

escadre.io

многопользовательская игра
про морские баталии

Группа 2
Команда 2



Команда

Семыкин Иван
ПМ, Разработчик

Нагорных Константин
3D-моделлер,
Саунд-дизайнер

Костин Артём
DevOps

Александров Дмитрий
Главный разработчик,
Дизайнер

Сопельняк Андрей
Дизайнер, UI/UX

Ларичев Никита
Аналитик

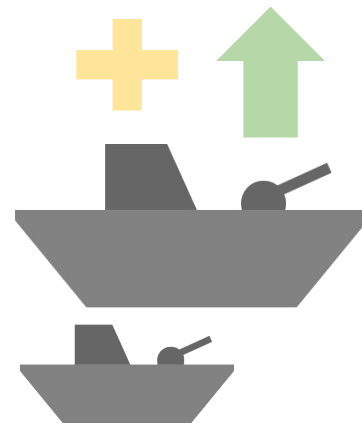
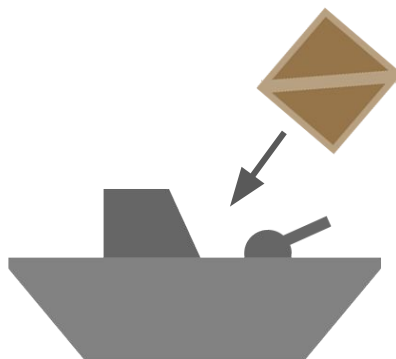
Проблемы

- Малое количество игр про морские баталии
- Высокий порог вхождения
- Отсутствие "быстрого геймплея"
- Отсутствие кроссплатформенности

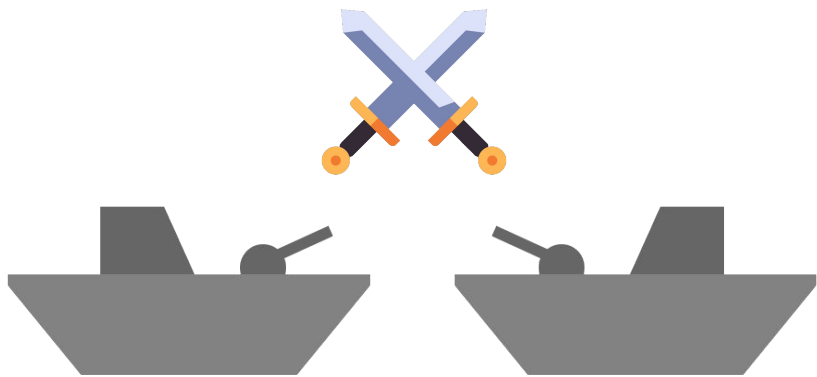
Решение - escadre.io

- Многопользовательский формат
- Низкий порог вхождения
- Короткие игровые сессии
- Кроссплатформенность
- 3D графика

Геймплей



Геймплей



Целевая аудитория

- Подростки и молодые люди от 12 до 24 лет
- Активные пользователи смартфонов и компьютеров
- Любители казуальных и соревновательных игр
- Интересующиеся морской тематикой

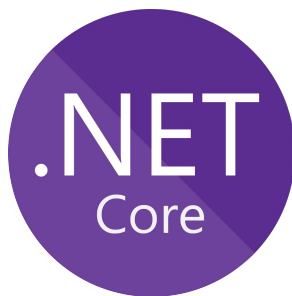
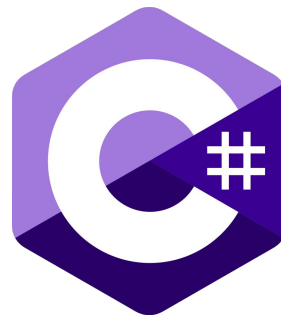
Обзор аналогов

	Agar.io	WoW Blitz	Diep.io	Krew.io	escadre.io
Мультиплеер	+	+	+	+	+
Низкий порог вхождения	+	-	+	-	+
Короткие сессии	+	-	+	-	+
Кроссплатформенность	+	-	+	-	+
Морская тематика	-	+	-	+	+

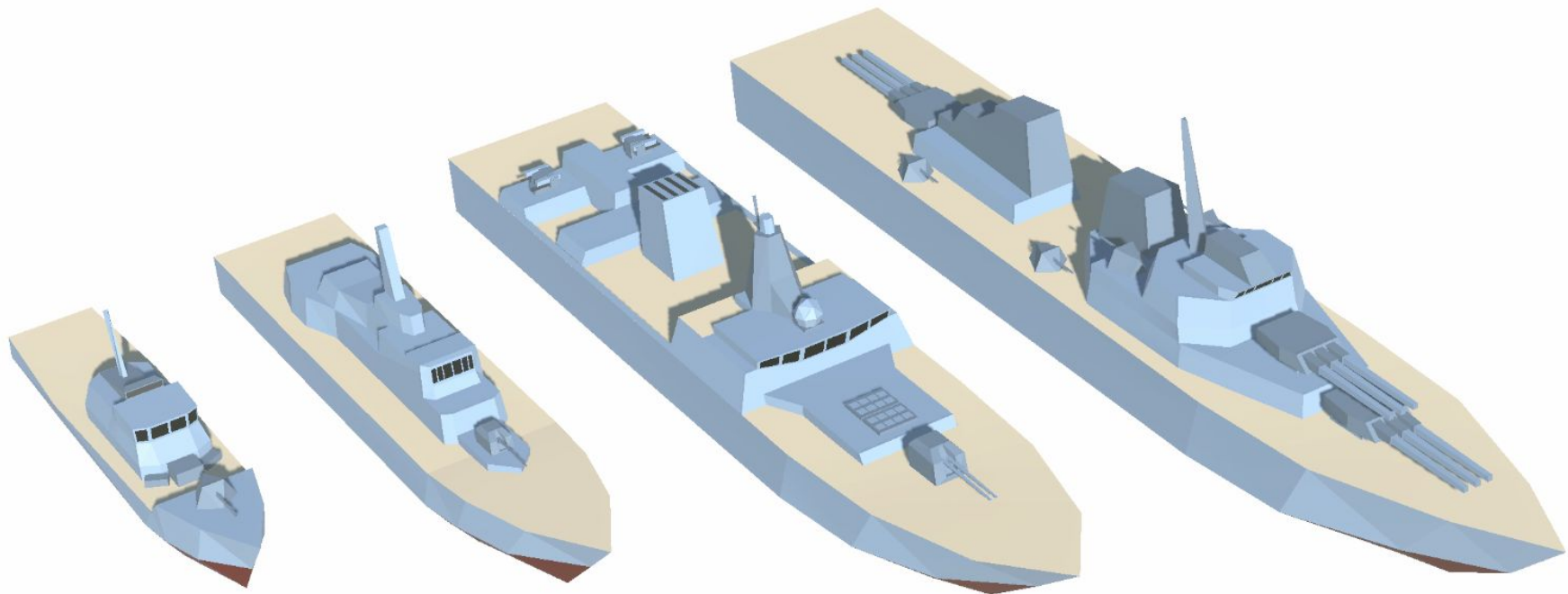
Средства разработки



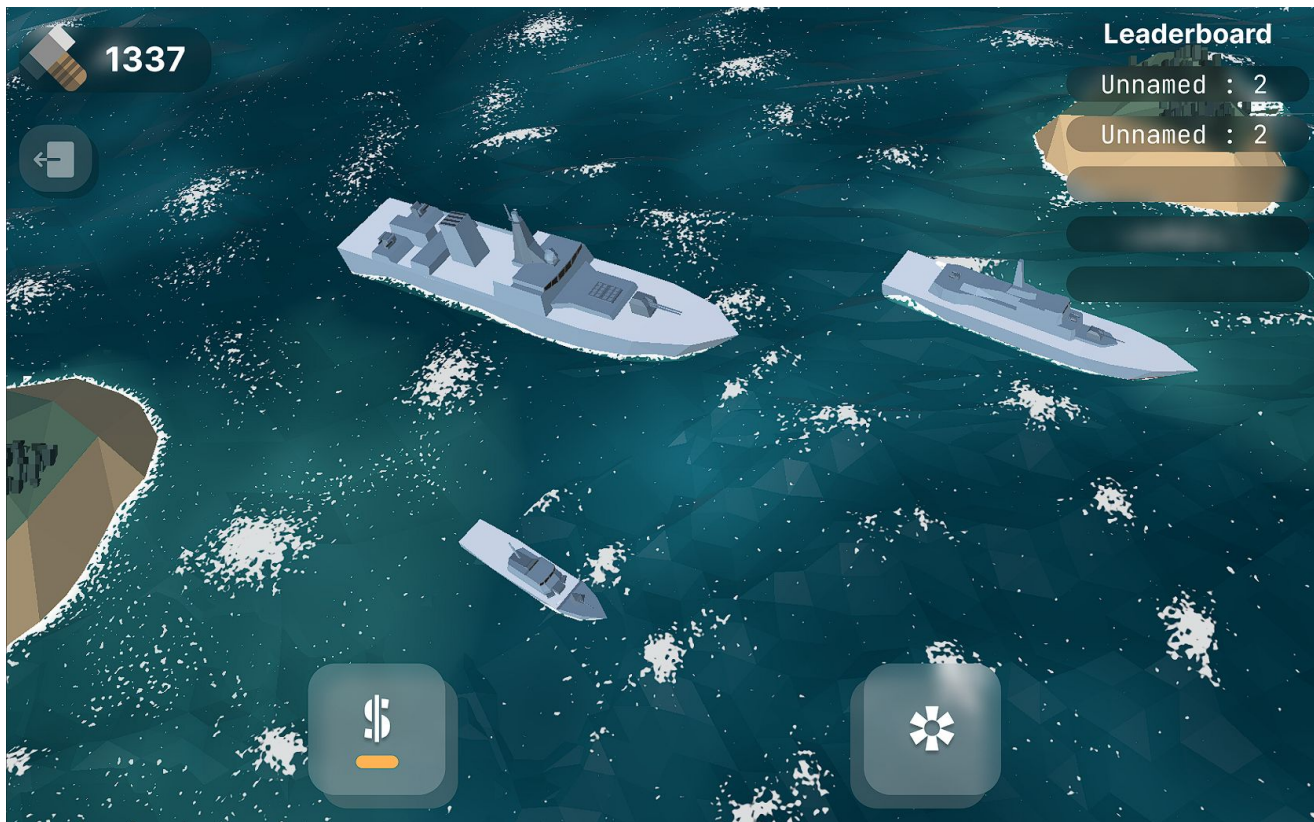
SignalR



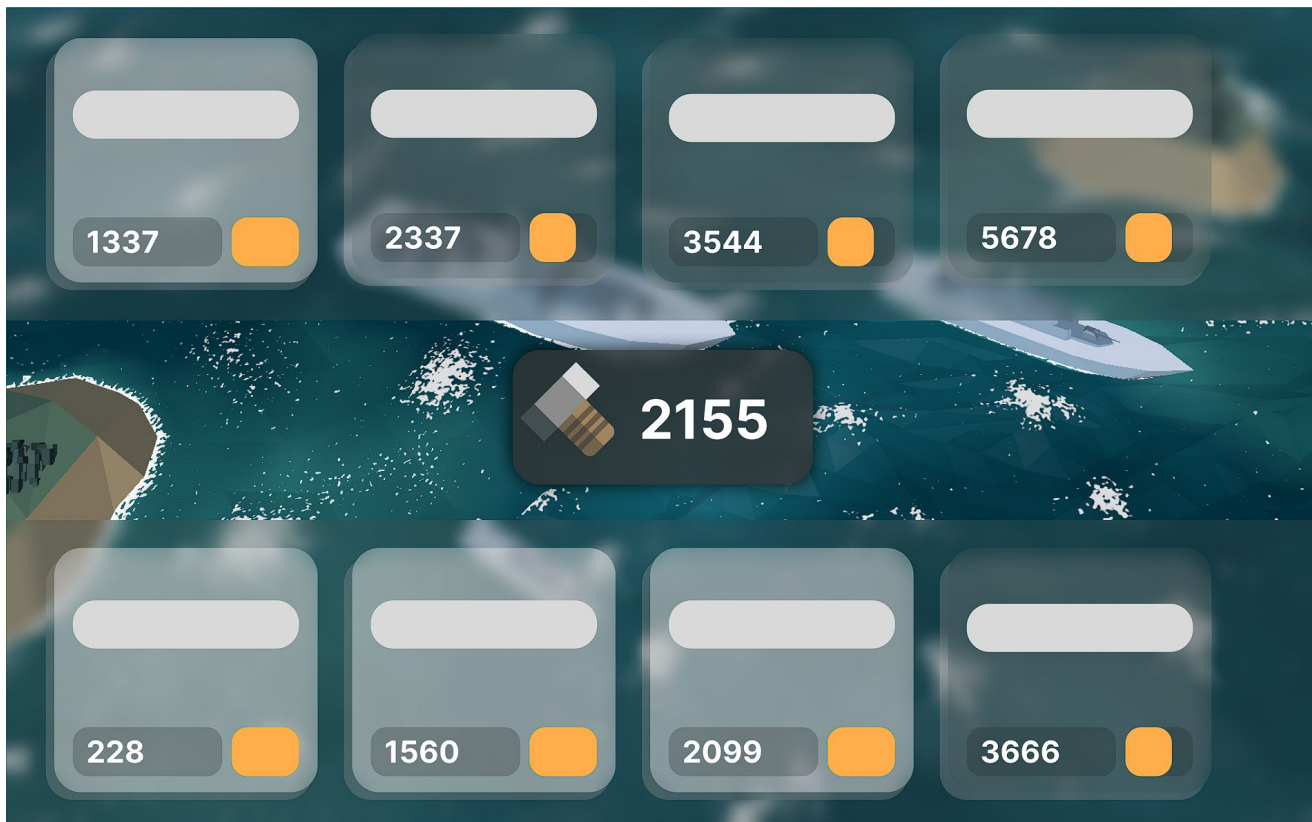
3D модели



Дизайн интерфейса



Дизайн интерфейса



Бизнес-модель

- Бесплатный доступ к полному функционалу игры
- Рекламные вставки и баннеры

Краткосрочные цели

- Создание мобильной и веб-версии приложения
- Реализация основных геймплейных механик
- Организация серверной части приложения

Долгосрочные цели

- Интеграция рекламы
- Добавление новых видов кораблей
- Добавление поддержки нескольких языков

escadre.io

многопользовательская игра
про морские баталии

