|  |  |
| --- | --- |
| ДИСЦИПЛИНА | **Геймдизайн и проектирование компьютерных игр** |
|  | (полное наименование дисциплины без сокращений) |
| ИНСТИТУТ | **Информационных технологий** |
| КАФЕДРА | **Игровой индустрии** |
|  | (полное наименование кафедры) |
| ВИД УЧЕБНОГО | **Материалы для практических/семинарских занятий** |
| МАТЕРИАЛА | (в соответствии с пп.1-11) |
| ПРЕПОДАВАТЕЛЬ | **Шутов Кирилл Игоревич** |
|  | (фамилия, имя, отчество) |
| СЕМЕСТР | **5, 2023-2024** |
|  | (указать семестр обучения, учебный год) |

**Практическая работа №8**

**Тема:** Элементная тетрада

**Цель:** Освоить метод декомпозиции игр через элементную тетраду.

**Задание:**

**Часть 1**

1. Выберите игру.
2. Определите её элементы по тетраде. Укажите только основную информацию.
3. Приведите примеры связей элементов в игре. Старайтесь выделить сильные и значимые связи, а не базовые. Не менее 6 связей, не менее 4 видов.
4. Приведите примеры, когда элементы игры не сочетаются друг с другом. Не менее 2.
5. Предложите изменения, которые бы могли образовать новые связи элементов. Не менее 4.

**Часть 2**

1. Выберите другую игру, либо часть другой игры (уровень, мир, система).
2. Определите тему изучаемой вами части.
3. Определите элементы тетрады, которые поддерживают тему. Укажите только основную информацию.
4. Приведите примеры связей элементов, которые подкрепляют тему. Старайтесь выделить сильные и значимые связи, а не базовые. Не менее 4 связей, не менее 3 видов.
5. Приведите примеры, когда элементы игры или их связей противоречат теме. Не менее 2.
6. Предложите изменения, которые бы могли усилить рассматриваемую вами тему. Не менее 3.