

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:
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





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:

