

- 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

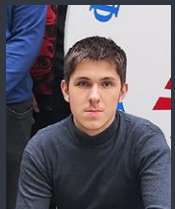
# Команда



Кабарухин Давид, капитан



Мыцыков Александр, разработчик



Оселедко Егор, дизайнер



Горохов Владислав, звукорежиссёр



Сова Денис, разработчик



Кекеев Иджил, дизайнер



Алферов Степан, разработчик



Моисеева Евгения, художник



# 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.



# Сеттинг

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





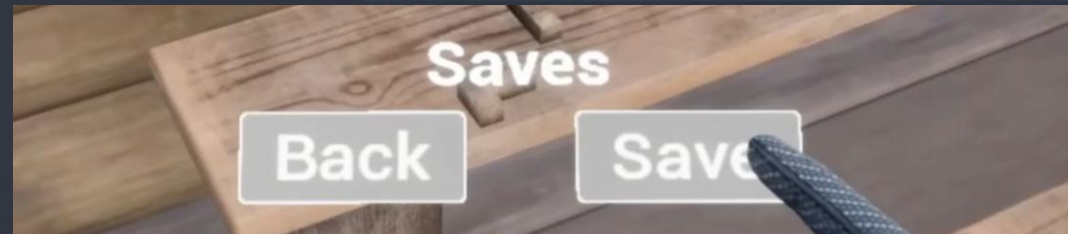
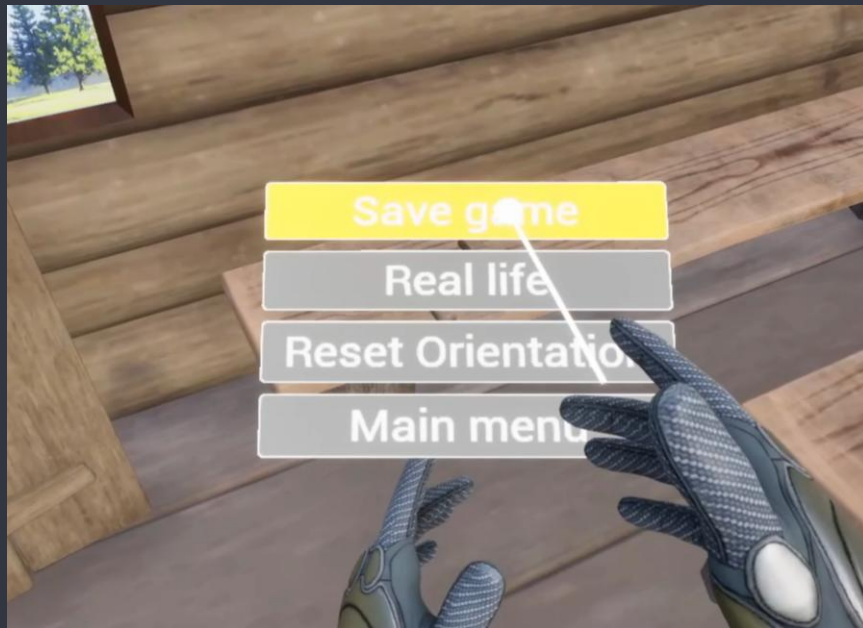
# Базовые принципы

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.



# Система сохранений

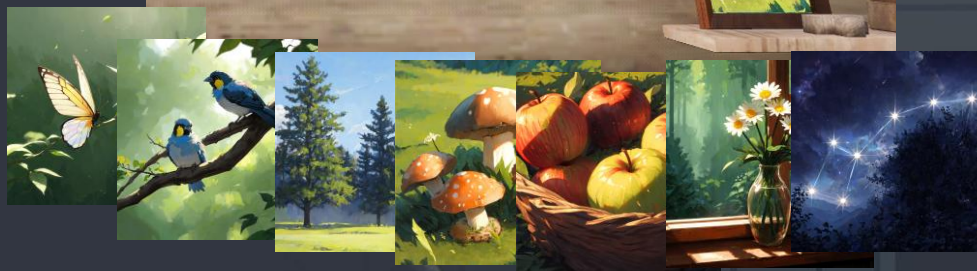
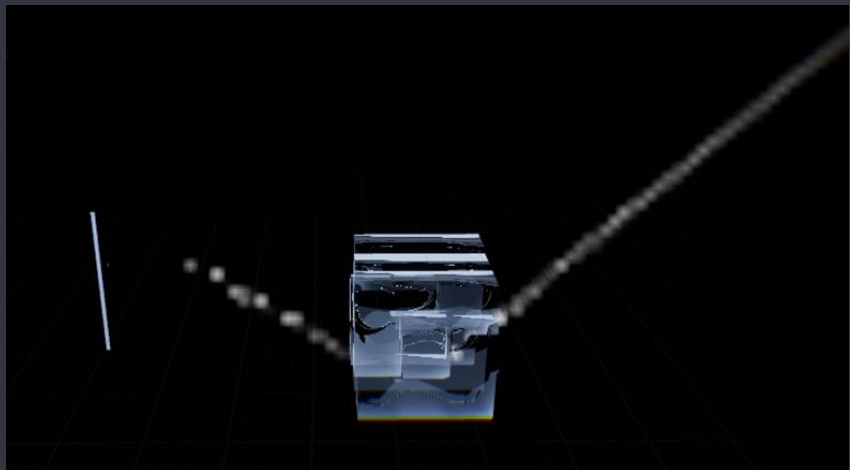
— это самый сложный элемент нашей игры. Она нужна для того, чтобы сделать снимок мира, то есть состояния игрока и мира, а потом загрузить его из главного меню. В нем находится список слотов, из которого игрок может выбрать нужный. Это даёт пользователю возможность отлучаться от игры, а потом продолжать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





# Головоломки

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





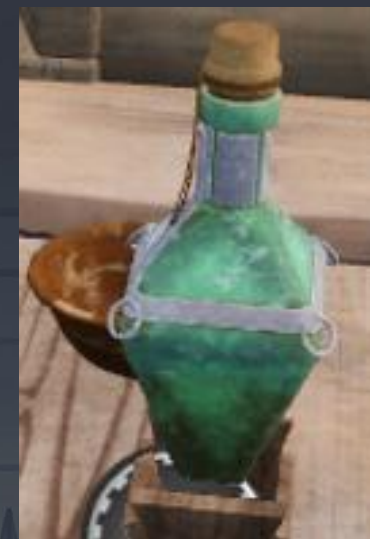
# Головоломки

«Сбор фрагментов», «Трещины»



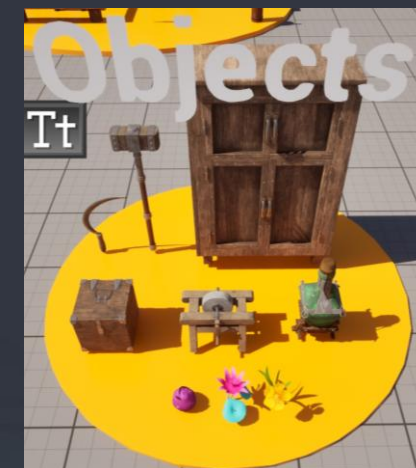
# Головоломки

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





# 3D модели



Институт  
Компьютерных  
Технологий и  
Информационной  
Безопасности

Проектный офис  
ИКИТБ



SfeduSoft



# Демо видео



} Институт  
Компьютерных  
Технологий и  
Информационной  
Безопасности

Проектный офис  
ИКТИБ



SfeduSoft



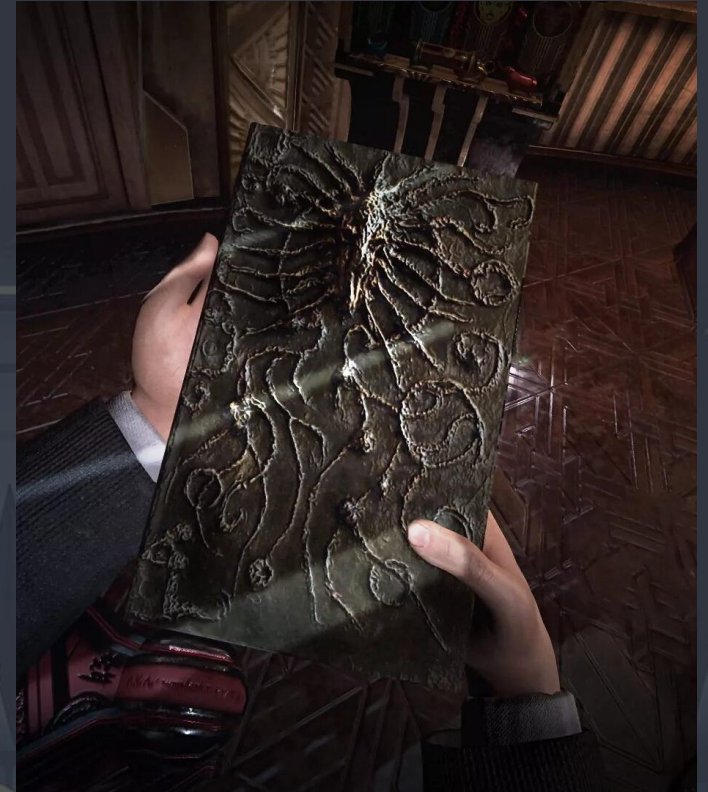
# Аналоги



Rusty Lake: Cube Escape



Escape Simulator (VR-режим)



Nevrosa: Escape

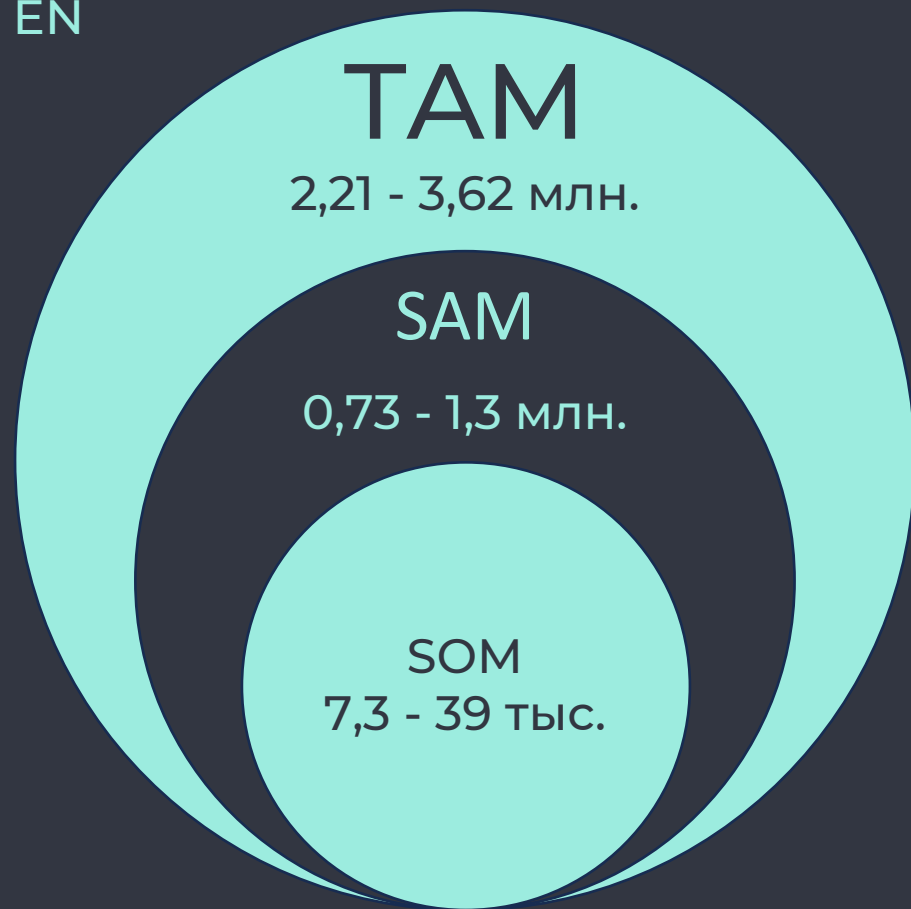
# Экономика

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

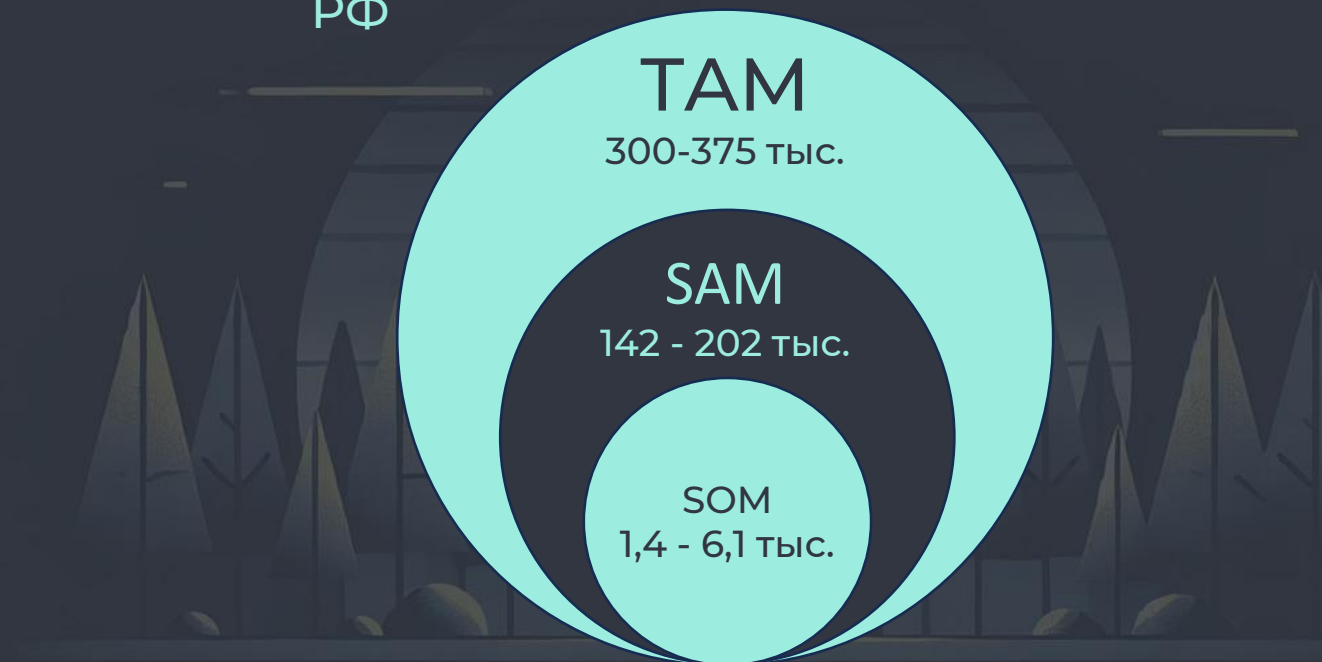


# Экономика

EN



РФ



# 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.







Мыцыков Александр, разработчик



Сова Денис, разработчик



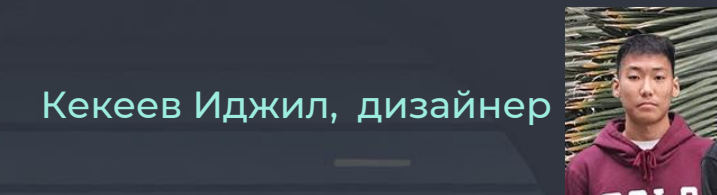
Кабарухин Давид, капитан



Оселедко Егор, дизайнер



Горохов Владислав, звукорежиссёр



Кекеев Иджил, дизайнер



Алферов Степан, разработчик



Моисеева Евгения, художник

