

1. 請問下列哪些項目，屬於遊戲開發的專案管理任務？

- (A) 時程掌控
- (B) 預算控制
- (C) 人力調配
- (D) 品質控管

Ans : ABCD

2. 請問關於反派、敵人的角色設計，下列敘述何者錯誤？

- (A) 添加少許人性，可使反派角色的整體呈現更真實
- (B) 敵人的獨特性，可反應在動作設計上
- (C) 反派的個性設計，以單純為主
- (D) 敵人的設定就是與主角為敵，所以越壞越好

Ans : D

3. 請問下列哪項目，是設計 3D 場景時需要的考量？

- (A) 特效的複雜程度
- (B) 空間動線的安排
- (C) 遊戲角色的造型
- (D) 音樂音效的呈現

Ans : B

4. 以下哪些敘述正確？

- (A) 流程圖是在設計企劃文件時，必備的文件之一
- (B) 瞭解遊戲的程式檔案資料結構是美術的工作，所以企劃不用知道
- (C) 將功能模組化是在做系統設計文件時重要的工作
- (D) 標準的動畫格數是一秒 30 格

Ans : ACD

5. 以下何者是正確的遊戲開發流程？

- (A) 設計→研發→測試→發行
- (B) 研發→設計→測試→發行
- (C) 測試→設計→研發→發行
- (D) 研發→測試→設計→發行

Ans : A