**Команда: «No name studio»**

**Цель:** создать игру, которая поможет пользователям освоить/освежить знания по информационной безопасности

**Что за игра и для чего она нужна?**

Несмотря на обилие информации о кибер-угрозах, многие пользователи все равно становятся жертвами атак в интернете. Фишинговые схемы, переходы по подозрительным ссылкам и манипуляции через социальную инженерию продолжают уносить людей в бездну рисков. К сожалению, большинство пользователей не осознают важность регулярного обновления программного обеспечения и использование надежных паролей, что делает их легкой добычей для злоумышленников.

**Анализ целевой аудитории:**

**Для кого:**

* Школьники и студенты: Игра может использоваться в учебном процессе для ознакомления студентов с основами кибербезопасности, что поможет им стать более осведомленными и защищенными пользователями.
* Работники организаций: Игры могут быть внедрены в программы обучения по кибербезопасности в компаниях, чтобы повысить осведомленность сотрудников о потенциальных угрозах и способах защиты.
* Увлеченные интернет-пользователи: Обычные пользователи, которые активно используют интернет, могут воспользоваться игрой для повышения своей безопасности и защиты личной информации.
* Начальное и среднее образование: Игра может быть адаптирована для молодежи, учя их основам безопасного поведения в интернете, таким как распознавание фишинга и безопасность в социальных сетях.
* Люди пожилого возраста: Пожилые пользователи часто становятся жертвами мошенничества в интернете, поэтому игра может помочь им понять основные угрозы и развить безопасные привычки.
* Образовательные учреждения: Учебные заведения могут использовать игру как часть своей программы для повышения осведомленности о цифровой безопасности среди студентов и преподавателей.

**Для чего:**

* Повышение осведомленности о киберугрозах: Игра позволяет пользователям получать знания о различных типах кибератак, таких как фишинг, вредоносные программы и социальная инженерия, в интерактивной и увлекательной форме.
* Умение анализировать ситуации: Игроки обучаются тому, как оценивать риски и принимать верные решения в условиях неопределенности, что может помочь им быть более осторожными в реальной жизни.
* Симуляция реальных ситуаций: Игра предоставляет возможность отработать сценарии, подобные реальным кибератакам, что способствует лучшему усвоению материала и формированию привычек безопасного поведения.
* Интересное представление информации: Игра делает изучение кибербезопасности более привлекательным, что может мотивировать пользователей принимать безопасность более серьезно.

**Целевая аудитория:**

Игра по информационной безопасности предназначена для различных целевых аудиторий, может быть создана с учетом потребностей и интересов различных групп пользователей, что сделает обучение кибербезопасности более доступным, интересным и эффективным. Наша игра будет создана для молодежи в возрасте 16-30 лет, активно использующая цифровые устройства и социальные сети, желающая повысить уровень своей цифровой грамотности и безопасности, стремящаяся защитить свои данные и личную информацию при работе в интернете.

**Проблемы аудитории:**

* Низкая осведомленность о киберугрозах: Многие пользователи не понимают, какие угрозы существуют в интернете и как они могут защитить себя.
* Обман и манипуляции: Социальная инженерия остается одной из самых эффективных стратегий для злоумышленников. Игроки должны осознать, как манипуляции могут повлиять на их доверие.
* Отсутствие навыков критического мышления: Часто пользователи не умеют анализировать информацию и делать выводы о безопасности, что делает их уязвимыми.
* Игнорирование обновлений и патчей: Пользователи склонны пренебрегать обновлениями программного обеспечения, что ведет к уязвимостям в их системах.

**Конкуренты:**

* Образовательные игры:

- Cybersecurity Lab (Harvard University): Интерактивная игра, в которой пользователи могут изучать основы кибербезопасности и пробовать разные сценарии защиты.

- CyberAcuity: Игра, ориентированная на командное взаимодействие, которая помогает развивать навыки реагирования на инциденты в области безопасности.

* Симуляторы:

- Hacknet: Игра, которая предлагает игрокам управление хакерской средой с реальными задачами, основанными на кибербезопасности.

- Uplink: Ролевая игра, в которой игроки берут на себя роль хакера и выполняют различные задания, связанные с кибербезопасностью.

* Обучающие платформы:

- Cybrary: Платформа, предлагающая курсы по кибербезопасности с элементами игры и интерактивных заданий.

- TryHackMe: Платформа, где пользователи могут изучать кибербезопасность через практические задания и конкурсы, что делает обучение похожим на игру.

* Мобильные приложения:

- Cyber Security Quiz Game: Мобильная игра, которая обучает пользователей основам кибербезопасности через викторины и задания.

- Phish Alert: Игра, обучающая пользователей распознавать фишинговые атаки.

**Анализ конкурентов:**

1. Cybersecurity Lab (Harvard University)

 Игровая механика: Игра может быть слишком академической и не иметь достаточных игровых элементов, что может снизить заинтересованность пользователей.

 Доступность: Платформа может быть трудной для навигации, особенно для новичков.

 Отсутствие обратной связи: Игроки могут не получать достаточную обратную связь о своих действиях и результатах.

2. CyberAcuity

 Образовательное содержание: Могут отсутствовать глубокие образовательные элементы; игра скорее может акцентироваться на командной работе, чем на индивидуальном обучении.

 Игровая механика: Игроки могут чувствовать, что игра слишком зависит от взаимодействия с командой, что делает ее менее привлекательной для индивидуальных пользователей.

 Сложности с доступностью: Необходимость разделения на команды может ограничить количество игроков и доступ к игре.

 Необходимость значительного времени: Для получения реальных результатов игрокам может потребоваться большое количество времени, что может сузить аудиторию.

3. Hacknet

 Игровая механика: У игроков может возникнуть путаница из-за абстрактных концепций хакерства, что может отпугнуть менее опытных игроков.

 Отсутствие руководства: Игра может не предоставлять достаточного обучения, что делает ее сложной для новичков в кибербезопасности.

 Ограниченные сценарии: По окончании прохождения уровня игроки могут не иметь возможности повторно проходить игру или использовать ее в качестве выигрышного инструмента.

4. Uplink

 Образовательное содержание: Игра может быть слишком фокусирована на фантастических элементах хакерства, что может исказить реальные навыки и знания о кибербезопасности.

 Игровая механика: Возможно, у игроков возникнет чувство однообразия после прохождения первых уровней, что снизит интерес.

5. Cybrary

 Удобство интерфейса: Некоторые пользователи могут испытывать сложности с навигацией по платформе, что снижает общее восприятие.

 Отсутствие игровых элементов: Платформа может не предлагать достаточно интерактивных элементов, что снижает уровень вовлеченности.

6. TryHackMe

 Кривая обучения: Новички могут испытывать сложности с начальной настройкой и первыми задачами, что делает их восприятие менее положительным.

 Конкурсы и задания: Некоторые пользователи могут чувствовать, что конкурсы слишком сложны или не справедливы.

7. Cyber Security Quiz Game

 Ограниченное содержание: Вопросы могут быть слишком простыми или не охватывать более сложные концепции кибербезопасности, что ограничивает образовательную ценность.

 Игровая механика: Игроки могут быстро потерять интерес к игре из-за однообразия механики викторины.

8. Phish Alert

 Образовательное содержание: Игра может фокусироваться только на фишинге, что ограничивает общий спектр знаний о кибербезопасности.

 Однообразие: Игровая механика может быстро стать монотонной, если нет разнообразия в типах заданий.

 Недостаток справочной информации: Пользователи могут не получать достаточно информации о том, как работать с фишингом в реальной жизни, что снижает практическую ценность.

**Критерии преимущества нашей команды:**

* Игровой процесс: Внедрение уникальных игровых механик, которые делают обучение увлекательным (например, квесты, ролевые элементы или симуляции реальных сценариев кибератак).
* Мультиплатформенность: Поддержка различных платформ (ПК, мобильные устройства, консоли), чтобы пользователи могли играть в удобное для них время и месте.
* Интуитивно понятный интерфейс: Простота в использовании интерфейса, чтобы игроки быстро осваивали игру без необходимости в сложном обучении.
* Развлечение и обучение одновременно: Игра сочетает в себе элементы развлечения и образования, что делает обучение менее напряженным и более привлекательным.

Эти критерии могут значительно улучшить качество нашего проекта и повысить вовлеченность аудитории. Уделяя внимание образовательной ценности, игровым механикам, адаптивности, доступности и социальной составляющей, наша игра по информационной безопасности сможет не только эффективно обучать, но и развлекать пользователей, делая процесс обучения непрерывным и интересным.

**Рейтинговые позиции рынка визуальных новелл, 2D платформ:**

На момент октября 2023 года визуальные новеллы и 2D платформеры представляют собой два разных жанра в игровой индустрии, и их популярность может варьироваться в зависимости от региона, целевой аудитории и платформы. Однако для объективного анализа рынка стоит рассмотреть несколько аспектов:

1. Общие тренды в игровой индустрии:

- Визуальные новеллы: Этот жанр имеет значительное число преданных поклонников, особенно в Японии и среди аудитории с интересом к интерактивным историям. Визуальные новеллы часто имеют сильный нарратив, глубоких персонажей и множество вариантов развития сюжета, что привлекает игроков, ищущих эмоциональное вовлечение.

- 2D Платформеры: Они традиционно пользуются широкой популярностью среди игроков разных возрастов и часто ассоциируются с классическим игровым опытом. Жанр платформеров стал особенно актуален в последние годы благодаря инди-разработчикам, которые создали множество успешных игр, таких как "Celeste" и "Hollow Knight".

2. Рейтинговые позиции:

- Платформы для оценки игр: Платформы, такие как Steam, Metacritic и IGN, позволяют отслеживать рейтинги и популярность игр. На Steam, например, в разделе "Топ-продаж" можно увидеть, что 2D платформеры часто занимают высокие позиции благодаря своей доступности и увлекательному игровому процессу.

- Популярные визуальные новеллы: Несмотря на свою преданную базу, проекты в жанре визуальных новелл, такие как "Doki Doki Literature Club!" или "Steins;Gate", могут уступать в продажах и видимости более доступным и динамичным 2D платформерам.

3. Статистика:

1. Steam: По состоянию на 2023 год визуальные новеллы, как правило, занимают меньше места в списках самых продаваемых игр по сравнению с 2D платформерами. Это можно проверить, используя инструменты SteamDB для получения актуальных данных по продажам.

2. Общие метрики: Визуальные новеллы могут иметь меньше активных игроков (DAU — Daily Active Users) по сравнению с 2D платформерами, что указывает на меньшую популярность среди более широкой аудитории.

3. Обзоры и рейтинги: На платформах, таких как Metacritic, средние метрики визуальных новелл могут быть ниже, чем у 2D платформеров, как следствие разнообразия механик и опыта, предлагаемых последними.

Заключение:

На основании текущей рыночной ситуации можно предположить, что 2D платформеры по-прежнему имеют более высокие рейтинговые позиции и общую популярность, чем визуальные новеллы, особенно в западных регионах. Если рынок будет меняться, и визуальные новеллы получат более широкое признание или новые инди-проекты будут внедрять интересные механики, эта картина может измениться. Тем не менее, для точных данных, желательно проводить регулярный мониторинг статистики и позиций на ключевых игровых платформах. вот инфа по поводу рынка позиций

**Вывод:** Игра по информационной безопасности имеет потенциал стать эффективным инструментом в обучении пользователей основам кибербезопасности. С учетом актуальности и возрастающей значимости этой темы, данная игра может существенно повысить уровень осведомленности о потенциальных угрозах и методах защиты.

**Результаты опроса:**



****

****

****