, М. Леблану и Р. Зубеку), которая характеризуется необходимостью преодолевать трудности, – это ...
- 55) Повествование, изображенная последовательность событий, связанных между собой хронологически и по смыслу, – это ...
- 56) Расположите характеристики понятий «кат-сцена», «история (фабула)» и «сюжет» в порядке их перечисления в задании:





- 57) Нарративный ... – это выбор и применение оптимальных повествовательных средств, с помощью которых будет рассказана история (он позволяет рассказать историю через визуальные образы)
- 58) ... механики – это игровые механики, которые работают на подачу сюжета и рассказывают историю, усиливая игровой опыт
- 59) ... – это ощущение игрока, что его действия влияют на события игры
- 60) ... – это соответствие игрового процесса сюжету, атмосфере мира и персонажам Когерентность
- 61) Установите соответствие признаков нарратива и их характеристик:
- 62) ... работы гейм-дизайнера – сделать так, чтобы нарратив в голове игрока соответствовал тому нарративу, что находился в головах разработчиков и игровой документации
- 63) ... диссонанс – это конфликт между сюжетом и игровым процессом
- 64) Установите соответствие принципов, которых стоит придерживаться при работе над игровым повествованием, и характеристик этих принципов:
- 65) ... – это тексты, раскрывающие игровой мир, его историю и устройство
- 66) Английская аббревиатура ... означает метод контекстно-зависимого игрового процесса, при котором игрок выполняет действия на устройстве управления вскоре после появления инструкции/подсказки на экране; эти события позволяют игроку ограниченно контролировать персонажа во время кинематографических эпизодов в игре
- 67) ... – это среда, в которой происходит действие игры; место, время и условия действия
- 68) ... – это совокупность знаний об игровом мире: его история, особенности, правила, обитатели
- 69) Понятие ... означает персонаж, которым управляет игрок
- 70) ... – это центральный персонаж, вокруг которого строится история; действия этого персонажа двигают историю вперед, он олицетворяет ключевую идею произведения
- 71) Антагонист – это полярная противоположность ..., его соперник, стремящийся противостоять его ключевой идее





- 72) Персонажи ... играют в сюжете и игровом мире вспомогательную роль относительно протагониста и антагониста
- 73) Столкновение интересов и целей персонажей, становящееся движущей силой повествования, – это ...
- 74) Установите соответствие элементов лор-документа и их содержания:
- 75) Установите соответствие элементов лор-документа и их содержания:
- 76) Установите правильный порядок примерных этапов процесса разработки лора:
- 77) В мире игр понятие «...» означает любой элемент игрового процесса, определенную деталь или часть игры как продукта, которая имеет специфические характеристики
- 78) В мире игр понятие ... означает разбивку сюжета на акты и сцены
- 79) ... – это краткое и емкое описание игры, ее ключевых особенностей, механик, сеттинга и других аспектов
- 80) Установите соответствие общих правил оформления и ведения единой базы знаний в процессе разработки игр и их содержания:
- 81) Установите соответствие названий и описаний разделов необходимой информации о проекте в составе гейм-дизайн документа (диздока):
- 82) Документы по ... игры – это документы, содержащие информацию, необходимую для перевода и адаптации игры для разных регионов
- 83) ... – это описание мира, в котором происходит действие игры (история и предыстория мира игры, а также правила и законы, по которым он существует)
- 84) 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
- 85) ... – это краткий пересказ истории (в 1–2 предложения), с указанием лишь самых важных деталей
- 86) Установите правильную последовательность шагов алгоритма работы с историей мира игры:





- 87) MDA – это фреймворк в гейм-дизайне, который формализует подход к проектированию игр, разделяя их на три компонента. Назовите эти компоненты.
- 88) Р. Ханике, М. Леблан и Р. Зубек выделяют несколько основных эстетических категорий, которые могут вызывать игры. Какая из этих категорий характеризуется удовольствием от исследования нового, когда игра воспринимается как неизведанная территория?
- 89) 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?
- 90) В карточной игре Magic The Gathering под описанием карты может быть размещена забавная выдержка из книги или выдуманная дизайнером история, иллюстрирующая персонажа или объект, размещенный на карте. Например, под картой «Разъяренный гоблин» размещен текст: «Он злился на мир, на семью, на свою жизнь. А вообще-то, он просто злился». Определите формат приведенного в примере текста.
- 91) Эти тексты раскрывают мир игры, его историю и устройство. Такими текстами интересуется только часть игроков, так как в них не дается расшифровок игровых механик, в прочтении таких текстов нет очевидной выгоды, кроме простого интереса. Примером являются книги в Skyrim. Их можно найти на чьей-то полке и прочитать при желании. Определите формат описанных текстов.
- 92) 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?





- 93) 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?
- 94) 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?
- 95) 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?
- 96) Этот документ, который создают геймдизайнеры вместе со всеми ключевыми специалистами, программистами и техническими художниками, включает в себя всю необходимую информацию о проекте. Он позволяет каждому члену команды видеть общую картину, что значительно упрощает понимание текущих задач проекта. В этом документе фиксируются все изменения и доработки, возникающие в процессе разработки игры. Приведите краткое название описанного документа.





- 97) 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?
- 98) 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?

