



Проектирование игровых систем.dor_БАК_24-205-Б

- 1 Неверно, что ... является частью декомпозиции проектирования игровых систем
- 2 Подход к управлению проектом, основанный на гибкости и итерациях в развитии продукта/проекта, – это методология ...
- 3 Помочь в декомпозиции игровых проектов может такой инструмент, как ...
- 4 Сопоставить понятия с их описаниями:
- 5 Расположить шаги разработки игры в правильной последовательности, помогающей оптимально организовать процесс:
- 6 Игра, в которой непосредственно отражаются реальные явления окружающей действительности, – это ... игра
- 7 Неверно, что такой разработки игры, как ..., связан с процессом ремастеринга
- 8 При декомпозиции классов обычно используется такой принцип дизайна, как принцип ...
- 9 Архетип персонажа ролевых игр, определяющий его умения и направление развития, – это ... персонажа
- 10 Признаком игры появления чаще всего является ...
- 11 Множество игровых позиций, про каждую из которых игрокам известно, как (в какие другие позиции) можетходить каждый из них, – это характеристика ... игры
- 12 При разработке механики управления в играх необходимо учитывать ...
- 13 Неверно, что к составу механики игры относится такой элемент, как ...
- 14 ... в широком смысле – это наука о творчестве
- 15 Механика в контексте игры – это ...



- 16 Сопоставьте понятия с их описаниями:
- 17 Принцип, инструмент влияния на игровые объекты ...
- 18 Расположите в правильной последовательности шаги проектирования механики управления ресурсами в игре:
- 19 Тип игр, где чаще всего использует дискретную механику, – ...
- 20 Принцип проектирования в играх, который связан с понятиями «чувство прогресса» и «обратная связь», – это принцип ...
- 21 Создание правил и общих расчетов для игры – это ... дизайн
- 22 Сопоставьте понятия с их характеристиками:
- 23 Примером использования механики положительной обратной связи является ...
- 24 ... – это разорванная петля, выход из которой осуществляется немедленно
- 25 К эффектам положительной обратной связи в играх можно отнести ... (укажите 2 варианта ответа)
- 26 Петля обратной связи в контексте игр – это ...
- 27 Установите правильную последовательность шагов процесса использования игровых механик:
- 28 В контексте геймдизайна ... – это комбинация механик или других более мелких систем, у которых есть условия для запуска и результат
- 29 В случае недостаточной интеграции дизайна уровней и механики ...
- 30 Наиболее важным элементом успешной интеграции дизайна уровней и механики является ...
- 31 Дебалансировка в игровых механиках – это ...
- 32 Протестировать баланс игры можно, ...
- 33 Балансировка игр – это ...



- 34 Цель ... среза – получение минимально возможной полноценной версии игры, включающей в себя полностью реализованный основной игровой процесс
- 35 Сопоставьте понятия с их описанием:
- 36 Игровой ... – это достижение верхней точки фана, то есть максимального удовольствия от игры
- 37 Установите правильную последовательность шагов разработки игры, от концепции до релиза:
- 38 ... метод балансировки силы используется, когда гейм-дизайнер не может ничего сделать для использования реального сравнения или соотношения характеристик объектов в игре
- 39 Говоря о юзабилити-тестировании, можно утверждать, что оно ...
- 40 В процессе документирования дизайна обычно разрабатывается такой документ, как ...
- 41 Соотнесите понятия и их характеристики:
- 42 ... – это один из методов практического внедрения философии Agile в ИТ-командах
- 43 Для игр характерным является то, что ...
- 44 Неверно, что типичная характеристика игр прогресса – ...
- 45 ... скорее всего будет относиться к категории игр появления
- 46 Жанр компьютерных игр, имитирующих рукопашный бой малого числа персонажей в пределах ограниченного пространства, – это ...-файтинг
- 47 Определите правильный порядок этапов деконструкции игрового процесса:
- 48 Сопоставьте методы игровых проектов и их характеристики:
- 49 ... – это обновление ранее созданной игры
- 50 Упорядочьте этапы ремастеринга игрового контента.
- 51 Сопоставьте основные элементы игровых механик с их описаниями:



- 52 ... в игре – это получение очков опыта и покупка умения и характеристики
- 53 Упорядочьте шаги для эффективного применения эвристики проектирования в создании игры, а также для различения первичных и производных механик:
- 54 ... состояния игры – это перемена состояния игры после оказанного воздействия на игровые объекты
- 55 Механику управления ресурсами характеризует то, что ...
- 56 Механику неопределенности лучше всего иллюстрирует игра, где ...
- 57 Способ взаимодействия с игровыми объектами в рамках установленных ограничений игры – это игровая ...
- 58 Установите соответствие типов механик с их характеристиками и примерами:
- 59 Расположите в правильной последовательности шаги проектирования механики управления ресурсами в игре:
- 60 Принцип проектирования в играх, который связан с понятиями «чувство прогресса» и «обратная связь», – это принцип ...
- 61 Установите правильную последовательность шагов процесса проектирования и интеграции концепций в игровом процессе:
- 62 Сопоставить понятия с их характеристиками:
- 63 Под документированием дизайна в игровой разработке подразумевается ...
- 64 ... – это разорванная петля, выход из которой осуществляется немедленно
- 65 Если тестирование игры не будет проведено должным образом, ...
- 66 Установите правильную последовательность шагов процесса использования игровых механик:
- 67 Изменение существующего геймплея на основе данных, вводимых игроком, – это цикл ...
- 68 В контексте геймдизайна ... – это комбинация механик или других более мелких систем, у которых есть условия для запуска и результат



- 69 Установите соответствие понятий и их характеристик:
- 70 Процесс документирования дизайна игры наилучшим образом отражает такой документ, как ...
- 71 Сопоставьте понятия с их характеристиками:
- 72 Эффективной стратегией для сокращения производственного цикла является ...
- 73 ... метод – это прямое сравнение или соотношение характеристик объектов
- 74 ... – это придумывание концепции игры и проведение начальной проработки игрового дизайна
- 75 Расположите в правильной последовательности этапы создания игры:
- 76 В качестве инструментов для создания прототипов игр ...
- 77 Тестирование игры широким кругом игроков – это ...
- 78 Сопоставьте понятия с их характеристиками:
- 79 Говоря об итерационном процессе разработки, можно утверждать, что ... (укажите 3 варианта ответа)
- 80 Установите правильную последовательность шагов разработки игры, от концепции до релиза:
- 81 Деконструкция игры помогает нам лучше понять ее структуру, сильные и слабые стороны, а также придумать новые идеи для создания игр. Игра The Legend of Zelda: Breath of the Wild – это яркий пример игрового мира, который предлагает игроку высокий уровень свободы и творчества. Открытый мир, разнообразие контента и глубокие игровые механики делают игру увлекательной и запоминающейся. Проанализируйте мир представленной игры и выберите ее сильные стороны. (Укажите 4 варианта ответа).
- 82 Появление в игре – это часть игры, где комплексное поведение и явления возникают из взаимодействия простых правил и элементов. Эти явления, как правило, не запрограммированы явно, а проявляется как результат взаимодействия агентов и системы. На примере игры Spore выберите правильное описание появления.



- 83) Богатая мета и разнообразие игровых классов – отличительная фишка RPG и еще ряда жанров, обеспечивающая поддержание интереса игрока и высокую реиграбельность. Но чтобы все классы действительно хорошо игрались, нужно уметь их правильно балансировать и комбинировать связки навыков, отличающие их друг от друга. Приведите плохой пример декомпозиции классов.
- 84) Игровая механика – это фундаментальные элементы, которые определяют, как игрок взаимодействует с игрой. Они включают в себя правила, системы и методы, которые направляют действия игрока и влияют на его опыт. Понимание игровых механик является ключевым для создания увлекательных и интересных игр. Без четко определенных механик игра может стать хаотичной и непредсказуемой, что может отпугнуть игроков. В чем заключается игровая механика игры в шахматы?
- 85) Компьютерная игра *Age of Wonders: Planetfall* – это научно-фантастическая стратегия, в которой игроки строят свою империю, изучая технологии потерянного государства, исследуя разрушенные планеты и взаимодействуя с другими выжившими фракциями. Поддерживать боевой дух в колонии несложно. На покупку отрядов уходит энергия – аналог валюты, а перевооружение расходует космит – единственный редкий минерал во вселенной игры. Также ресурсы, необходимые для процветания в мире этой игры, включают очки производства, пищи, науки, дипломатии. Определите по этому описанию, к какой игровой механике относится представленная игра.
- 86) Прогресс потребления некоторых игр сосредоточен на изменении человека – развитии навыков, изучении правил, их нюансов. Достигнуть прогресса в игре – значит научиться в нее лучше играть. Лучше – не значит победить всех, можно играть интереснее, разнообразнее. Хочешь прогрессировать – меняй себя. Какие игры подходят под данное описание прогресса?
- 87) Ученику 10 класса нужно написать программу, которая имитирует игру «Крестики – нолики». Помогите мальчику создать поле 3 на 3, на котором игроки будут делать свои ходы. Выберите правильный вариант написания кода на языке программирования Python.
- 88) Ниже приведен код, написанный на языке Python. class Player(pygame.sprite.Sprite): def __init__(self): super().__init__() self.image = pygame.Surface((50, 50)) self.image.fill((255, 255, 255)) self.rect = self.image.get_rect() self.rect.x = 50 self.rect.y = 50 Определите, что будет создавать этот код.



- 89) Антон создал игру, которую ему необходимо опубликовать на интересующей его платформе. Приведите полный список действий, которые ему необходимо выполнить для публикации своего проекта.
- 90) В «Хрониках Снов» игрок просыпается в своей собственной комнате, но осознает, что это не просто сновидение, а мир, созданный его подсознанием. Он должен путешествовать по своему внутреннему миру, решая загадки и сражаясь с монстрами, рожденными из его страхов и негативных мыслей. Что является хорошим примером визуального стиля для питча этой игры?
- 91) Любая хорошая игра начинается с идеи. Представим, что вы придумали мир, где будет много классных инопланетных существ, яркие образы и так далее. Вы даже нашли единомышленника, готового помочь с программированием, артом, моделями, гейм-дизайном и монетизацией. Вы начинаете разработку игры. И через некоторое время терпите одну неудачу за другой. Какие действия нужно выполнить, чтобы избежать неудачи? (Укажите 2 варианта ответа).
- 92) Студия разработки игр использует метод «водопад» для разработки игр. Однако руководство заметило, что этот метод негибкий и не позволяет быстро реагировать на изменения в требованиях. Что поможет перейти к более гибкому методу разработки и сократить производственный цикл игры? (Укажите 2 варианта ответа).