



Техническая и геймдизайн документация.фип_БАК_БИ_н/с

- 1 Что такое геймдизайн документация (ГДД)?
- 2 На каком этапе разработки игры начинается ведение ГДД?
- 3 Что включает в себя раздел "Общая информация" в ГДД?
- 4 Какой из следующих разделов относится к технической документации?
- 5 Что из следующего НЕ является частью этапов создания игрового процесса?
- 6 Какое из перечисленных утверждений верно для раздела "Идея" ГДД?
- 7 Что из следующего не относится к содержанию "Технической части" документации?
- 8 Какая информация НЕ должна содержаться в "Разделе Общей информации"?
- 9 Какой из следующих элементов является частью "Технической части" ГДД?
- 10 Какой из следующих документов в проектировании игр обычно используется для определения художественного стиля и визуального оформления?
- 11 На каком этапе разработки игры создается прототип?
- 12 Что НЕ является частью содержания "Идеи" ГДД?
- 13 Какой раздел ГДД обычно содержит схемы и диаграммы, описывающие взаимодействие между игровыми механиками и системами?
- 14 На каком этапе разработки важно определить и описать целевую аудиторию игры?
- 15 Что из следующего является ложным утверждением о ГДД?
- 16 Какой из этих этапов разработки предполагает создание базовых элементов игры для тестирования и доработки механик?





- 17) Какой раздел документации включает в себя описание игровых механик и правил?
- 18) Какие из следующих характеристик являются частью "Геймплей" раздела ГДД? (Выберите все верные варианты)
- 19) Какие элементы могут включаться в раздел "Арт-директорский документ"? (Выберите все верные варианты)
- 20) Какие из следующих этапов включают в себя создание игрового процесса? (Выберите все верные варианты)
- 21) Вы столкнулись с проблемами управления проектом из-за недостаточной документации. Какое решение поможет улучшить ситуацию?
- 22) Что означает термин "UX" в интерфейсе?
- 23) Какая основная цель tutorials в игре?
- 24) Что чаще всего включает в себя раздел "Макет" в игровой документации?
- 25) Какая ключевая цель системных окон в интерфейсе?
- 26) Что представляет собой деконструкция игрового процесса?
- 27) Что не оказывает влияния на игровой баланс?
- 28) Что такое мета в соревновательных играх?
- 29) Какое значение имеет автоматизация расчетов в игровой разработке?
- 30) Что описывают искусственные методы прогрессии в играх?
- 31) Какая задача выполняется в разделе "Геймплей" документации?
- 32) Что включает в себя UX в контексте tutorials?
- 33) Что входит в понятие "геймификация" в игровом процессе?
- 34) Какое из следующих действий относится к анализу игровых механик?
- 35) Какие из следующих элементов обычно рассматриваются при создании меты в соревновательных играх?





- 36) Что может улучшить искусственные методы вознаграждения в играх?
- 37) Что относится к разделу "Игровой баланс"?
- 38) Какая из этих задач является целью анализа UX?
- 39) Какой из элементов интерфейса чаще всего требует особого внимания при разработке UX?
- 40) Какие элементы входят в UX системных окон в интерфейсе игры? (Выберите все верные варианты)
- 41) Какие элементы используются для роста сложности игры в процессе прохождения?
- 42) После последнего внутриигрового события игроки получили слишком большое количество наград. Старые игроки с легкостью проходят любой контент в игре, а новые игроки ощущают слишком большой разрыв с теми, кто начал играть раньше. Как сбалансировать систему наград и сложности, при минимальных вложениях на разработку?
- 43) Какую роль играет музыка в игровом проекте?
- 44) Что такое эмбиенты в игровом проекте?
- 45) Какая задача нарратива в игре?
- 46) Что является целью анимации в игре?
- 47) Какую функцию выполняет система крафта в игре?
- 48) Какая роль у системы торговли в игре?
- 49) В чем заключается функция внутреннего ребенка в геймдизайне?
- 50) Как работают бонусы и бустеры в играх?
- 51) Что такое условно-бесплатная модель монетизации?
- 52) Какую роль играют внутриигровые акции?
- 53) Как можно защитить онлайн-проект от использования стороннего ПО?





- 54) Какая основная цель анимации в игровых катсценах?
- 55) Что является важным аспектом дизайна квестов?
- 56) Какова основная цель модульности в геймдизайне?
- 57) Что подразумевает под собой система мерджа в играх?
- 58) Какую задачу решают квестовые цепочки?
- 59) Какова роль торгового баланса в игре?
- 60) Что является ключевым элементом монетизации проектов по модели Премиум?
- 61) Как модульность может быть полезна в разработке игр?
- 62) Как акции по распространению игр могут влиять на популярность проекта?
- 63) В вашей игре система бустеров показывает себя недостаточно эффективной и не приносит ожидаемого дохода. При этом коэффициент прогрессии (показатель, который отслеживает, насколько далеко игроки продвигаются в игре, например, через уровень, квест или этап.) достаточно высок. Как можно исправить эту ситуацию?
- 64) Какую основную цель преследует прототипирование в игровом проекте?
- 65) Что такое Blockout в контексте игрового дизайна?
- 66) Какая ключевая метрика чаще всего используется в аналитике для оценки активности игроков?
- 67) Какая задача является первостепенной при внедрении аналитики в игровой проект?
- 68) Что представляет собой питч проекта?
- 69) Какую функцию чаще всего выполняет краудфандинг для инди-разработчиков?
- 70) Какую главную роль играет аналитика в игровом проекте?
- 71) Что обычно оценивается в Blockout уровне?





- 72) Что включает в себя работа с аудиторией в игровом проекте?
- 73) Какой способ финансирования предполагает привлечение средств от большого количества людей через специальные платформы?
- 74) Какой из этапов разработки позволяет минимизировать затраты и ускорить тестирование игровых механик?
- 75) Какой тип аналитики помогает разработчикам улучшить монетизацию игры?
- 76) Какой из перечисленных элементов может быть частью Blockout?
- 77) Что является ключевым критерием успеха при проведении питча для инвесторов?
- 78) Внедрение аналитики помогает:
- 79) Что наиболее важно при работе с аудиторией?
- 80) Какой из элементов прототипирования наиболее важен для первоначального тестирования?
- 81) Какой из следующих элементов необходим для успешного краудфандинга?
- 82) Что НЕ является задачей Blockout?
- 83) Какой из аспектов является ключевым при привлечении инвестиций?
- 84) На стадии прототипирования одной из ключевых механик игры игроки из целевой аудитории оставили негативные отзывы. Механика не приносит удовольствия и кажется лишней. Как лучше всего поступить?
- 85) Что такое геймдизайн документация (ГДД)?
- 86) На каком этапе разработки игры начинается ведение ГДД?
- 87) Что включает в себя раздел "Общая информация" в ГДД?
- 88) Какой из следующих разделов относится к технической документации?
- 89) Что из следующего НЕ является частью этапов создания игрового процесса?





- 90) Какое из перечисленных утверждений верно для раздела "Идея" ГДД?
- 91) Что из следующего не относится к содержанию "Технической части" документации?
- 92) Какая информация НЕ должна содержаться в "Разделе Общей информации"?
- 93) Какой из следующих документов в проектировании игр обычно используется для определения художественного стиля и визуального оформления?
- 94) На каком этапе разработки игры создается прототип?
- 95) Какие из следующих разделов относятся к технической документации?
- 96) Что является основной целью создания прототипа игры?
- 97) В каком разделе ГДД описываются требования к платформе, на которой будет работать игра?
- 98) Какие из следующих действий обычно выполняются на этапе прототипирования? (Выберите все верные варианты)
- 99) Какие из следующих элементов необходимо учитывать при проектировании уровней в игре? (Выберите все верные варианты)
- 100) Какие методы обычно используются для тестирования основных игровых механик до завершения разработки игры? (Выберите все верные варианты)
- 101) Какие инструменты могут использоваться для документирования прогресса проекта? (Выберите все верные варианты)
- 102) Какие аспекты должны быть описаны в разделе "Интерфейс пользователя" ГДД? (Выберите все верные варианты)
- 103) Какие шаги необходимо предпринять для адаптации игры под разные платформы? (Выберите все верные варианты)
- 104) Ваша команда столкнулась с проблемой, когда программное обеспечение для разработки игры оказалось несовместимо с основными системами, для которых планировалась игра. Какое из следующих решений наиболее эффективно?
- 105) Разработчики получили много отрицательных отзывов о сложной механике в прототипе игры. Какой из следующих подходов лучше всего решит эту проблему и почему?





- 106) Что означает термин "UX" в интерфейсе?
- 107) Какая основная цель tutorials в игре?
- 108) Что чаще всего включает в себя раздел "Макет" в игровой документации?
- 109) Какая ключевая цель системных окон в интерфейсе?
- 110) Что представляет собой деконструкция игрового процесса?
- 111) Что не оказывает влияния на игровой баланс?
- 112) Что такое мета в соревновательных играх?
- 113) Какой из элементов интерфейса чаще всего требует особого внимания при разработке UX?
- 114) Какие элементы входят в UX системных окон в интерфейсе игры? (Выберите все верные варианты)
- 115) Какие элементы используются для роста сложности игры в процессе прохождения?
- 116) Какие из следующих задач включены в анализ игровых механик? (Выберите все верные варианты)
- 117) Какие факторы необходимо учитывать при деконструкции игрового процесса для анализа? (Выберите все верные варианты)
- 118) Какие аспекты меты могут изменяться в соревновательных играх в зависимости от обновлений и балансов? (Выберите все верные варианты)
- 119) Какие из следующих элементов являются важными для анализа UX tutorials? (Выберите все верные варианты)
- 120) Какие действия могут помочь улучшить автоматизацию расчетов в разработке игр? (Выберите все верные варианты)
- 121) Какие из следующих элементов относятся к геймификации в неигровых приложениях? (Выберите все верные варианты)
- 122) Какие из следующих характеристик относятся к игровому балансу? (Выберите все верные варианты)
- 123) Какие методы могут быть использованы для искусственной прогрессии в играх? (Выберите все верные варианты)





- 124) Что из перечисленного относится к разделу "Игровые элементы"?
- 125) Какой тип вознаграждений чаще всего используется для краткосрочной мотивации игрока?
- 126) Вы столкнулись с проблемой: многие игроки выходят из игры в самом начале туториала, жалуясь на его сложность и объем информации. Какие действия помогут исправить эту ситуацию?
- 127) После обновления меты в соревновательной игре, один из классов стал слишком сильным и доминирует над другими. Как это можно исправить?
- 128) Какую роль играет музыка в игровом проекте?
- 129) Что такое эмбиенты в игровом проекте?
- 130) Какая задача нарратива в игре?
- 131) Что является целью анимации в игре?
- 132) Какую функцию выполняет система крафта в игре?
- 133) Какая роль у системы торговли в игре?
- 134) В чем заключается функция внутреннего ребенка в геймдизайне?
- 135) Как работают бонусы и бустеры в играх?
- 136) Что такое условно-бесплатная модель монетизации?
- 137) Какую роль играют внутриигровые акции?
- 138) Какие элементы относятся к нарративу игры? (Выберите все верные варианты)
- 139) Какие из следующих элементов являются частью квестовых цепочек? (Выберите все верные варианты)
- 140) Какие элементы относятся к монетизации условно-бесплатных проектов? (Выберите все верные варианты)
- 141) Какие из перечисленных элементов можно отнести к методу крафта в игре? (Выберите все верные варианты)





- 142) Как акции в игре могут поддерживать монетизацию? (Выберите все верные варианты)
- 143) Какие аудиоформаты чаще всего используются для звуков и музыки в играх? (Выберите все верные варианты)
- 144) Какие факторы могут влиять на баланс торговли в игре? (Выберите все верные варианты)
- 145) Какие преимущества может дать модульный подход в пострелизной поддержке проекта? (Выберите все верные варианты)
- 146) Какие факторы могут повысить безопасность игрового проекта? (Выберите все верные варианты)
- 147) Какие типы бустеров могут использоваться для ускорения прогресса в играх? (Выберите все верные варианты)
- 148) В игре с условно-бесплатной моделью монетизации игроки жалуются на агрессивную рекламу, мешающую игровому процессу. Какое решение лучше всего подойдет?
- 149) На стадии разработки анимаций команда столкнулась с проблемой — длительность катсцен слишком большая, и тестировщики начинают терять интерес. Сейчас через катсцены рассказывается важная сюжетная составляющая, без которой игроку может быть сложно понять происходящее. Какое решение наиболее разумно с точки зрения нарративного дизайна и экономической целесообразности и почему?
- 150) Какую основную цель преследует прототипирование в игровом проекте?
- 151) Что такое Blockout в контексте игрового дизайна?
- 152) Какая ключевая метрика чаще всего используется в аналитике для оценки активности игроков?
- 153) Какая задача является первостепенной при внедрении аналитики в игровой проект?
- 154) Что представляет собой питч проекта?
- 155) Какую функцию чаще всего выполняет краудфандинг для инди-разработчиков?
- 156) Какую главную роль играет аналитика в игровом проекте?





- 157) Что обычно оценивается в Blockout уровне?
- 158) Что включает в себя работа с аудиторией в игровом проекте?
- 159) Какой способ финансирования предполагает привлечение средств от большого количества людей через специальные платформы?
- 160) Какие задачи решает прототипирование?
- 161) Что может отслеживаться при помощи игровой аналитики?
- 162) Какой результат можно ожидать от Blockout?
- 163) Какие элементы включены в работу с аудиторией?
- 164) Какие платформы чаще всего используются для краудфандинга?
- 165) Какие факторы важны для успешного питча?
- 166) Что можно отследить с помощью игровой аналитики?
- 167) Какие задачи решает Blockout?
- 168) Какие метрики важны для работы с аудиторией?
- 169) Что может привести к успешной монетизации через краудфандинг?
- 170) После внедрения аналитики в проекте обнаружено, что большинство игроков покидают игру на одном и том же уровне. Что лучше сделать?
- 171) На стадии краудфандинга ваша кампания не привлекает достаточного внимания, и сумма собранных средств остаётся ниже ожидаемого. Как лучше всего поступить?

