

Roll No.

(243)

0571

Printed Pages—3]

4B.Sc.(GA)1

Bachelor of Science (GA) (Fourth Semester)

Examination, May/June 2019

PRINCIPLES OF GAME DESIGN

अवधि/Duration : 3 घंटे/Hours]

[पूर्णांक/Max. Marks : 80

[न्यूनतम उत्तीर्णांक/Min. Pass Marks : 32

निर्देश :

1. प्रश्न-पत्र पाँच इकाइयों में विभाजित है । प्रत्येक इकाई में आन्तरिक विकल्प दिया गया है ।
2. प्रत्येक इकाई से एक प्रश्न का उत्तर दीजिए । इस प्रकार कुल पाँच प्रश्नों के उत्तर दीजिए ।
3. सभी प्रश्नों के लिए समान अंक नियत हैं ।
4. जहाँ आवश्यकता हो वहाँ उपयुक्त डाटा माना जा सकता है ।
5. अनुवाद में विसंगति होने पर अंग्रेजी स्वरूप को सही माना जाए ।
6. प्रश्न-पत्र में परीक्षार्थी निर्धारित स्थान पर अपना रोल नम्बर अंकित करें ।

Instructions :

1. The Question Paper is divided in five Units. Each unit carries an internal choice.
2. Attempt *one* question from each Unit. Thus attempt *five* questions in all.
3. *All* questions carry equal marks.
4. Assume suitable data wherever necessary.
5. English version should be deemed to be correct in case of any anomaly in translation.
6. Candidate should write his/her Roll Number at the prescribed space on the question paper.

P.T.O.

इकाई I/(Unit I)

1. शब्द “गेम डिजाइन दस्तावेज” को परिभाषित करें। गेम डिजाइन दस्तावेज के विभिन्न प्रकार क्या हैं?

Define the term "game design document". What are the different types of game design documents ?

अथवा (Or)

2. गेम डिजाइन के विभिन्न प्रमुख तत्व क्या हैं?

What the various key elements of game design ?

इकाई II/(Unit II)

3. एक जीत की स्थिति क्या है? जीत की स्थिति में गेम मैकेनिक की भूमिका क्या है?

What is a victory condition ? What is role of Game mechanic in victory conditions ?

अथवा (Or)

4. खेलों के औपचारिक तत्वों को परिभाषित करें।

Define formal elements of games.

इकाई III/(Unit III)

5. होम गेम कंसोल और पर्सनल कंप्यूटर के बीच अंतर क्या हैं ? अपने उत्तर का समर्थन करने के लिए उदाहरण दीजिए।

What are the key differences between home game console and personal computers?
Give examples to support your answer.

अथवा (Or)

6. विभिन्न आयामों को बताते हुए एक गेम का वर्णन करें।

Describe a game by stating its various dimensions.

इकाई IV/(Unit IV)

7. एक चरित्र विकास वर्कशीट के विभिन्न तत्वों की सूची बनाएँ।
List various elements of a character development worksheet.

अथवा (Or)

8. नैरेटिव डिजाइन का उदय वीडियो गेम स्टोरीटेलिंग के शिल्प में क्रांति कैसे ला रहा है ?
How is the Rise of Narrative Design revolutionizing the craft of Video Games Storytelling ?

इकाई V/(Unit V)

9. गेम 'यूजर एक्सपीरियंस' (UX) क्या है और यह कैसे मदद करता है?
What is Games 'User Experience' (UX) and how does it help ?

अथवा (Or)

10. स्थिर संतुलन और गतिशील संतुलन के बीच अंतर।
Differentiate between static balance and dynamic balance.