## 第一章小测

返回

本次得分为：**30.00/30.00**, 本次测试的提交时间为：**2023-03-08**, 如果你认为本次测试成绩不理想，你可以选择 再做一次 。

1

多选(4分)

我们应该如何看待游戏？

‍

得分/总分

* A.
* 会含有一些国外独有的价值观取向
* 1.33/4.00
* B.
* 会引起沉迷
* 1.33/4.00
* C.
* 会诱导不良行为
* 1.33/4.00
* D.
* 应禁止青少年玩游戏

正确答案：A、B、C你选对了

2

多选(4分)

‍游戏分类，从流派/类型的角度，有哪些？

‎

得分/总分

* A.
* 人工生命游戏和益智游戏
* 1.00/4.00
* B.
* 冒险游戏
* 1.00/4.00
* C.
* 建设和管理模拟游戏
* 1.00/4.00
* D.
* 交通工具模拟游戏
* 1.00/4.00

正确答案：A、B、C、D你选对了

3

多选(4分)

‍什么是严肃游戏？

‍

得分/总分

* A.
* 利用了玩家玩游戏时对学习的开放态度来教导玩家某些东西
* 1.00/4.00
* B.
* 指代那些不以轻松娱乐为目的的游戏
* 1.00/4.00
* C.
* 严肃游戏就是能解决问题的游戏
* 1.00/4.00
* D.
* 提供了一个平台，使我们能在其中安全、廉价地对某个问题的新解决方案进行测试，而不必担心引发什么糟糕的后果
* 1.00/4.00

正确答案：A、B、C、D你选对了

4

填空(6分)

‌以玩家为中心的设计方法，主要包含哪两个关键职责？（注意加上后缀“职责”，两项之间用中文“；”隔开）

‌

得分/总分

6.00/6.00

正确答案：娱乐职责；移情职责

5

填空(6分)

游戏有哪四个要素？（两项之间用中文中文“；”隔开）

‎

得分/总分

6.00/6.00

正确答案：可玩性；目标；假想；规则

6

填空(6分)

‍传统游戏和电子游戏的区别，主要体现在四个方面，除了AI外还包括哪些（两项之间用中文“；”隔开）

‏

得分/总分

6.00/6.00

正确答案：规则；步调；呈现

## 第二章小测

返回

本次得分为：**30.00/30.00**, 本次测试的提交时间为：**2023-03-15**, 如果你认为本次测试成绩不理想，你可以选择 再做一次 。

1

填空(6分)

‎计算思维是运用计算机科学的基础概念进行、、以及等涵盖计算机科学之广度的一系列思维活动。（两项之间用中文“；”隔开）

‎

得分/总分

6.00/6.00

正确答案：问题求解；系统设计；人类行为理解

2

填空(6分)

‎以代表性的 IDEO设计思维模型为例，整个模型包含、、构思、和进化五个阶段。（两项之间用中文“；”隔开）

得分/总分

6.00/6.00

正确答案：发现；解释；实验

3

填空(6分)

‌创新三空间：指的是刺激你寻找解决方案的机会与需求；指的是想法的催生、发展和验证；指的是从研究通往市场的步骤。（两项之间用中文“；”隔开）

‎

得分/总分

6.00/6.00

正确答案：发想；构思；执行

4

填空(6分)

设计思维的模式，主要有三种：是一种非传统的具有高度使用价值和机动性的新颖思维活动。是人们平常通过学习、记忆和记忆迁移等一般思维方式所进行的思维活动。是人在心里对经验感觉而形成的记忆表现进行艺术加工，形成具有艺术形态的想象。（两项之间用中文“；”隔开）

‎

得分/总分

6.00/6.00

正确答案：创造设计思维；再造设计思维；艺术设计思维

5

填空(6分)

‎是一种把思考对象在思想中加以分解或合并，以产生新思路、新方案的思维方式。即把思维方向逆转，是用与原来的想法对立的或表面上看来似乎不可能并存的两条思路去寻找解决问题办法的思维形式。是一种把已掌握的知识与某种思维对象联系起来，从其相关性中得到启发，从而获得创造性设想的思维形式。（两项之间用中文“；”隔开）

‍

得分/总分

6.00/6.00

正确答案：分合思维；逆向思维；联想思维

## 第三章小测

返回

本次得分为：**30.00/30.00**, 本次测试的提交时间为：**2023-03-22**, 如果你认为本次测试成绩不理想，你可以选择 再做一次 。

1

填空(6分)

设计思维流程的第一个阶段：，也叫同理心；第二个阶段：，也叫定义；第三个阶段：，主要关于思维发散；第四个阶段：实验,主要关于原型设计;最后一个阶段：进化，或者称演化。

得分/总分

6.00/6.00

正确答案：发现；解释；构思

2

填空(6分)

‏需求理解的目的是建立和之间的感知联系，把握用户的，决定产品的设计走向

‎

得分/总分

6.00/6.00

正确答案：用户行为；心理；真实体验

3

填空(6分)

‍怎样才算一个好的问题阐述呢?首先，它应该是的，用户和他们的需求应该是问题陈述的中心。其次，它应该是的，为创新和创造自由留下了空间。最后，它又不能过于宽泛，应该是的，能够引导你、指明方向。

‌

得分/总分

6.00/6.00

正确答案：以用户为核心；足够宽泛；可管理

4

填空(6分)

‌思维发散的关键在于以下三个方面,1. 。完全开放思维，让思维朝着各个不同的方向发展;2. 。在生活中寻找思维的闪光点，并及时地记录下来;3. 。思考如何抉择，从而得到最合适、最有效的成果。

‌

得分/总分

6.00/6.00

正确答案：解放思维的发散方向；找到发散思维的来源；筛选思维发散的成果

5

填空(6分)

‎原型设计，具体的步骤可以分为三步：；；。

‍

得分/总分

6.00/6.00

正确答案：选择合适的原型类型；设定具体目标；使用合适的工具

## 第四章小测

返回

本次得分为：**30.00/30.00**, 本次测试的提交时间为：**2023-04-06**, 如果你认为本次测试成绩不理想，你可以选择 再做一次 。

1

多选(4分)

一个游戏概念一般包含以下一些元素：

得分/总分

* A.
* 游戏世界的简短描述
* 1.00/4.00
* B.
* 玩家在游戏中的角色
* 1.00/4.00
* C.
* 一种推荐的基本游戏模式
* 1.00/4.00
* D.
* 高级概念表述，有关游戏内容的两句或者三句话的描述
* 1.00/4.00

正确答案：A、B、C、D你选对了

2

多选(4分)

‌Bartle分类法，尝试构建玩家性格和游戏风格的之间的关系模型。通过观察和分析玩家在多人游戏模式下所表现出来的行为，将玩家分成四种类型，包括：

‎

得分/总分

* A.
* 探索者：探索控制和运作游戏世界的系统
* 1.00/4.00
* B.
* 忠实游戏者:为了获得打败游戏的快乐而玩游戏
* 1.00/4.00
* C.
* 社交家：与其他玩家沟通交流游戏内容，从而形成社交关系
* 1.00/4.00
* D.
* 杀手：干扰游戏世界的运作或其他玩家的游戏活动
* 1.00/4.00

正确答案：A、B、C、D你选对了

3

多选(4分)

在构思阶段，你应该开始研究技术方面的问题了，以确认该项目是否可行，主要包括以下方面：

‏

得分/总分

* A.
* 确定游戏开发的时间和预算
* 1.33/4.00
* B.
* 检查游戏的技术要求，确定可行性
* 1.33/4.00
* C.
* 确定游戏的市场
* 1.33/4.00
* D.
* 确定游戏的目标人群

正确答案：A、B、C你选对了

4

填空(6分)

‎游戏角色的视角，可分为视角，被公认是带入感最强的，玩家会感觉成为了游戏角色；和视角，可以显示出玩家角色和周围环境之间的互动，游戏体验更直观。（两项之间用中文“；”隔开）

‎

得分/总分

6.00/6.00

正确答案：第一人称；第三人称

5

填空(6分)

‍以玩家为中心的哲学要求我们要明确游戏的，不是所有的玩家都会喜欢设计者喜欢的东西。

‍

得分/总分

6.00/6.00

正确答案：目标人群

6

填空(6分)

‍Vanden Berghe把五因素模型的5个特点与将要满足它们的5个领域联系起来：：与开放式体验密切相关；：与责任心的特点紧密联系；：尤其是通过社交活动来实现，这自然地与外向性相关；和谐：社会的和谐和关联这一动机与人格特质的亲和性；威胁：最特殊的一个，玩家对它的反应可能与你的期望相反。（两项之间用中文“；”隔开）

‏

得分/总分

6.00/6.00

正确答案：新奇；挑战；刺激

## 第五章小测

返回

本次得分为：**30.00/30.00**, 本次测试的提交时间为：**2023-04-20**, 如果你认为本次测试成绩不理想，你可以选择 再做一次 。

1

多选(4分)

‏以下说法正确的是

‌

得分/总分

* A.
* 所有的游戏都有游戏世界
* B.
* 不管游戏世界是如何高度抽象的，还是高度写实的，游戏世界都和现实是有联系的
* 2.00/4.00
* C.
* 所有的游戏世界都有一个视频或音频的创作
* D.
* 游戏世界不只是描述它的图片和声音的总和，可以有一种文化、一种美学、一套道德观
* 2.00/4.00

正确答案：B、D你选对了

2

多选(4分)

‎主要的游戏世界维度有

‎

得分/总分

* A.
* 现实主义特征
* 1.00/4.00
* B.
* 物理维度
* 1.00/4.00
* C.
* 环境维度
* 1.00/4.00
* D.
* 感情维度
* 1.00/4.00

正确答案：A、B、C、D你选对了

3

多选(4分)

‎角色设计的目标是

得分/总分

* A.
* 能够吸引人的角色
* 1.00/4.00
* B.
* 人们能够信服的人物角色
* 1.00/4.00
* C.
* 玩家能够了解的人物角色
* 1.00/4.00
* D.
* 在达到上述目标的同时，还要有足够的个性
* 1.00/4.00

正确答案：A、B、C、D你选对了

4

填空(6分)

‏游戏世界是用很多属性来定义的，一定的属性又是相互联系的，我们把这些相互联系的属性叫做游戏世界的。

‍

得分/总分

6.00/6.00

正确答案：维度

5

填空(6分)

游戏的物理维度通过以下几个不同的属性来刻画：；和。（两项之间用中文“；”隔开）

‏

得分/总分

6.00/6.00

正确答案：空间维度；规模；界限

6

填空(6分)

‌在设计你自己的化身角色，可以着重考虑以下两点： 希望玩家怎样和他起来；玩家将怎样化身。（两项之间用中文“；”隔开）

‍

得分/总分

6.00/6.00

正确答案：联系；控制

## 第六章小测

返回

本次得分为：**30.00/30.00**, 本次测试的提交时间为：**2023-04-26**, 如果你认为本次测试成绩不理想，你可以选择 再做一次 。

1

填空(6分)

‎玩家在构造或定制化身时修改的特性称为属性,玩家可以更改的属性可分为两种:属性和***属性（又叫审美属性）。其中，功能属性又进一步分为：***\_属性和属性。前者决定游戏的基本方面，变化缓慢或者基本不变；后者表明角色当前状况、可以频繁的变化。（两项之间用中文“；”隔开）

得分/总分

6.00/6.00

正确答案：功能；装饰性；特征；状态

2

填空(6分)

‏游戏可玩性的两个方面是：挑战与。挑战可以分为两种类型：挑战；挑战。（两项之间用中文“；”隔开）

‍

得分/总分

6.00/6.00

正确答案：动作；显式；隐式

3

填空(6分)

‎对玩家产生作用的5种吸引力类型，分别是：，涉及外在和内在奖励的吸引力；想象，涉及伪装和故事讲述的吸引力；社交，涉及友好社交互动的吸引力；，用于调整身体、精神或情感状态的吸引力；，涉及打破社交或技术规则的吸引力。（两项之间用中文“；”隔开）

‍

得分/总分

6.00/6.00

正确答案：成就；娱乐；颠覆

4

填空(6分)

玩法，就是玩家从大量角色中选择一个化身代表自己，用各种方法对这个化身进行自定义，提供玩家一个在游戏世界里表达自己个性的机会。

‌

得分/总分

6.00/6.00

正确答案：自定义型

5

填空(6分)

‌创造性玩法给玩家提供设计或者建造东西的机会，根据约束情况可以分为受限创造型玩法和自由创造型玩法两类。常见的限制包括限制、限制和限制等。（两项之间用中文“；”隔开）

‏

得分/总分

6.00/6.00

正确答案：经济；物理；美学

## 第七章小测

返回

本次得分为：**30.00/30.00**, 本次测试的提交时间为：**2023-05-06**, 如果你认为本次测试成绩不理想，你可以选择 再做一次 。

1

单选(2分)

点击下图A池一次后，A池会有多少资源？

![fig:](data:image/jpeg;charset=UTF-8;base64,)

得分/总分

* A.
* 1
* B.
* 2
* C.
* 0
* D.
* 3
* 2.00/2.00

正确答案：D你选对了

2

单选(2分)

点击下图A池一次后，A池会有多少资源？

‍

![fig:](data:image/jpeg;charset=UTF-8;base64,)

‍

得分/总分

* A.
* 0
* 2.00/2.00
* B.
* 3
* C.
* 1
* D.
* 2

正确答案：A你选对了

3

单选(2分)

‍将所有资源转移到A池，最少需要点击多少次？

‎

‍![fig:](data:image/jpeg;charset=UTF-8;base64,)

‎

得分/总分

* A.
* 6
* B.
* 4
* 2.00/2.00
* C.
* 2
* D.
* 0

正确答案：B你选对了

4

单选(2分)

‎将所有资源转移到A池，最少需要点击多少次？

‎![fig:](data:image/jpeg;charset=UTF-8;base64,)

得分/总分

* A.
* 3
* 2.00/2.00
* B.
* 1
* C.
* 2
* D.
* 0

正确答案：A你选对了

5

多选(4分)

‏核心机制在电子游戏中起着非常重要的作用，比如：

得分/总分

* A.
* 触发故事引擎
* 1.00/4.00
* B.
* 控制内部经济
* 1.00/4.00
* C.
* 控制非玩家角色
* 1.00/4.00
* D.
* 改变游戏模式
* 1.00/4.00

正确答案：A、B、C、D你选对了

6

填空(6分)

‏核心机制，它由精确定义了游戏规则的和组成，确定了规则是什么，玩家怎样和它交互。（两项之间用中文“；”隔开）

‍

得分/总分

6.00/6.00

正确答案：数据；算法

7

填空(6分)

‍一些核心机制相关的概念。首先是，它是玩家可以移动或者交换的物体或者材料的类型；其次是，它是资源的一个特殊的实例或者游戏世界的某些元素的状态。，它记录了游戏世界和游戏世界中所有东西的行为方式。（两项之间用中文“；”隔开）

‍

得分/总分

6.00/6.00

正确答案：资源；实体；机制

8

填空(6分)

‍关于游戏的推进，即游戏的进展机制。Jesper Juul将游戏世界分为：型游戏 （事件非预先设定）和 型游戏 （事件预先设定）。（两项之间用中文“；”隔开）

‌

得分/总分

6.00/6.00

正确答案：出现；进展

## 第八章小测

返回

本次得分为：**30.00/30.00**, 本次测试的提交时间为：**2023-05-17**, 如果你认为本次测试成绩不理想，你可以选择 再做一次 。

1

多选(4分)

‍无论是玩家对战还是玩家和电脑对战的游戏，在平衡性上有一些共同的要求：

‏

得分/总分

* A.
* 游戏的难度级别一定要一致。
* B.
* 偶然性的因素没有大到足以让玩家的技能变得不相关；
* 1.33/4.00
* C.
* 玩家感觉游戏是公平的；
* 1.33/4.00
* D.
* 游戏提供有意义的选择；
* 1.33/4.00

正确答案：B、C、D你选对了

2

多选(4分)

‎为了避免统治性策略，我们需要：

得分/总分

* A.
* 尽量的采用非传递关系
* 1.33/4.00
* B.
* 保守地使用偶然性
* C.
* 处理好玩家选项之间的可传递关系
* 1.33/4.00
* D.
* 注意直交的单位区别
* 1.33/4.00

正确答案：A、C、D你选对了

3

多选(4分)

使PvP游戏公平的策略有：

得分/总分

* A.
* 允许玩家选择动作来使用对他有利的偶然性
* B.
* 不会通过玩家不能影响的方式让其处于有利或者不利的位置
* 2.00/4.00
* C.
* 给每个玩家相等的机会获得胜利
* 2.00/4.00
* D.
* 在风险和回报较小的常见挑战中使用偶然性

正确答案：B、C你选对了

4

多选(4分)

‍使PvE游戏公平的策略有：

‌

得分/总分

* A.
* 不会在没有警告且不是自身失误前提下输掉游戏
* 1.33/4.00
* B.
* 允许玩家决定冒多大的风险
* C.
* 按照始终如一的难度级别向玩家提供挑战
* 1.33/4.00
* D.
* 不要求玩家克服不属于该游戏类别的挑战
* 1.33/4.00

正确答案：A、C、D你选对了

5

多选(4分)

‍我们必须管理好游戏的困难度，让难它跟玩家的能力相匹配。说起来很简单，但要做到不容易。主要是因为：

‏

得分/总分

* A.
* 不知道玩家的价值取向；
* B.
* 不知道玩家以前花了多长时间来玩和你的游戏相似的游戏；
* 1.33/4.00
* C.
* 不知道玩家对这个游戏拥有多少天赋；
* 1.33/4.00
* D.
* 在多玩家游戏中，不知道玩家对手的技能；
* 1.33/4.00

正确答案：B、C、D你选对了

6

多选(4分)

‌为了让设计师们不至于为所欲为，首先我们确立一套关于平衡的哲学，具体主要考虑几个因素：

‍

得分/总分

* A.
* 团队作战
* 1.33/4.00
* B.
* 迭代
* 1.33/4.00
* C.
* 让玩家做有意义的选择
* 1.33/4.00
* D.
* 遵守同样的规则

正确答案：A、B、C你选对了

7

填空(6分)

‍难度，它指的是跟最小情况下相比时要求的固有技能和挑战的压力。难度，即和玩家克服挑战的能力相关联的挑战的难度。困难度，玩家实际上感觉到的难度。（两项之间用中文“；”隔开）

‍

得分/总分

6.00/6.00

正确答案：绝对；相对；感知

## 第九章小测

返回

本次得分为：**30.00/30.00**, 本次测试的提交时间为：**2023-05-24**, 如果你认为本次测试成绩不理想，你可以选择 再做一次 。

1

多选(4分)

‌以玩家为中心界面设计的一些一般性原理，包括：

‎

得分/总分

* A.
* 记住玩家是发号施令的人
* 1.33/4.00
* B.
* 鼓励创新
* C.
* 提供好的反馈
* 1.33/4.00
* D.
* 一致
* 1.33/4.00

正确答案：A、C、D你选对了

2

多选(4分)

‍我们要管理好界面的复杂度，也要注意以下几个方面：

‏

得分/总分

* A.
* 同时提供一个宽阔的界面和一个深长的界面
* 1.33/4.00
* B.
* 调整界面的深度与宽度
* 1.33/4.00
* C.
* 可以引入上下文敏感的界面
* 1.33/4.00
* D.
* 通过多于三或者四级菜单才能得到某个选项

正确答案：A、B、C你选对了

3

多选(4分)

‌常见的视角有：

‌

得分/总分

* A.
* 空中视角
* 1.33/4.00
* B.
* 全景视角
* C.
* 第一人称视角
* 1.33/4.00
* D.
* 第三人称视角
* 1.33/4.00

正确答案：A、C、D你选对了

4

填空(6分)

‌游戏界面必须学习和使用方便，因此我们要管理好界面的复杂度。具体来讲，我们可以通过两种方式来简化游戏。一个是，另一个是。（两项之间用中文“；”隔开）

‏

得分/总分

6.00/6.00

正确答案：抽象；自动化

5

填空(6分)

‌信息是通过一个三层的过程组织起来，、感知和。（两项之间用中文“；”隔开）

‍

得分/总分

6.00/6.00

正确答案：认知；感觉

6

填空(6分)

‍根据认知负担理论，如果所需内容需要的认知资源超过工作记忆的极限，学习过程可能会被阻碍。有很多减轻认知负担的方式，比如将学习过程。此外，你也可以通过来限制认知负担。（两项之间用中文“；”隔开）

‌

得分/总分

6.00/6.00

正确答案：分散；可供性

## 第十章小测

返回

本次得分为：**30.00/30.00**, 本次测试的提交时间为：**2023-05-31**, 如果你认为本次测试成绩不理想，你可以选择 再做一次 。

1

多选(4分)

‌大体来说关卡设计师创造了玩家体验的以下基本部分：

‍

得分/总分

* A.
* 关卡的终止条件
* 1.33/4.00
* B.
* 玩家职业调查
* C.
* 关卡的初始条件
* 1.33/4.00
* D.
* 关卡的美学和意境
* 1.33/4.00

正确答案：A、C、D你选对了

2

多选(4分)

‍关卡的布局包括哪些：

‎

得分/总分

* A.
* 开放式布局
* 1.00/4.00
* B.
* 平行布局
* 1.00/4.00
* C.
* 线性布局
* 1.00/4.00
* D.
* 环形布局
* 1.00/4.00

正确答案：A、B、C、D你选对了

3

多选(4分)

‍一般关卡设计原理，有哪些：

得分/总分

* A.
* 冒险、奖励和决定的后果很清晰
* 1.33/4.00
* B.
* 以打败玩家为目标
* C.
* 明确地通知玩家他的短期目标
* 1.33/4.00
* D.
* 把一个游戏的早期关卡制作为新手关卡
* 1.33/4.00

正确答案：A、C、D你选对了

4

填空(6分)

‍，即玩家遇到单个挑战的频率，都应该可以在快速和缓慢之间切换。它不仅能让玩家从物理挑战中得到休息，还可以产生一个平衡性更好的游戏。

‌

得分/总分

6.00/6.00

正确答案：步调

5

填空(6分)

‎关卡评审重点确认**\_**、步调、**\_**、性能、美学等方面的问题。（两项之间用中文“；”隔开）

‎

‎

‎

‎

‎

得分/总分

6.00/6.00

正确答案：关卡规模；难度

6

填空(6分)

‌在关卡设计的计划阶段，除了规划好游戏的，艺术外，还要考虑，以及编码的特殊要求等。（两项之间用中文“；”隔开）

‍

得分/总分

6.00/6.00

正确答案：可玩性；性能