

# Пример экзамена – Вопросы

Вариант А  
Версия 1.0.1

## Сертифицированный тестировщик Тестирование игр (СТ-GaMe)

Совместим с Программой обучения версии 1.0.1

---

International Software Testing Qualifications Board

---



## Уведомление об авторских правах

Уведомление об авторских правах © International Software Testing Qualifications Board (далее просто ISTQB®).

ISTQB является зарегистрированной торговой маркой International Software Testing Qualifications Board.

Авторские права © 2022 авторы перевода: Андрей Конушин (руководитель группы), Александр Александров (редактор), Оксана Быкова, Ольга Дулькейт, Михаил Костецкий, Вадим Луковатый, Полина Породникова.

Все права защищены. Авторы передают свои права International Software Testing Qualifications Board (далее ISTQB®). Авторы (владельцы авторских прав в данный момент) и ISTQB® (как будущий владелец авторских прав) договорились о следующих условиях использования:

Выдержки из этого документа для некоммерческого использования могут быть скопированы, если указан источник. Любая аккредитованная обучающая компания может использовать эту программу обучения в качестве основы для учебного курса, если авторы и ISTQB® указаны как источник и владельцы авторских прав программы обучения и при условии, что в любой рекламе таких курсов данная программа обучения может быть упомянута только после письменного уведомления об аккредитации материалов тренингов коллегиями, признанными ISTQB®.

Любое частное лицо или группа частных лиц может использовать программу как основу для статей, книг или других производных письменных материалов, если авторы и ISTQB® упомянуты как источник и владельцы авторских прав программы.

Любое другое использование этой программы запрещено без предварительного письменного одобрения ISTQB®.

Любая коллегия, признанная ISTQB®, может переводить эту программу обучения при условии, что она воспроизводит вышеупомянутое Уведомление об авторских правах в переведенной версии программы.

## Ответственность за документ

Ответственность за документ несет экзаменационная рабочая группа ISTQB®.

## Благодарности

Перевод версии документа 1.0.1 выполнен рабочей группой АНО «Коллегия экспертов по качеству программного обеспечения» (Russian Software Testing Qualifications Board, RSTQB): Андрей Конушин (руководитель группы), Александр Александров (редактор), Оксана Быкова, Ольга Дулькейт, Михаил Костецкий, Вадим Луковатый, Полина Породникова.

Этот документ был подготовлен основной командой ISTQB® в составе: Андрей Конушин (руководитель группы), Александр Александров, Вадим Луковатый, Александр Торговкин, Павел Шариков.

Основная команда благодарит команду рецензентов экзаменационной рабочей группы, рабочей группы программы обучения и все национальные коллегии за их предложения и вклад. Следующие специалисты принимали участие в рецензировании, комментировании или обсуждении данной программы обучения или ее предшественников:

Meile Posthuma  
Ester Zabar  
Bíró Ádám

Daniel Pol'an  
Jürgen Beniermann

Erwin Engelsma  
Laura Albert

Документ поддерживается основной командой ISTQB®, состоящей из рабочей группы программы обучения и экзаменационной рабочей группы.

## История изменений

Пример экзамена – Шаблон примера экзамена:      Версия 2.5    Дата: 21 мая 2021

Версия	Дата	Примечания
v1.0.1	21 октября 2022	Выпуск GA
v1.0.1 RU	21 октября 2022	Перевод на русский язык

## Оглавление

Уведомление об авторских правах	2
История изменений	4
Оглавление	5
Введение	7
Цель данного документа	7
Руководство	7
Вопросы	8
Вопрос #1 (1 балл)	8
Вопрос #2 (1 балл)	8
Вопрос #3 (1 балл)	8
Вопрос #4 (1 балл)	9
Вопрос #5 (1 балл)	9
Вопрос #6 (1 балл)	9
Вопрос #7 (1 балл)	10
Вопрос #8 (1 балл)	10
Вопрос #9 (1 балл)	10
Вопрос #10 (1 балл)	11
Вопрос #11 (1 балл)	11
Вопрос #12 (1 балл)	12
Вопрос #13 (1 балл)	12
Вопрос #14 (1 балл)	12
Вопрос #15 (1 балл)	13
Вопрос #16 (1 балл)	13
Вопрос #17 (1 балл)	14
Вопрос #18 (1 балл)	14
Вопрос #19 (1 балл)	15
Вопрос #20 (1 балл)	15
Вопрос #21 (1 балл)	15
Вопрос #22 (1 балл)	16
Вопрос #23 (1 балл)	16
Вопрос #24 (1 балл)	16
Вопрос #25 (1 балл)	17
Вопрос #26 (1 балл)	17
Вопрос #27 (1 балл)	17
Вопрос #28 (1 балл)	18
Вопрос #29 (1 балл)	18
Вопрос #30 (1 балл)	18
Вопрос #31 (1 балл)	19
Вопрос #32 (1 балл)	19
Вопрос #33 (1 балл)	19
Вопрос #34 (1 балл)	20
Вопрос #35 (1 балл)	20
Вопрос #36 (1 балл)	20
Вопрос #37 (1 балл)	21
Вопрос #38 (1 балл)	21
Вопрос #39 (1 балл)	21
Вопрос #40 (1 балл)	22
Приложение: Дополнительные вопросы	23
Вопрос #1 (1 балл)	23

Вопрос #2 (1 балл)	23
Вопрос #3 (1 балл)	23
Вопрос #4 (1 балл)	24
Вопрос #5 (1 балл)	24
Вопрос #6 (1 балл)	24
Вопрос #7 (1 балл)	25
Вопрос #8 (1 балл)	25
Вопрос #9 (1 балл)	25
Вопрос #10 (1 балл)	26
Вопрос #11 (1 балл)	26
Вопрос #12 (1 балл)	26
Вопрос #13 (1 балл)	27
Вопрос #14 (1 балл)	27

## Введение

### Цель данного документа

Пример вопросов и ответов, а также связанные с ними обоснования в этом примере экзамена были созданы командой экспертов в предметной области и опытных разработчиков вопросов с целью оказания помощи национальным коллегиям ISTQB® и экзаменационным комиссиям в их деятельности по написанию вопросов.

Эти вопросы нельзя использовать как есть в каком-либо официальном экзамене, но они должны служить руководством для разработчиков вопросов. Учитывая большое разнообразие форматов и тем, эти примеры вопросов должны предложить отдельным членам-коллегиям много идей о том, как создавать хорошие вопросы и подходящие наборы ответов для их экзаменов.

### Руководство

В данном документе вы найдете:

- Вопросы, включая:
  - Все сценарии, необходимые для основы вопроса,
  - Вес вопроса в баллах,
  - Набор вариантов ответов.
- Дополнительные вопросы, включая [применяется не для всех примеров экзаменов]:
  - Все сценарии, необходимые для основы вопроса,
  - Вес вопроса в баллах,
  - Набор вариантов ответов.

*Ответы, включая обоснование, содержатся в отдельном документе.*

## Вопросы

### Вопрос #1 (1 балл)

Что является целями тестирования игр?

- a) Проверить вклад интересности игры в итоговую оценку на рынке.
- b) Проверить все последовательности действий пользователя в игре.
- c) Убедиться, что игра соответствует указанным требованиям.
- d) Проверка производительности игры.
- e) Обнаружение всех возможных дефектов до конечных пользователей.

Выберите ДВА варианта.

### Вопрос #2 (1 балл)

Какой из следующих вариантов является дефектом, наиболее характерным для видеоигр?

- a) Приложение не запускается.
- b) Объект парит над другим объектом.
- c) Объект не найден в базе данных.
- d) Пользователь не может войти в систему после обновления версии приложения.

Выберите ОДИН вариант.

### Вопрос #3 (1 балл)

Какое из следующих утверждений, относящихся к рискам игрового продукта, ВЕРНО?

- a) Возможность жульничества может привести к несправедливому преимуществу и недовольству других пользователей.
- b) Многопользовательские игры требуют специального тестирования.
- c) Планирование графика тестирования в соответствии с планом выпуска помогает избежать перегрузки тестировщиков игр.
- d) Для снижения рисков производительности требуется иметь как можно больше устройств управления.

Выберите ОДИН вариант.



## Вопрос #4 (1 балл)

Какое из приведенных ниже утверждений лучше всего описывает разницу между "Тестированием игры" и "Игрой в игру"?

- a) Пользователь запускает игру, чтобы пройти ее или хорошо провести время, в то время как тестировщик проверяет, соответствует ли игра требованиям, написанным в спецификации
- b) Тестирование игры – это то же самое, что играть в игру несколько раз, чтобы проверить как можно больше сценариев
- c) Пользователь может завершить игру в любое время, в то время как тестировщик должен пройти игру до конца
- d) Пользователь может сохранить состояние игры, в то время как тестировщик должен пройти игру без сохранения ее состояния

Выберите ОДИН вариант.

## Вопрос #5 (1 балл)

Какой тип механики НЕ используется в играх?

- a) Игровые механики.
- b) Неигровые механики.
- c) Клиентские механики.
- d) Механики игрока.

Выберите ОДИН вариант.

## Вопрос #6 (1 балл)

Что из перечисленного имеет отношение к тестированию основной игровой механики?

- a) Перезапуск игры после ее поломки.
- b) Возможность сохранить игру в определенный момент.
- c) Выдача увеличенного вознаграждения за лучший результат в гонке.
- d) Возможность перепрыгивать через препятствие в игре-платформере.

Выберите ОДИН вариант.

## Вопрос #7 (1 балл)

Какие из следующих утверждений верны?

- I. Тестирование клиентской и серверной механики обычно проводится с помощью тестирования белого ящика.
  - II. Клиентская механика в многопользовательских играх может быть протестирована без участия сервера.
  - III. Возможность модификации игрового клиента самим игроком не считается серьезным недостатком в однопользовательских играх.
  - IV. Тестировщики выполняют функциональное и нефункциональное тестирование при тестировании серверной механики.
  - V. Тестировщику нужен пользовательский интерфейс для тестирования серверной механики.
- a) I, IV, V верны, II, III – неверны.
  - b) II, V верны, I, III, IV – неверны.
  - c) II, III, IV верны, I, V – неверны.
  - d) I, III верны, II, IV, V – неверны.

Выберите ОДИН вариант.

## Вопрос #8 (1 балл)

Какой подход наиболее эффективен для тестирования взаимодействия игровых механик на этапе производства?

- a) Тестирование на совместимость.
- b) Тестирование производительности.
- c) Свободное тестирование.
- d) Интеграционное тестирование.

Выберите ОДИН вариант.

## Вопрос #9 (1 балл)

На что НЕ влияют дефекты игровой механики?

- a) Стоимость игры на рынке.
- b) Возможность прохождения игры.
- c) Общее восприятие игры игроком.
- d) Игровой процесс.

Выберите ОДИН вариант.

## Вопрос #10 (1 балл)

Сопоставьте тестовые шаги с типами сохранения игры.

- I. Автосохранение
  - II. Сохранение в контрольных точках
  - III. Стационарное сохранение
  - IV. Ручное сохранение
- A. Нажмите кнопку сохранить состояние игры; Проверьте правильность формата и расположения файла; Проверьте, было ли успешно восстановлено состояние игры.
  - B. Достигните точки сохранения; Проверьте правильность формата и расположения файла; Проверьте, было ли успешно восстановлено игровое состояние.
  - C. Достигните точки сохранения; Иницируйте сохранение состояния игры; Проверьте правильность формата и расположения файла; Проверьте, было ли успешно восстановлено состояние игры.
  - D. Достигните условий автосохранения; Проверьте правильность формата и расположения файла; Проверьте, было ли успешно восстановлено игровое состояние.

Выберите ОДИН вариант

- a. 1D, 2B, 3C, 4A.
- b. 1D, 2C, 3B, 4A.
- c. 1C, 2B, 3D, 4A.
- d. 1A, 2B, 3D, 4C.

## Вопрос #11 (1 балл)

Что из нижеперечисленного НЕ является графическим контентом игрового продукта?

- a) Уровень видеоигры.
- b) 3D-редактор.
- c) Текстуры.
- d) Коллизии.

Выберите ОДИН вариант.

## Вопрос #12 (1 балл)

Что из нижеперечисленного не является графическим дефектом?

- a) Отсутствие текстуры.
- b) Низкая детализация объекта рядом с персонажем.
- c) Видимость сетки коллизий.
- d) Неожиданное закрытие видеоигры.

Выберите ОДИН вариант.

## Вопрос #13 (1 балл)

Что из нижеперечисленного НЕ является примером нарушения исторической достоверности?

- a) Внешний вид национального лидера в игре не соответствует его/ее фотографиям в реальной жизни.
- b) Одна из моделей оружия в игре используется и действует иначе, чем ее реальный прототип.
- c) Оружие и боеприпасы в игре не соответствуют реальному вооруженному конфликту, показанному в игре.
- d) Игра показывает альтернативную версию исторического события.

Выберите ОДИН вариант.

## Вопрос #14 (1 балл)

Выберите неправильное утверждение из следующих вариантов:

- a) Художники проводят художественное тестирование при просмотре игровых объектов.
- b) Тестировщики проводят художественное тестирование после окончательного экспорта моделей в движок.
- c) Тестировщики проводят художественное тестирование перед экспортом моделей в движок.
- d) Игроки выполняют художественное тестирование, участвуя в игровом тестировании.

Выберите ОДИН вариант.

## Вопрос #15 (1 балл)

Кто проводит техническое тестирование графики?

- a) Тестировщики, разработчики и технические художники.
- b) Тестировщики, разработчики, технические писатели и технические художники.
- c) Тестировщики, а также технические художники.
- d) Тестировщики, технические писатели и технические художники.

Выберите ОДИН вариант.

## Вопрос #16 (1 балл)

Что из перечисленного не является инструментом тестирования графики?

- a) Редактор сохранения.
- b) Внутриигровые инструменты захвата видео.
- c) Редакторы внутриигрового контента.
- d) Графический планшет.

Выберите ОДИН вариант.

## Вопрос #17 (1 балл)

Сопоставьте активности разработки графики и шаги тестирования.

- i. Создание серого ящика.
  - ii. Создание видимой геометрии.
  - iii. Текстурирование модели.
  - iv. Обзор LoD и модель коллизии объекта.
  - v. Экспорт модели в игровой движок.
  - vi. Размещение объектов на карте.
  - vii. Создание и размещение эффектов.
- 
- A. Визуальное тестирование брызг при падении игрового объекта в воду
  - B. Тестирование зависания объектов и перемещения под элементы игровой поверхности
  - C. Экспорт модели в игровой движок, тестирование параметров игрового объекта, визуальная оценка игрового объекта тестировщиками, повторение тестов художников и проектировщиков
  - D. Тестирование влияния моделей коллизий на игровой процесс, в оценке качества моделей участвуют как художники, так и проектировщики уровней.
  - E. Проверка общей цветовой палитры модели, проверка видимых текстурных швов. Текстура принимается художником
  - F. Тестирование реалистичности модели графического объекта - проверка дублированной геометрии модели, крайне избыточной или минимальной детализации, наличия всех необходимых деталей для повышения реалистичности модели
  - G. Тестирование согласованности и правильности модели графического объекта

Выберите ОДИН вариант.

- a) iB, iiF, iiiE, ivD, vC, viG, viiA
- b) iE, iiF, iiiG, ivD, vC, viB, viiA
- c) iG, iiF, iiiE, ivA, vC, viB, viiD
- d) iG, iiF, iiiE, ivD, vC, viB, viiA

## Вопрос #18 (1 балл)

Что из перечисленного НЕ является звуковым контентом игрового продукта?

- a) Музыкальный уровень.
- b) Музыкальное сопровождение.
- c) Окружающий звук.
- d) Звуковые эффекты.

Выберите ОДИН вариант.

## Вопрос #19 (1 балл)

Что из перечисленного НЕ является дефектом звука?

- a) Отсутствие звукового эффекта.
- b) Отсутствие звука объекта/среды.
- c) Задержка воспроизведения звука.
- d) Отсутствие связи между музыкой и звуковым эффектом.

Выберите ОДИН вариант.

## Вопрос #20 (1 балл)

Что из нижеперечисленного НЕ является дефектом звукового контента?

- a) Слишком громкий звук эффекта, что не соответствует уровню громкости в настройках игры.
- b) Отсутствует звуковой эффект.
- c) Воспроизводится неправильный звук.
- d) Некорректно воспроизводится правильный звук.

Выберите ОДИН вариант.

## Вопрос #21 (1 балл)

Какая из следующих проверок НЕ используется при тестировании аудио-музыкального содержания?

- a) Соответствие звука объекту и обстановке.
- b) Одинаковость уровней громкость каждого звукового файла.
- c) Рецензирование тестировщиком имеющейся документации по конкретному звуковому объекту и требований к звуковому оформлению.
- d) Подчеркивание озвучкой наполнения локации или сцены различными деталями.

Выберите ОДИН вариант.

### Вопрос #22 (1 балл)

Выберите правильное утверждение про инструменты тестирования звука:

- a) Редактор карты/локации позволяет тестировать звуковые эффекты «зон» на карте.
- b) Звуковая карта позволяет воспроизводить музыку.
- c) Фортепиано позволяет сравнивать музыку игры с оригинальной звуковой темой.
- d) Мастер настройки звука позволяет тестировать изменение громкости.

Выберите ОДИН вариант.

### Вопрос #23 (1 балл)

Какая из следующих проверок НЕ используется при тестировании сочетания музыки и звуков?

- a) Тестирование своевременности звуков по отношению к происходящему на экране.
- b) Тестирование точности определения местоположения источника звука.
- c) Тестирование качества звуковых эффектов.
- d) Тестирование ощущения присутствия и реалистичности происходящего на экране.

Выберите ОДИН вариант.

### Вопрос #24 (1 балл)

Что из следующего НЕ проверяется при тестировании смешанного музыкального сопровождения игры?

- a) Комбинация всех аудио компонентов друг с другом.
- b) Громкость отдельных звуков.
- c) Возможность включать и выключать музыку.
- d) Синхронность проигрывания звуков и происходящего на экране.

Выберите ОДИН вариант.



### Вопрос #25 (1 балл)

При проверке звуковых объектов тестировщик должен получить полную информацию о настройке звука в конкретной версии игры. От чего зависит список действий тестировщика?

- a) От задач, поставленных перед тестировщиком арт-директором и техническим художником.
- b) От количества объектов в конкретной версии видеоигры.
- c) От того, какие объекты необходимо протестировать.
- d) От чек-листа, полученного от производителя игровой приставки.

Выберите ОДИН вариант.

### Вопрос #26 (1 балл)

Что из перечисленного НЕ является компонентом игрового уровня?

- a) Структурная геометрия.
- b) Главное меню.
- c) Звуковое сопровождение.
- d) Освещение.

Выберите ОДИН вариант.

### Вопрос #27 (1 балл)

Что из нижеперечисленного является дефектом игрового уровня?

- a) Невозможность сохранения игрового процесса.
- b) Неработоспособность игры при некотором разрешении экрана.
- c) Невозможность игрового персонажа войти в здание из-за того, что он застрял в дорожных текстурах.
- d) Графические артефакты.

Выберите ОДИН вариант.

### Вопрос #28 (1 балл)

На каком этапе создания игрового уровня проводится игровое тестирование?

- a) Прототипирование уровня.
- b) Прототипирование геометрии.
- c) Создание финальной версии.
- d) Создание версии с исправлением.

Выберите ОДИН вариант.

### Вопрос #29 (1 балл)

Что входит в обязанности проектировщика уровня?

- a) Правильность текстур, освещения и других визуальных эффектов.
- b) Проверка, может ли игрок играть на данной карте, не сталкиваясь с техническими и художественными дефектами.
- c) Проверка подлинности фонограммы.
- d) Правильность геометрии и формы уровня, расположения предметов и сценарных событий, размеров укрытий.

Выберите ОДИН вариант.

### Вопрос #30 (1 балл)

Что из нижеперечисленного НЕ является инструментом тестирования игрового уровня?

- a) Редактор сохранений.
- b) Редактор уровней.
- c) 3D-редактор.
- d) Игровой движок.

Выберите ОДИН вариант.

### Вопрос #31 (1 балл)

Что из следующего ТОЧНЕЕ ВСЕГО описывает разницу между физическими и сенсорными контроллерами?

- a) Физические контроллеры содержат только механические или мембранные приводы.
- b) Кнопки физических контроллеров имеют назначение, не зависящее от тестируемого приложения.
- c) Сенсорные контроллеры могут быть оснащены сенсорами, которые считывают положение контроллера в пространстве, реагируют на прикосновение и голос.
- d) Контроллеры на базе датчиков, предназначенные для передачи различных команд на компьютер, телефон или другое электронное устройство.

Выберите ОДИН вариант.

### Вопрос #32 (1 балл)

Что из следующего является примером типичных устройств ввода (при условии, что они соответствуют игровым устройствам)?

- a) Микрофон.
- b) Игровой руль.
- c) Сенсорный экран.
- d) Джойстик.

Выберите ОДИН вариант.

### Вопрос #33 (1 балл)

Какое устройство ввода предоставляет наиболее точную информацию для тестирования положения игрока в пространстве?

- a) Веб-камера.
- b) Танцевальная площадка.
- c) Контроллер удочки.
- d) Устройство захвата движения.

Выберите ОДИН вариант.

### Вопрос #34 (1 балл)

Что из перечисленного НЕ является дефектом игрового продукта, связанным со спецификой игровых контроллеров?

- a) Некорректная локализация требований безопасности для контроллера Nintendo Switch Joy Con, предъявляемых издателем.
- b) Контроллер Sony DualShock 4 рассматривается как полноценное устройство вывода звука из-за устаревшей версии драйверов.
- c) Отсутствие замены всплывающей подсказки при переключении контроллеров во время игры.
- d) Заводской брак, приводящий к дрейфу рукояток двуручного игрового контроллера без вмешательства пользователя.

Выберите ОДИН вариант.

### Вопрос #35 (1 балл)

Что из перечисленного НЕ является задачей для UX-специалистов и тестировщиков?

- a) Проверка того, что кнопки X, A и , X используются как кнопки «согласиться».
- b) Поиск контроллера, дающего игроку значительное преимущество перед другими.
- c) Измерение времени, необходимого для достижения следующего уровня.
- d) Проверка соответствия общепринятым соглашениям.

Выберите ОДИН вариант.

### Вопрос #36 (1 балл)

Каковы основные цели интернационализации и локализации?

- a) Дать игрокам возможность выбрать предпочтительный язык в настройках языка игры.
- b) Убедиться, что весь игровой контент переведен правильно для использования в целевом регионе.
- c) Поддерживать региональные, языковые или культурные ориентиры и адаптировать игровой контент к культуре страны.
- d) Обеспечить соответствие игрового контента региональным законам.

Выберите ОДИН вариант.

### Вопрос #37 (1 балл)

Шаги тестирования локализации выполняются для обеспечения...

- a) Возможности перевести игру на целевой язык после релиза.
- b) Технической поддержки региональных, языковых или культурных ссылок.
- c) Того, что ни один игрок не будет оскорблен грубым языком и неуместными шутками.
- d) Адаптации игрового программного обеспечения к культуре страны.

Выберите ОДИН вариант.

### Вопрос #38 (1 балл)

Что из нижеперечисленного можно классифицировать как потенциальную причину дефекта локализации, связанного с нарушением регионального законодательства?

- a) Откровенно одетые персонажи и нецензурная лексика.
- b) Исторические события неверно интерпретируются.
- c) Используются изображения религиозного происхождения.
- d) Все вышеперечисленное.

Выберите ОДИН вариант.

### Вопрос #39 (1 балл)

Что из нижеперечисленного НЕ является программным инструментом тестирования локализации?

- a) Программное обеспечение памяти переводов.
- b) Визуальные инструменты сравнения строк.
- c) Графический редактор.
- d) Инструменты автоматического сравнения строк.

Выберите ОДИН вариант.

## Вопрос #40 (1 балл)

Сопоставьте действия тестирования с типами тестирования локализации.

- i. "Коробочная" локализация
  - ii. Локализация интерфейса
  - iii. Локализация текста
  - iv. Графическая локализация
- 
- A. Тестирование перевода описания и скриншотов игры в магазине.
  - B. Тестирование перевода пунктов меню, надписей кнопок, страницы справки.
  - C. Тестирование перевода игровых субтитров.
  - D. Тестирование перевода газет, вывесок, заметок.

Выберите ОДИН вариант.

- a) iA, iiB, iiiC, ivD
- b) iB, iiC, iiiA, ivD
- c) iC, iiA, iiiC, ivB
- d) iD, iiB, iiiC, ivA

## Приложение: Дополнительные вопросы

### Вопрос #1 (1 балл)

Какой из следующих вариантов НЕ входит в обязанности тестировщика игр?

- a) Рецензирование спецификации.
- b) Разработка тестовой модели.
- c) Создание документации по проектированию игры.
- d) Создание тестовых данных.

Выберите ОДИН вариант.

### Вопрос #2 (1 балл)

На каком этапе жизненного цикла разработки программного обеспечения команда тестирования обычно проверяет прототип игры?

- a) Этап концепта.
- b) Предварительный этап.
- c) Этап производства.
- d) Этап постпроизводства.

Выберите ОДИН вариант.

### Вопрос #3 (1 балл)

Какой из следующих рисков НАИБОЛЕЕ специфичен именно для видеоигр?

- a) Низкая производительность видео.
- b) Незаконное преимущество над другими пользователями.
- c) Использование новых сред разработки.
- d) Некорректное сохранение текущего состояния.

Выберите ОДИН вариант.

### Вопрос #4 (1 балл)

Что из перечисленного относится к игровой механике?

- a) Сохранение информации о дате входа игрока в игру в базе данных.
- b) Неработоспособность игры, когда игрок вступает в бой.
- c) Получение нового уровня в игре после набора необходимого количества очков опыта.
- d) Журнализация действий игрока.

Выберите ОДИН вариант.

### Вопрос #5 (1 балл)

Что из нижеперечисленного является дефектом игровой механики?

- a) Невозможность изменить тип оружия в игре.
- b) Отсутствие визуальной модели здания в игре.
- c) Медленная загрузка игры на конкретной конфигурации компьютера.
- d) Отсутствие перевода части текста игры на другой язык.

Выберите ОДИН вариант.

### Вопрос #6 (1 балл)

Какие проблемы в процессе разработки игры можно предотвратить, просмотрев документацию, описывающую игровые механики?

- a) Неинтересная игровая механика.
- b) Несовместимость новой игровой механики с уже существующими.
- c) Некорректное функционирование игровой механики в игре.
- d) Непонимание игроками того, как работает игровая механика.

Выберите ОДИН вариант.



### Вопрос #7 (1 балл)

Какие из следующих опций включены в тестирование игрового процесса?

- a) Настройка внутренней логики.
- b) Проверка соответствия очков здоровья объекта усилиям, необходимым для уничтожения этого объекта.
- c) Тестирование аппаратных ресурсов, необходимых для расчета моделей процессором видеоадаптера.
- d) Тестирование корректности восстановления состояния игры и значений всех параметров игры после загрузки.

Выберите ОДИН вариант.

### Вопрос #8 (1 балл)

Что из следующего более эффективно протестировать перед интеграцией звука в клиента?

- a) Включение и выключение звука в клиенте.
- b) Просмотр документации, описывающей звуковые эффекты.
- c) Тестирование производительности системы.
- d) Совместимость воспроизводимых звуков на разных вариантах аудиосистемы.

Выберите ОДИН вариант.

### Вопрос #9 (1 балл)

Как называется профессия специалиста, обладающего предельной полнотой звуковой экспертизы и определяющего конечное видение звуковой картины каждого объекта, игровой сцены и всей видеоигры в целом?

- a) Звукооператор.
- b) Фоли художник.
- c) Актер озвучивания.
- d) Тестировщик.

Выберите ОДИН вариант.

### Вопрос #10 (1 балл)

Какое из следующих утверждений о тестировании аудио-музыкального содержания верно?

- a) Аудио-музыкальное содержание нельзя протестировать без игрового клиента.
- b) Тестирование аудио-музыкального содержания проводится только тестировщиками.
- c) Аудио-музыкальное содержание тестируется либо только до, либо только после его добавления в игровой клиент.
- d) Тестирование аудио-музыкального содержания может происходить на поздних этапах разработки игрового контента.

Выберите ОДИН вариант.

### Вопрос #11 (1 балл)

Какой инструмент ЛУЧШЕ ВСЕГО использовать для анализа дефектов, связанных с джойстиком?

- a) Инструмент захвата/воспроизведения.
- b) Клавиатурный шпион (keylogger).
- c) Тестировщик двуручного игрового контроллера.
- d) Веб-браузер.

Выберите ОДИН вариант.

### Вопрос #12 (1 балл)

Когда используется частичное тестирование локализации?

- a) При изменении текста в ранее протестированных локализациях.
- b) Когда нет доступных переводчиков высокого уровня.
- c) Когда разрабатывается очень простая игра.
- d) Когда исходный язык игры совпадает с языком целевого региона.

Выберите ОДИН вариант.

### Вопрос #13 (1 балл)

Какое из следующих утверждений НЕВЕРНО?

- a) Локализация может быть выполнена на любом этапе разработки игры.
- b) В локализации участвуют переводчики с большим объемом дополнительных знаний.
- c) Интернационализация создает возможности поддержки региональных, языковых или культурных ориентиров.
- d) Интернационализация выполняется для создания возможностей использования элементов, которые нельзя использовать до процесса локализации.

Выберите ОДИН вариант.

### Вопрос #14 (1 балл)

Какова цель тестировщика локализации?

- a) Тестирование текста на соответствие культурным особенностям и морально-этическим аспектам целевого языка.
- b) Тестирование правильности перевода (контекста и смысла реплик, связности текста, соответствия стилю игры).
- c) Разработка стратегии и плана локализации.
- d) Перевод текста.

Выберите ОДИН вариант.