

#### Команда

Семыкин Иван

ПМ, Разработчик

Нагорных Константин

3D-моделлер, QA-инженер

Костин Артём

Dev0ps

Александров Дмитрий

Главный разработчик, Дизайнер

Сопельняк Андрей

Дизайнер, UI/UX

## 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

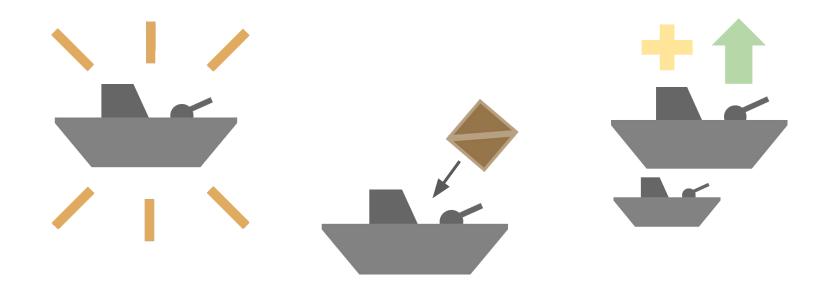
#### Целевая аудитория

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

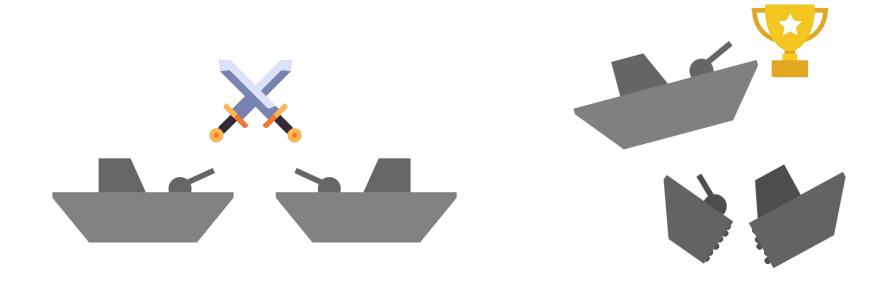
# Обзор аналогов

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

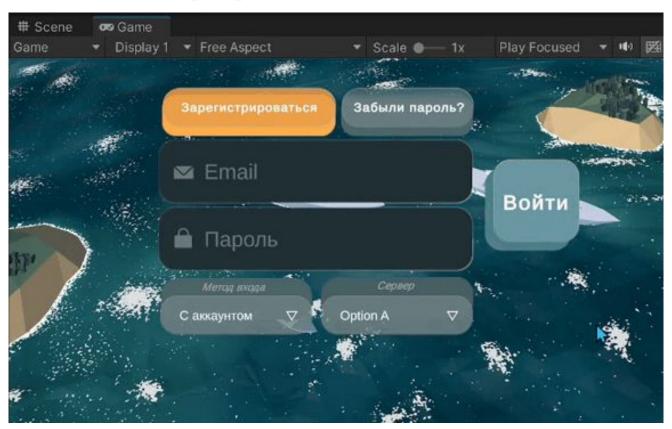
# Геймплей



#### Геймплей



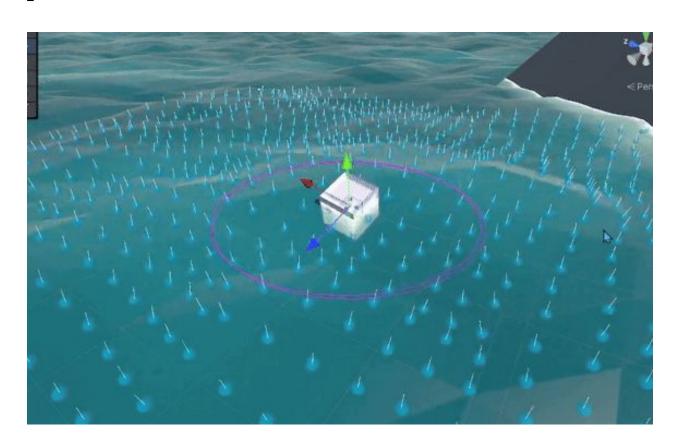
# Работа интерфейса



#### IFFT океан → Testure Generation Fietch Size (L) Time Period (s) Wind Speed Philips A (Spectrum) Choppiness (Bake) Wind Dir (\*) Spread Exp (0-iso) Wind Dir Boost (1 xnone) Generate Texture → View Options Plane Subdivisions Time Scale (GUI) Global Disp. Scale → Displacement Points Cube Show Points Cube Points Cube Size Points Visual Size Time Slice Spacing Points Cube Y Offset Global Disp. Scal Sideways Scale ( Wireframe → Displacement Show Points C Points Cube Si Points Visual S Time Slice Spa

Points Cube Y

# Синхронизация океана





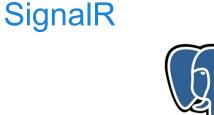
# Средства разработки





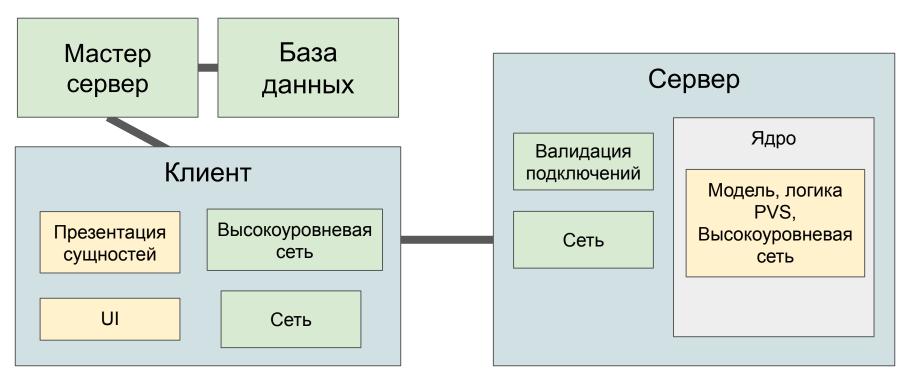








### Архитектура приложения



### Ещё не реализовано

- Подключение UI к клиентской модели
- Некоторые сущности модели
- Клиентские презентации сущностей
- Часть игрового UI

# escadre.io

многопользовательская игра про морские баталии

