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 Level Design” din cadrul companiei *Gameloft*. Încă de mic am fost expus unui joc ce domină și astăzi, atât piața cât și o considerabilă parte de oameni, ce sunt mari fani ai acestei francize. Acest joc, la care nu numai eu am fost expus ci și o considerabilă parte a generației trecute, prezente și viitoare, se numește ***Mario****.*

Fiind un platformer, cu o istorie destul de târzie și controversată, această franciză a căpătat un intereset deosebit de o gamă foarte mare de oameni. Pentru un platformer cu destul de puține lucruri complexe, au inceput să apără următoarea întrebare: “Cum un joc destul de simplu, adică fără mecanici foarte complexe, a reușit să atragă atenția atât de multor oameni?“

După ceva timp am înțeles că, pentru ca un joc să fie de sucess nu trebuie neapărat să conțină mecanici uimitoare, nemaivăzute ci și graficele, level design-ul trebuie să fie destul de avansat. Să luăm spre exemplu franciza jocurilor *Mario,* din punctul meu de vedere jocul nu conține mecanici complexe, din potrivă sunt substantial de normale și ușor de înțeles. Ce face ca jocul în sine să fie un sucess este level design-ul și modul în care acesta este realizat. Majoritatea persoanelor care au jucat o parte din această franciză au fost uimiți de modul în care sunt desfășurate nivelele (nu sunt plictisitoare sau complexe, design amuzant), secretele (cum ar fi easter egg-uri, shortcuturi. etc), numărul destul de mare în care pot fi terminate anumite nivele (adică un nivel se poate finaliza prin mai multe metode/prin mai multe cai de a ajunge la final) au făcut acest joc ceea ce este astăzi.

Prin participarea la acest workshop aș dori să învăț mult mai multe lucruri atât din punct de vedere al programării cât și ceea ce face un joc să fie bun, să fie plăcut, să uimească fără mechanici complicate și grafici performante.

Doresc să vă mulțumesc pentru timpul și interesul acordat.

Cu deosebită considerație,

Constantinescu Gabriel