ІМЕНІ ОЛЕСЯ ГОНЧАРА

Факультет прикладної математики

Кафедра обчислювальної математики та математичної кібернетики

ЗВІТ ПРО ВИКОНАННЯ САМОСТІЙНОЇ РОБОТИ

З дисципліни «Інженерія програмного забезпечення»

Лабораторна робота №4

Перший (бакалаврський) рівень вищої освіти

Спеціальність 113 Прикладна математика

Освітня програма Комп’ютерне моделювання

та технології програмування

Виконавеці:

Студенти групи ПА–19–1

Патіка Данііл

Юдін Андрій

Студенти групи ПА–19–2

Блажко Максим

Ільяшенко Єгор

Дніпро

2022Чек-лист до брейншторму

1. Постановка проблеми

Низька планка якості в іграх жанру шутер, відсутня конкуренція в сучасному сеттінгу

1. Генерація ідей рішення

Зробити гру в жанрі шутер

Зробити гру в жанрі батлрояль

Зробити гру в жанрі лутер-шутер

Зробити гру в жанрі survival-шутер

Зробити гру в жанрі ММО-шутер

Зробити гру в жанрі тактичний-шутер

1. Відбір найкращих рішень

Зробити гру в жанрі батлрояль

Зробити гру в жанрі survival-шутер

1. Порівняння варіантів з ідеальною моделлю рішення

Ідеальна модель – кросплатформена гра для людей віком від 16 до 35 років, де гра триває 30-40 хвилин, з широким вибором можливостей монетизації.

1. Відсів усіх непридатних варіантів та обрання вірного рішення

У Survival-шутері складно реалізувати інтерфейс яким звучно користуватися консольним гравцям.

Особливості жанру не дозволяють робити ігрові сесії короткими. Зазвичай це займає дні або навіть тижні, що вимагає від гравців значних витрат часу, що не є бажаним для більшості потенційної аудиторії. До того ж зараз набирають популярність швидкий та насичений подіями ігровий процес, що не є притаманним для ігор жанру survival-шутер.

У свою чергу Battleroyale навпаки зібрав велику аудиторію саме завдяки швидкості кожного окремого ігрового сеансу, та всього ігрового процесу загалом. У даному жанрі життя персонажу має меншу цінність, адже, після невдачі можна одразу розпочати новий раунд, у той час, як у жанр виживання від самої назви зрозуміло, що цінність життя є набагато більшою та кожний етап розвитку відбувається повільніше та складніше.

Виходячи з цього survival-шутер гірший варіант ніж батлрояль. Тобто ми обираємо зробити гру в жанрі батлрояль.

Посилання на презентацію:

<https://docs.google.com/presentation/d/1qD5MvZ6ScC2h7GsGLhBvv5Wu1FNfoPDeqzLwgUwBF38/edit#slide=id.g1adc1eef5f1_0_263>

Інвестиції

На початковому етапі ми плануємо залучити інвестиції з краудфандингової платформи – Kickstarter. Для людей, які підтримують наш проект на цьому етапі планується унікальні бонуси засновників. При досягнені необхідної суми для повної розробки продукту нові інвестиції будуть залучатися з видавництва відеоігор.

Висновки

В процесі виконання четвертої лабораторної роботи з дисципліни «Інженерія програмного забезпечення» нашою командою було створено власний стартап. Під час брейншторму було використано технологію Lean Canvas, що дозволило оптимізувати нашу стратегію розвитку. Підготували план запуску продукту, обрали інвестора та описали йому нашу ідею. Також було проведено аналіз ринку та конкурентів задля успішного запуску. В результаті було створено ідею проекту кросплатформеного шутеру під назвою Zone of War.