

IKTV totó

1.	Melyik játékhoz kapcsolódóan rendezték meg az első e-sport videojáték versenyt a világon?				
1.	Warcraft	2.	League of Legends	x	Spacewar
2.	Mikor indult az „Egymillióan a magyar e-sportért (röviden E-sportmilla)” mozgalom?				
1.	1990	2.	2006	x	2013
3.	A Newzoo 2020-ra mekkora globális árbevételt jósol az e-sport ágazatnak?				
1.	1 milliárd \$	2.	1,5 milliárd \$	x	2 milliárd \$
4.	A PwC felmérése szerint hazánkban a legnépszerűbb játék a(z) ...				
1.	CS:GO	2.	LoL	x.	Overwatch
5.	A Narus Advisors előrejelzése szerint az offline e-sport-események száma 2019-ben el fogja érni a ... -t.				
1.	5921	2.	7192	x.	9219
6.	A PayPal megbízásából készített SuperData kutatás szerint 2016-ban az e-sportok rajongótáborára főt tett ki Magyarországon.				
1.	156 789	2.	223 377	x.	567 176
7.	Az eNet kutatás szerint Magyarországon az internetezők hány %-a szokott valamilyen rendszerességgel játszani hagyományos- vagy videojátékot?				
1.	32%	2.	57%	x.	94%
8.	Az eNet kutatás szerint hazánkban e-sport játékkal játékosok életkoruk szerint leginkább ...				
1.	18 évnél fiatalabbak	2.	18-24 évesek	x.	25 év feletti
9.	Melyik szurkoló csoport tett közé nyilatkozatot „Harcolunk az eSport ellen” címmel?				
1.	Manchester United szurkolói	2.	Young Boys Ostkurve szurkolói csoportja	x.	DVTK szurkolói
10.	Az online gátlás nélkülség elmélete (online disinhibition effect) kinek a nevéhez fűződik?				
1.	John Suler	2.	Eli Gallagher	x.	Fear
11.	A Twitch.tv egyik legnépszerűbb játékosa, „ninja” több mint ... millió követővel rendelkezik és ez folyamatosan csak nő. E				
1.	3,8	2.	4,2	x.	5,3
12.	Melyik futball klubnak NINCS e-sport szakosztálya?				
1.	MTK	2.	DVSC	x.	MOL Fehérvár FC
13.	A Dota 2 világbajnokságán ... millió dollár volt az összdíjazás, ebből ...-et vitt haza a győztes.				
1.	20 millióból 9 millió	2.	9 millióból 4 milliót		5 millióból 1 millió

+1: Az elkészített pályamunka feltöltése.