МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«РОССИЙСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ГУМАНИТАРНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ**»**
ГУМАНИТАРНЫЙ КОЛЛЕДЖ

СПЕЦИАЛЬНОСТЬ **42.02.01** РЕКЛАМА

КУРСОВАЯ РАБОТА

ПО МЕЖДИСЦИПЛИНАРНОМУ КУРСУ **EVENT-**МЕНЕДЖМЕНТ

НА ТЕМУ**: «**ОРГАНИЗАЦИЯ ВНУТРИИГРОВЫХ ИВЕНТОВ В ИГРЕ **«GENSHIN IMPACT»**

ВЫПОЛНИЛ**:** СТУДЕНТ **4** КУРСА **401** ГРУППЫ

ПЕТРОВА АНАСТАСИЯ ДЕНИСОВНА

РУКОВОДИТЕЛЬ

ГАЛКИНА И**.** А**.,**

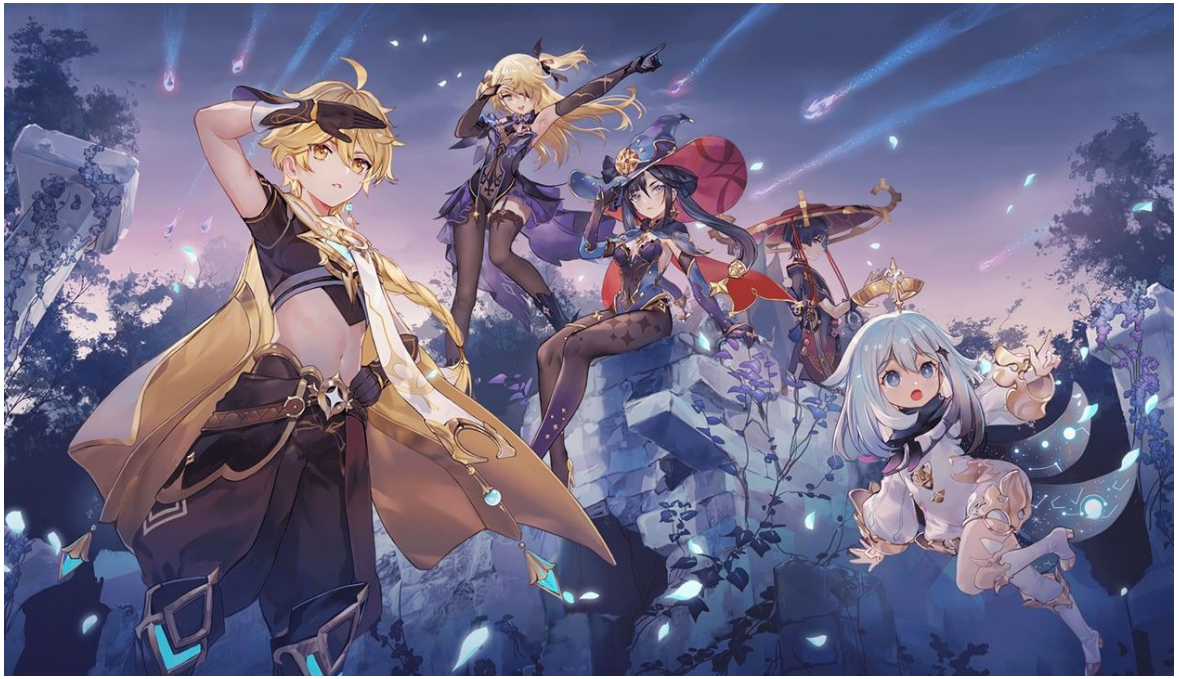
КАНДИДАТ ИСТОРИЧЕСКИХ НАУК**,** ДОЦЕНТ**,**

ПРЕПОДАВАТЕЛЬ ГУМАНИТАРНОГО КОЛЛЕДЖА

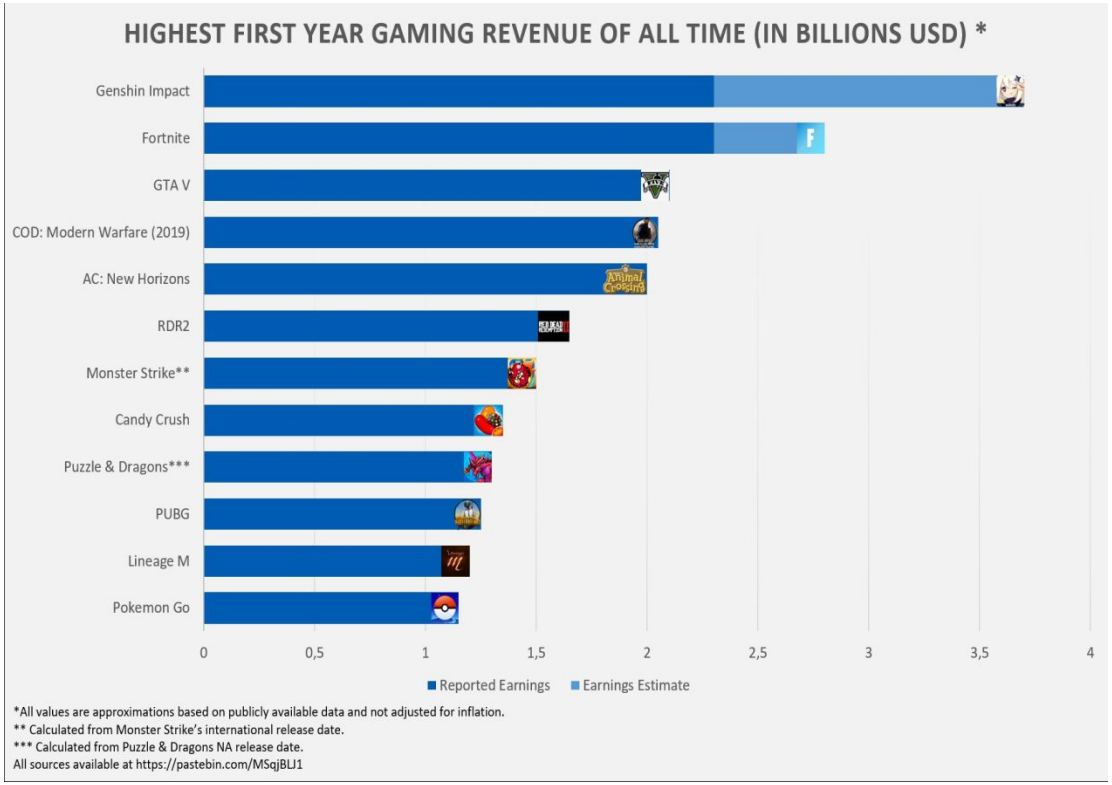
РГГУ

ЧТО ТАКОЕ **GENSHIN IMPACT?**

это игра в жанре ARPG (action role-play game) с открытым миром от китайской студии miHoYo.



ДОСТИЖЕНИЯ

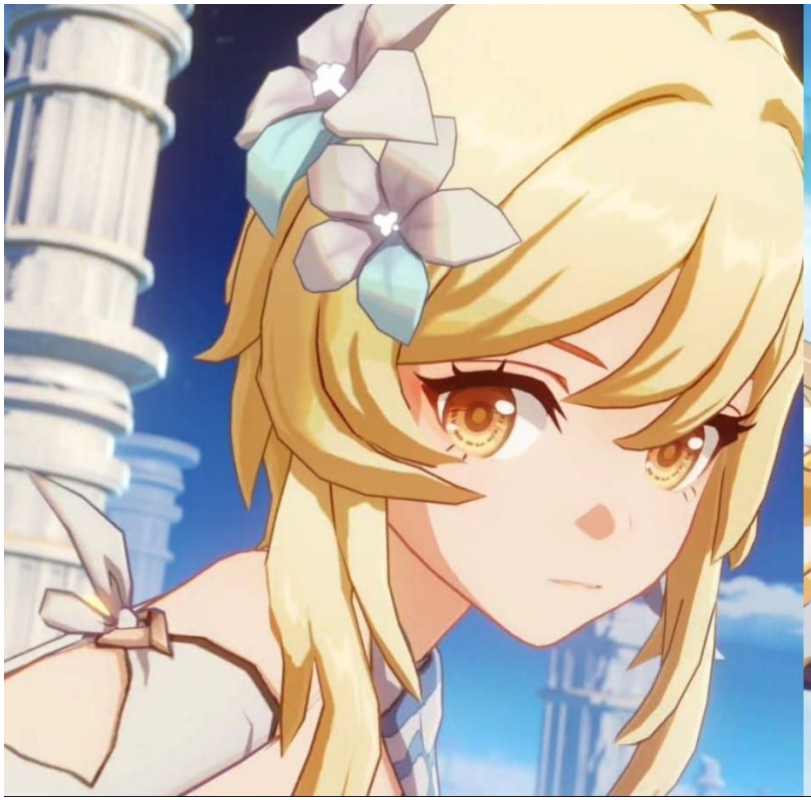


Genshin Impact поставила рекорд по прибыли за первый год на рынке
Экшен принес студии miHoYo 3,5 млрд долларов

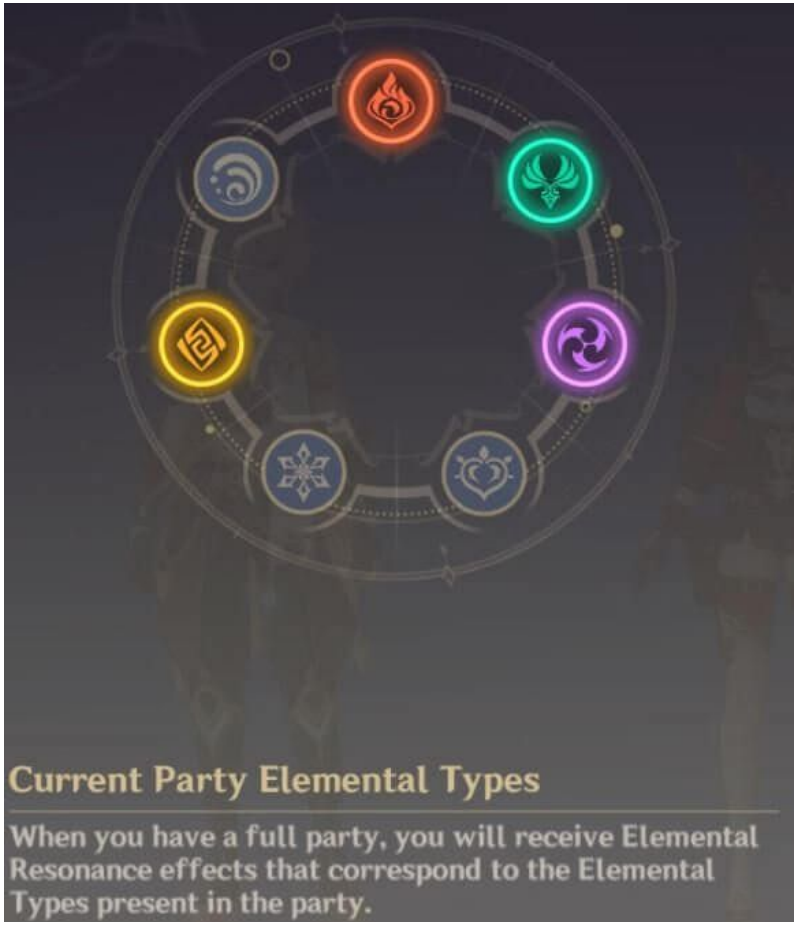
ДОСТИЖЕНИЯ

Genshin Impact выиграл в номинации «Лучшая мобильная игра 2021 года». А в 2020 получил номинацию, уступив игре Among Us.

ПРО СЮЖЕТ ИГРЫ



ПРО МЕХАНИКУ ИГРЫ



КЛАССИФИКАЦИЯ ИВЕНТОВ: ПОСТОЯННЫЕ

События можно разделить на постоянные и временные.

Постоянные события в в Genshin Impact					
№	Название	Ранг Приключений	Вид	Награда	Проблематика события
1	Задания Архонтов	Требуется	Внутриигровой	Повышенная	Скорость выхода новых заданий
2	Задания легенд	Требуется	Внутриигровой	Высокая	Скорость выхода новых заданий
3	Задания легенд: Встречи	Требуется	Внутриигровой	Стандартная	Концепция симулятора свиданий
4	Задания мира	Не требуется	Внутриигровой	Варируется от сложности (от стандартной до высокой)	-
5	День рождения персонажа	Не требуется	Внутриигровой	Предметы возвышения, стандартная	-
6	Баннер	Не	Внутриигров	Персонажи и	-
	«Стандартная молитва»	требуется	ой	оружие	
7	Ежедневный вход	Не требуется	Веб-ивент	Возобновляется каждый месяц	Скорость получения награды

КЛАССИФИКАЦИЯ ИВЕНТОВ: ВРЕМЕННЫЕ

Временные события в Genshin Impact					
№	Название	Ранг приключений	Вид	Награда	Проблематика события
1	Задания поручений	Требуется	Внутриигровой	Стандартная	Однообразность
2	Баннер «Молитва события персонажа» и «Молитва события оружия»	Не требуется	Внутриигровой	Эксклюзивные персонажи и оружие, стандартные персонажи и оружие	-
3	Тестовые забеги	Не требуется	Внутриигровой	Предметы возвышения, стандартные	Невозможность понять механику персонажа в полной мере
4	Момент сопряжения	Не требуется	Внутриигровой	Повышенная	Сложность
5	Главный временный ивент обновления	Требуется	Внутриигровой	Высокая	-
6	Второстепенный временный ивент события	Требуется	Внутриигровой	Высокая	-
7	Веб-ивент	Не требуется	Веб-ивент	Предметы возвышения, стандартная	-

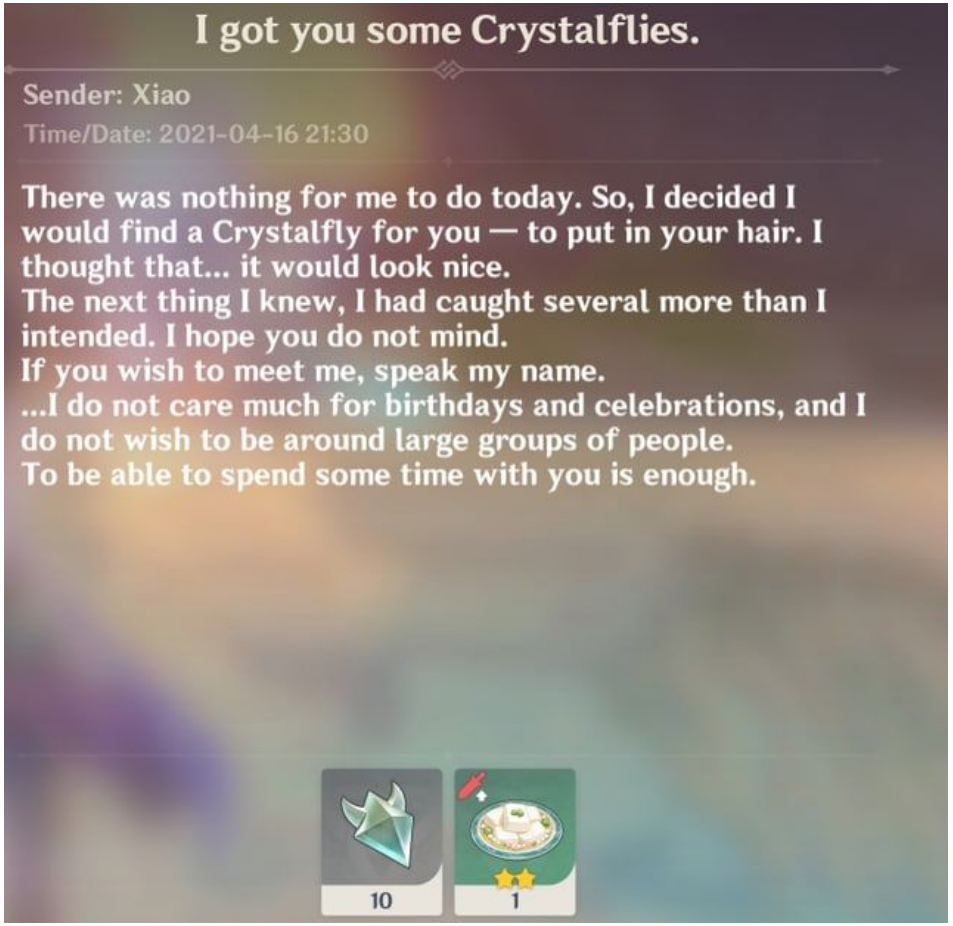
ПОСТОЯННЫЕ ИВЕНТЫ: ЗАДАНИЯ АРХОНТОВ

ПОСТОЯННЫЕ ИВЕНТЫ: ЗАДАНИЯ ЛЕГЕНД

ПОСТОЯННЫЕ ИВЕНТЫ: ЗАДАНИЯ ЛЕГЕНД (ВСТРЕЧИ)

ПОСТОЯННЫЕ ИВЕНТЫ: ЗАДАНИЯ МИРА

ПОСТОЯННЫЕ ИВЕНТЫ: ДЕНЬ РОЖДЕНИЕ ПЕРСОНАЖА

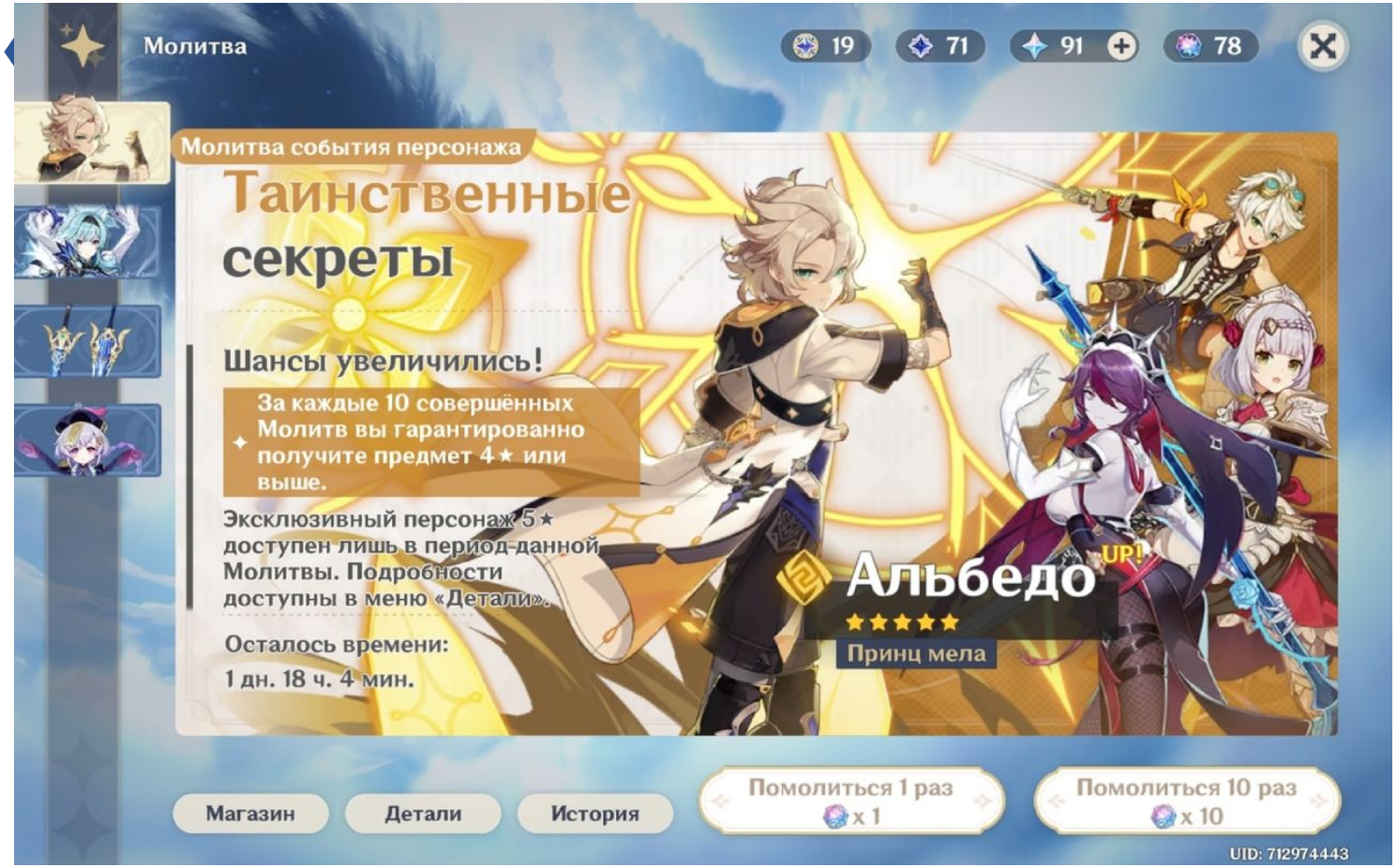


ПОСТОЯННЫЕ ИВЕНТЫ: БАННЕР «СТАНДАРТНАЯ МОЛИТВА»

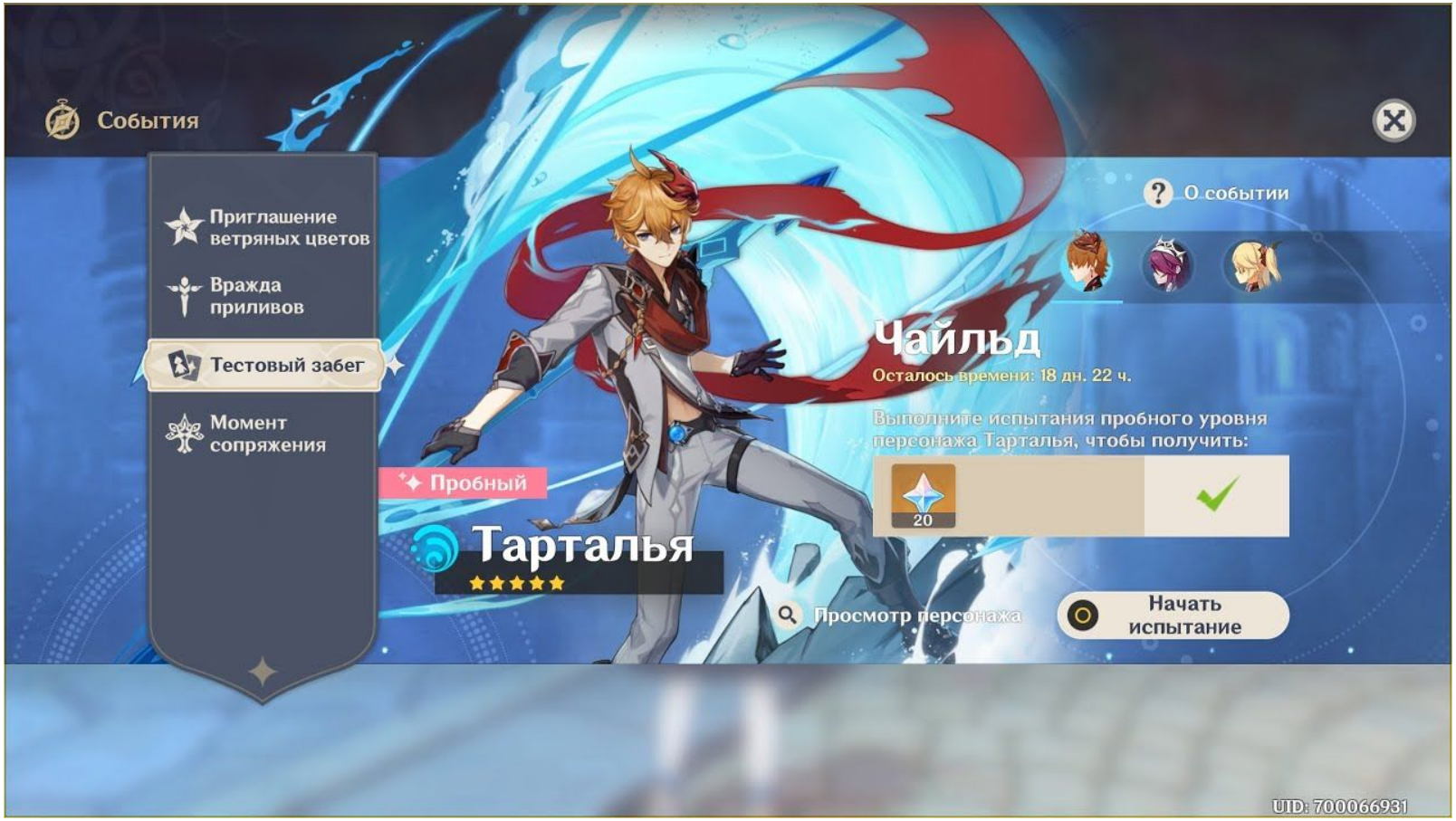
ПОСТОЯННЫЕ ИВЕНТЫ: ЕЖЕДНЕВНЫЙ ВХОД

ВРЕМЕННЫЕ ИВЕНТЫ: ЗАДАНИЯ ПОРУЧЕНИЙ

ВРЕМЕННЫЕ ИВЕНТЫ: БАННЕР «МОЛИТВА СОБЫТИЯ ПЕРСОНАЖА» И



ВРЕМЕННЫЕ ИВЕНТЫ: ТЕСТОВЫЕ ЗАБЕГИ



ВРЕМЕННЫЕ ИВЕНТЫ: МОМЕНТ СОПРЯЖЕНИЯ

ВРЕМЕННЫЕ ИВЕНТЫ: ГЛАВНЫЙ ВРЕМЕННЫЙ ИВЕНТ ОБНОВЛЕНИЯ

ВРЕМЕННЫЕ ИВЕНТЫ: ВТОРОСТЕПЕННЫЙ ВРЕМЕННЫЙ ИВЕНТ СОБЫТИЯ

ВРЕМЕННЫЕ ИВЕНТЫ: ВЕБ-ИВЕНТ

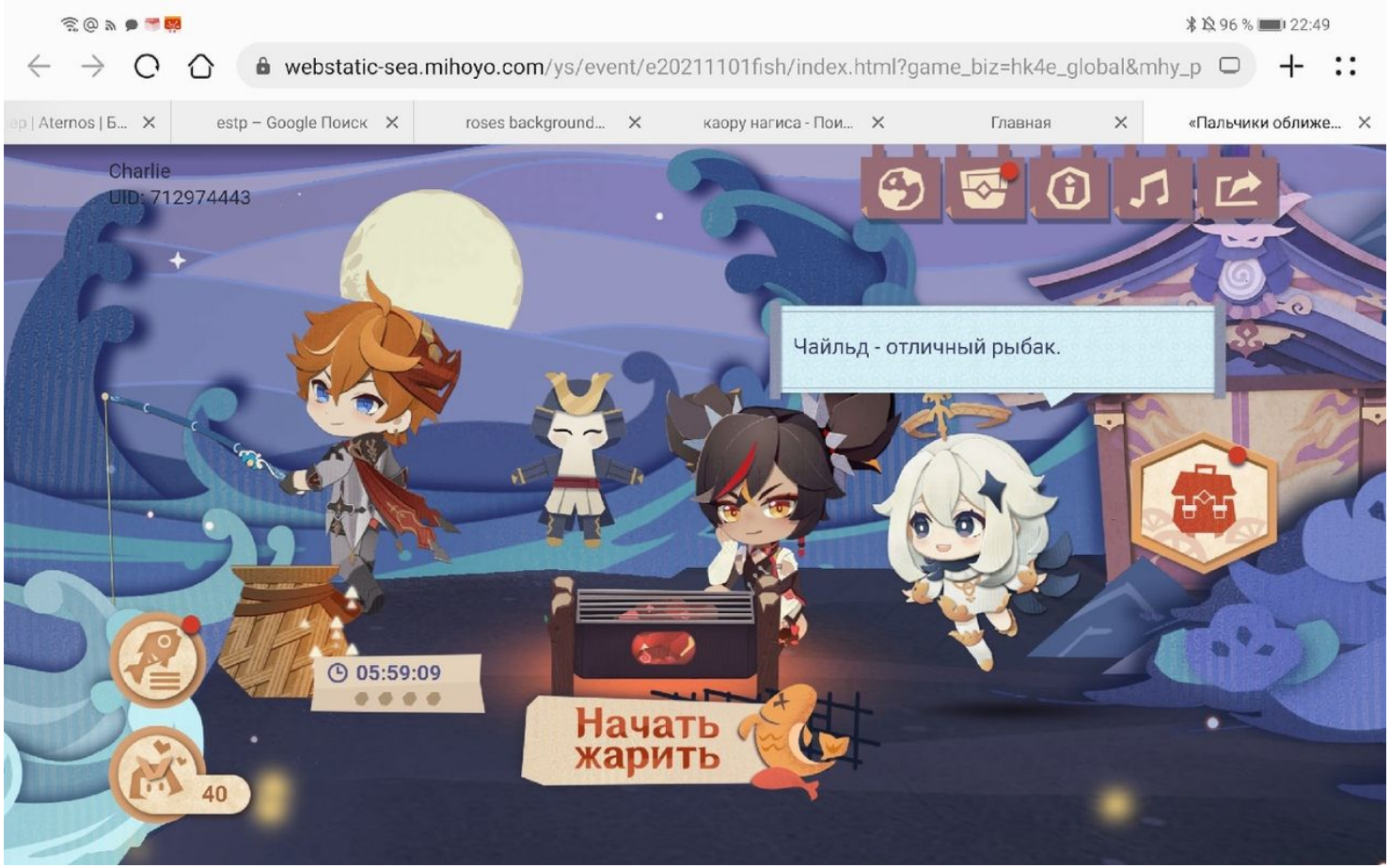
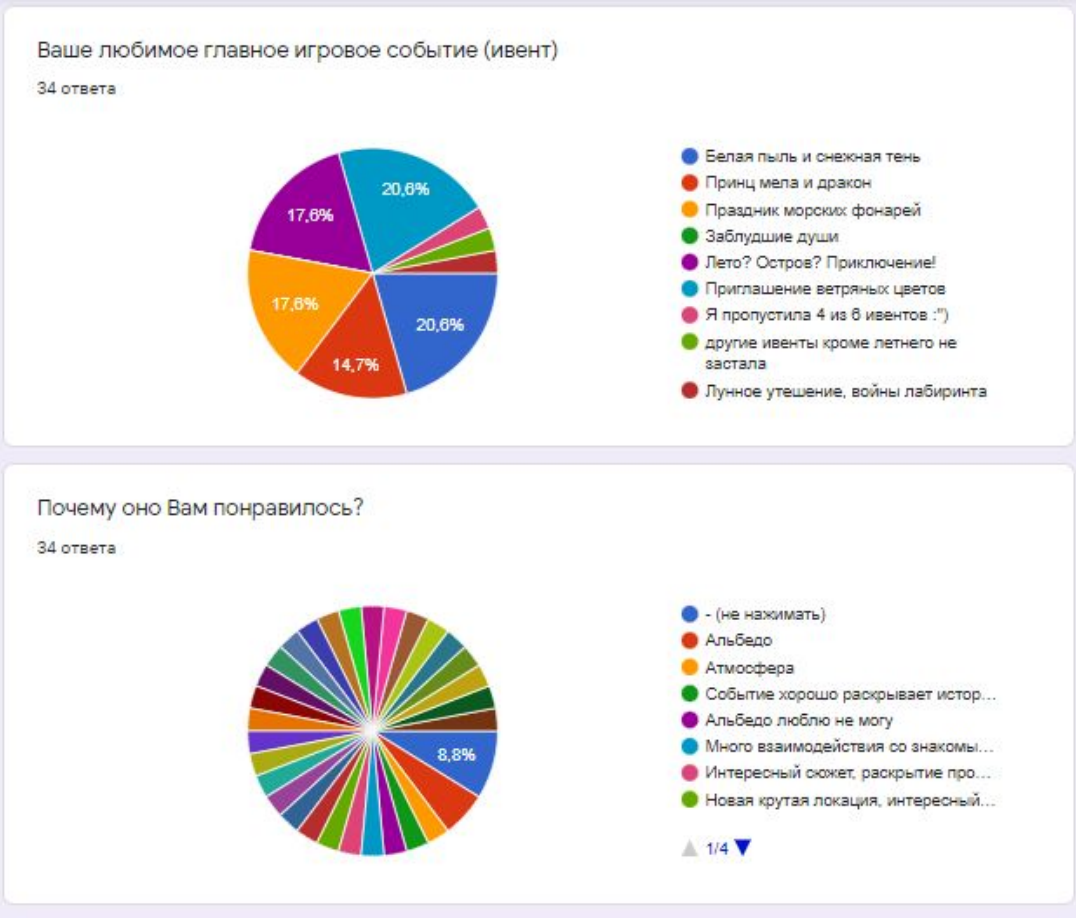


ТАБЛИЦА ДОХОДОВ БАННЕРОВ КИТАЯ И ЯПОНИИ (ОТ **30.11.2021**)

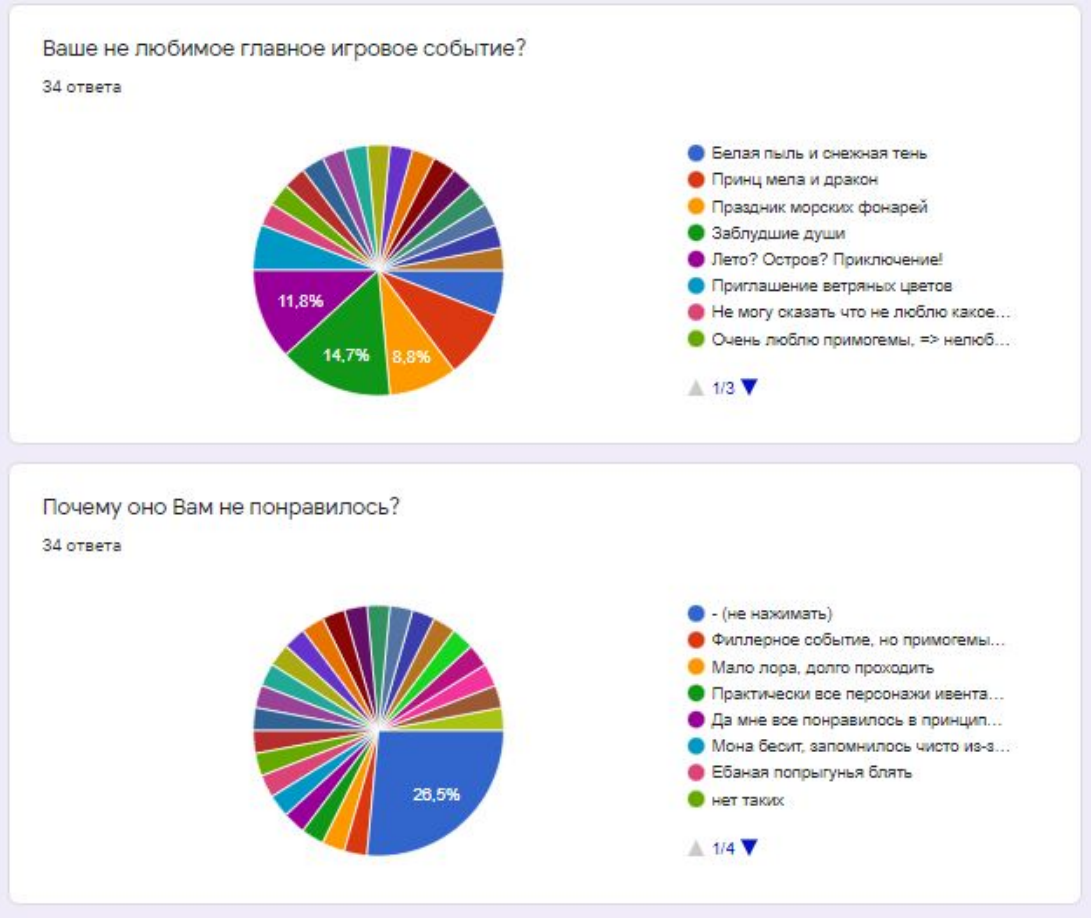
	Китай, iOS		**Япония,** iOS + Android	
	Таблица с канала t.me/paimon_impact			
#	Персонаж	Доход, млн$	Персонаж	Доход, млн$
1	Райдэн	33.021	Ху Тао | P1	21.796
2	Венти	30.633	Райдэн	18.563
3	Ху Тао | P1	25.227	Ганью	18.166
4	Кли	22.750	Кли	17.694
5	Венти | P1	16.614	Чжун Ли	15.954
6	Аяка	16.451	Тарталья	13.534
7	Чжун Ли	16.265	Венти	13.304
8	Ганью	15.670	Тарталья | P2	12.404
9	Тарталья	13.444	Ху Тао	11.193
10	Сяо	13.145	Эола	10.938
11	Ху Тао	12.678	Ёимия	10.584
12	Эола	12.619	Тарталья | P1	10.230
13	Альбедо	11.816	Аяка	10.200
14	Чжун Ли | P1	10.215	Кокоми	9.749
15	Кадзуха	9.807	Сяо	9.405
16	Кэ Цин	9.506	Кли | P1	8.952
17	Ёимия	8.615	Чжун Ли | P1	8.500
18	Тарталья | P2	7.785	Альбедо	7.530
19	Кокоми	7.021	Кадзуха	6.813
20	Кли | P1	7.006	Венти | P1	6.009
21	Тарталья | P1	6.965	Кэ Цин	5.798

РЕЗУЛЬТАТЫ ОПРОСА «ИВЕНТЫ В **GENSHIN IMPACT»**



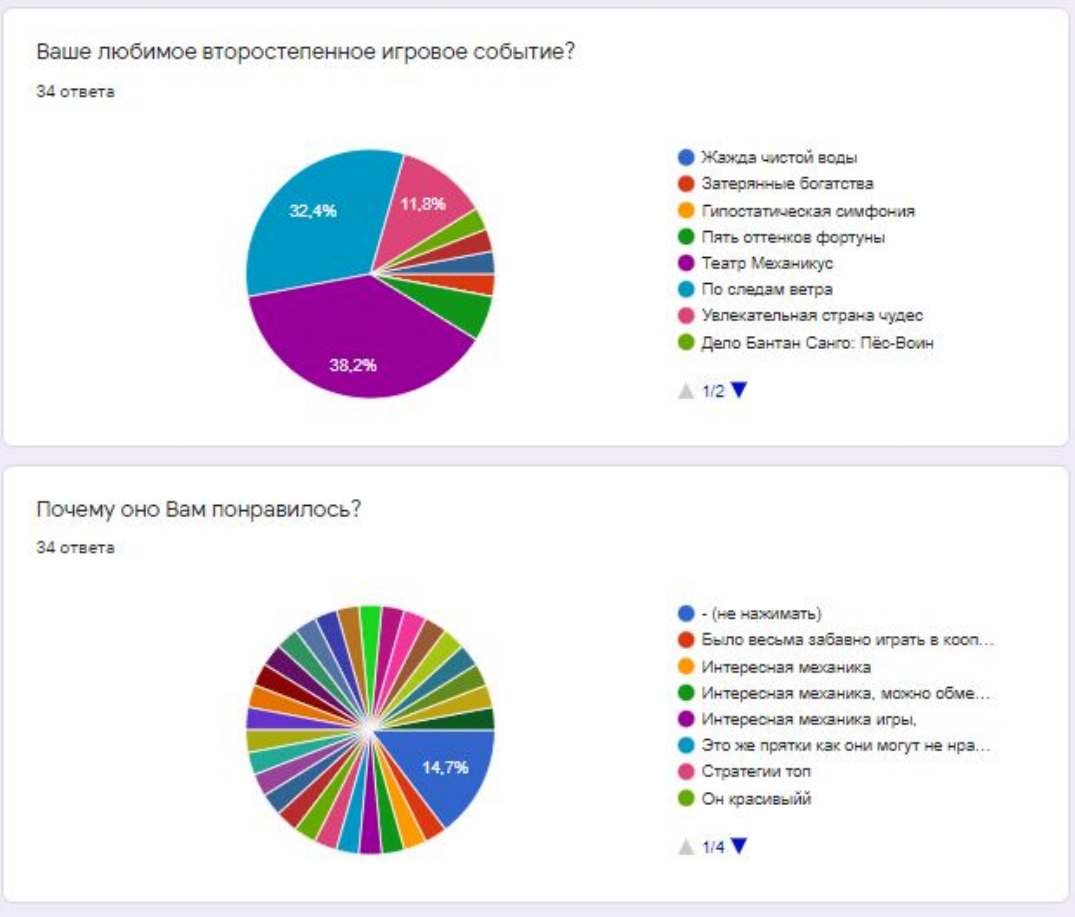
Любимые главные события обновления: «Приглашение ветряных цветов», «Белая пыль и снежная тень» (21,9%).

РЕЗУЛЬТАТЫ ОПРОСА «ИВЕНТЫ В **GENSHIN IMPACT»**



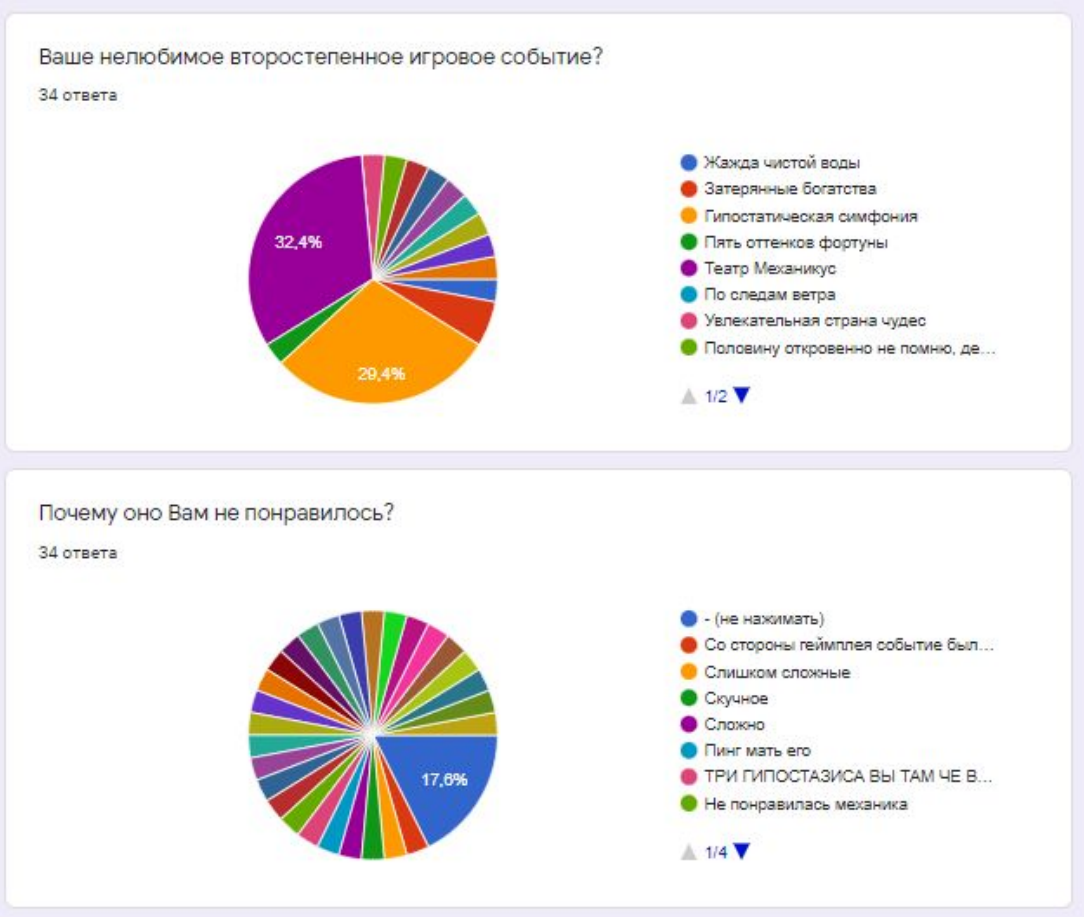
Многие респонденты ответили, что у них нет нелюбимых ивентов. Однако, для понимания причины нелюбви игроков к некоторым ивентам, мы рассмотрим представленные результаты опроса. Нелюбимым главным временным событием является «Заблудшие души» (15,6%).

РЕЗУЛЬТАТЫ ОПРОСА «ИВЕНТЫ В **GENSHIN IMPACT»**



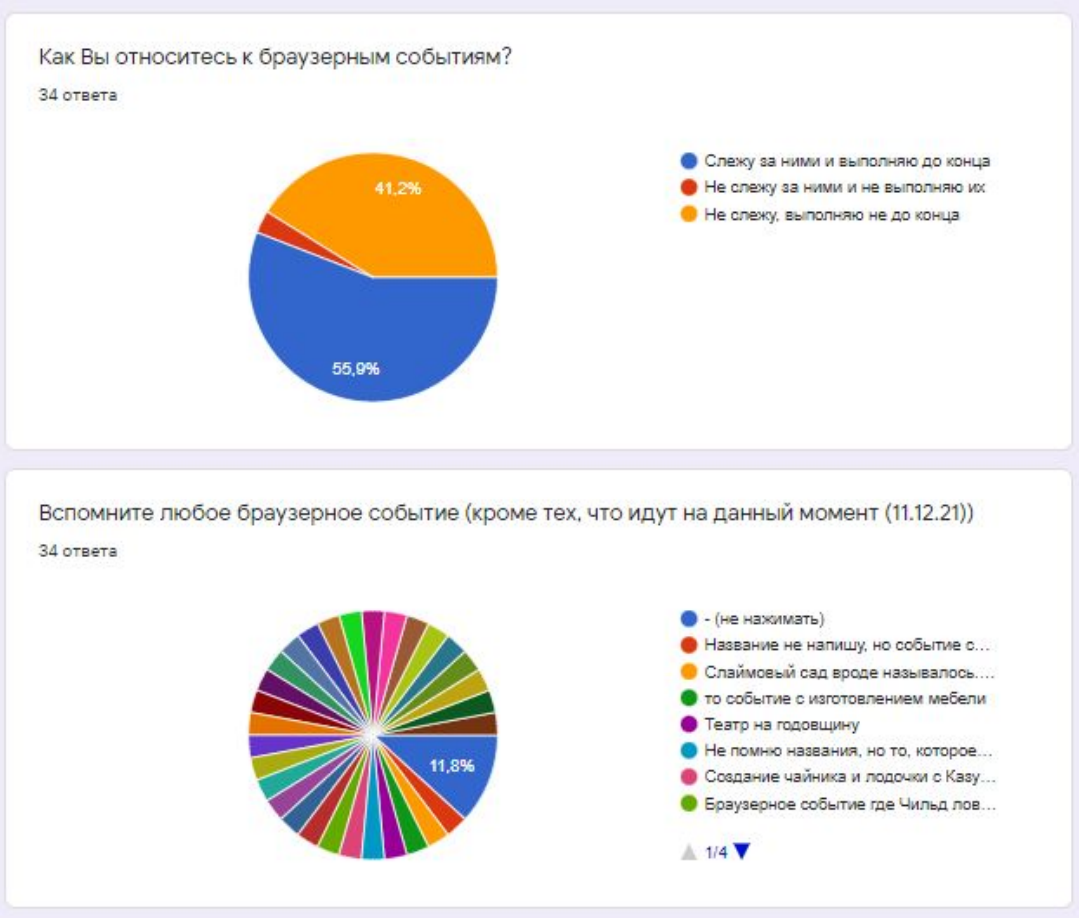
Любимым второстепенным событием обновления стал: Театр Механикус (40,6%).

РЕЗУЛЬТАТЫ ОПРОСА «ИВЕНТЫ В **GENSHIN IMPACT»**



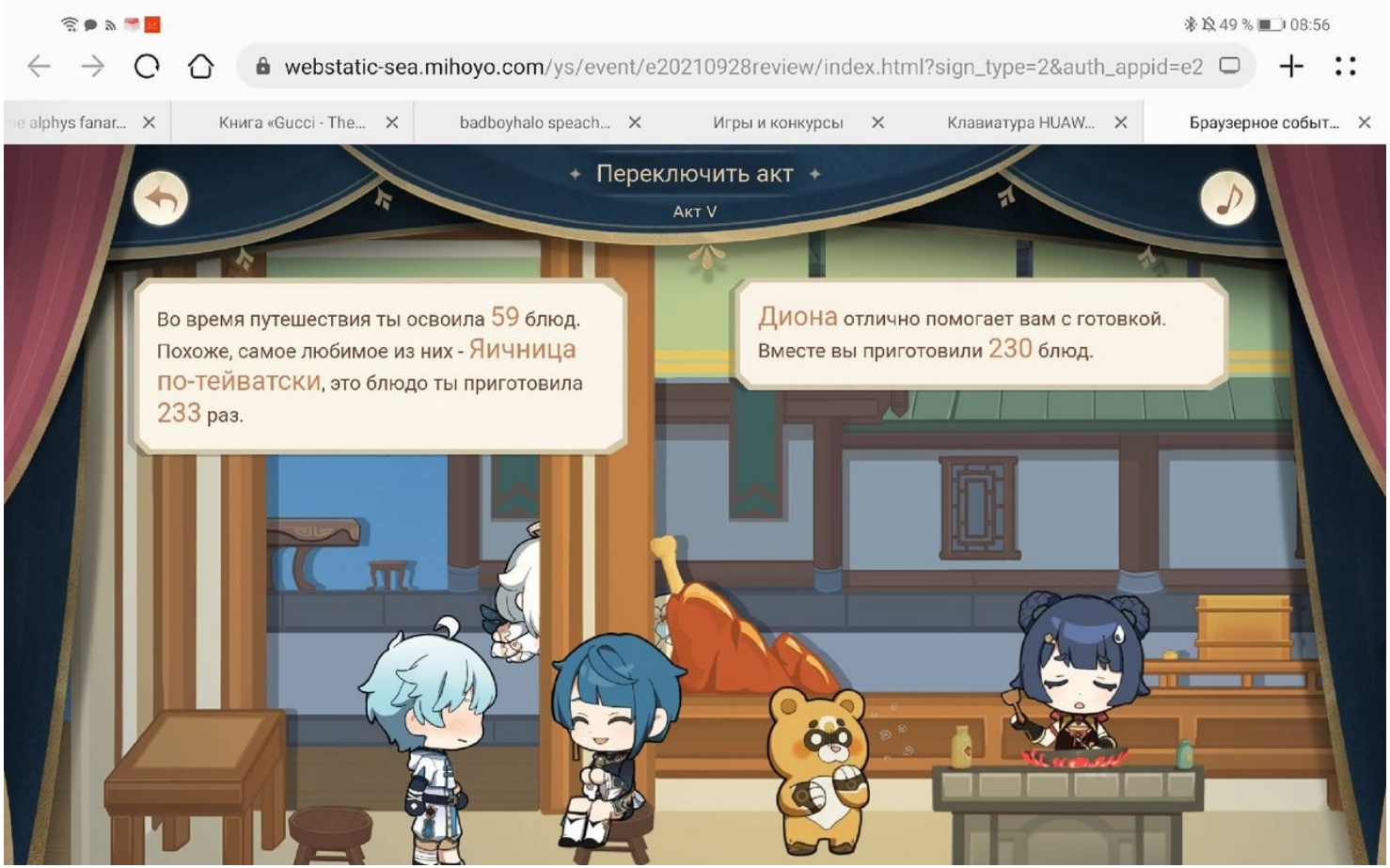
Нелюбимым главным временным событием является «Театр Механикус» (32,4%).

РЕЗУЛЬТАТЫ ОПРОСА «ИВЕНТЫ В **GENSHIN IMPACT»**



59,4% следят и выполняют их до конца, 37,5% не следят и выполняют ивенты не до конца, а 3,1% - не следят и не выполняют веб-ивенты.

РЕЗУЛЬТАТЫ ОПРОСА «ИВЕНТЫ В **GENSHIN IMPACT»**



РАССМОТРЕНИЕ СТРУКТУРЫ ОРГАНИЗАЦИИ ГЛАВНОГО СОБЫТИЯ ОБНОВЛЕНИЯ НА ПРИМЕРЕ ИВЕНТА «ВОИНЫ ЛАБИРИНТА

СТРУКТУРА ИВЕНТА В **GENSHIN IMPACT**

По моим наблюдениям, я могу сказать, что главное событие обновления можно разделить на несколько частей:

- **Вступление, завязка**
- **Первая часть сюжета, его развитие**
- **Вторая часть сюжета, самый высокий градус напряжения в сюжете**
- **Третья часть, развязка**
- **Дополнительные задания на выполнение (победите врага не получив урон, выиграйте этаж с 1 персонажем в команде, не лечитесь на этаже, и т.д.)**
- **Магазин события**

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В процессе написания данной курсовой работы, мной был проведен сбор и анализ информации об игре Genshin Impact, проведении внутриигровых ивент мероприятий. Мной было выяснено, что ни одно масштабное и социально значимое мероприятие на данный момент не может обойтись без какого-либо из обозначенных мной типов рекламной видеосъемки в целях продвижения и привлечения потенциальных клиентов.

В процессе работы над курсовым проектом были решены следующие задачи:

- Собрана и проанализирована информация по проведению различных ивент мероприятий в игре Genshin Impact;

- Создана классификация игровых мероприятий;

- Проанализированы и описаны все виды мероприятий с опорой на созданную классификацию;

- Проведен опрос среди игроков Genshin Impact на тему «Ивенты в Genshin Impact» и подведены итоги;

- Описана структура проведения главного временного внутриигрового мероприятия на примере «Воины Лабиринта»;

Результатом проделанной мной работы стало создание презентации с представлением собранной мной информацией.

СПИСОК ИСТОЧНИКОВ И ЛИТЕРАТУРЫ

Научная и учебная литература

1. **Назимко А. Событийный маркетинг: руководство для заказчиков и исполнителей. – М.: Вершина, 2007. – 224 с**
2. **Спурнова Т. Event своими руками. Доступное руководство по организации событий. - М.: Эксмо, 2019. – 88 с.**
3. **Шумович А.В., Берлов А.А. Смешать, но не взбалтывать. Рецепты организации мероприятий. – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2017. – 320 с.**
4. **Лемер С. Искусство организации мероприятий: стоит только начать! – М.: Феникс, 2006. – 288 с.**
5. **Мороз В. Сценарии и организация корпоративных праздников. – М.: Современная школа, 2007. – 256 с**

Электронный ресурс

1. **Genshin Impact Википедия. Отзывы и популярность. [Электронный ресурс] // Skazi // Режим доступа: https://ru.wikipedia.org/wiki/Genshin_Impact (Дата обращения: 12.12.2021)**
2. **Genshin Impact: Информация. Тейват. [Электронный ресурс] // MiHoYo // Режим доступа: https://genshin.mihoyo.com/ru/map (Дата обращения: 07.12.2021)**
3. **Задания поручений. Gensgin Impact Wiki [Электронный ресурс] //Посетители Genshin Impact Wiki // Режим доступа: https://tinyurl.com/435fsr5e (Дата обращения: 07.12.2021)**

СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ