



Компьютерный спорт и общество.фкибер_БАК

- 1 В 70-е годы XX века в Стэнфордском университете проходят первые соревнования по компьютерной игре...
- 2 В ... году была создана организация по регистрации и учёту лучших результатов — Twin Galaxies
- 3 Бил Митчел поставил рекорды в таких играх, как:
- 4 Компания Nintendo, которая выпустила революционную для своего времени в середине 80х приставку....
- 5 Самая востребованная приставка 90х в России была:
- 6 Укажите правильные характеристики для игры Netrek:
- 7 Сопоставьте правильно варианты ответов по названиям игр и их выходу. Задачи – конкретные, измеряемые достижения мероприятия могут:
- 8 Укажите правильную последовательность выхода этих игр:
- 9 В 1984 в Советском Союзе появилась игра (укажите название на русском языке)...
- 10 Укажите последовательность выхода игр Counter-Strike
- 11 Игра Super Mario Brothers первоначально была выпущена именно на консоли...
- 12 Укажите соответствие названий игр и их описание
- 13 Самым известным, организованный CPL, стал турнир...
- 14 Основная аудитория киберспорта в России это -
- 15 Популярными дисциплинами в России являются
- 16 Самым удобным временем для просмотра трансляций является
- 17 При поддержке агентства Initiative бренд AXE стал партнером



- 18 В геймерский альянс от Gillette в 2021 году вошли
- 19 В 2013 году бренд Coca-Cola бренд объявил о партнерстве с разработчиком игр ...
- 20 На протяжении многих лет Intel остается ключевым киберспортивным партнером ведущего мирового турнирного оператора
- 21 ESRB – негосударственная организация, которая создала систему игровых рейтингов расшифровывается, как
- 22 Рейтинг ESRB
- 23 Сопоставьте правильные варианты возрастного ограничения рейтинга ESRB
- 24 RT – это рейтинг в
- 25 Сокращенное название европейского рейтинга Pan European Game Information -
- 26 Расположите в правильной последовательности по возрастанию рейтинга PEGI
- 27 Ethics Organization of Computer Software (EOCS) была создана в...
- 28 Сопоставьте правильные варианты ответа маркировки CERO
- 29 Российская система возрастных рейтингов сокращенно называется
- 30 Модель монетизации Free-to-play
- 31 Самым ярким примером игры Pay-to-Win в российской индустрии является
- 32 Ярким примером с открытой экосистемой является игра
- 33 В смешанные киберспортивные системы входят дисциплины:
- 34 Самыми яркими дисциплинами, которые входят в закрытые экосистемы являются
- 35 Назовите последовательность по убыванию самых популярных турниров у ру аудитории по просмотрам в 2021 году
- 36 Самым упоминаемым спонсором Worlds 2022 в 2022 году стал





- 37 Игра SIMS в России имеет возрастное ограничение
- 38 Самыми популярными и крупными операторными турнирами в киберспорте являются:
- 39 Возможность начать играть бесплатно называется...
- 40 Особенности f2p игр:

