

- Название команды - SfeduSoft
- Направление - VR разработка
- Escape Room в VR
- Куратор – Болдырев Санал Бадмаевич
- Капитан - Кабарухин Давид Владимирович



SfeduSoft



} Институт
Компьютерных
Технологий и
Информационной
Безопасности

[] Проектный офис
ИКТИБ

Команда



Кабарухин Давид, капитан



Мыцыков Александр, разработчик



Оселедко Егор, дизайнер



Горохов Владислав, звукорежиссёр



Сова Денис, разработчик



Кекеев Иджил, дизайнер



Алферов Степан, разработчик



Моисеева Евгения, художник



} Институт
Компьютерных
Технологий и
Информационной
Безопасности

Проектный офис
ИКТИБ



План работы

У нас восемь участников: разработчики UE, дизайнеры окружения, сценарист, художник, звук. 3D-контент идёт через Blender с единым пайплайном импорта в UE5; для окружения — Megascans, для эффектов — Niagara. Тестируем UX с упором на комфорт: читаемость интеракций, минимизация укачивания. Первый целевой релиз — PCVR Steam; далее — возможные портирования при сохранении качества.



Техническое задание

Цель выполнения проекта

Создание интерактивной VR-игры жанра Escape Room с мистической атмосферой, рассчитанной на одиночное прохождение.

Основные требования

- Локация с уникальными головоломками;
- Реалистичная физика и взаимодействие с объектами;
- Приятная атмосфера с динамическим освещением;
- Реалистичная графика;
- Поддержка различных платформ.



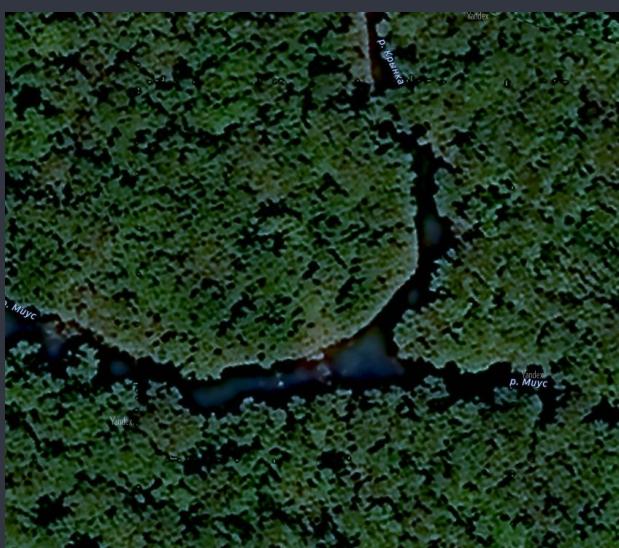
} | Институт
Компьютерных
Технологий и
Информационной
Безопасности

[] Проектный офис
ИКТИБ



Сеттинг

Изба в лесу с эстетикой древней Руси. Локация построена по реальной местности — устью реки Крынка в месте впадения в Миус.



} Институт
Компьютерных
Технологий и
Информационной
Безопасности

[] Проектный офис
ИКТИБ



Базовые принципы

Перемещение — телепортацией, взаимодействие — хватом, поворотами, наведением; эффекты на Niagara; тактильные звуки; лес дышит. Под разные ПК-конфигурации у нас есть меню настроек графики, а также полноценная система сохранений — ключевой пользовательский сервис.



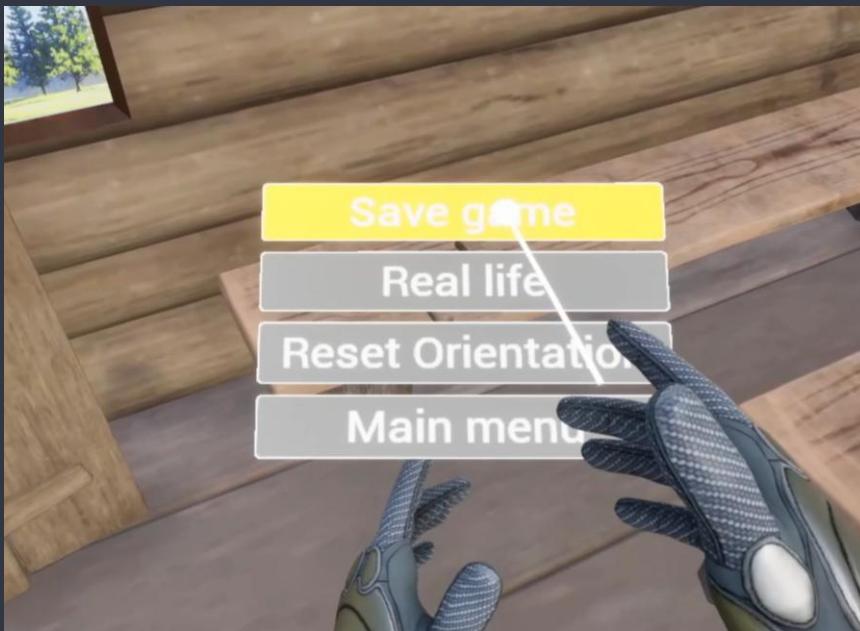
} | Институт
Компьютерных
Технологий и
Информационной
Безопасности

[] Проектный офис
ИКТИБ



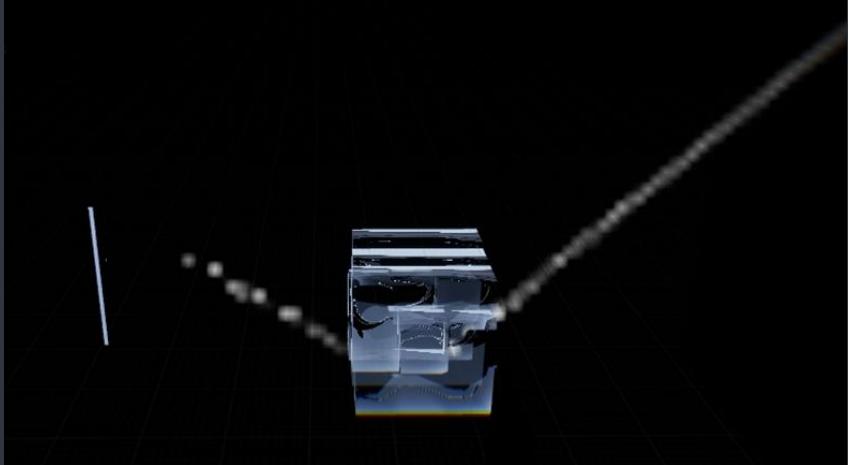
Система сохранений

— это самый сложный элемент нашей игры. Она нужна для того, чтобы сделать снимок мира, то есть состояния игрока и мира, а потом загрузить его из главного меню. В нем находится список слотов, из которого игрок может выбрать нужный. Это даёт пользователю возможность отлучаться от игры, а потом продолжать с того же момента.



Головоломки

«Стеклянный куб», «Куб-лабиринт», «Картины»



} 1
Институт
Компьютерных
Технологий и
Информационной
Безопасности

Проектный офис
ИКТИБ



Головоломки

«Сбор фрагментов», «Трешины»



Головоломки

«Стеклянный куб», «Сбор фрагментов», «Куб-лабиринт», «Картины», «Треугольники», «Котёл»



3D модели



} 1 Институт
Компьютерных
Технологий и
Информационной
Безопасности

Проектный офис
ИКТИБ



Демо видео



} | Институт
Компьютерных
Технологий и
Информационной
Безопасности

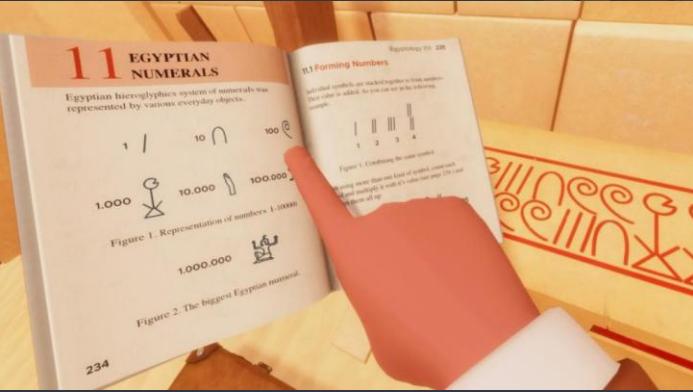
[] | Проектный офис
ИКТИБ



Аналоги



Rusty Lake: Cube Escape



Escape Simulator (VR-режим)



Nevrosa: Escape

Экономика

Должность	Вид оплаты	Выполненная работа	Число работников	Цена	Суммарные затраты
Разработчик на Unreal Engine	Месячная ставка	6 месяцев	3	25000 рублей	450000 рублей
3D-дизайнер	Сдельная	20 моделей	4	2000 рублей	40000 рублей
Художник	Сдельная	7 картинок	1	1000 рублей	7000 рублей
Звукорежиссёр	Сдельная	Звуки в игре	1	3000 рублей	3000 рублей
Итого:					500000 рублей



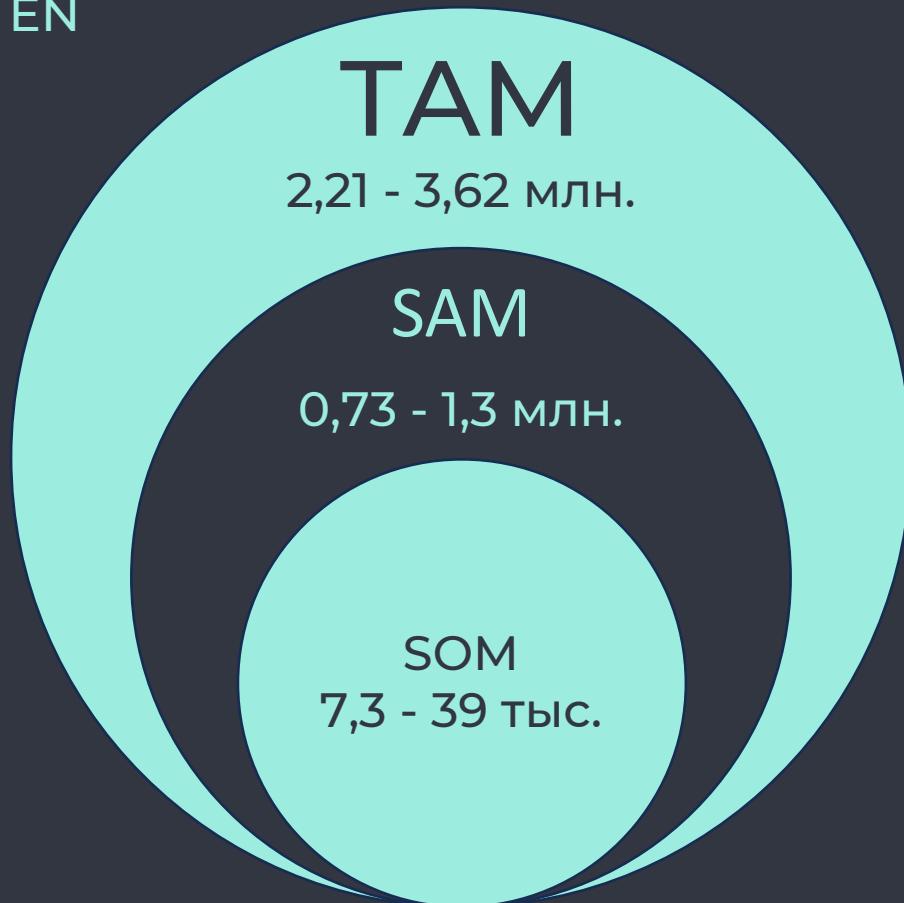
} 1 Институт
Компьютерных
Технологий и
Информационной
Безопасности

Проектный офис
ИКТИБ

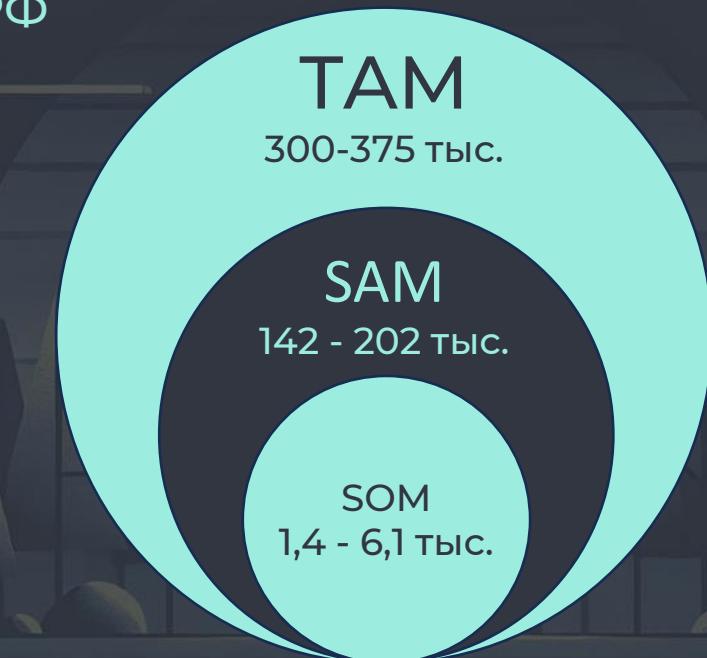


Экономика

ЕН



РФ



} 1 Институт
Компьютерных
Технологий и
Информационной
Безопасности

[] Проектный офис
ИКТИБ



Заключение

Мы доводим систему сохранений и меню до полностью «пользовательского» состояния, добавляем новые головоломки, расширяем звуковой слой, наводим полировку: подсказки, наглядные «тосты» подтверждений. По мере приближения к демо-версии будем целиться в стабильный фреймрейт на популярных VR-устройствах и готовить вертикальный срез для внешнего тестирования.



ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
имени Михаила Фрунзе
на базе Университета
народной промышленности
и архитектуры

} | Институт
Компьютерных
Технологий и
Информационной
Безопасности

[] Проектный офис
ИКТИБ

SfeduSoft 16



Мыцыков Александр, разработчик

Сова Денис, разработчик



Кабарухин Давид, капитан



Оседенко Егор, дизайнер



Горохов Владислав, звукорежиссёр

Кекеев Иджил, дизайнер



Алферов Степан, разработчик



Моисеева Евгения, художник



} 1 Институт
Компьютерных
Технологий и
Информационной
Безопасности

Проектный офис
ИКТИБ

SfeduSoft