



Разработка бизнес-планов создания проектов на основе компьютерных игр.фкибер_БАК

- 1 Первые компьютерные игры начали разрабатывать
- 2 Основная тематика в первых компьютерных играх:
- 3 Термин Premium в игровой экономике означает:
- 4 Термин Freemium в игровой экономике означает:
- 5 Термин Pay-to-Win в игровой экономике предполагает:
- 6 Термин Free-to-Play в игровой экономике означает:
- 7 Инди-разработка с точки зрения игрового проекта:
- 8 Игры самого высокого класса, наиболее дорогие игры обозначаются:
- 9 Асинхронный геймплей – это:
- 10 Описать игровой жанр можно следующими терминами
- 11 Самая популярная игровая платформа в мире на сегодняшний день:
- 12 Стадия планирования в разработке игр необходима для:
- 13 По итогам стадии pre-production, необходимо подготовить документы
- 14 Game Design Document отвечает на вопрос:
- 15 Tech Design Document нужен для
- 16 Art Design Document включает в себя:
- 17 Feature List (Список Фичей) необходим для:
- 18 Assets List (Список производимых ассетов) нужен:

Самый быстрый способ связи — мессенджер (кликни по иконке, и диалог откроется)



WhatsApp



Telegram



Max

Help@disynergy.ru | +7 (924) 305-23-08



- 19 Тестирование игры начинается:
- 20 В открытом бета-тесте допускаются к участию
- 21 В закрытом бета-тесте принимают участие:
- 22 В Friends & Family тесты приглашают для участия
- 23 Публичный запуск online игры подразумевает
- 24 Кроссплатформенность в играх – это:
- 25 Регион с наибольшим числом активных игроков:
- 26 Издатели создают собственный цифровой магазин для продаж игр:
- 27 ARPU обозначает:
- 28 DAU обозначает
- 29 MAU значит:
- 30 Retention изучают для
- 31 LTV значит
- 32 Мастерская в играх используется по следующему назначению:
- 33 План развития нового проекта нужен потенциальным командам-участникам:
- 34 Cost of Chanel в бизнес моделях обозначает:
- 35 Знания о конверсии пользователей позволяет определить:
- 36 Правила совместной работы над бюджетом:
- 37 Типы аналитических отчётов
- 38 Хранение игровых данных:





- 39) Выбирая региональную маркетинговую политику, вы будете принимать во внимание:
- 40) Stickness - это
- 41) Churn rate - как узнать значение за период?
- 42) NPS используется
- 43) Список сервисов для киберспорта и играх включает в себя:
- 44) Игровой battle pass привлекает основную массу игроков:.
- 45) Бизнес-план проекта потребуется:
- 46) Два основных источника дохода для профессиональных киберспортивных команд:
- 47) Стандартный Revenue share для киберспортивных команд на крупных турнирах:
- 48) Royalty платежи, что это такое:
- 49) Назовите российское кино про историю киберспорта
- 50) Lootbox / mystery chest, что это такое:

