



Питч и презентация продукта.фип_БАК_БИ

- 1) Что важно при создании обложки игры?
- 2) Какую стратегию нужно использовать для правильной презентации игры инвесторам или издателям?
- 3) Какое название игры будет хорошим?
- 4) Что включать в план разработки игры?
- 5) Что представляет собой обложка игры?
- 6) Как лучше рассказать о команде в питче игры?
- 7) Что верно для создания трейлера игры?
- 8) Когда стоит использовать YouTube Shorts или TikTok для продвижения игры?
- 9) Какое описание игры будет эффективным на странице в магазине?
- 10) Версия игры для издателя или для того, чтобы игру опробовали игроки, называется...
- 11) Краткая презентация с особенностями вашей игры и ее преимуществами называется...
- 12) План, в котором описано, как игра будет зарабатывать деньги, какие ожидаются доходы и расходы, называется...
- 13) Какой формат файлов можно вставить прямо в текст описания к странице Steam, который позволяет показать геймплей игры в динамике?
- 14) Как называется формат издания игры без работы с крупными издателями? Ответьте одним словом.
- 15) Как называется разновидность маркетинга без помощи издателя или крупных маркетинговых агентств? Ответьте одним словом
- 16) Пара коротких предложений, описывающих самую классную и интересную деталь вашей игры, называется...
- 17) ... могут помочь вам с продвижением игры, играя в нее на своих видео.





- 18) Как называется субботний формат для публикации материалов по игре в Вк?
- 19) Установите соответствие между частями презентации игры и тем, о чем в них будет говориться.
- 20) Расположите в порядке очередности, о чем стоит говорить на презентации своей игры
- 21) Вы разрабатываете инди-игру и готовите презентацию для инвесторов. Какие ключевые элементы вы должны включить в питч игры, чтобы повысить шансы на успех?
- 22) Что следует добавить в презентацию игры?
- 23) Какую рекламу стоит использовать при соло-маркетинге?
- 24) Как Twitter / X влияет на продвижение игр?
- 25) Как ВКонтакте помогает в продвижении игры?
- 26) Когда и как стоит использовать рассылку блогерам?
- 27) Что из перечисленного является верным утверждением о целевой аудитории?
- 28) Где искать вашу аудиторию?
- 29) Почему важно поддерживать интерес к игре в социальных сетях?
- 30) Какие действия лучше всего помогут в продвижении игры?
- 31) Какой подход правильный для продвижения игры в ВКонтакте?
- 32) Что следует делать, если у вас с заказчиком возникли расхождения в том, какую идею реализовать - его или вашу?
- 33) Как обосновывать свои решения по проекту заказчику?
- 34) Что наиболее важно в подходе к заказчику?
- 35) Зачем нужен издатель?
- 36) Какие условия необходимо выбивать при работе с издателем?





- 37 С чем из нижеперечисленного может помочь издатель?
- 38 Заказчик категорически отвергает ваши идеи. Как следует поступить?
- 39 Что стоит делать при работе с заказчиком?
- 40 Какие условия обычно предлагает издатель?
- 41 Как называется процесс перевода игры на другие языки?
- 42 Кто может помочь с продвижением игры за долю отчислений с продаж?
- 43 ... - это минимально играбельная версия игры, которую нужно подготовить перед поиском издателя. Ее также называют прототипом.
- 44 Как называется процесс переноса игры с ПК на PlayStation или Xbox?
- 45 Какую разновидность видеоконтента рекомендуется создать для привлечения издателей? Ответьте одним словом
- 46 Вы должны создать и зарегистрировать страницу в ..., прежде чем искать издателя.
- 47 Чтобы зафиксировать договоренность между разработчиком и издателем о финансовых условиях их сотрудничества, между ними заключается финансовый ...
- 48 Если вас как геймдизайнера на фрилансе наняли на конкретный проект, то в таком случае ваш работодатель одновременно и ваш ... с точки зрения приемки финального продукта
- 49 ...игры - это ее продвижение на рынке для того, чтобы ее заметили и купили как можно больше потенциально заинтересованных людей. Как правило, ... требует рекламного бюджета.
- 50 Установите соответствие между проблемами разработчика и тем, с чем может помочь издатель.
- 51 Расположите в хронологическом порядке этапы поддержки разработчика издателем от начала к окончанию проекта.
- 52 Вы столкнулись с ситуацией, когда ваш заказчик на проекте хочет ввести несколько значительных изменений в игру, которые вы считаете неудачными. Как вы поступите, чтобы убедить заказчика в вашей правоте, не разрушив отношения?





- 53 Как называется временное снижение цены игры в магазине для увеличения продаж?
- 54 Какую популярность нужно набирать перед тем, как искать издателя?
- 55 Что делать, если издатель не написал сам?
- 56 Какие гарантии не может предоставить издатель?
- 57 Когда вы можете работать с заказчиком?
- 58 Что включает в себя работа с заказчиком?
- 59 Как поступать, если заказчик навязывает свои идеи?
- 60 Какие примеры нужно приводить для убеждения заказчика?
- 61 Когда стоит не соглашаться с заказчиком?
- 62 Как влияют отношения с заказчиком на ваш проект?
- 63 Как можно работать с заказчиком, если он имеет другие предпочтения?
- 64 Что важно помнить, работая с заказчиком?
- 65 Что может помочь вам в переговорах с заказчиком?
- 66 Какие примеры можно использовать, чтобы подкрепить свою позицию перед заказчиком?
- 67 У каких игр есть крупные киберспортивные сообщества?
- 68 Какую роль играет жанр в определении целевой аудитории и будущей популярности игры?
- 69 Какое сочетание жанров в одной инди игре часто нравится игрокам?
- 70 Какой вид игр позволяет пользователям играть вместе по сети?
- 71 Как грамотно сочетать сеттинги и жанры в проекте?





- 72) Что может произойти при добавлении множества элементов из разных жанров и сеттингов в игру?
- 73) Как активное сообщество влияет на игру?
- 74) Какое сообщество проводит большую часть времени на таких площадках, как Twitch и YouTube?
- 75) Как стоит эффективно продвигать проект через страницу игры?
- 76) Как называется добавление игры в список желаемого в Steam?
- 77) Текстовый или голосовой ... - это раздел онлайн игры, где игроки могут в реальном времени обсуждать игру
- 78) Как называется онлайн-ресурс, где игроки обсуждают игры и делятся своим мнением?
- 79) Игровое ... - это группа геймеров, объединённых интересом к игре, платформе или околоигровым увлечениям.
- 80) ... сообщество формируется вокруг популярных соревновательных игр, например, DOTA
- 81) ... - это игра с высокой степенью кастомизации, возможностью крафта и с разрушаемым миром. В отличие от линейных игр, где игроки следуют заранее установленному пути и выполняют определённые задания, ... предлагает открытую структуру, позволяя самостоятельно решать, что делать и как взаимодействовать с миром.
- 82) ... - это инструмент, который могут использовать разработчики для регулирования токсичного поведения в сообществе. ... подразумевает ограничение в действиях, например, запрет пользоваться чатом, отправлять приватные сообщения, создавать битвы. ... может быть временным и постоянным.
- 83) ... игры — один из этапов разработки, на котором происходит публикация информации о проекте, включая скриншоты, тизеры и видео. Цель этого этапа = привлечь внимание к игре и заинтересовать потенциальных игроков. Для этого разработчики могут использовать различные маркетинговые инструменты, например, создавать пресс-кит, разрабатывать трейлер, координировать работу со СМИ.
- 84) ... игры как этап разработки заключается в публикации проекта на запланированной платформе и его доступности для всех пользователей площадки. К этому этапу проект должен быть полностью готов и протестирован.





- 85) Установите соответствие между проектами и целевыми аудиториями.
- 86) Расположите в порядке очередности этапы формирования сообщества игры.
- 87) Вы разрабатываете игру с элементами стратегии и хотите, чтобы она понравилась более широкой аудитории. Какую особенность следует добавить, чтобы привлечь больше игроков?
- 88) Раздел страницы Steam, где можно текстом рассказать об игре.
- 89) Как называется жанр, в котором сочетается открытый мир и механики прокачки персонажа. У игр этого жанра часто преданная аудитория, однако разработку подобных игр могут позволить себе только крупные студии.
- 90) Может ли разочарование в сообществе привести к уходу пользователя из игры?
- 91) Какую роль играет жанр в определении целевой аудитории?
- 92) Как важно оценивать особенности жанра игры?
- 93) Почему важно понимать особенности сеттинга игры?
- 94) Как лучше всего выбрать сеттинг для игры?
- 95) Почему сочетание жанров и сеттингов важно?
- 96) Что важно для успешного сочетания жанров в игре?
- 97) Что важно выделить в описании игры?
- 98) Где искать целевую аудиторию для игры?
- 99) Почему важно не добавлять элементы, которые могут навредить сеттингу?
- 100) Важно ли делать игру привлекательной для конкретной целевой аудитории?
- 101) Почему важно грамотно выделять ключевое в игре?
- 102) Как влияет на аудиторию выбранный сеттинг?





- 103) Почему важно понимать механики собственной игры и к каким жанрам они относятся?
- 104) Как грамотно привлекать целевую аудиторию?
- 105) Что позволяет определить тестирование производительности?
- 106) Каковы цели бета-тестирования?
- 107) Какие конфигурации устройств следует привлекать для тестирования?
- 108) Почему для поиска ошибок необходимо несколько раз пройти один и тот же участок игры?
- 109) Кто является наиболее подходящими тестировщиками для игры?
- 110) О чем из этого не нужно отчитываться тестировщику в своем отчете? Выберите все подходящее
- 111) Что должен подмечать тестировщик при проверке производительности? Выберите все подходящее.
- 112) Что следует тестировать для проверки стабильности игры?
- 113) Тестирование... - это тип тестирования, который позволяет определить, как игра работает на разных устройствах и настройках графики.
- 114) Тестирование ... - это тестирование, которое проверяет, как игра работает на различных операционных системах и устройствах.
- 115) Тестирование ... - это тестирование, которое позволяет проверить, насколько правильно переведена игра на другие языки и соответствует ли она культуре и традициям других стран.
- 116) Как называется интенсивное тестирование почти готовой версии продукта с целью выявить максимальное количество ошибок?
- 117) ... тестирование - это процесс намеренного создания ситуаций, провоцирующих ошибки
- 118) Как называется ошибка в игре?
- 119) ... тестирование позволяет найти баги в графике, навигации и контенте
- 120) Какой вид тестирования предполагает прохождение игры как обычным игроком?





- 121 Ранний ... - это предварительно собранная версия игры для тестирования
- 122 Как сокращенно называется показатель стабильности игры, измеряемый в кадрах в секунду? Ответьте аббревиатурой
- 123 Установите соответствие между видами тестирования и тем, какие ошибки можно найти с их помощью
- 124 Расположите по порядку действия, которые должен проделать тестировщик во время тестирования вашей игры
- 125 Ваша игра готова к первому этапу тестирования, и вам нужно провести исследовательское тестирование для выявления скрытых ошибок. Как вы будете организовывать работу тестировщиков?
- 126 Чтобы найти первых тестировщиков среди уже заинтересованных вашей игрой людей, кроме друзей и семьи, можно написать пост в ... вашей игры.
- 127 Что проверяется при функциональном тестировании?
- 128 Что такое исследовательское тестирование?
- 129 Что нужно сделать для проведения плейтеста?
- 130 Как следует наблюдать за тестировщиками при проведении плейтеста?
- 131 Каковы преимущества использования сообщества игры для поиска тестировщиков?
- 132 Какую роль играют друзья в процессе тестирования?
- 133 Стоит ли давать ключ в сети для поиска тестировщиков и что будет в случае, если вы найдете тестировщиков таким образом?
- 134 Как важно привлекать лояльных игроков для тестирования?
- 135 Что важно просить тестировщиков проверять?
- 136 Что важно просить тестировщиков указывать в отчетах?
- 137 Какие баги тестировщики должны описывать в отчетах?
- 138 О чем следует просить тестировщиков при тестировании уровня сложности игры?



- 139) Какое преимущество дает найм компании, занимающейся тестированием?
- 140) Что важного тестировщики могут сообщить о механиках игры?
- 141) Как важно тестировать игру с разным игровым опытом?
- 142) Что следует делать, чтобы улучшить качество тестирования?
- 143) Важно ли учитывать конфигурацию устройства тестировщика?
- 144) Какое название игры можно назвать хорошим?
- 145) Какие элементы должны быть включены в основную информацию об игре в магазине?
- 146) Что следует помнить при использовании Reddit для продвижения игры?
- 147) Какие элементы важны для бизнес-плана игры?
- 148) Что важно при создании трейлера игры?
- 149) Когда стоит использовать рассылку блогерам?
- 150) Что должно быть в описании игры на странице магазина?
- 151) Что важно при создании демоверсии игры для издателя?
- 152) Версия игры для издателя или для того, чтобы игру опробовали игроки, называется...
- 153) Краткая презентация с особенностями вашей игры и ее преимуществами называется...
- 154) План, в котором описано, как игра будет зарабатывать деньги, какие ожидаются доходы и расходы, называется...
- 155) Какой формат файлов можно вставить прямо в текст описания к странице Steam, который позволяет показать геймплей игры в динамике?
- 156) Как называется формат издания игры без работы с крупными издателями? Ответьте одним словом.
- 157) Как называется разновидность маркетинга без помощи издателя или крупных маркетинговых агентств? Ответьте одним словом





- 158) Пара коротких предложений, описывающих самую классную и интересную деталь вашей игры, называется...
- 159) ... могут помочь вам с продвижением игры, играя в нее на своих видео.
- 160) Установите соответствие между частями презентации игры и тем, о чем в них будет говориться.
- 161) Установите соответствие между площадками и проектами, которые можно удачно продвигать на этих площадках.
- 162) Расположите в порядке очередности, о чем стоит говорить на презентации своей игры
- 163) Расположите в порядке очередности, с чем в первую очередь знакомится игрок, наткнувшись на вашу игру
- 164) Вы планируете создать игру с необычным визуальным стилем и акцентом на визуальные эффекты. Какая платформа будет наиболее подходящей для продвижения такого проекта?
- 165) Вы хотите провести маркетинговую кампанию для игры через социальные сети, но беспокоитесь о потенциальном бане за слишком агрессивное продвижение. Как следует действовать, чтобы избежать негативных последствий?
- 166) Что включает в себя продвижение игры?
- 167) Что минимально нужно для привлечения издателя?
- 168) Как можно отстаивать свои идеи перед заказчиком?
- 169) Что из перечисленного верно для переговоров с заказчиком, если ему не понравились ваши идеи?
- 170) Что стоит для начала сделать, чтобы начать поиски крупного издателя?
- 171) Как помочь заказчику понять ваши идеи?
- 172) Что стоит учитывать при передаче идеи заказчику?
- 173) Как издатель помогает с финансами?
- 174) Как называется процесс перевода игры на другие языки?





- 175) Кто может помочь с продвижением игры за долю отчислений с продаж?
- 176) ... - это минимально играбельная версия игры, которую нужно подготовить перед поиском издателя. Ее также называют прототипом.
- 177) Как называется процесс переноса игры с ПК на PlayStation или Xbox?
- 178) Какую разновидность видеоконтента рекомендуется создать для привлечения издателей? Ответьте одним словом
- 179) Вы должны создать и зарегистрировать страницу в ..., прежде чем искать издателя.
- 180) Чтобы зафиксировать договоренность между разработчиком и издателем о финансовых условиях их сотрудничества, между ними заключается финансовый ...
- 181) Если вас как геймдизайнера на фрилансе наняли на конкретный проект, то в таком случае ваш работодатель одновременно и ваш ... с точки зрения приемки финального продукта
- 182) Установите соответствие между проблемами разработчика и тем, с чем может помочь издатель.
- 183) Установите соответствие между ситуациями и их разрешением.
- 184) Расположите в хронологическом порядке этапы переговоров с заказчиком по поводу вашей идеи, которая идет вразрез с мнением заказчика.
- 185) Расположите в хронологическом порядке этапы поддержки разработчика издателем от начала к окончанию проекта.
- 186) Вы работаете над проектом, который вы хотите предложить издателю, и у вас есть сомнения в том, что ваша игра будет успешной. Как следует поступить, чтобы минимизировать риски?
- 187) Вы — геймдизайнер, работающий над игрой, и вам нужно найти издателя. Какие шаги вы предпримете для того, чтобы привлечь внимание издателей и предложить им ваш проект?
- 188) Какое влияние оказывает сообщество на популярность игры?
- 189) Как популярность сеттинга влияет на игру?
- 190) Какой элемент игры помогает создавать интересные ситуации, которые мог не предвидеть даже сам разработчик?





- 191) Что важно для создания игры, в которую люди будут играть годами?
- 192) Какой фактор объединяет игроков больше других?
- 193) Как лучше подойти к выбору жанра игры для целевой аудитории?
- 194) Как называется добавление игры в список желаемого в Steam?
- 195) Текстовый или голосовой ... - это раздел онлайн игры, где игроки могут в реальном времени обсуждать игру
- 196) Как называется онлайн-ресурс, где игроки обсуждают игры и делятся своим мнением?
- 197) Игровое ... - это группа геймеров, объединённых интересом к игре, платформе или околоигровым увлечениям.
- 198) ... - это игра с высокой степенью кастомизации, возможностью крафта и с разрушаемым миром. В отличие от линейных игр, где игроки следуют заранее установленному пути и выполняют определённые задания, ... предлагает открытую структуру, позволяя самостоятельно решать, что делать и как взаимодействовать с миром.
- 199) ... - это инструмент, который могут использовать разработчики для регулирования токсичного поведения в сообществе. ... подразумевает ограничение в действиях, например, запрет пользоваться чатом, отправлять приватные сообщения, создавать битвы. ... может быть временным и постоянным.
- 200) ... игры — один из этапов разработки, на котором происходит публикация информации о проекте, включая скриншоты, тизеры и видео. Цель этого этапа = привлечь внимание к игре и заинтересовать потенциальных игроков. Для этого разработчики могут использовать различные маркетинговые инструменты, например, создавать пресс-кит, разрабатывать трейлер, координировать работу со СМИ.
- 201) ... - это скрытые элементы или отсылки в играх. Они могут варьироваться от простых текстовых сообщений до сложных игровых уровней или секретных концовок.
- 202) Если вы создаете игру, включая в себя несколько сеттингов и элементов разных жанров, то в большинстве случаев мы получим ту целевую аудиторию, которой нравятся все эти сеттинги и жанры одновременно. Такая аудитория называется аудитория на ...





- 203 Установите соответствие между проектами и целевыми аудиториями.
- 204 Установите соответствие между жанрами, которые часто сочетают между собой разработчики.
- 205 Расположите сообщества игр в порядке убывания размеров сообщества.
- 206 Расположите в порядке очередности этапы формирования сообщества игры.
- 207 Какое сочетание жанров в одной инди игре часто нравится игрокам?
- 208 Вы разрабатываете игру с открытым миром и хотите привлечь игроков, любящих творчество и создание. Какие особенности стоит добавить в игру?
- 209 Вы хотите привлечь внимание к своей игре через сеттинг, но не уверены, какой выбрать для максимальной привлекательности. Какой сеттинг будет наиболее удачным?
- 210 Что проверяет тестирование совместимости?
- 211 Какой билд игры должен быть для плейтеста?
- 212 Что следует делать после прохождения плейтеста?
- 213 Какую задачу решает тестирование локализации?
- 214 Какие аспекты тестирования требуются для выявления проблем с интерфейсом?
- 215 Что делает тестировщик при плейтесте?
- 216 ... тестирование - это процесс поиска багов во время игрового процесса без заранее составленного плана
- 217 Какой этап тестирования включает наблюдение за эмоциями игрока?
- 218 Ранний ... - это предварительно собранная версия игры для тестирования
- 219 Как сокращенно называется показатель стабильности игры, измеряемый в кадрах в секунду? Ответьте аббревиатурой





- 220 Тестирование... - это тип тестирования, который позволяет определить, как игра работает на разных устройствах и настройках графики.
- 221 Тестирование ... - это тестирование, которое проверяет, как игра работает на различных операционных системах и устройствах.
- 222 Тестирование ... - это тестирование, которое позволяет проверить, насколько правильно переведена игра на другие языки и соответствует ли она культуре и традициям других стран.
- 223 Как называется интенсивное тестирование почти готовой версии продукта с целью выявить максимальное количество ошибок?
- 224 Как называется ошибка в игре?
- 225 ... тестирование позволяет найти баги в графике, навигации и контенте
- 226 Расположите следующие варианты поиска тестировщиков по убыванию эффективности.
- 227 Расположите по порядку действия, которые должен проделать тестировщик во время тестирования вашей игры
- 228 Установите соответствие между видами тестирования и их описаниями.
- 229 Установите соответствие между видами тестирования и тем, какие ошибки можно найти с их помощью
- 230 Вы работаете над разработкой новой игры, и вам нужно провести плейтест. Какую стратегию вы выберете для проведения тестирования?
- 231 Ваша игра готова к бета-тестированию, и вам нужно привлечь тестировщиков. Как вы будете их выбирать?

