Необходимо создать обучающую 2D игру в жанре аркады со средним временем прохождения в 30 минут, которая будет помогать разбираться в функциях и их графиках.  
Игра наполняется данными за счёт разработчиков и дизайнера.  
Целевая аудитория - учащиеся старших классов и студенты первого курса технических ВУЗов.

Функционал игры: в игре будет два режима:

1. Рыбалка. В этом режиме игроку необходимо ловить рыб, опуская рыболовный крючок в воду. На каждой рыбе должен быть написан произвольная часть математической формулы. Цель игрока – собрать формулу по образцу, вылавливая нужных рыб в правильном порядке.
2. Гарпун. В этом режиме игрок будет применять знания, полученные в первом режиме, на практике. Игрок должен вставить числовые коэффициенты в полученную в первом режиме формулу, чтобы получившимся графиком функции сбить всех рыб.

Звуки и музыка в игре: в самой игре на фоне должна играть лёгкая ненавязчивая музыка. При опускании крючка в воду и вынимании его из-под неё должен воспроизводиться звук всплеска воды. При выстреле из гарпуна должен воспроизводиться соответствующий звук.

Продукт будет решать проблему трудозатратности и утомительности поиска и усвоения информации.

При создании проекта будет использован игровой движок Unity для разработки самой игры, а также Figma – она нужна для создания ассетов и текстур.

Аналоги проекта:

1. **Geogebra Graphing Calculator –** есть сайт и приложение. По своей сути это калькулятор. Не несёт образовательной ценности.
2. **Graphwar -**  игра. Не несёт образовательной ценности; сложный геймплей, требующий немалые знания о функциях и их графиках; боты высокой сложности в этой игре используют слишком сложные функции)
3. **SideRider** – игра. Сложный геймплей, требующий знаний о функциях и их графиках; направленность больше на развитие логики, нежели на образование