

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.,

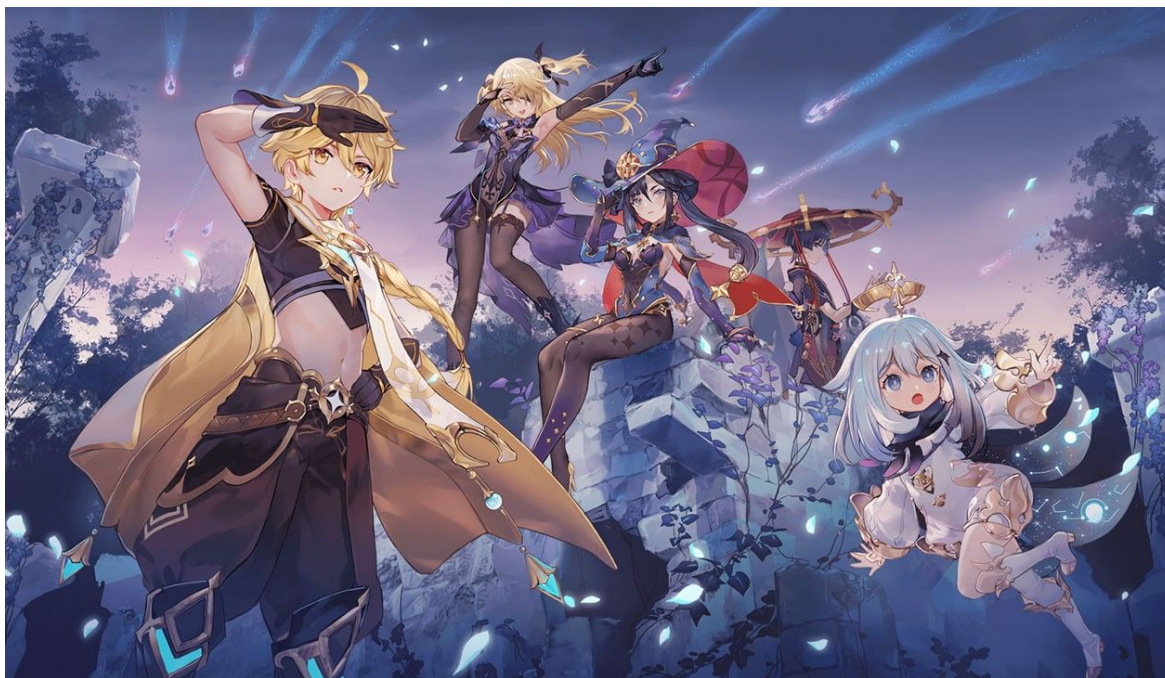
КАНДИДАТ ИСТОРИЧЕСКИХ НАУК, ДОЦЕНТ,

ПРЕПОДАВАТЕЛЬ ГУМАНИТАРНОГО КОЛЛЕДЖА

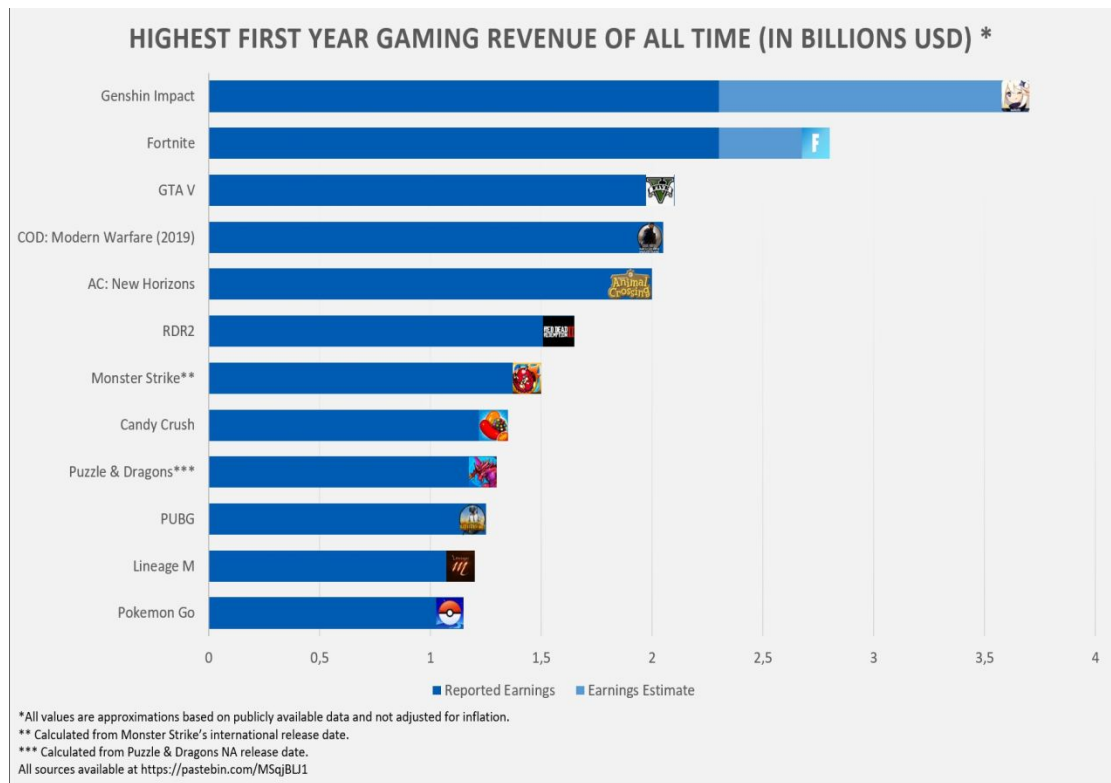
РГГУ

ЧТО ТАКОЕ **GENSHIN** **ИМПАКТ?**

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 г. Ganshin 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	Внутриигровой	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 персонажа» и «Молитва события оружие»	Не требуется	Внутриигровой	Эксклюзивные персонажи и оружие, стандартные персонажи и оружие	-
3	Тестовые забеги	Не требуется	Внутриигровой	Предметы возвышения, стандартные	Невозможность понять механизму 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



UID: 712974443

ПОСТОЯННЫЕ ИВЕНТЫ: ЗАДАНИЯ ЛЕГЕНД



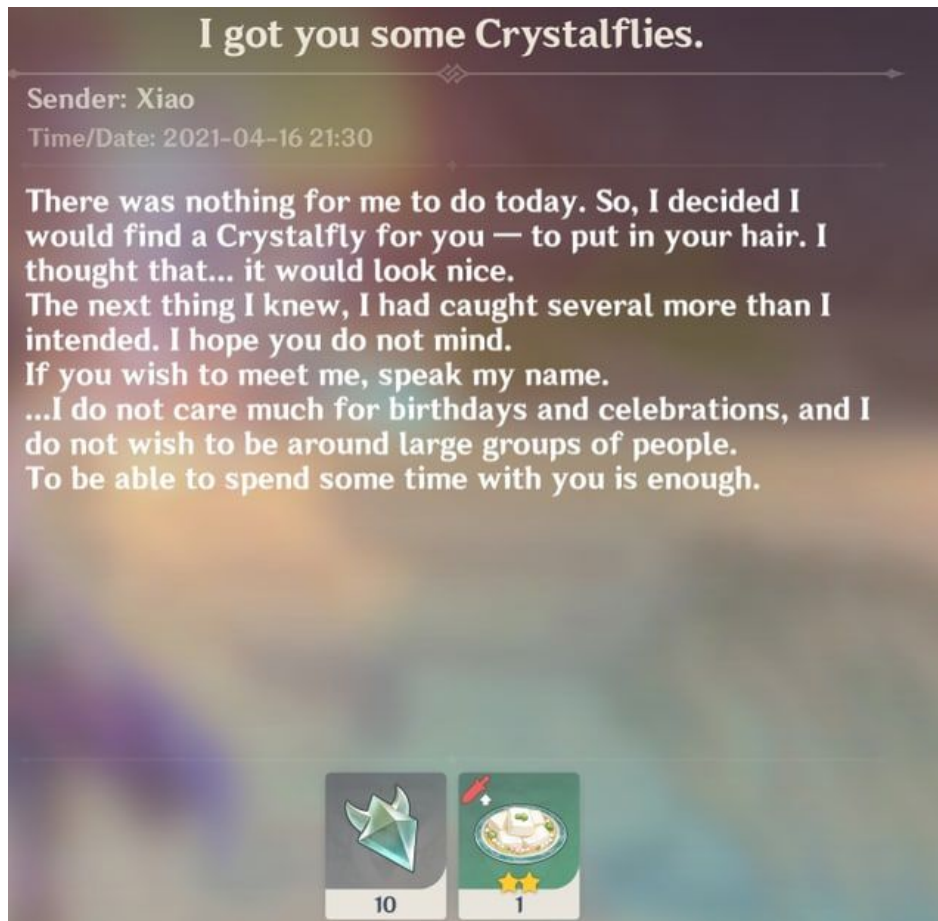
ПОСТОЯННЫЕ ИВЕНТЫ: ЗАДАНИЯ ЛЕГЕНД (ВСТРЕЧИ)



ПОСТОЯННЫЕ ИВЕНТЫ: ЗАДАНИЯ МИРА



ПОСТОЯННЫЕ ИВЕНТЫ: ДЕНЬ РОЖДЕНИЕ ПЕРСОНАЖА



ПОСТОЯННЫЕ ИВЕНТЫ: БАННЕР «СТАНДАРТНАЯ МОЛИТВА»

Стандартная молитва

Жажда странствий

Стандартная молитва

За каждые 10 совершенных Молитв вы гарантированно получите предмет 4★ или выше.

Стандартные молитвы не имеют ограничений по времени. Подробности в меню «Детали».



Мона
★★★★★
Звёздное отражение

Кэ Цин
★★★★★
Раскаты грома

Ци Ци
★★★★★
Ледяное воскрешение

Небесная ось и другие
★★★★★
Все типы оружия

ПОСТОЯННЫЕ ИВЕНТЫ: ЕЖЕДНЕВНЫЙ ВХОД



ВРЕМЕННЫЕ ИВЕНТЫ: ЗАДАНИЯ ПОРУЧЕНИЙ

В процессе

Задания поручений

- Маленький шаг для хиличурла
3094m
- Среди воров чести не сыскать
2526m
- Тяжело в учении, легко в бою
2226m
- Полный вперед!
2491m

Задания мира

- Классическая игра
100m

Классическая игра
Мондштадт, Мондштадт

Поговорите с Гайгэксом

Гайгэкс из Мондштадта ищет людей, чтобы сыграть в некую игру...

Награды за цепочку заданий:

- 10000
- 4

Задание легенд

Прекратить отслеживание

UID: 715345729

ВРЕМЕННЫЕ ИВЕНТЫ: БАННЕР «МОЛИТВА СОБЫТИЯ ПЕРСОНАЖА» И

Моли́тва

19 71 91 + 78 X

Моли́тва события персонажа

Таинственные секреты

Шансы увеличились!

За каждые 10 совершенных Моли́тв вы гарантированно получите предмет 4★ или выше.

Эксклюзивный персонаж 5★ доступен лишь в период данной Моли́твы. Подробности доступны в меню «Детали».

Осталось времени:
1 дн. 18 ч. 4 мин.

Альбе́до

UP!

★★★★★
Принц мела

Магазин Детали История

Помоли́ться 1 раз
x 1

Помоли́ться 10 раз
x 10

UID: 712974443

ВРЕМЕННЫЕ ИВЕНТЫ: ТЕСТОВЫЕ ЗАБЕГИ

События

- Приглашение ветряных цветов
- Вражда приливов
- Тестовый забег**
- Момент сопряжения

Чайльд
Осталось времени: 18 дн. 22 ч.

Выполните испытания пробного уровня персонажа Тарталья, чтобы получить:

◆ Пробный

Тарталья
★★★★★

20

Начать испытание

UID: 700066931

ВРЕМЕННЫЕ ИВЕНТЫ: МОМЕНТ СОПРЯЖЕНИЯ



ВРЕМЕННЫЕ ИВЕНТЫ: ГЛАВНЫЙ ВРЕМЕННЫЙ ИВЕНТ ОБНОВЛЕНИЯ



ВРЕМЕННЫЕ ИВЕНТЫ: ВТОРОСТЕПЕННЫЙ ВРЕМЕННЫЙ ИВЕНТ СОБЫТИЯ



ВРЕМЕННЫЕ ИВЕНТЫ: ВЕБ-ИВЕНТ

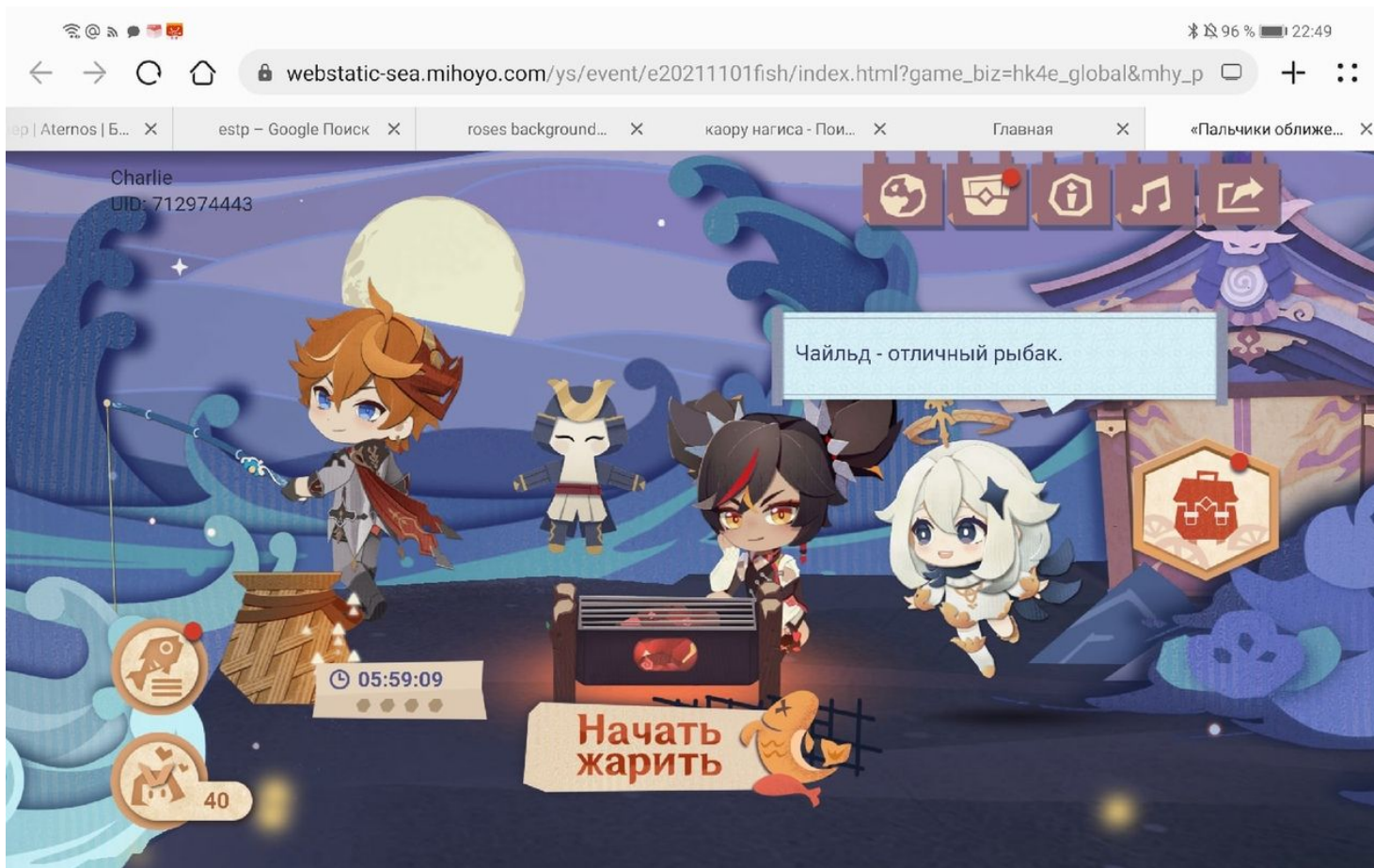


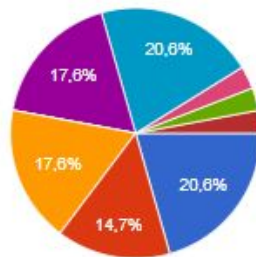
ТАБЛИЦА ДОХОДОВ БАННЕРОВ КИТАЯ И ЯПОНИИ (ОТ 30.11.2021)

	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»

Ваше любимое главное игровое событие (ивент)

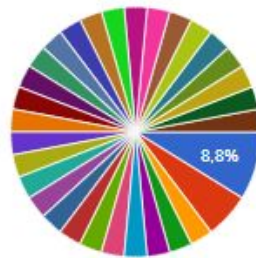
34 ответа



- Белая пыль и снежная тень
- Принц мела и дракон
- Праздник морских фонарей
- Заблудшие души
- Лето? Остров? Приключения!
- Приглашение ветряных цветов
- Я пропустила 4 из 8 ивентов :")
- другие ивенты кроме летнего не застала
- Лунное утешение, войны лабиринта

Почему оно Вам понравилось?

34 ответа



- - (не нажимать)
- Альбеде
- Атмосфера
- Событие хорошо раскрывает истор...
- Альбеде люблю не могу
- Много взаимодействия со знакомы...
- Интересный сюжет, раскрытие про...
- Новая крутая локация, интересный...

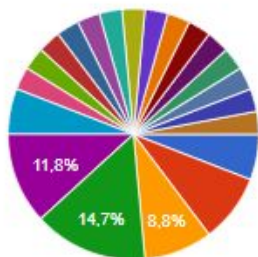
▲ 1/4 ▼

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

РЕЗУЛЬТАТЫ ОПРОСА «ИВЕНТЫ В GENSIN IMPACT»

Ваше не любимое главное игровое событие?

34 ответа

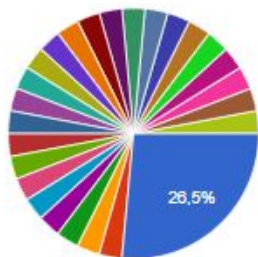


- Белая пыль и снежная тень
- Принц мела и дракон
- Праздник морских фонарей
- Заблудшие души
- Лето? Остров? Приключение!
- Приглашение ветряных цветов
- Не могу сказать что не люблю какое...
- Очень люблю примогемы, => нелюб...

▲ 1/3 ▼

Почему оно Вам не понравилось?

34 ответа



- (не нажимать)
- Филлерное событие, но примогемы...
- Мало лора, долго проходить
- Практически все персонажи ивента...
- Да мне все понравилось в принцип...
- Мона бесит, запомнилось чисто из-з...
- Ебаная попрыгунья блять
- нет таких

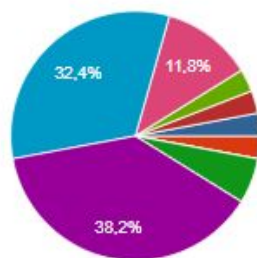
▲ 1/4 ▼

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 GENSIN IMPACT»

Ваше любимое второстепенное игровое событие?

34 ответа

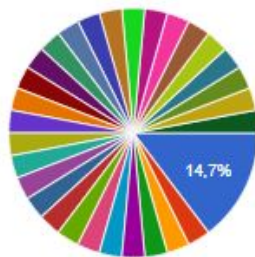


- Жажда чистой воды
- Затерянные богатства
- Гипостатическая симфония
- Пять оттенков фортуны
- Театр Механикус
- По следам ветра
- Увлекательная страна чудес
- Дело Бантан Санго: Пёс-Воин

▲ 1/2 ▼

Почему оно Вам понравилось?

34 ответа



- - (не нажимать)
- Было весьма забавно играть в кооп...
- Интересная механика
- Интересная механика, можно обме...
- Интересная механика игры
- Это же прятки как они могут не нра...
- Стратегии топ
- Он красивый

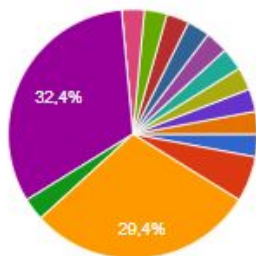
▲ 1/4 ▼

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

РЕЗУЛЬТАТЫ ОПРОСА «ИВЕНТЫ В GENSHIN IMPACT»

Ваше нелюбимое второстепенное игровое событие?

34 ответа

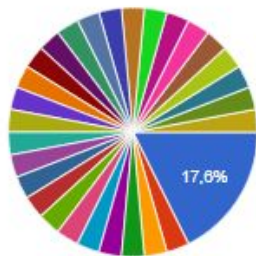


- Жажда чистой воды
- Затерянные богатства
- Гипостатическая симфония
- Пять оттенков фортуны
- Театр Механикус
- По следам ветра
- Улекательная страна чудес
- Половину откровенно не помню, де...

▲ 1/2 ▼

Почему оно Вам не понравилось?

34 ответа

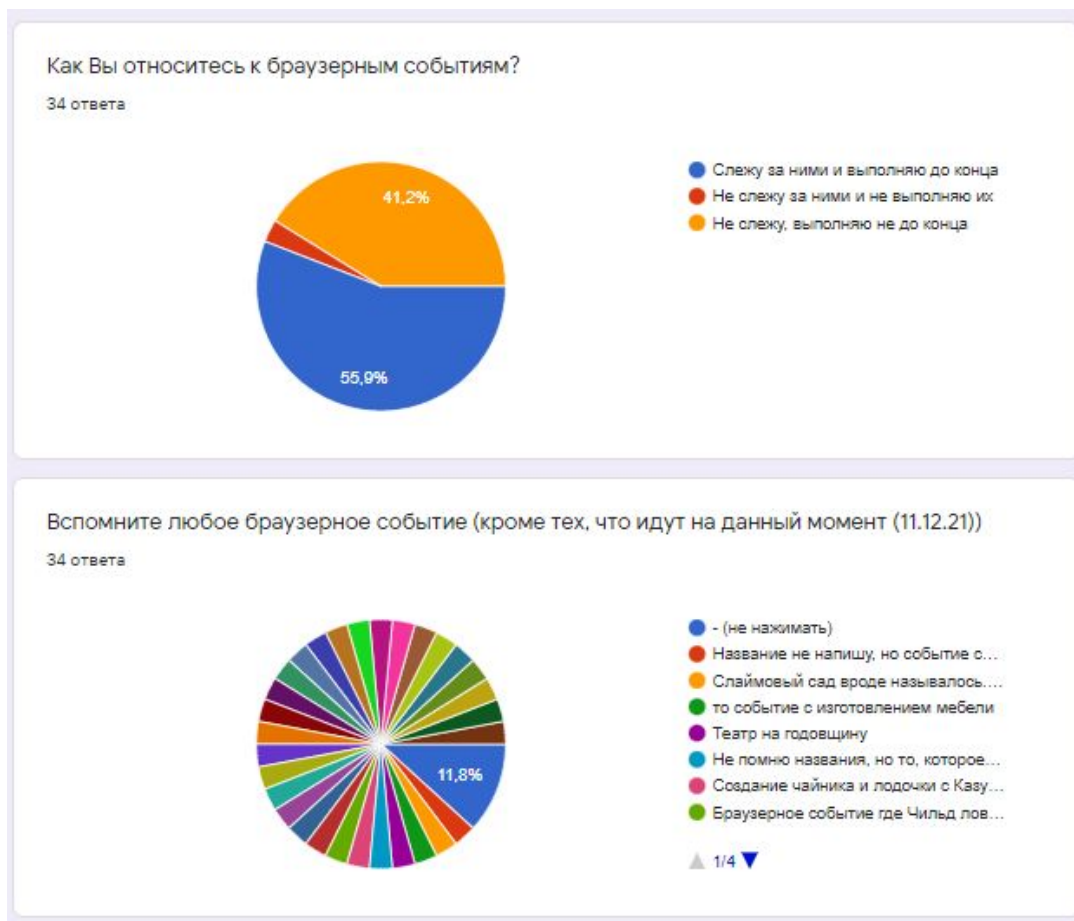


- (не нажимать)
- Со стороны геймплея событие был...
- Слишком сложные
- Скучное
- Сложно
- Пинг мать его
- ТРИ ГИПОСТАЗИСА ВЫ ТАМ ЧЕ В...
- Не понравилась механика

▲ 1/4 ▼

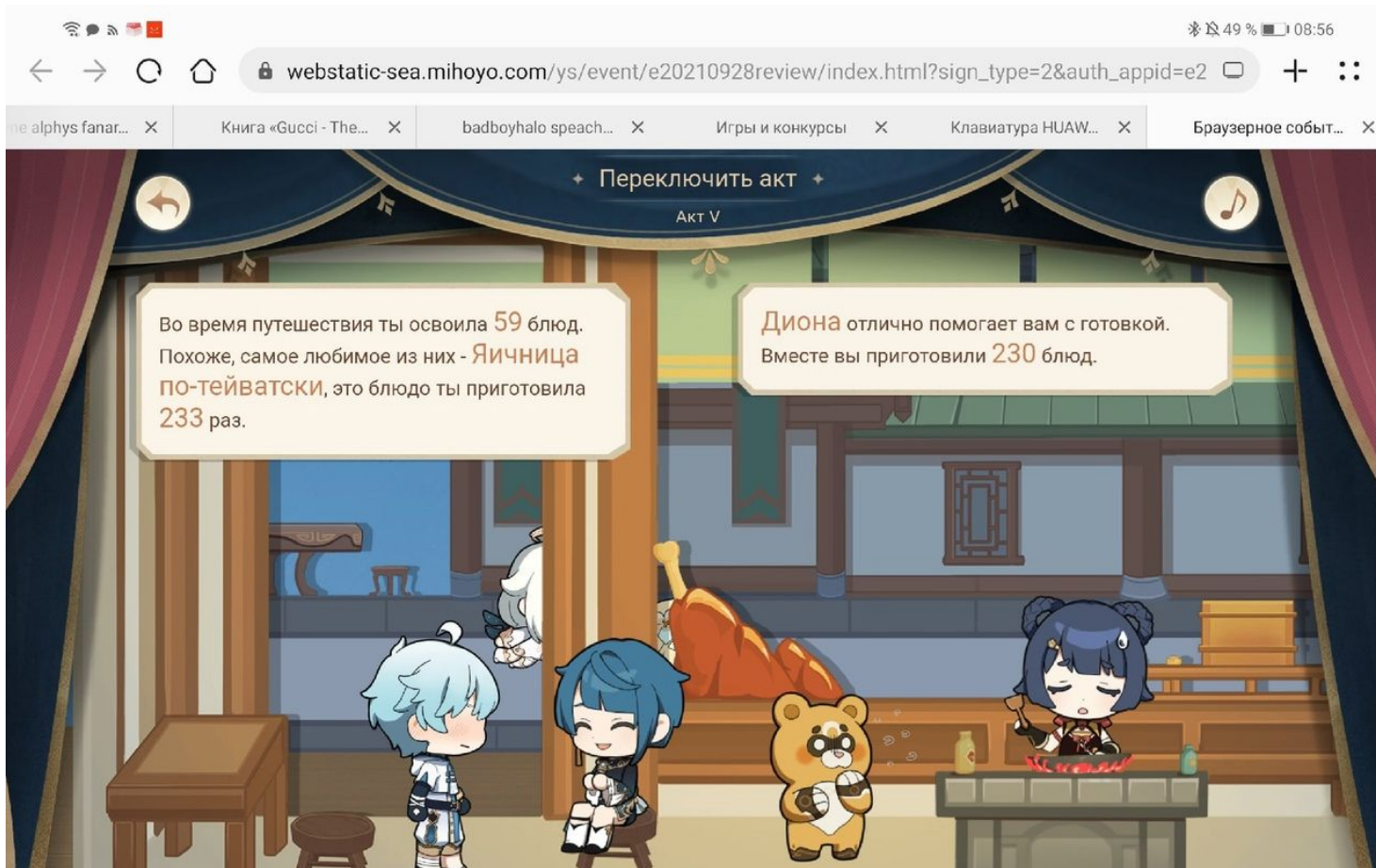
**Нелюбимым
главным
временным
событием
является «Театр
Механикус»
(32,4%).**

РЕЗУЛЬТАТЫ ОПРОСА «ИВЕНТЫ В GENSIN 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. Genshin Impact Wiki [Электронный ресурс] //Посетители Genshin Impact Wiki // Режим доступа: <https://tinyurl.com/435fsr5e> (Дата обращения: 07.12.2021)

СПАСИБО ЗА
ВНИМАНИЕ

