Scrisoare de intenție

Nume și prenume:Constantinescu Gabriel

Telefon:0771043983

E-mail:gabitzu.constantinescu@gmail.com

*Stimate domnule/doamnă*

Fiind student al Facultății de Automatică și Calculatoare, anul 2, domeniul Ingineria Sistemelor aș dori să particip la workshop-ul „Introducere în Economy Design – Game Balancing” din cadrul companiei *Gameloft*.

Jocurile au căpătat și vor căpăta o importanță esențială în viața de zi cu zi ca metodă de recreere și amuzament/distracție. Din punctul meu de vedere jocurile ce domină în prezent sunt de tipul MOBA, cum ar fi: LoL, Smite, Dota 2 și multe altele. Ceea ce face aceste jocuri atât de populare sunt date de mai mulți factori, cum ar fi: majoritatea jocurilor MOBA sunt F2P, se pot juca cu un grup de prieteni, se poate participa la diverse competiții (aici vorbest de zona de esports și modul în care aceasta influențează popularitatea) și desigur cel mai important lucru: high skill cap (adică poți deveni foarte bun la joc, fie la diverse mecanici, fie diverși campioni etc., și poți participa la competiții de tipul esports.)

Pe lângă cele menționate mai sus un MOBA de success trebuie să aibe, pe lângă grafici sau animații bune, campioni diversificați cu kit-uri interesante, și partea de “balansare” a jocului. Prin acest lucru mă refer la faptul că orice MOBA trebuie să fie echilibrat, spre exemplu să nu existe un campion ce domină în comparație cu alți campioni. Acest lucru nu este ușor de făcut, fiind o operatie foarte complexă de a menține un joc echilibrat. De asemenea mai putem adăuga aici diferența dintre jocurile P2W și F2P. Un joc echilibrat trebuie mereu să țină cont de experiența F2P, deoarece nu toată lumea își poate permite să investească într-un joc și jucătorii F2P constituind o parte esențială din comunitatea jocului, fapt care un game balancing neechilibrat poate duce la pierderea jucătorilor F2P, adică scade numărul de jucători.

Prin participarea la acest workshop aș dori să învăț mult mai multe lucruri legate de diferența dintre F2P și P2W, precum și modul în care se realizează această balansare, pentru a nu defavoriza foarte mult jucătorii F2P cât și pentru a menține jucătorii P2W motivați să continue să joace.

Doresc să vă mulțumesc pentru timpul și interesul acordat.

Cu deosebită considerație,

Constantinescu Gabriel