



## Технология разработки компьютерных игр.ти\_ФРК

- 1 Какой жанр представляет собой игры, в которых игрок сражается с противниками на ограниченной онлайн-арене?
- 2 Какой поджанр ролевых игр включает массовое взаимодействие игроков в одном виртуальном мире?
- 3 Какой жанр включает игры с упором на прыжки и преодоление препятствий?
- 4 Какая игра является примером жанра point-and-click?
- 5 Что отличает казуальные игры от других жанров?
- 6 Какой тип графики представлен в игре Hollow Knight?
- 7 Какая игра относится к жанру интерактивного кино?
- 8 Что относится к платформам для мобильных игр?
- 9 Какая из приведенных игр использует фотorealистичную графику?
- 10 Какая модель распространения предполагает бесплатную игру с монетизацией через внутриигровые покупки?
- 11 Процесс разработки компьютерных игр начинается с ...
- 12 Неверно, что преимуществом Unity является ...
- 13 Как называется система визуального программирования в Unreal Engine?
- 14 Как называется система визуального программирования в Unity?
- 15 Компонент Animator в Unity ...
- 16 Что такое префаб в Unity?
- 17 Компонент Rigidbody в Unity ...



- (18) Какой компонент управляет анимациями в Unity?
- (19) Какой инструмент используется для создания анимации скелетов в Unreal Engine?
- (20) Технология MetaHumans в Unreal Engine позволяет создавать ...
- (21) Что входит в структурные элементы геймдизайна?
- (22) Какой пример отлично иллюстрирует обучение через механику?
- (23) ... является ключевым элементом хорошего геймдизайна по мнению Марка Черни
- (24) Какой язык программирования используется в Unity?
- (25) Какой язык программирования используется в Unreal Engine?
- (26) Какой инструмент часто используется для создания 2D-графики?
- (27) Карта нормалей (Normal Map) ...
- (28) Какой инструмент используют для создания процедурных текстур?
- (29) Что такое риггинг?
- (30) Что такое адаптивное аудио?
- (31) Какая технология позволяет точно позиционировать звук в пространстве?
- (32) ... – это подход к адаптивной музыке, когда базовая мелодия играет всегда, а дополнительные слои включаются или выключаются в зависимости от игровой ситуации
- (33) В какой игре звук является единственным способом взаимодействия?
- (34) Что означает термин «чекпоинт»?
- (35) Что такое «грейбоксинг» в разработке уровней?
- (36) Для чего используется шум Перлина в генерации уровней?



- (37) Что такое визуальные маркеры в дизайне уровней?
- (38) L-система в процедурной генерации ...
- (39) Что такое нелинейность в уровне?
- (40) Что делает Light Probe в Unity?
- (41) Что такое Baked Lighting?
- (42) Что такое Nanite?
- (43) Что такое Ambient Occlusion?
- (44) Компонент Reflection Probe ...
- (45) Что такое lightmap?
- (46) Неверно, что в отличие от традиционной растеризации, технология трассировки лучей обеспечивает ...
- (47) Неверно, что ... является ключевым принципом командной разработки игр
- (48) Системы контроля версий применяют для ...
- (49) Что позволяет избежать конфликтов в Git?
- (50) Что такое Pull Request?
- (51) Таск-менеджеры нужны для ...
- (52) Что означает термин «спринт» в Scrum?
- (53) Документацию проекта можно хранить в ...
- (54) Что такое код-ревью?
- (55) Что помогает ускорить загрузку объектов на дальнем расстоянии?
- (56) Что такое DLSS?



- (57) Что позволяет скрыть объекты, не попадающие в поле зрения?
- (58) Какой инструмент в Unity помогает отслеживать производительность?
- (59) Какой подход позволяет избежать лишних вызовов Update в Unity?
- (60) Что позволяет использовать все ядра процессора?
- (61) World Composition в Unreal Engine ...
- (62) Функциональное тестирование проверяет ...
- (63) Что такое регрессионное тестирование?
- (64) Что такое нагружочное тестирование?
- (65) Какой тип тестирования позволяет проверить производительность на разных устройствах?
- (66) Какой инструмент в Unity используется для юнит-тестов?
- (67) Тестиовать игру на разных ПК необходимо ...
- (68) Что такое Play Mode Tests в Unity?
- (69) Что означает QA?
- (70) Что такое Frame Debugger в Unity?