

**Назва:** Ігровий програмний застосунок в жанрі RPG з елементами Roguelike та економічної стратегії.

**Керівник (product owner):** Новіков Юрій Сергійович.

**Проблема(и), яку вирішує програмний продукт:**

- 1) Можливість взаємодії гравця з реактивним оточенням;
- 2) Можливість отримувати неповторюваний досвід на рівні ігрового процесу;
- 3) Можливість отримувати неповторюваний досвід в рамках історії;
- 4) Ігровий застосунок, що включає вирішення проблем 1-3 див. вище.

**Анотація (мета, основні функції, складові):**

- 1) Ігрові механіки, що дають гравцеві можливість певним чином впливати на оточення, змінюючи довколишні умови;
- 2) Сукупність окремих ігрових механік, що урізноманітнюють кожну ситуацію, у якій перебуває гравець;
- 3) Впровадження сучасних технологій ШІ для створення ігрового контенту та підвищення реграбельності;
- 4) Впровадження механік, що симулюють міжособистісні та економічні стосунки, для створення унікальності ігрового процесу на рівні історії;
- 5) Ігровий застосунок, що включає вирішення проблем 1-3 див. вище.

**Початкові дані:** визначаються виконавцем із узгодженням із керівником відповідно до документів SRS (Software Requirements Specification) та GDD (Game Design Document).

**Джерела:** open sources.

**Склад команди (ролі, завдання:** Команда складається з 2 осіб. Перший учасник займається вирішенням проблем 1-2 див. вище. Другий - займається вирішенням проблеми 3. Команда спільно вирішує проблему 4.

**Технології (методології):** на розсуд виконавця та команди.

**Критерії (метрики) успішності:** виконання всіх вимог SRS та GDD.

**Графік виконання:** 1.12.2023-30.04.2024.

*Програмний продукт, який отримано протягом навчального процесу може бути використаний закладом вищої освіти за призначенням безоплатно і без обмежень у часі.*