



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/>

1. Ричард Бартл, британский писатель, профессор и исследователь индустрии массовых многопользовательских онлайн-игр, в своих исследованиях выделил четыре основных типа игроков, основываясь на их поведении в игре и мотивации.

Говоря об игроках одного из этих типов, можно отметить, что им важен сам процесс познания. Эти игроки получают удовольствие от раскрытия тайн и поиска уникального контента. Они часто знают об игре больше других, потому что тратят много времени на исследование ее скрытых возможностей.

О каком из типов игроков идет речь?

2. Это самый живой формат текста. При его использовании общение персонажей воспринимается игроком гораздо легче. Такие тексты помогают раскрыть характеры персонажей, донести до игрока информацию в интересном формате, не нарушающем погружение.

О каком формате идет речь?

3. С точки зрения игрока, конфликт – это напряжение, которое возникает в то время, когда игрок преодолевает игровое препятствие при помощи игровых ресурсов. Конфликт мотивирует игрока войти в поток.

Существует несколько основных типов конфликтов. Например, конфликт возникает в случае противостояния героя большой обезличенной системе. Его противниками выступают социальные нормы и институты. Часто в такой конфликт добавляются персонажи, символизирующие систему, так как обезличенное противостояние сложнее воспринимать.

О каком типе конфликтов говорится в описании?

4. С точки зрения игрока, конфликт – это напряжение, которое возникает в то время, когда игрок преодолевает игровое препятствие при помощи игровых ресурсов. Конфликт мотивирует игрока войти в поток.

Существует несколько основных типов конфликтов. Один из этих типов – самая сложная в описании и достаточно размытая категория конфликтов. Против героя выступает то, что он сам не понимает и часто даже не в состоянии понять. Например, лавкрафтианский ужас и другие тайны Вселенной. Часто целью героя бывает не столько понять их, сколько просто выжить. Такой тип конфликта характерен для игр-ужастиков и мистических игр.

О каком типе конфликтов идет речь?

5. С точки зрения игрока, конфликт – это напряжение, которое возникает в то время, когда игрок преодолевает игровое препятствие при помощи игровых ресурсов. Конфликт мотивирует игрока войти в поток.

Существует несколько основных типов конфликтов. Например, противником героев могут выступать силы природы, с которыми ничего нельзя сделать. Единственный вариант – приспособиться к ним, иначе герой погибнет.

О каком типе конфликтов идет речь в этом случае?

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

готовые ответы магазин

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

готовые ответы магазин

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

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)

6. С разработки этого документа стоит начать разработку игры. Он должен быть кратким и тезисным. При этом описываемый документ должен быть емким, то есть отражать все особенности проекта, основные механики и визуальный стиль. Но механики описываются в нем лишь в общих чертах — пока это лишь гипотеза, которую еще предстоит испытать на практике.

О каком документе идет речь?

7. Документация по разработке игр живет как отдельный организм — она разрастается, документы переписываются, их нужно постоянно давать коллегам для ознакомления. Важно также, что один и тот же документ могут дописывать и редактировать сразу несколько человек.

Какой метод хранения документации по разработке игр рекомендуется использовать?

8. Расположите характеристики таких профессий в гейм-дизайне, как системный гейм-дизайнер, дизайнер экономики и баланса, нарративный дизайнер, в порядке их перечисления в задании:

9. ... в индустрии создания игр — это специалист, сочиняющий историю, придумывающий персонажей, пишущий игровые тексты (когда написание текстов не отдается отдельному сотруднику, игровому копирайтеру)

10. ... уровней — это специалист, проектирующий игровые уровни с точки зрения геймплея

11. Установите соответствие понятий и их определений:

12. ... игрока — это потребность игрока совершать игровые действия, основанная на внутреннем интересе пользователя и удовольствии от игрового процесса

13. ... — это рост сложности игры пропорционально росту навыков игрока

14. Представители одного из четырех основных типов игроков (по Ричарду Бартлу), которые получают удовольствие от конкуренции и побед над другими игроками, — это ...

15. Повествование, изображенная последовательность событий, связанных между собой хронологически и по смыслу, — это ...

16. Установите соответствие понятий и их характеристик:

17. ... дизайн — это выбор и применение оптимальных повествовательных средств, с помощью которых будет рассказана история (он позволяет рассказать историю через визуальные образы)

18. Игровые ... — это способы, с помощью которых игрок взаимодействует с игрой в рамках заданных правил

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)

19. Расположите характеристики таких признаков нарратива, как последовательность событий, способ ее изображения, хронология событий и смысловая связь между событиями, в порядке перечисления этих признаков в задании:
20. ... – это развлекательные тексты, единственная цель которых состоит в том, чтобы эмоционально повлиять на игрока, добавить интереса и веселья.
21. Установите правильную последовательность шагов алгоритма работы с историей мира игры:
22. ... – это краткое и емкое описание игры, ее ключевых особенностей, механик, сеттинга и других аспектов
23. Установите соответствие общих правил оформления и ведения единой базы знаний в процессе разработки игр и того, как эти правила должны соблюдаться:
24. Установите соответствие названий и описаний разделов необходимой информации о проекте в составе гейм-дизайн документа (диздока):
25. Понятие «...» означает описание мира, в котором происходит действие игры (история и предыстория мира игры, а также правила и законы, по которым он существует)
26. ... – это пересказ сюжета от начала и до конца, в котором также прописаны ключевые события, которые будут происходить с персонажами повороты сюжета, ситуации выбора, который придется сделать игроку, и развязка, которая за ними последует
27. Установите соответствие профессий в гейм-дизайне и их характеристик:
28. ... – это специалист, проектирующий игровые уровни с точки зрения геймплея
29. Расположите определения понятий «игровой баланс», «игровой цикл» и «игровая прогрессия» в порядке их перечисления в задании:
30. Игровая ... – это система распределения ресурсов, валют и товаров внутри игры
31. Установите соответствие мотивационных профилей игроков (по Нику Йи) и их характеристик:
32. Установите соответствие основных типов игроков (по Ричарду Бартлу) и их характеристик:
33. Состояние «...» – это состояние полного погружения в игру, возникающее, когда сложность поставленных перед игроком задач соразмерна уровню его мастерства

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](#)

34. ... – это специалист, отвечающий за проектирование игровых правил и систем, а также за формирование конечного игрового опыта.
35. Расположите характеристики понятий «кат-сцена», «история (фабула)» и «сюжет» в порядке их перечисления в задании:
36. Нарративный ... – это выбор и применение оптимальных повествовательных средств, с помощью которых будет рассказана история (он позволяет рассказать историю через визуальные образы)
37. ... механики – это игровые механики, которые работают на подачу сюжета и рассказывают историю, усиливая игровой опыт
38. ... – это среда, в которой происходит действие игры; место, время и условия действия
39. ... – это совокупность знаний об игровом мире: его история, особенности, правила, обитатели
40. Понятие ... означает персонаж, которым управляет игрок,
41. ... – это центральный персонаж, вокруг которого строится история; действия этого персонажа двигают историю вперед, он олицетворяет ключевую идею произведения
42. Антагонист – это полярная противоположность ..., его соперник, стремящийся противостоять его ключевой идее
43. Персонажи ... играют в сюжете и игровом мире вспомогательную роль относительно протагониста и антагониста
44. Столкновение интересов и целей персонажей, становящееся движущей силой повествования, – это ...
45. Установите соответствие элементов лор-документа и их содержания:
46. Установите соответствие элементов лор-документа и их содержания:
47. Установите правильный порядок примерных этапов процесса разработки лора:
48. Установите соответствие общих правил оформления и ведения единой базы знаний в процессе разработки игр и их содержания:
49. Установите соответствие названий и описаний разделов необходимой информации о проекте в составе гейм-дизайн документа (диздока):
50. Документы по ... игры – это документы, содержащие информацию, необходимую для перевода и адаптации игры для разных регионов

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

51. ... – это описание мира, в котором происходит действие игры (история и предыстория мира игры, а также правила и законы, по которым он существует)

52. Краткий ... – это пересказ сюжета от начала и до конца, в котором также прописаны ключевые события, которые будут происходить с персонажами повороты сюжета, ситуации выбора, который придется сделать игроку, и развязка, которая за ними последует

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

ГОТОВЫЕ ОТВЕТЫ МАГАЗИН

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

ГОТОВЫЕ ОТВЕТЫ МАГАЗИН

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

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

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



WhatsApp



Telegram



Max



sinerqy@yandex.ru



sinerqy.com