

escadre.io

многопользовательская игра
про морские баталии

Команда 2.2



Команда

Семыкин Иван
ПМ, Разработчик

Нагорных Константин
3D-моделлер,
QA-инженер

Костин Артём
DevOps

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

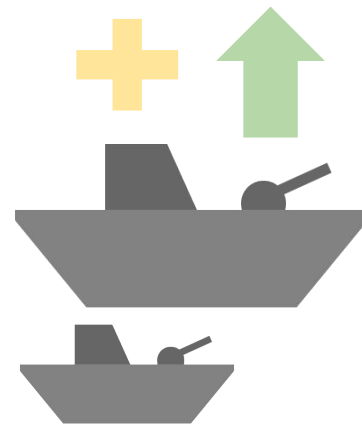
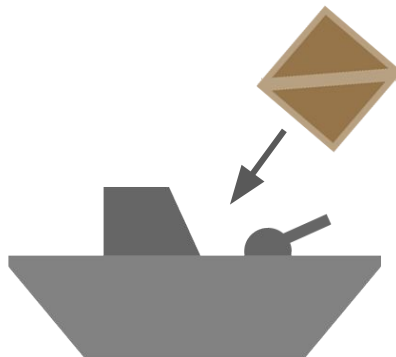
Целевая аудитория

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

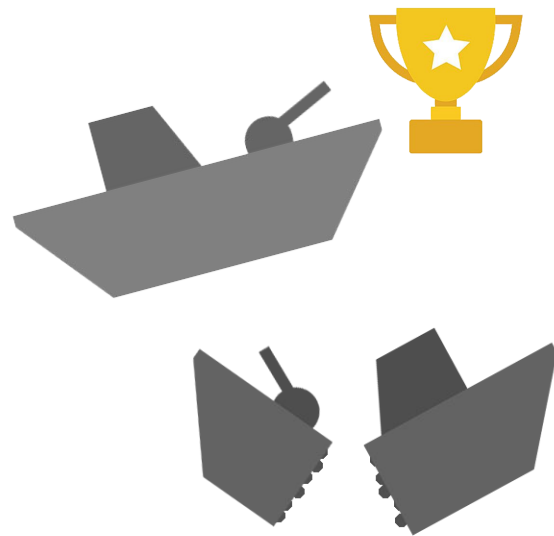
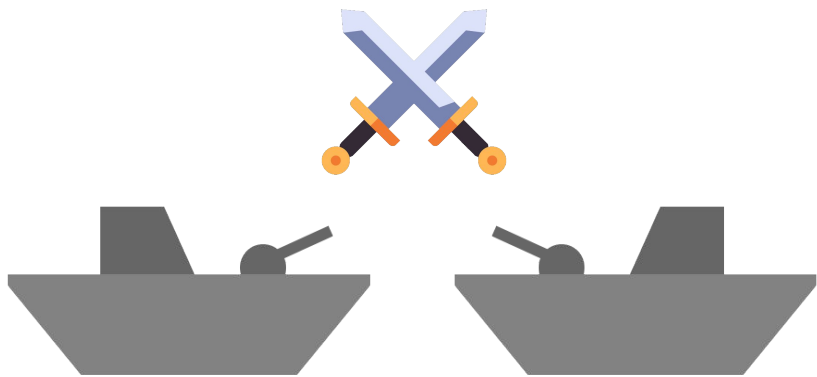
Обзор аналогов

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

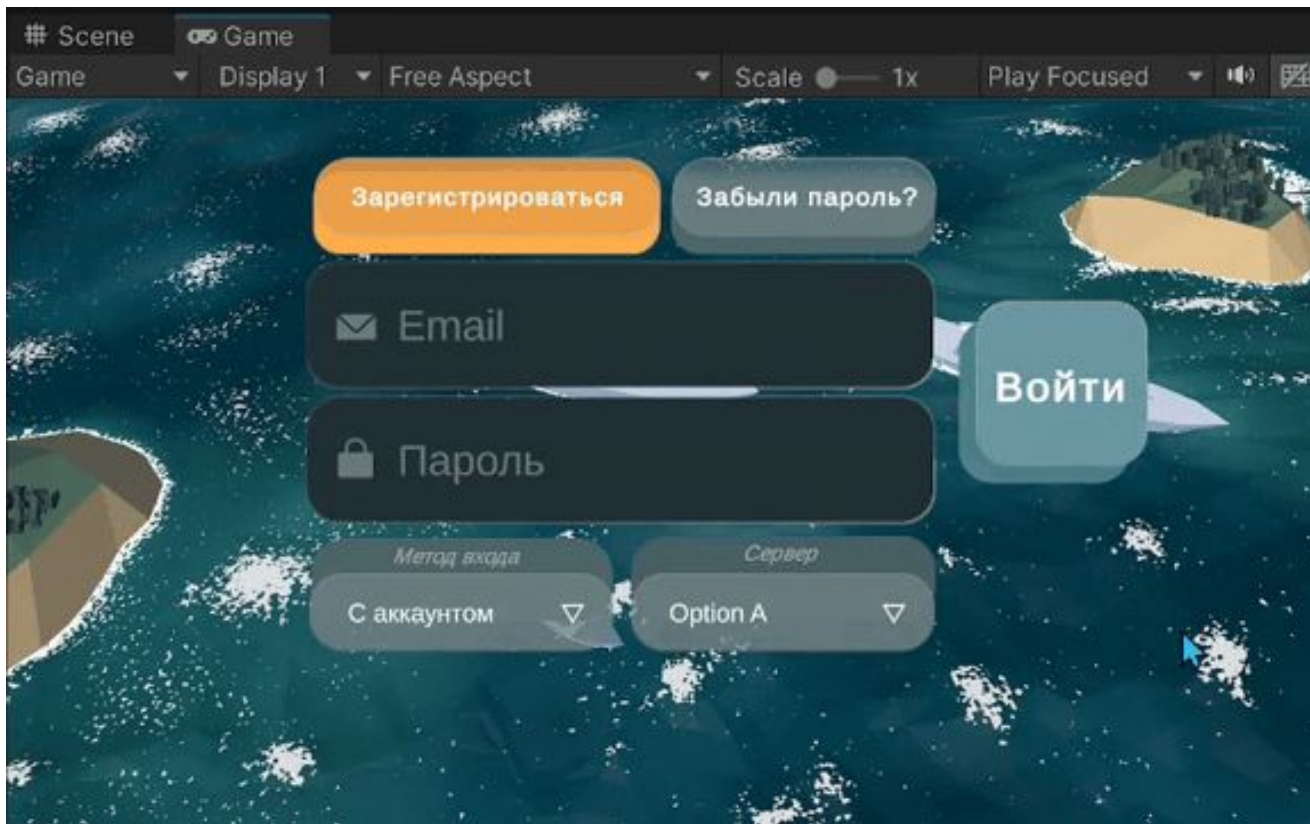
Геймплей



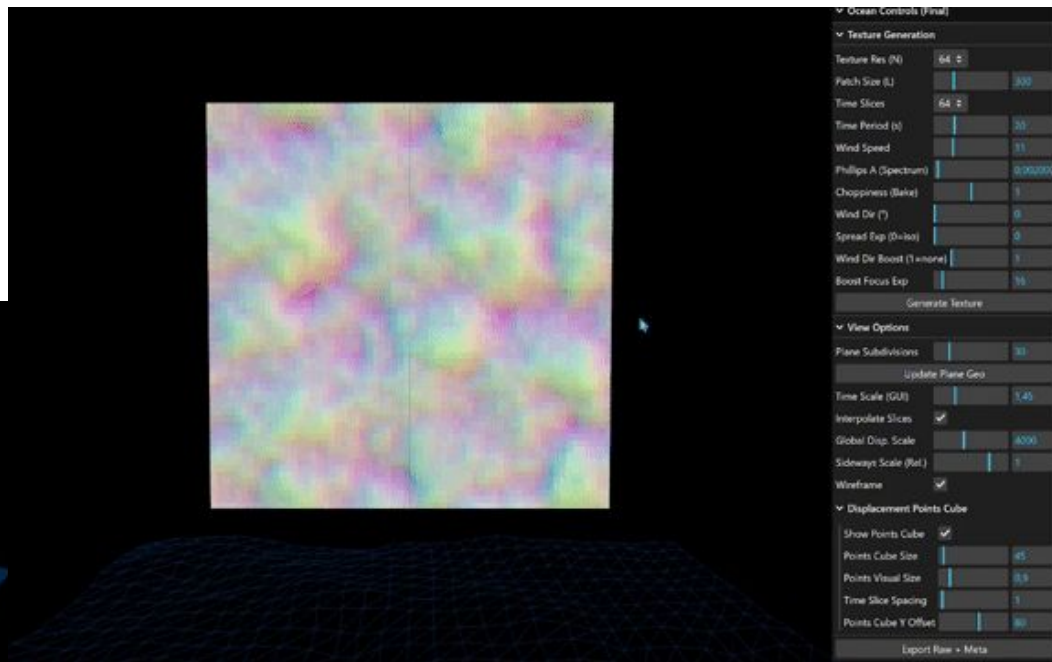
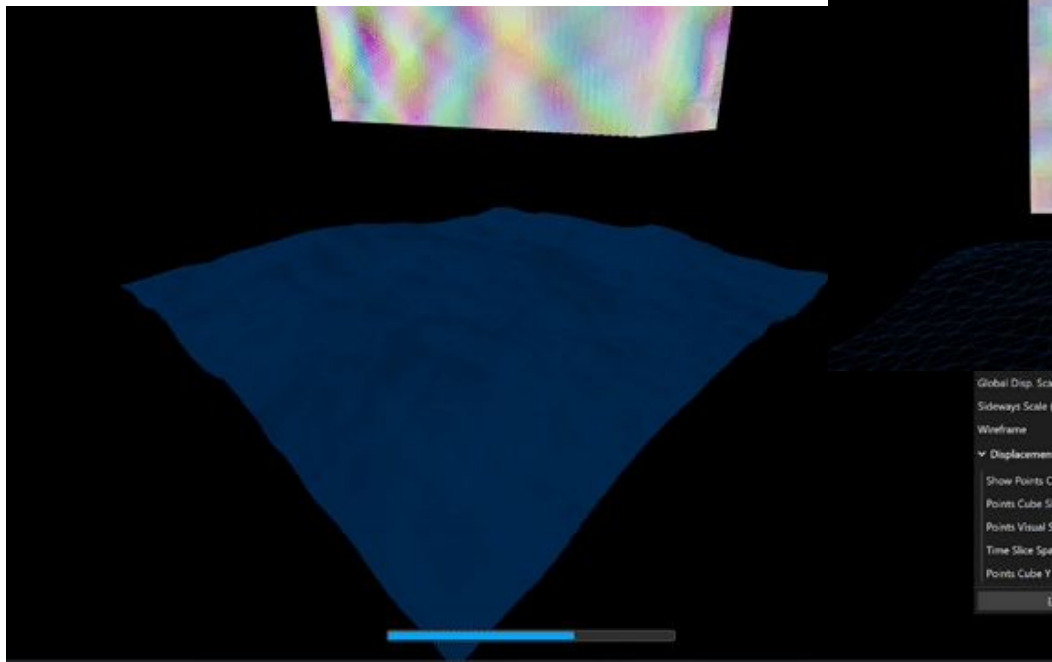
Геймплей



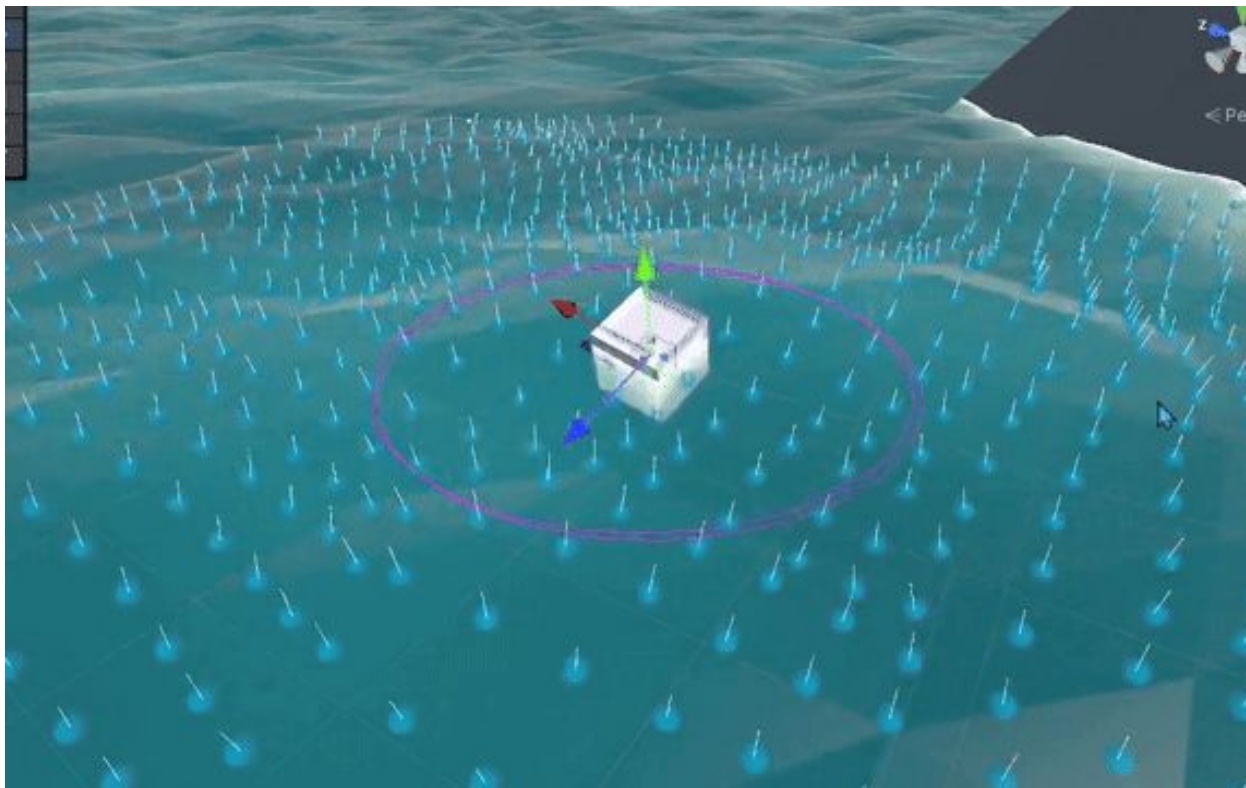
Работа интерфейса



IFFT океан



Синхронизация океана



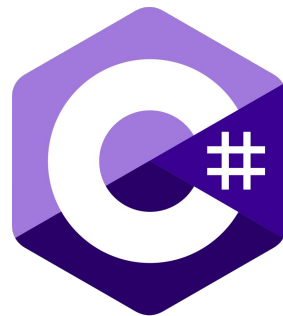
3D модели



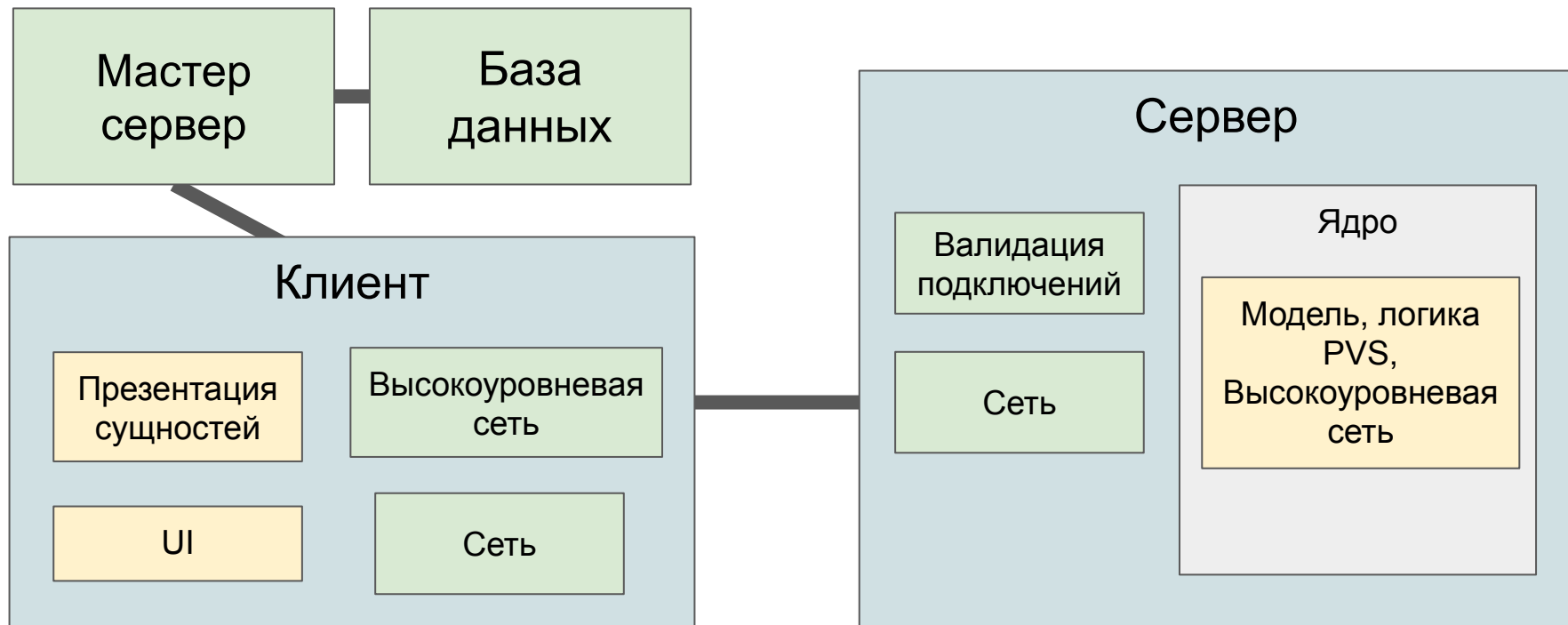
Средства разработки



SignalR



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

