

1. 以下何者非家用遊戲機？

- (A) Microsoft Xbox 360
- (B) Sony PlayStation 3
- (C) Nintendo DS
- (D) SEGA Dreamcast

Ans : C

2. 早期的遊戲設計，大多使用螢幕顯示 256 色的色彩模式下來執行。其原因為哪些？

- (A) 螢幕本身的色彩技術不成熟
- (B) 遊戲美術設計需求
- (C) 記憶體容量的不足
- (D) 因為顯示卡硬體限制

Ans : CD

3. 台灣的數位內容產業有關數位遊戲定義及範疇中，將遊戲內容運用資訊科技加以開發或整合之產品或系統包含下列哪些？

- (A) 電視遊戲(TV Game)
- (B) 電腦遊戲(PC Game)
- (C) 桌上型遊戲(TBG)
- (D) 攜式遊戲(Handheld Game)

Ans : ABD

4. 針對上班族等輕鬆、休閒類型的遊戲，以下設計概念何者最為不妥？

- (A) 明亮可愛的畫面風格
- (B) 簡單容易上手的規則
- (C) 可以多人同樂的架構
- (D) 複雜的操作流程

Ans : D

5. 下列何種職務人員，在遊戲開發中，通常不直接參與遊戲之實際製作？

- (A) 程式
- (B) 企劃
- (C) 美術
- (D) 製作人

Ans : D