



Итоговая аттестация Введение в индустрию киберспорта.ФИНИК

- 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 видеогр, 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 выпускается 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 «...» продалась 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 Федерации 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 «...»