



Мобильная игра «Fishventure»

Команда 1.3

Богачев-Воевудский Г.А.	<u>Главный разработчик</u>	Шукатуров Д.	<u>Backend разработчик</u>
Веремеев В.	<u>Главный художник</u>	Елфимов А.	<u>Аналитик,</u>
Габелко М.	<u>UI художник</u>	Дубровин Д.	<u>тестировщик</u>

Разработчик

▄ Проблемы ▄

- Однообразие игр про рыбалку
- Мало одиночных игр без внутриигровых транзакций
- Родители ищут безопасный, спокойный контент для совместной игры с детьми

Решения

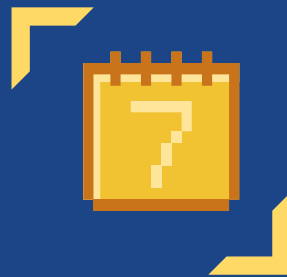
Использование бесплатной LLM Qwen
для генерации лора мира игры

Единоразовая покупка игры

Спокойная игра без жестокого
контента



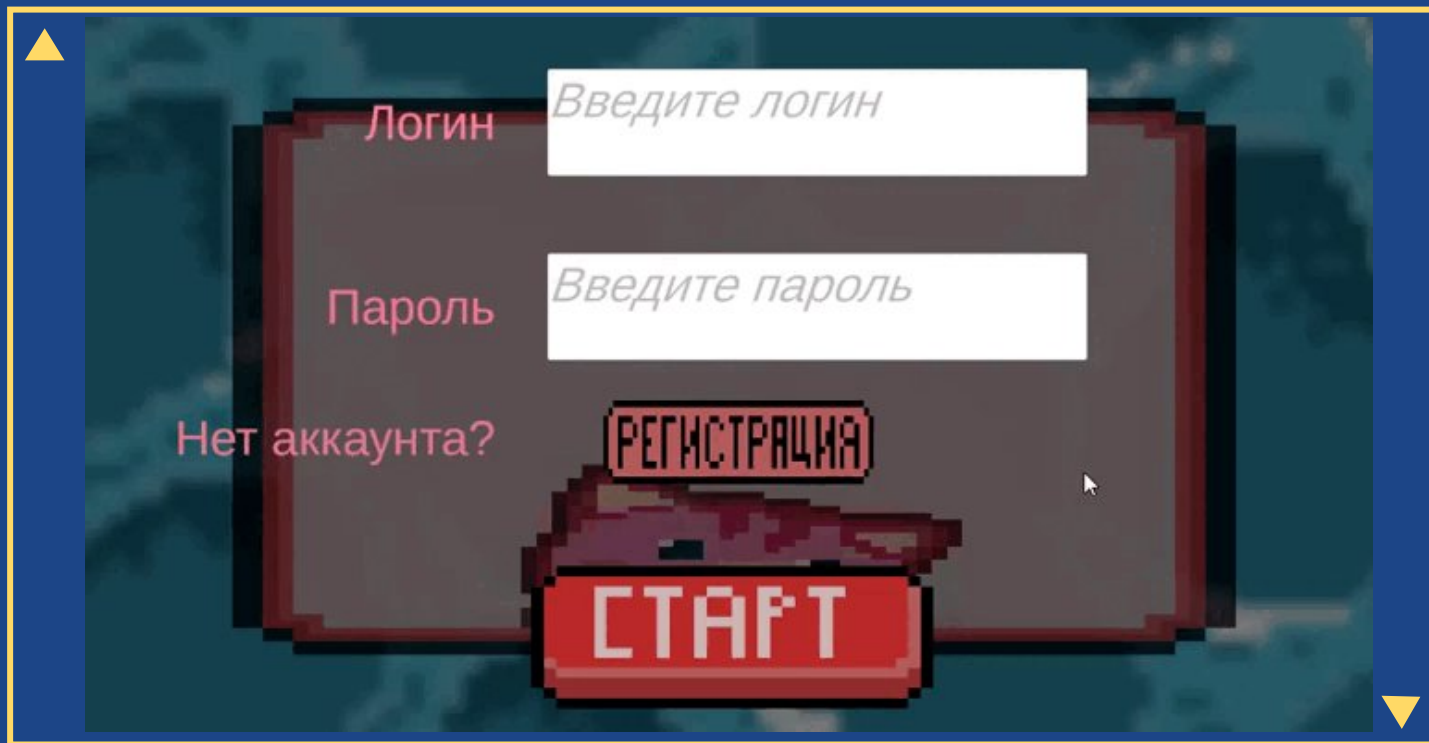
• Целевая аудитория •



Возраст аудитории 12+
Любители пиксельного
стиля и игр про
рыбалку

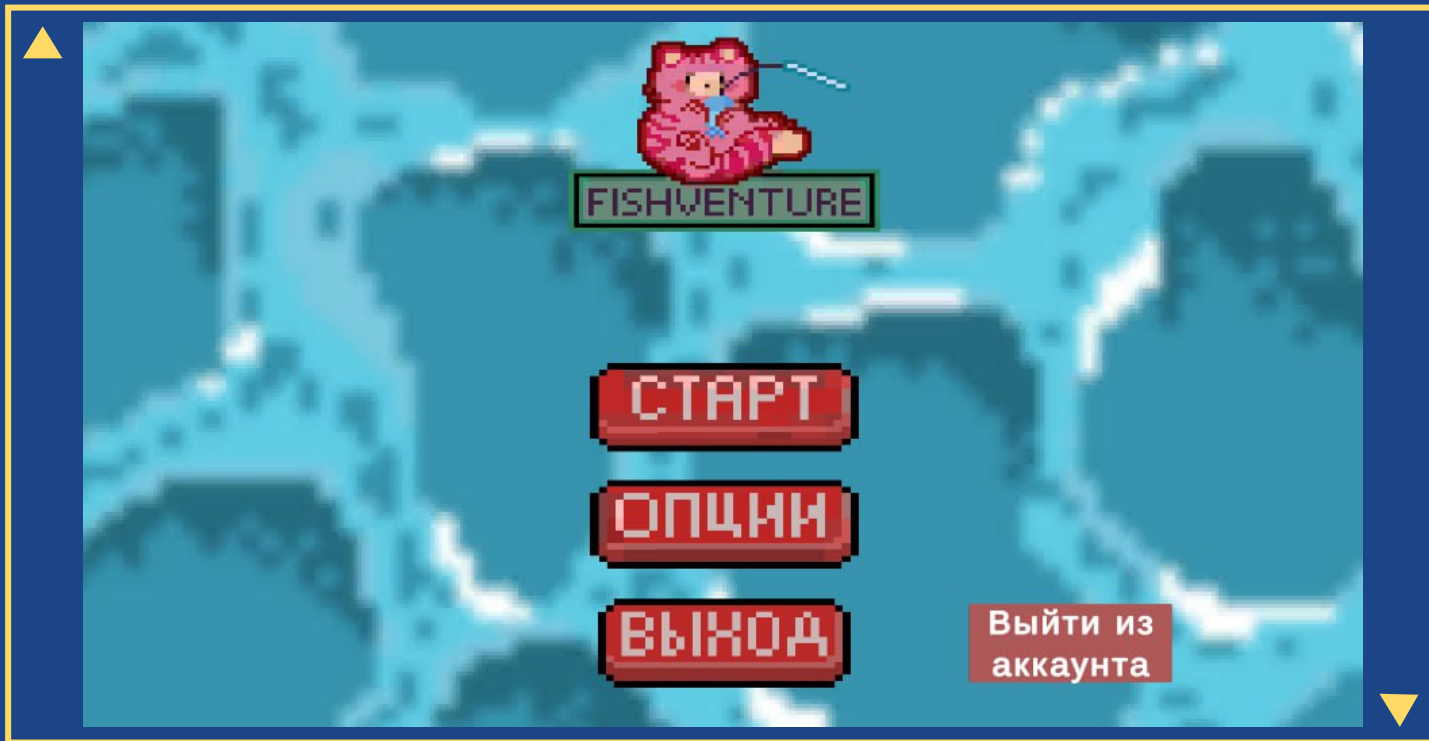
Играют короткими
сеансами от 30
минут

➤ Меню регистрации ➤





Главное меню



Основной сценарий

- Основной сценарий – это поимка рыбы игроком.
- Игрок подходит к магазину.
- Берет наживку.
- Подходит к причалу.
- Начинает рыбалку.

1. Перемещение



▄ 2. Магазин ▄



3. Мини-игра рыбалки



■ Сценарий продажи ■



- Сценарий продажи – игрок продает рыбу.
- Игрок успешно закончил рыбалку.
- Подходит к точке продажи.
- Рыба автоматически продается.
- Деньги добавляются.



➤ Продажа рыбы ➤



■ Сценарий с записками ■



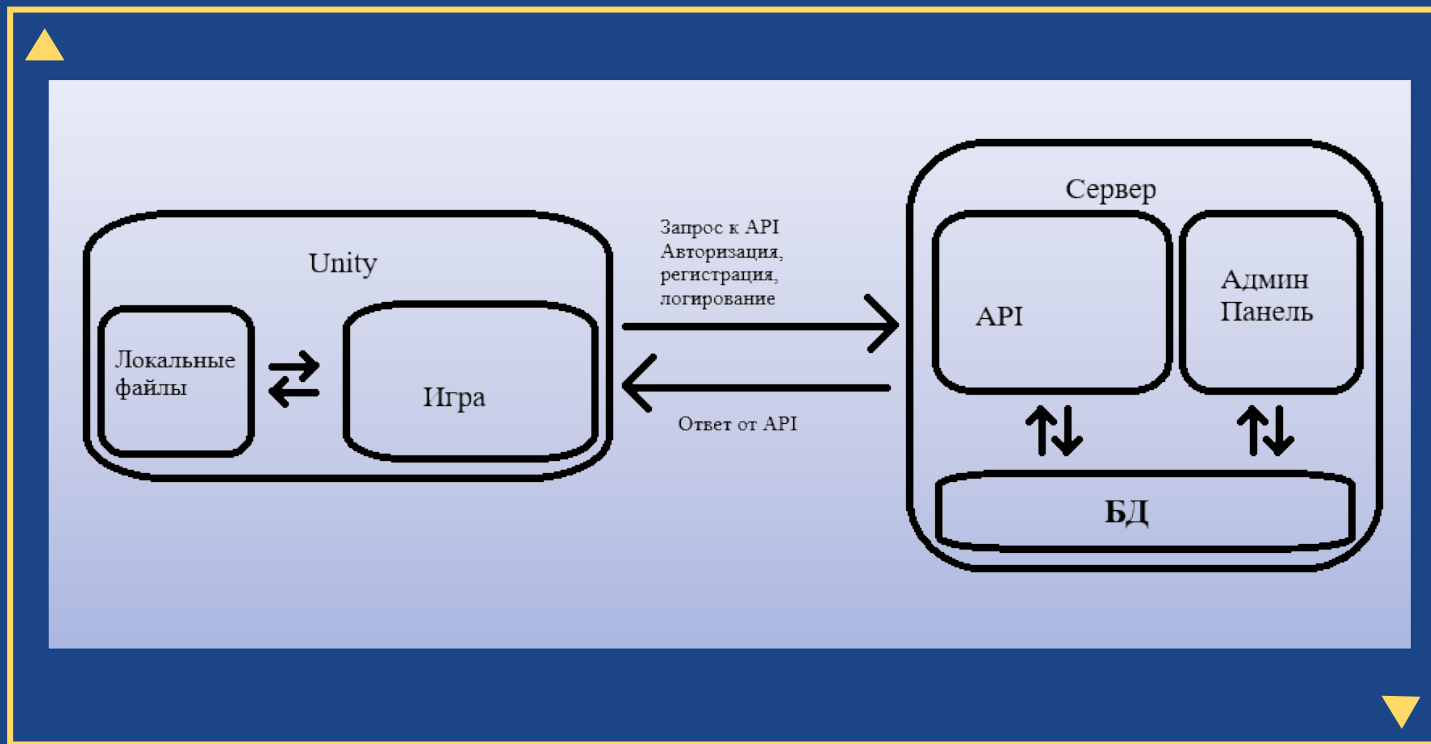
- Сценарий с записками – игрок читает сгенерированный текст на записке.
- Игрок перемещается по миру.
- Игрок находит записку.
- Записка попадает в инвентарь.
- Игрок открывает записку



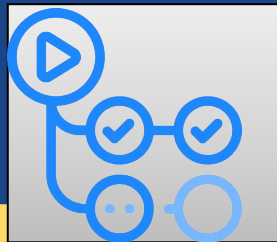
✦ Просмотр записки ✦



Архитектура



Список технологий



■ Монетизация ■

- Игра предлагает игрокам полноценный и завершённый опыт без необходимости дополнительных затрат.
- Мы делаем ставку на модель единократной покупки, чтобы обеспечить фокус на качестве геймплея.

■ Уже сделано ■

- Бд, Админ панель и Арі развернуты на сервере
- Мини-игра рыбалки
- Тайлвое строение мира
- Перемещение персонажа
- Инвентарь и наживки
- Генерация лора в записках
- CI/CD для игры
- Магазин
- Сохранение прогресса
- Регистрация/Аторизация
- Сохранение метрик
- Левел-дизайн

▄ Планы развития проекта ▄

- В дальнейшем планируется доделать игру и выпустить её в RuStore

■ Общая оценка команды ■



- Алексей Богачев-Воевудский - 4.
- Веремеев Вячеслав - 4.
- Габелко Мария - 4.
- Дубровин Дмитрий - 4.
- Елфимов Александр - 4.
- Штукатуров Дмитрий - 4.

■ Вклад членов команды ■

- Богачев-Воевудский А. – Реализация основных механик игры, съемка презентаций
- Веремеев В. – Отрисовка таймапов и других текстур для игры
- Габелко М. – Отрисовка UI: кнопки, меню и т.д.
- Штукатуров Д. – Развернул бэкенд на сервере, предпроектное исследование
- Елфимов А. – ТЗ, Отчет о тестировании, РМ отчет
- Дубровин Д. – Адаптация игры под мобильные устройства



Мобильная игра «Fishventure»

Команда 1.3

Богачев-Воевудский Г.А.	<u>Главный разработчик</u>	Шукатуров Д.	<u>Backend разработчик</u>
Веремеев В.	<u>Главный художник</u>	Елфимов А.	<u>Аналитик,</u>
Габелко М.	<u>UI художник</u>	Дубровин Д.	<u>тестировщик</u>

Разработчик