

Vikingsland
Way of the Warrior
Deklaracja zakresu

Bartosz Chodorowski <166142@student.pwr.wroc.pl>
Wojciech Sterna <166141@student.pwr.wroc.pl>
Michał Mocarski <158789@student.pwr.wroc.pl>

Wrocław, 27 kwietnia 2009

1 Analiza rynku

Najnowsze badania rynku gier komputerowych wykazały zwiększone zapotrzebowanie na gry typu cRPG. Analitycy wykazali, że obecnie ten typ produkcji zajmuje 20% rynku i wykazany jest dynamiczny wzrost udziału. Ponadto w mediach obserwuje się popularyzowanie kultury nordyckiej z podkreśleniem archetypu wikinga.

W związku z powyższym zauważono lukę na rynku gier jaką jest brak produkcji cRPG osadzonej w realiach nordyckich. Badania rynku zlecone firmie Badryn sp. z o.o potwierdziły powyższe przypuszczenia i wykazały szerokie zainteresowanie grą RPG, w której bohaterami byłiby wikingowie.

2 Analiza produktu

Celem zrealizowania produktu jest:

- zmieszczenie się w budżecie określonej w karcie projektu,
- terminowa realizacja celów poszczególnych grup roboczych,
- zapewnienie, aby projekt był atrakcyjny poprzez minimalizację liczby błędów oraz uwzględnienie oczekiwań graczy

3 Dokumentacja projektu

Szczegółowe zadania, termin ich wykonania oraz budżet zostały określone w katalogu WBS.