



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. 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 документов в проектировании игр обычно используется для определения художественного стиля и визуального оформления?
10. На каком этапе разработки игры создается прототип?
11. Какие из следующих разделов относятся к технической документации?
12. Что является основной целью создания прототипа игры?
13. В каком разделе ГДД описываются требования к платформе, на которой будет работать игра?
14. Какие из следующих действий обычно выполняются на этапе прототипирования? (Выберите все верные варианты)
15. Какие из следующих элементов необходимо учитывать при проектировании уровней в игре? (Выберите все верные варианты)
16. Какие методы обычно используются для тестирования основных игровых механик до завершения разработки игры? (Выберите все верные варианты)
17. Какие инструменты могут использоваться для документирования прогресса проекта? (Выберите все верные варианты)
18. Какие аспекты должны быть описаны в разделе "Интерфейс пользователя" ГДД? (Выберите все верные варианты)

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

19. Какие шаги необходимо предпринять для адаптации игры под разные платформы? (Выберите все верные варианты)
20. 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?
21. Разработчики получили много отрицательных отзывов о сложной механике в прототипе игры. Какой из следующих подходов лучше всего решит эту проблему и почему?
22. Что означает термин "UX" в интерфейсе?
23. Какая основная цель tutorиала 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. Какой из элементов интерфейса чаще всего требует особого внимания при разработке UX?
30. Какие элементы входят в UX системных окон в интерфейсе игры? (Выберите все верные варианты)
31. Какие элементы используются для роста сложности игры в процессе прохождения?
32. Какие из следующих задач включены в анализ игровых механик? (Выберите все верные варианты)
33. Какие факторы необходимо учитывать при деконструкции игрового процесса для анализа? (Выберите все верные варианты)
34. Какие аспекты меты могут изменяться в соревновательных играх в зависимости от обновлений и балансов? (Выберите все верные варианты)
35. Какие из следующих элементов являются важными для анализа UX tutorиалов? (Выберите все верные варианты)

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

36. Какие действия могут помочь улучшить автоматизацию расчетов в разработке игр? (Выберите все верные варианты)
37. Какие из следующих элементов относятся к геймификации в неигровых приложениях? (Выберите все верные варианты)
38. Какие из следующих характеристик относятся к игровому балансу? (Выберите все верные варианты)
39. Какие методы могут быть использованы для искусственной прогрессии в играх? (Выберите все верные варианты)
40. Что из перечисленного относится к разделу "Игровые элементы"?
41. Какой тип вознаграждений чаще всего используется для краткосрочной мотивации игрока?
42. Вы столкнулись с проблемой: многие игроки выходят из игры в самом начале tutorials, жалуясь на его сложность и объем информации. Какие действия помогут исправить эту ситуацию?
43. После обновления меты в соревновательной игре, один из классов стал слишком сильным и доминирует над другими. Как это можно исправить?
44. Какую роль играет музыка в игровом проекте?
45. Что такое эмбиенты в игровом проекте?
46. Какая задача нарратива в игре?
47. Что является целью анимации в игре?
48. Какую функцию выполняет система крафта в игре?
49. Какая роль у системы торговли в игре?
50. В чем заключается функция внутреннего ребенка в геймдизайне?
51. Как работают бонусы и бустеры в играх?
52. Что такое условно-бесплатная модель монетизации?
53. Какую роль играют внутриигровые акции?
54. Какие элементы относятся к нарративу игры? (Выберите все верные варианты)

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](https://www.whatsapp.com/), [Telegram](https://t.me/sinerqy)

55. Какие из следующих элементов являются частью квестовых цепочек? (Выберите все верные варианты)
56. Какие элементы относятся к монетизации условно-бесплатных проектов? (Выберите все верные варианты)
57. Какие из перечисленных элементов можно отнести к методу крафта в игре? (Выберите все верные варианты)
58. Как акции в игре могут поддерживать монетизацию? (Выберите все верные варианты)
59. Какие аудиоформаты чаще всего используются для звуков и музыки в играх? (Выберите все верные варианты)
60. Какие факторы могут влиять на баланс торговли в игре? (Выберите все верные варианты)
61. Какие преимущества может дать модульный подход в пострелизной поддержке проекта? (Выберите все верные варианты)
62. Какие факторы могут повысить безопасность игрового проекта? (Выберите все верные варианты)
63. Какие типы бустеров могут использоваться для ускорения прогресса в играх? (Выберите все верные варианты)
64. В игре с условно-бесплатной моделью монетизации игроки жалуются на агрессивную рекламу, мешающую игровому процессу. Какое решение лучше всего подойдет?
65. 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?
66. Какую основную цель преследует прототипирование в игровом проекте?
67. Что такое Blockout в контексте игрового дизайна?
68. Какая ключевая метрика чаще всего используется в аналитике для оценки активности игроков?
69. Какая задача является первостепенной при внедрении аналитики в игровой проект?
70. Что представляет собой питч проекта?
71. Какую функцию чаще всего выполняет краудфандинг для инди-разработчиков?
72. Какую главную роль играет аналитика в игровом проекте?
73. Что обычно оценивается в Blockout уровне?

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](https://www.whatsapp.com), [Telegram](https://t.me/sinerqy)

74. Что включает в себя работа с аудиторией в игровом проекте?
75. Какой способ финансирования предполагает привлечение средств от большого количества людей через специальные платформы?
76. Какие задачи решает прототипирование?
77. Что может отслеживаться при помощи игровой аналитики?
78. Какой результат можно ожидать от Blockout?
79. Какие элементы включены в работу с аудиторией?
80. Какие платформы чаще всего используются для краудфандинга?
81. Какие факторы важны для успешного питча?
82. Что можно отследить с помощью игровой аналитики?
83. Какие задачи решает Blockout?
84. Какие метрики важны для работы с аудиторией?
85. Что может привести к успешной монетизации через краудфандинг?
86. После внедрения аналитики в проекте обнаружено, что большинство игроков покидают игру на одном и том же уровне. Что лучше сделать?
87. На стадии краудфандинга ваша кампания не привлекает достаточного внимания, и сумма собранных средств остаётся ниже ожидаемого. Как лучше всего поступить?
88. Какой из этапов разработки позволяет минимизировать затраты и ускорить тестирование игровых механик?
89. Какой тип аналитики помогает разработчикам улучшить монетизацию игры?
90. Какой из перечисленных элементов может быть частью Blockout?
91. Что является ключевым критерием успеха при проведении питча для инвесторов?
92. Внедрение аналитики помогает:
93. Что наиболее важно при работе с аудиторией?

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

94. Какой из элементов прототипирования наиболее важен для первоначального тестирования?
95. Какой из следующих элементов необходим для успешного краудфандинга?
96. Что НЕ является задачей Blockout?
97. Какой из аспектов является ключевым при привлечении инвестиций?
98. 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?
99. Как можно защитить онлайн-проект от использования стороннего ПО?
100. Какая основная цель анимации в игровых катсценах?
101. Что является важным аспектом дизайна квестов?
102. Какова основная цель модульности в геймдизайне?
103. Что подразумевает под собой система мерджа в играх?
104. Какую задачу решают квестовые цепочки?
105. Какова роль торгового баланса в игре?
106. Что является ключевым элементом монетизации проектов по модели Премиум?
107. Как модульность может быть полезна в разработке игр?
108. Как акции по распространению игр могут влиять на популярность проекта?
109. 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?
110. Какое значение имеет автоматизация расчетов в игровой разработке?
111. Что описывают искусственные методы прогрессии в играх?
112. Какая задача выполняется в разделе "Геймплей" документации?

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/

https://sinerqy.com/konsultaciya/

https://sinerqy.com/konsultaciya/

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](https://www.whatsapp.com/), [Telegram](https://t.me/sinerqy)

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

ГОТОВЫЕ ОТВЕТЫ МАГАЗИН

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

ГОТОВЫЕ ОТВЕТЫ МАГАЗИН

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

113. Что включает в себя UX в контексте туториалов?
114. Что входит в понятие "геймификация" в игровом процессе?
115. Какое из следующих действий относится к анализу игровых механик?
116. Какие из следующих элементов обычно рассматриваются при создании меты в соревновательных играх?
117. Что может улучшить искусственные методы вознаграждения в играх?
118. Что относится к разделу "Игровой баланс"?
119. Какая из этих задач является целью анализа UX?
120. 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?
121. Какой из следующих элементов является частью "Технической части" ГДД?
122. Что НЕ является частью содержания "Идеи" ГДД?
123. Какой раздел ГДД обычно содержит схемы и диаграммы, описывающие взаимодействие между игровыми механиками и системами?
124. На каком этапе разработки важно определить и описать целевую аудиторию игры?
125. Что из следующего является ложным утверждением о ГДД?
126. Какой из этих этапов разработки предполагает создание базовых элементов игры для тестирования и доработки механик?
127. Какой раздел документации включает в себя описание игровых механик и правил?
128. Какие из следующих характеристик являются частью "Геймплей" раздела ГДД? (Выберите все верные варианты)
129. Какие элементы могут включаться в раздел "Арт-директорский документ"? (Выберите все верные варианты)
130. Какие из следующих этапов включают в себя создание игрового процесса? (Выберите все верные варианты)
131. Вы столкнулись с проблемами управления проектом из-за недостаточной документации. Какое решение поможет улучшить ситуацию?

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

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



WhatsApp



Telegram



Max



sinerqy@yandex.ru



sinerqy.com