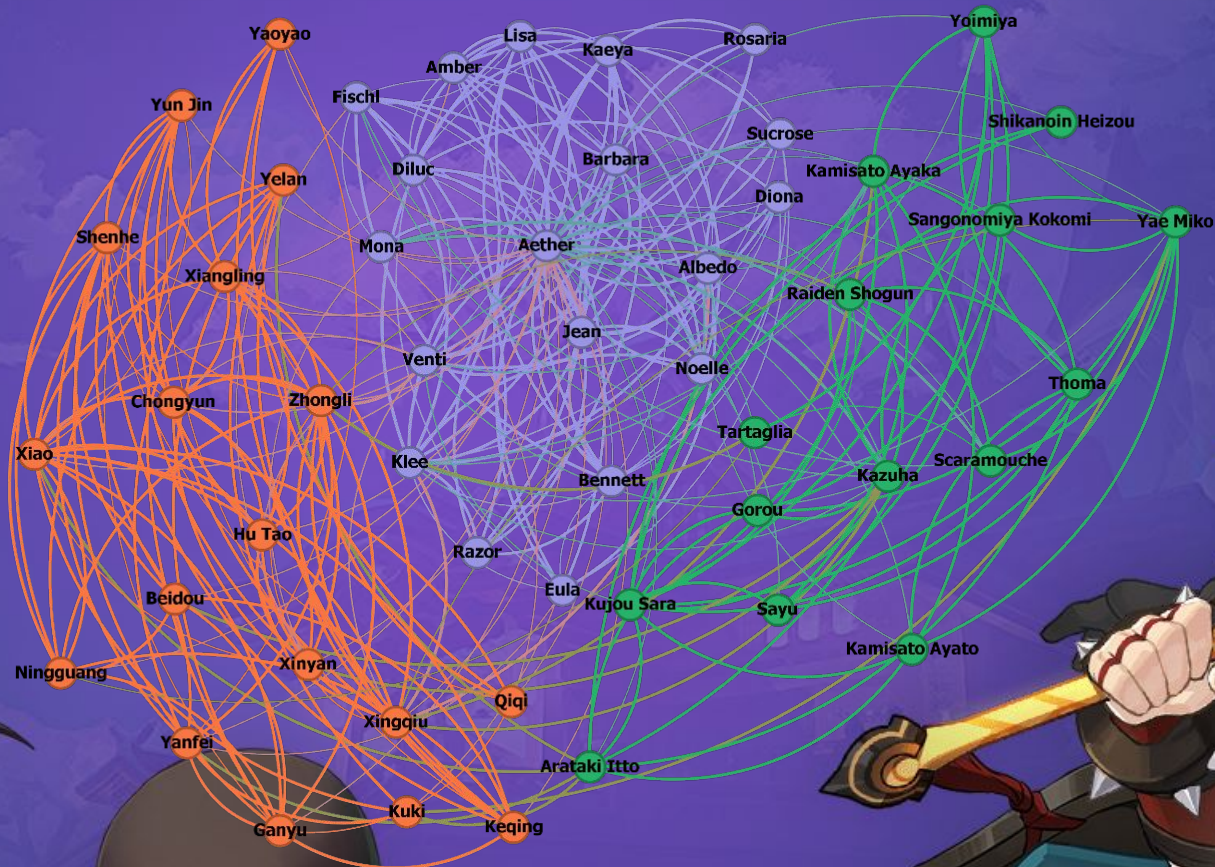


GENSHIN IMPACT NETWORK



PROIECT REALIZAT DE:



BOGDAN ALEXIA



ATANASIE ANA-MARIA



ENE CORINA



FANI LLUIS

Profesor coordonator: SILVIA FIERĂSCU
Media Digitală, Anul I
Facultatea de Științe Politice, Filosofie și Științe ale
Comunicării - UVT



DESCRIEREA JOCULUI

Genshin Impact este un joc single/multi-player, open world care urmărește aventura unui MC (în cazul nostru Aether, dar și personajul feminin Lumine este playable) care este separat de sora sa Lumine într-o bătălie cu o entitate necunoscută.

Scopul jucătorului este de a explora diferite țărâmură, de a cunoaște și lega prietenii cu o mulțime de personaje, și de a completa quest-uri pentru a primi primogems.



DESPRE JOC

Jocul “Genshin Impact” are în total 62 (la momentul de față) de caractere dintre care poți alege să te joci, iar în total, 65 cu cele 2 MC-uri (Aether și Lumine). Noi am ales a studia interacțiunile dintre cele 3 mari regiuni ale jocului, Mondstadt, Inazuma și Liyue (în perioada în care noi am realizat acest proiect, Sumeru și partea deșertică a regiunii nu erau încă complet apărute).



DESCRIEREA REȚELEI

- Număr noduri: 52

Ce sunt nodurile noastre? - Toate personajele jocului

- Număr conexiuni: 286

Tipurile de conexiuni: Conexiunile sunt făcute pe baza interacțiunilor dintre personaje, iar aceste conexiuni se extind și în alte regiuni.

- Cromatica graficului este dată de proveniența personajelor:

Mondstadt; **Liyue;** **Inazuma**

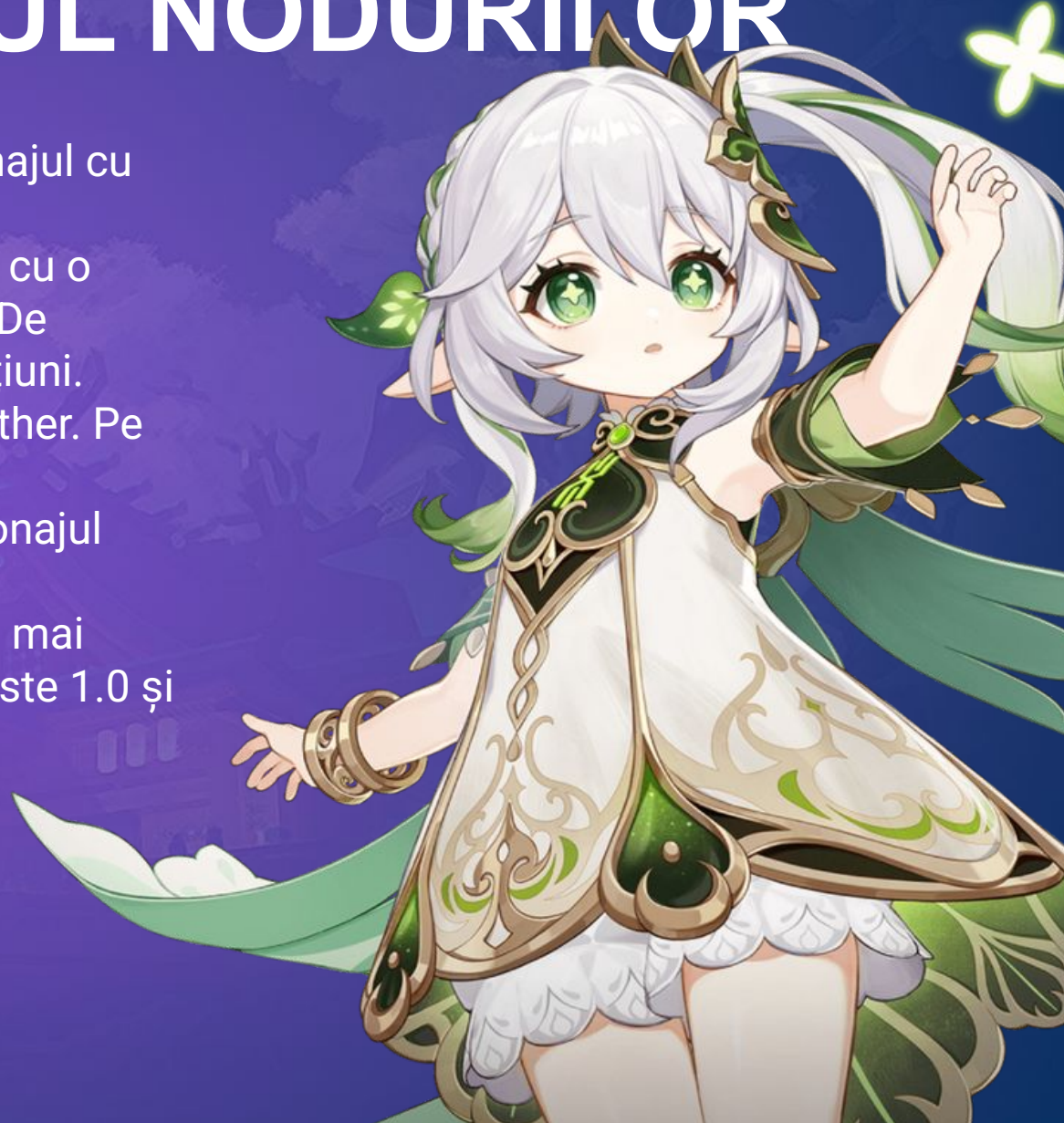
- **Tipul de rețea este:** Undirected, ceea ce înseamnă că fiecare personaj poate să interacționeze cu oricine.

Datele au fost colectate manual, de asemenea ne-am uitat pe internet la quest-uri, membrii echipei au urmărit și au notat fiecare interacțiune



ANALIZA LA NIVELUL NODURILOR

- În cazul nostru **the average degree** este 11, însă personajul cu cele mai multe interacțiuni este Aether, acesta are 51 de interacțiuni, el fiind și MC-ul jocului. Pe locul doi este Klee cu o diferență mare de interacțiuni având doar 19 interacțiuni. De asemenea, pe locul trei se află Venti și Xiao cu 18 interacțiuni.
- La **betweenness centrality** avem 685, tot personajul Aether. Pe locul 2 este Venti, iar pe locul 3 este Klee.
- **Eigenvector Centrality** este 1.0 și din nou este tot personajul Aether. Pe locul 2 se află Klee, iar pe locul 3 este Venti.
- **Closeness Centrality** reprezintă lungimea medie a celui mai scurt drum dintre nod și celelalte noduri, în cazul nostru este 1.0 și este Aether. Pe locul 2 este Klee, iar pe locul 3 este Venti.
-



ANALIZA REȚELEI

- ❑ Valoarea de average clustering coefficient este de 0,631, ceea ce înseamnă că în medie 63% dintre personaje au relații strânse între ele.
- ❑ Variabila numerică eccentricity reprezintă cel mai îndepărtat nod din rețea, iar la noi majoritatea este de 2.0.
- ❑ Modularitatea este o măsură a structurii rețelelor sau graficelor: 0,463. Rețelele cu modularitate ridicată au conexiuni dense între nodurile din module, însă conexiuni rare între nodurile din module diferite.
- ❑ Diametrul rețelei reprezintă cea mai lungă cale calculată dintre toate perechile de noduri din rețea. Valoarea acestuia este 2. Observăm că nu este foarte greu să ajungem la personaje cheie.
- ❑ Densitatea reprezintă raportul dintre legăturile prezente într-un grafic și numărul maxim de legături pe care graficul le poate conține, la noi este de 0,216.



CONCLUZII

- Așadar, din această analiză ne dăm seama că personajul Aether este cel mai important și influent personaj. Iar pe locul 2 și 3 se află Klee și Venti, fiind și acestea destul de influente.
- Pentru a ajunge la alte personaje nu trebuie să trecem decât prin două personaje.
- Majoritatea personajelor interacționează cu multe alte personaje, nu există personaje care să nu interacționeze cu nimeni.
- De asemenea există personaje care interacționează cu alte personaje din alte regiuni.



Vă mulțumim pentru
vizionare!

Editat pentru mărire de notă: Atanasie Ana-Maria

Echipa 30!

