



Итоговая аттестация Введение в индустрию киберспорта.фиик

- 1 Первая выставка игровых автоматов называлась ...
- 2 Автор игры «Тетрис» - ...
- 3 Игра «Тетрис» появилась в ...
- 4 «Тетрис» стал систем-селлером консоли ...
- 5 Создатель бренда Dendy - ...
- 6 Запуск бренда Dendy состоялся в ...
- 7 В ... выручка компании Dendy стала превышать половину выручки компании Steepler
- 8 Компания Dendy смогла реализовать за все время своего существования более ... копий консоли
- 9 Журнал видеоигр, который в 2000-е и 2010-е гг. имел крупнейшие тираж и аудиторию и считался одним из самых популярных русской игровой прессы в России и СНГ, - ...
- 10 Журнал ... до сих пор выходит в печать
- 11 Первой официально зарегистрированной в России компанией – разработчиком компьютерных игр была ...
- 12 Идею выпуска игр в минимальной комплектации (Jewel case) придумал ...
- 13 В ... была официально зарегистрирована первая российская компания, которая начала заниматься официальным изданием компьютерных игр
- 14 В числе официальных компаний-издателей, официально издающих компьютерные игры, - ...
- 15 Диск игры «...» содержал ненужный файл, без которого она работала точно так же
- 16 Серия игр «...» продавалась суммарным тиражом свыше 1 млн копий





- 17 В первой половине 2000-х гг., в России была распространена система защиты от копирования ...
- 18 Клиент программы от Valve, которая работает с цифровой дистрибуцией, – это ...
- 19 Диапазон стоимости лицензионных игр до 1998 г. составлял ...
- 20 Благодаря появлению Jewel case ...
- 21 Категоризации игровых жанров появилась ...
- 22 К игровым жанрам относят ...
- 23 Путаница в игровых жанрах имеет негативные последствия для аудитории игроков, потому что ...
- 24 После серии игр «Ведьмак» компания CD Project RED выбрала для своих игр сеттинг ...
- 25 Сеттинг фэнтези популярен в частности из-за ...
- 26 К игровому жанру «фантастика» относят ...
- 27 К игровым платформам относят ...
- 28 Аркадные игровые автоматы в наше время менее популярны из-за ...
- 29 AR (дополненная реальность) не имеет массового распространения на данный момент из-за ...
- 30 Основная проблема облачного гейминга состоит в ...
- 31 Главное отличие в выпуске игр под консоль от игр для персональных компьютеров (ПК) заключается в ...
- 32 Сейчас консоль Nintendo отличается от своих конкурентов тем, что ...
- 33 Сложность выпуска игрового проекта на консоли заключается в ...
- 34 Отличием в издании игр для азиатского сегмента является ...
- 35 Главная особенность выпуска игр для мобильных платформ заключается в ...





- 36 Консоль ... стала предшественницей идеи Nintendo Switch
- 37 Японские игры для мобильных платформ слишком простые, потому что ...
- 38 На корейском мобильном рынке популярны ...
- 39 На китайском мобильном рынке популярны игры ...
- 40 Технологическая особенность в выпуске игр на Android (в отличие от игр на iOS) заключается в ...
- 41 Федерация компьютерного спорта города Москвы была зарегистрирована в ...
- 42 В компетенции Федерации компьютерного спорта города Москвы входит ...
- 43 В официальных соревнованиях по компьютерному спорту можно участвовать с ...
- 44 Турнирные операторы в компьютерном спорте – это ...
- 45 Деятельность Федерации компьютерного спорта города Москвы законодательно регулируется ...
- 46 Говоря о том, как соотносятся между собой Федерация компьютерного спорта города Москвы и Федерация компьютерного спорта России, можно утверждать, что ...
- 47 Федерация компьютерного спорта города Москвы
- 48 Говоря о задачах Федерации компьютерного спорта города Москвы, можно утверждать, что ...
- 49 Говоря о едином стандарте для киберспортивной подготовки в рамках Федерации компьютерного спорта города Москвы, можно утверждать, что ...
- 50 Неверно, что в компетенции Федерации компьютерного спорта города Москвы входит ...
- 51 На данный момент основная проблема закона о спорте заключается в том, что ...
- 52 Компьютерные клубы ...
- 53 С точки зрения Федерации компьютерного спорта города Москвы, чемпионом России может считаться ...





- 54) На данный момент Федерация компьютерного спорта города Москвы обладает статусом ...
- 55) В числе возможных источников финансирования общественной организации – ...
- 56) Киберспорт нужно интегрировать как вид спорта в систему других признанных в обществе видов спорта, для того чтобы ...
- 57) Говоря о возможности использования киберспорта для развития искусственного интеллекта (ИИ), можно утверждать, что ...
- 58) В киберспорте фактически невозможно повторения одной и той же ситуации из-за ...
- 59) Люди с ограниченными возможностями профессионально заниматься киберспортом ...
- 60) Разница между проведением обычного спортивного мероприятия и киберспортивного турнира заключается в том, что ...
- 61) Большинство правообладателей не хотят отдавать проведение крупных турниров в частные руки, ...
- 62) Проведение корпоративного турнира дает компании ...
- 63) Турнир, относящийся Tier 1, – это ...
- 64) Наиболее развитой в киберспорте России является франшизная лига ...
- 65) Самый крупный российский турнир по киберспорту – это ...
- 66) Киберспортивные трансляции стали приносить прибыль в тот момент, когда ...
- 67) Ключевым отличием киберспорта от обычного спорта является то, что ...
- 68) Говоря о киберспорте, можно отметить, что меньше всего игроков, но больше всего зрителей в ...
- 69) В Adrenaline Cyber League принимало участие ...
- 70) Разница между спонсором и рекламодателем ...
- 71) Проблема в интеграции прероллов (Pre-roll) заключается в том, что ...





- 72) Первый турнир по киберспорту EPICENTER Major проходил в ...
- 73) В настоящее время в соотношении «цена – качество» при проведении соревнований по киберспорту лидирует ...
- 74) В настоящее время при проведении соревнований по киберспорту проигрывает в организации ...
- 75) Проведение в России соревнований по киберспорту затрудняет ...
- 76) Цена трансляции соревнований Moscow Cyber Cup (2019) составила ...
- 77) На происходящее в играх типа Overwatch сложно смотреть из-за ...
- 78) В настоящее время ключевая проблема мобильного киберспорта заключается в ...?
- 79) В числе спонсоров турниров ESL – ...
- 80) Проводить турниры по киберспорту без разрешения издателя можно по таким играм, как ...
- 81) Платформа для автоматического проведения турниров по киберспорту называется ...
- 82) В настоящее время в работе турниров по киберспорту со спонсорами существует следующая проблема:
- 83) Для интеграции в турнир у брендов есть такой риск, как ...
- 84) Минимальная стоимость спонсорского пакета на EPICENTER Major составляет от ...
- 85) Спонсором EPICENTER Major несколько раз подряд была компания ...
- 86) Минимальное количество средств, уходящее на одного игрока киберспортивной команды Virtus.pro составляет не менее ...
- 87) Инвестиции в киберспортивную команду имеет высокие риски из-за ...
- 88) Компании – разработчики игр стремятся минимизировать количество неофициальных турниров по киберспорту, чтобы ...
- 89) Согласно обязательным требованиям к любым видам спорта, в киберспорте должны присутствовать такие характеристики, как ...





- 90 Информационное общество от индустриального отличает ...
- 91 Получить средства из федерального бюджета на проведение киберспортивного мероприятия возможно, только если ...
- 92 На 2019 год бюджет отрасли «Физкультура и спорт» по России составляет ...
- 93 Единственный нормативный документ, который регламентирует определение киберспорта в РФ, находится на сайте ...
- 94 Нормативный документ, регламентирующий определение киберспорта в РФ, – это ...
- 95 Благодаря научным работам ... киберспорту удалось вернуть официальный статус вида спорта
- 96 Обозначение киберспорта, не входящее в официальное определение, – ...
- 97 Отрасль «Физкультура и спорт» в рамках формирования бюджета на 2019 год находится на ... месте
- 98 Особенности работы с государственными бюджетами заключаются в том, что ...
- 99 К социальному значению компьютерного спорта можно отнести ...
- 100 Неверно, что в федеральный стандарт спортивной подготовки входит ...
- 101 В числе того, что свойственно в процессе накопления бюджетов для организаторов ивентов, – ...
- 102 Одна из наиболее острых проблем Event-менеджмента заключается в ...
- 103 Киберспортивные объекты, введенные в реестр видов спорта, в России ...
- 104 Сопоставляя финансирование общегосударственных вопросов, а также таких отраслей, как жилищно-коммунальное хозяйство (ЖКХ), охрана окружающей среды, физкультура и спорт, следует отметить, что меньше всего бюджетных средств государство выделяет на ...
- 105 Профессиональный киберспортсмен в России иметь официальную запись «спортсмен» в трудовой книжке ...
- 106 Из сферы киберспорта может потенциально выйти профессия «...»

