



ПОЛУЧИТЬ БЕСПЛАТНУЮ КОНСУЛЬТАЦИЮ

ПОДПИСЫВАЙТЕСЬ
на нас в Телеграм



Подписчикам СКИДКИ! Телеграмм канал — t.me/sinerqy
Магазин готовых ответов на тесты купить в магазине по ссылке: sinerqy.com/list/
Нужна помощь с тестами, практикой? Пиши: sinerqy@yandex.ru, WhatsApp, Telegram

1. 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).

2. 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.

3. 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.

4. 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?

5. 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.

6. 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?

Самый быстрый способ связи - мессенджер (кликни по иконке, и диалог откроется)



WhatsApp



Telegram



Max



sinerqy@yandex.ru



sinerqy.com

готовые ответы магазин
https://sinerqy.com/list/

готовые ответы магазин
https://sinerqy.com/list/



ПОЛУЧИТЬ БЕСПЛАТНУЮ КОНСУЛЬТАЦИЮ

ПОДПИСЫВАЙТЕСЬ
на нас в Телеграм



Подписчикам СКИДКИ! Телеграмм канал — t.me/sinerqy
Магазин готовых ответов на тесты купить в магазине по ссылке: sinerqy.com/list/
Нужна помощь с тестами, практикой? Пиши: sinerqy@yandex.ru, [WhatsApp](#), [Telegram](#)

7. 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.

8. 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.

9. Антон создал игру, которую ему необходимо опубликовать на интересующей его платформе.

Приведите полный список действий, которые ему необходимо выполнить для публикации своего проекта.

10. 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?

11. 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).

12. 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).

13. Соотнесите понятия и их характеристики:

Самый быстрый способ связи - мессенджер (кликни по иконке, и диалог откроется)



WhatsApp



Telegram



Max



sinerqy@yandex.ru



sinerqy.com

<https://sinerqy.com/list/>
готовые ответы магазин

<https://sinerqy.com/list/>
готовые ответы магазин

<https://sinerqy.com/list/>
готовые ответы магазин

<https://sinerqy.com/list/>
готовые ответы магазин

<https://sinerqy.com/konsultaciya/> <https://sinerqy.com/konsultaciya/> <https://sinerqy.com/konsultaciya/>



ПОЛУЧИТЬ БЕСПЛАТНУЮ КОНСУЛЬТАЦИЮ

ПОДПИСЫВАЙТЕСЬ
на нас в Телеграм



Подписчикам СКИДКИ! Телеграмм канал — t.me/sinerqy
Магазин готовых ответов на тесты купить в магазине по ссылке: sinerqy.com/list/
Нужна помощь с тестами, практикой? Пиши: sinerqy@yandex.ru, [WhatsApp](#), [Telegram](#)

14. ... - это один из методов практического внедрения философии Agile в IT-командах
15. Для игр прогресса характерным является то, что ...
16. Неверно, что типичная характеристика игр прогресса - ...
17. ... скорее всего будет относиться к категории игр появления
18. Жанр компьютерных игр, имитирующих рукопашный бой малого числа персонажей в пределах ограниченного пространства, - это ...-файтинг
19. Определите правильный порядок этапов деконструкции игрового процесса:
20. Сопоставьте методы игровых проектов и их характеристики:
21. ... — это обновление ранее созданной игры
22. Упорядочьте этапы ремастеринга игрового контента.
23. Сопоставьте основные элементы игровых механик с их описаниями:
24. ... в игре — это получение очков опыта и покупка умения и характеристики
25. Упорядочьте шаги для эффективного применения эвристики проектирования в создании игры, а также для различения первичных и производных механик:
26. ... состояния игры — это перемена состояния игры после оказанного воздействия на игровые объекты
27. Механику управления ресурсами характеризует то, что ...
28. Механику неопределенности лучше всего иллюстрирует игра, где ...
29. Способ взаимодействия с игровыми объектами в рамках установленных ограничений игры — это игровая ...
30. Установите соответствие типов механик с их характеристиками и примерами:
31. Расположите в правильной последовательности шаги проектирования механики управления ресурсами в игре:
32. Принцип проектирования в играх, который связан с понятиями «чувство прогресса» и «обратная связь», - это принцип ...

Самый быстрый способ связи - мессенджер (кликни по иконке, и диалог откроется)



WhatsApp



Telegram



Max



sinerqy@yandex.ru



sinerqy.com



ПОЛУЧИТЬ БЕСПЛАТНУЮ КОНСУЛЬТАЦИЮ

ПОДПИСЫВАЙТЕСЬ
на нас в Телеграм



Подписчикам СКИДКИ! Телеграмм канал — t.me/sinerqy
Магазин готовых ответов на тесты купить в магазине по ссылке: sinerqy.com/list/
Нужна помощь с тестами, практикой? Пиши: sinerqy@yandex.ru, WhatsApp, Telegram

33. Установите правильную последовательность шагов процесса проектирования и интеграции концепций в игровом процессе:
34. Сопоставить понятия с их характеристиками:
35. Под документированием дизайна в игровой разработке подразумевается ...
36. ... — это разорванная петля, выход из которой осуществляется немедленно
37. Если тестирование игры не будет проведено должным образом, ...
38. Установите правильную последовательность шагов процесса использования игровых механик:
39. Изменение существующего геймплея на основе данных, вводимых игроком, — это цикл ...
40. В контексте геймдизайна ... — это комбинация механик или других более мелких систем, у которых есть условия для запуска и результат
41. Установите соответствие понятий и их характеристик:
42. Процесс документирования дизайна игры наилучшим образом отражает такой документ, как ...
43. Сопоставьте понятия с их характеристиками:
44. Эффективной стратегией для сокращения производственного цикла является ...
45. ... метод — это прямое сравнение или соотношение характеристик объектов
46. ... — это придумывание концепции игры и проведение начальной проработки игрового дизайна
47. Расположите в правильной последовательности этапы создания игры:
48. В качестве инструментов для создания прототипов игр ...
49. Тестирование игры широким кругом игроков - это ...
50. Сопоставьте понятия с их характеристиками:
51. Говоря об итерационном процессе разработки, можно утверждать, что ... (укажите 3 варианта ответа)
52. Установите правильную последовательность шагов разработки игры, от концепции до релиза:

Самый быстрый способ связи - мессенджер (кликни по иконке, и диалог откроется)



WhatsApp



Telegram



Max



sinerqy@yandex.ru



sinerqy.com



ПОЛУЧИТЬ БЕСПЛАТНУЮ КОНСУЛЬТАЦИЮ

ПОДПИСЫВАЙТЕСЬ
на нас в Телеграм



Подписчикам СКИДКИ! Телеграмм канал — t.me/sinerqy
Магазин готовых ответов на тесты купить в магазине по ссылке: sinerqy.com/list/
Нужна помощь с тестами, практикой? Пиши: sinerqy@yandex.ru, WhatsApp, Telegram

53. Дебалансировка в игровых механиках — это ...

54. Протестировать баланс игры можно, ...

55. Балансировка игр — это ...

56. Цель ... среза — получение минимально возможной полноценной версии игры, включающей в себя полностью реализованный основной игровой процесс

57. Сопоставьте понятия с их описанием:

58. Игровой ... — это достижение верхней точки фана, то есть максимального удовольствия от игры

59. Установите правильную последовательность шагов разработки игры, от концепции до релиза:

60. ... метод балансировки силы используется, когда гейм-дизайнер не может ничего сделать для использования реального сравнения или соотношения характеристик объектов в игре

61. Говоря о юзабилити-тестировании, можно утверждать, что оно ...

62. В процессе документирования дизайна обычно разрабатывается такой документ, как ...

63. Создание правил и общих расчетов для игры — это ... дизайн

64. Сопоставьте понятия с их характеристиками:

65. Примером использования механики положительной обратной связи является ...

66. К эффектам положительной обратной связи в играх можно отнести ... (укажите 2 варианта ответа)

67. Петля обратной связи в контексте игр — это ...

68. В случае недостаточной интеграции дизайна уровней и механики ...

69. Наиболее важным элементом успешной интеграции дизайна уровней и механики является ...

70. Неверно, что ... является частью декомпозиции проектирования игровых систем

71. Подход к управлению проектом, основанный на гибкости и итерациях в развитии продукта/проекта, — это методология ...

72. Помочь в декомпозиции игровых проектов может такой инструмент, как ...

Самый быстрый способ связи - мессенджер (кликни по иконке, и диалог откроется)



WhatsApp



Telegram



Max



sinerqy@yandex.ru



sinerqy.com



ПОЛУЧИТЬ БЕСПЛАТНУЮ КОНСУЛЬТАЦИЮ

ПОДПИСЫВАЙТЕСЬ
на нас в Телеграм



Подписчикам СКИДКИ! Телеграмм канал — t.me/sinerqy

Магазин готовых ответов на тесты купить в магазине по ссылке: sinerqy.com/list/

Нужна помощь с тестами, практикой? Пиши: sinerqy@yandex.ru, WhatsApp, Telegram

73. Сопоставить понятия с их описаниями:

74. Расположить шаги разработки игры в правильной последовательности, помогающей оптимально организовать процесс:

75. Игра, в которой непосредственно отражаются реальные явления окружающей действительности, — это ... игра

76. Неверно, что такой разработки игры, как ..., связан с процессом ремастеринга

77. При декомпозиции классов обычно используется такой принцип дизайна, как принцип ...

78. Архетип персонажа ролевых игр, определяющий его умения и направление развития, — это ... персонажа

79. Признаком игры появления чаще всего является ...

80. Множество игровых позиций, про каждую из которых игрокам известно, как (в какие другие позиции) может ходить каждый из них, — это характеристика ... игры

81. При разработке механики управления в играх необходимо учитывать ...

82. Неверно, что к составу механики игры относится такой элемент, как ...

83. ... в широком смысле — это наука о творчестве

84. Механика в контексте игры — это ...

85. Сопоставьте понятия с их описаниями:

86. Принцип, инструмент влияния на игровые объекты ...

87. Расположите в правильной последовательности шаги проектирования механики управления ресурсами в игре:

88. Тип игр, где чаще всего использует дискретную механику, — ...

Самый быстрый способ связи - мессенджер (кликни по иконке, и диалог откроется)



WhatsApp



Telegram



Max



sinerqy@yandex.ru



sinerqy.com