



Итоговая аттестация Администрирование киберспортивных турниров.фг_АКТ

- 1) Первым импровизированным киберспортивным турниром считается турнир, который прошел
- 2) Какой был главный приз за победу в первом импровизированном киберспортивном турнире в Стэнфордском университете
- 3) В 2011г. Поводится первый турнир, в котором приз составлял 1,5 млн.\$ по игре:
- 4) Dota это командно-тактическая игра с элементами компьютерной ролевой игры, в которой каждый игрок управляет одним героем. В течение игрового процесса игрок получает опыт, открывая новые способности своего героя, деньги, которые он тратит на покупку различных предметов. Основная задача игры:
- 5) В каком году в России киберспорт признали, как официальную спортивную дисциплину
- 6) Причины успеха киберспорта
- 7) Прогнозы Киберспорта на ближайшее время
- 8) Что НЕ относится к дисциплине «тактический трехмерный бой»
- 9) ... - Спортивная дисциплина компьютерного спорта, представляющая собой решение логических задач участниками соревнования, результат которого зависит от скорости логического мышления и сообразительности предопределяющий выбор той или иной стратегии игры для достижения победы
- 10) К этой дисциплине относится: «StreetFighter», «Tekken», «Mortal combat»
- 11) НЕ относится к отличиям киберспортсмена от геймера
- 12) Сколько судейских категорий существует в России в сфере киберспорта
- 13) Такой категории НЕ существует в РФ в сфере киберспорта





- 14) ... является документом с более конкретной трактовкой правил соревнований. В нем указан формат турнира, информация о выплате призовых, обязанности судей и участников в, подчеркнуту, более развернутом формате.
- 15) Выберите вариант ответа, где перечислены задачи научного департамента
- 16) Какие турниры НЕ являются коммерческими
- 17) Турниры от букмекеров (BB Dacha Dota 2); Турниры от ESL и BLAST; DPC сезон в Dota 2 и мажоры являются примерами ... турниров
- 18) ... - это маркетинговый инструмент для распределения рекламных бюджетов и оценки результатов кампании
- 19) Что включить в медиаплан
- 20) Школьная лига, Студенческая лига, Международные студенческие соревнования, Открытые киберспортивные игры, Соревнования стран БРИКС все эти турниры проводит
- 21) Чтобы игра могла называться киберспортивной, она должна соответствовать критериям
- 22) ... - включает в себя все, что человек создал собственным умом, результаты его творческого труда, компьютерные программы, уникальные названия и многое другое.
- 23) ... - гражданин, творческим трудом которого создан объект интеллектуальной собственности.
- 24) Лицензионный договор бывает также двух видов
- 25) ... - вид финансовой помощи, но, в отличие от дарения и пожертвования, предполагает встречные обязательства спонсируемого лица. Между лицами может быть заключен договор об установлении () отношений или договор об оказании () поддержки.
- 26) ... - это формат проведения спортивных и физкультурных мероприятий или других соревнований, для которого взаимодействие участников соревновательного процесса осуществляется дистанционно с использованием информационно-телекоммуникационной сети интернет.
- 27) Самый сложный и затратный, но самый зрелищный и интересный способ для проведения турниров





- 28) Формат проведения требует небольших площадок, онлайн-соединения. Довольно удобен, когда нужно проводить с повышенной долей контроля за игроками
- 29) Является наиболее честным форматом проведения турниров вследствие прямого контроля со стороны судей.
- 30) ... - документ, в котором указаны требования к проведению LAN турниров. Указаны такие технические требования по скорости интернета, по энергопотреблению, по площади, по количеству посадочных мест, проходимости и т.д.
- 31) Верное требование к компьютерам на турнирах
- 32) ... располагаются за спинами игроков и контролируют процесс соревнования.
- 33) В организацию турниров входит
- 34) Расположите варианты ответов по порядку от начала до конца
- 35) Выберете преимущества мобильного гейминга
- 36) Преимущества компьютерного гейминга (несколько верных вариантов)

