



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:

