

# VR-квест с дидактическими элементами



## АНАЛИЗ СИТУАЦИИ

**Анализ ситуации**

Проектное решение

Перспективы разработки

Макет

**ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ПРОЕКТА**

- Рассказать о Марсе и условиях жизни на нём
- Привлечь внимание к теме колонизации других планет
- Погрузить пользователя в атмосферу космической исследовательской станции
- Предложить пользователю интересный и разнообразный геймплей

**ЦЕЛЕВАЯ АУДИТОРИЯ**

Молодёжь от 14 до 35 лет

Фанаты космического сеттинга

Владельцы VR

**АНАЛОГИ**

*Alien: Isolation*

В этой игре воссоздан космический корабль из фильма 1979 года, высокотехнологичное пространство, которое одновременно функционально и, по возможности, уютно.

### УРОВНИ СЛОЖНОСТИ

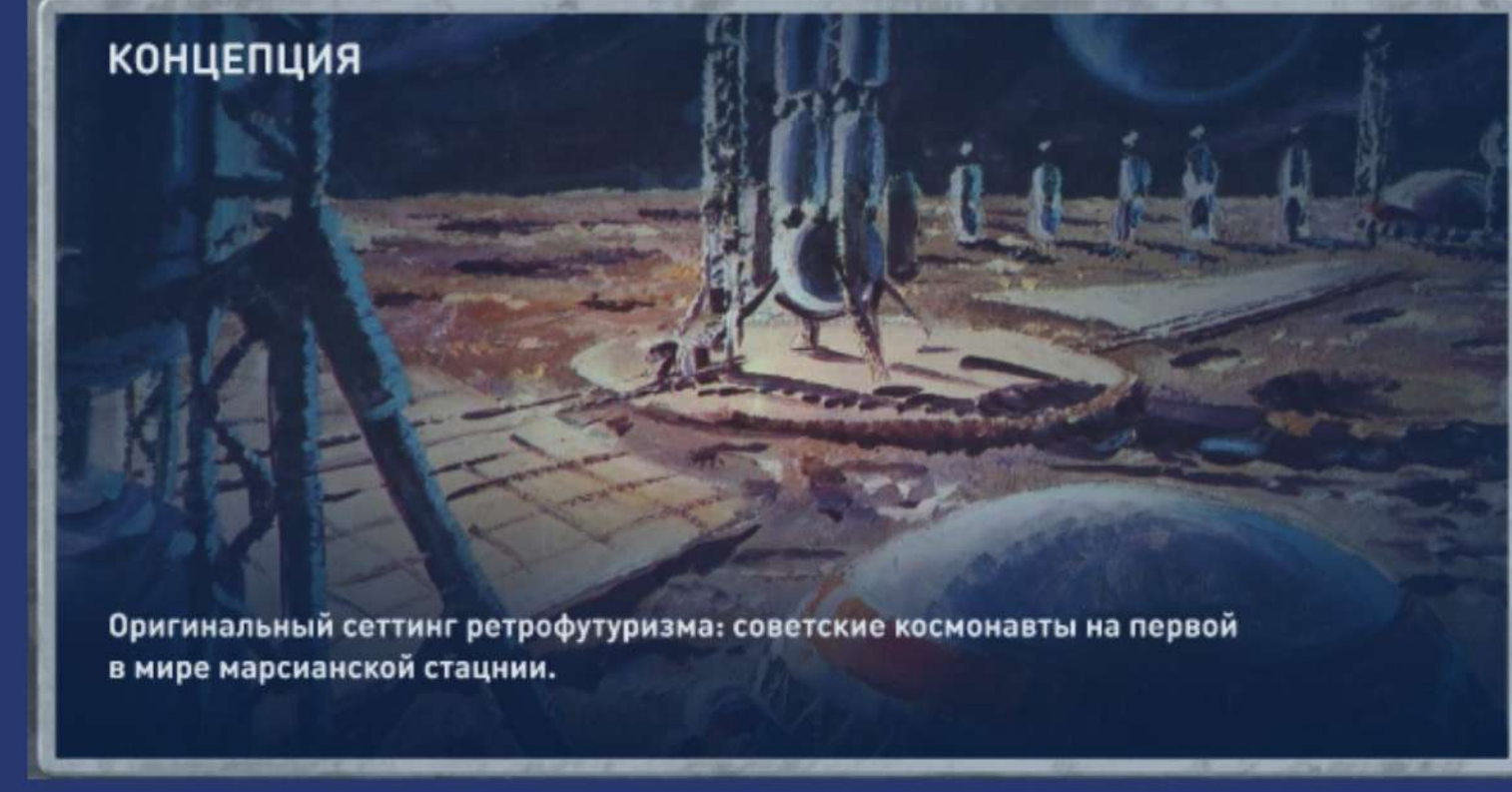
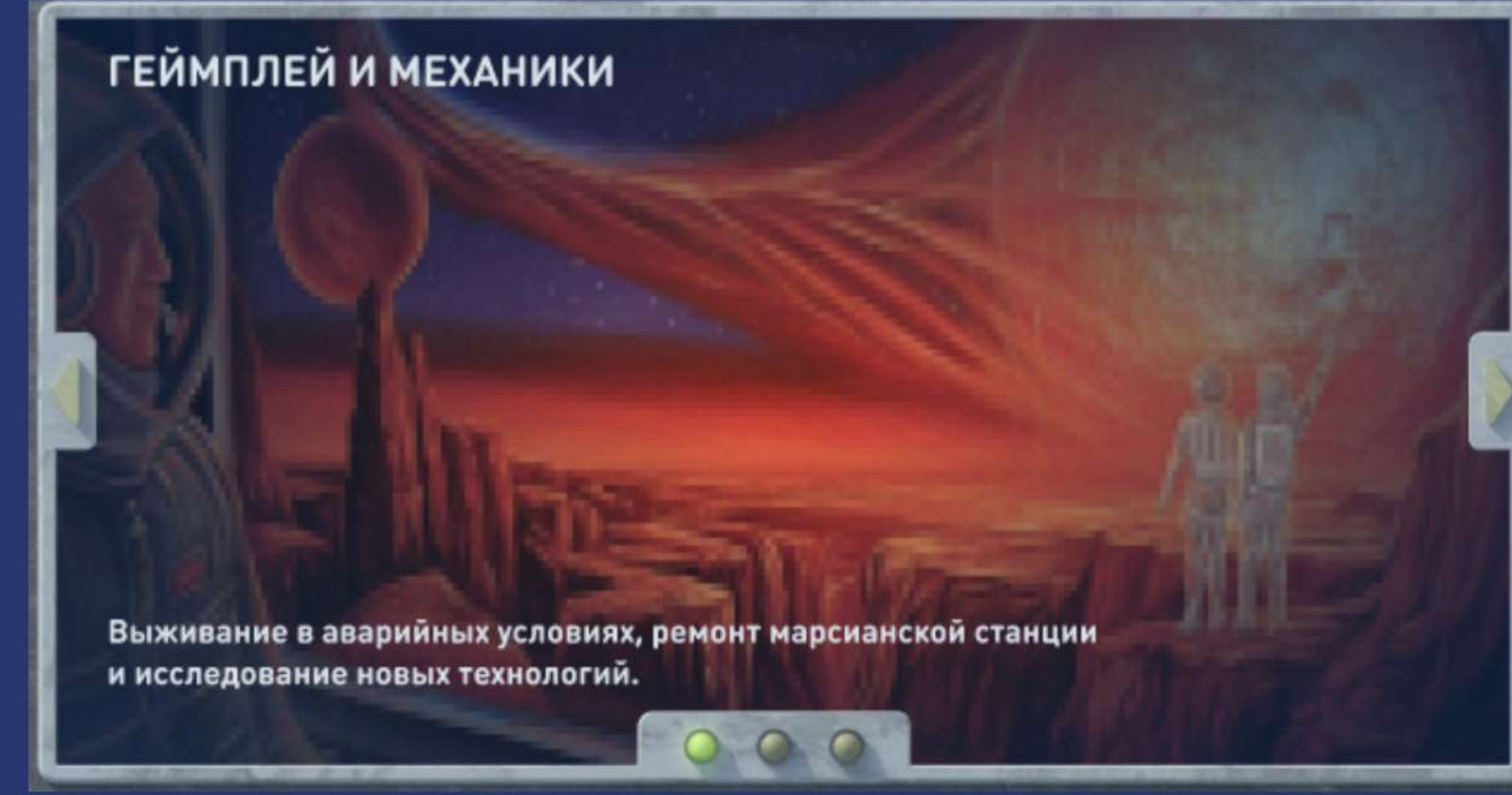
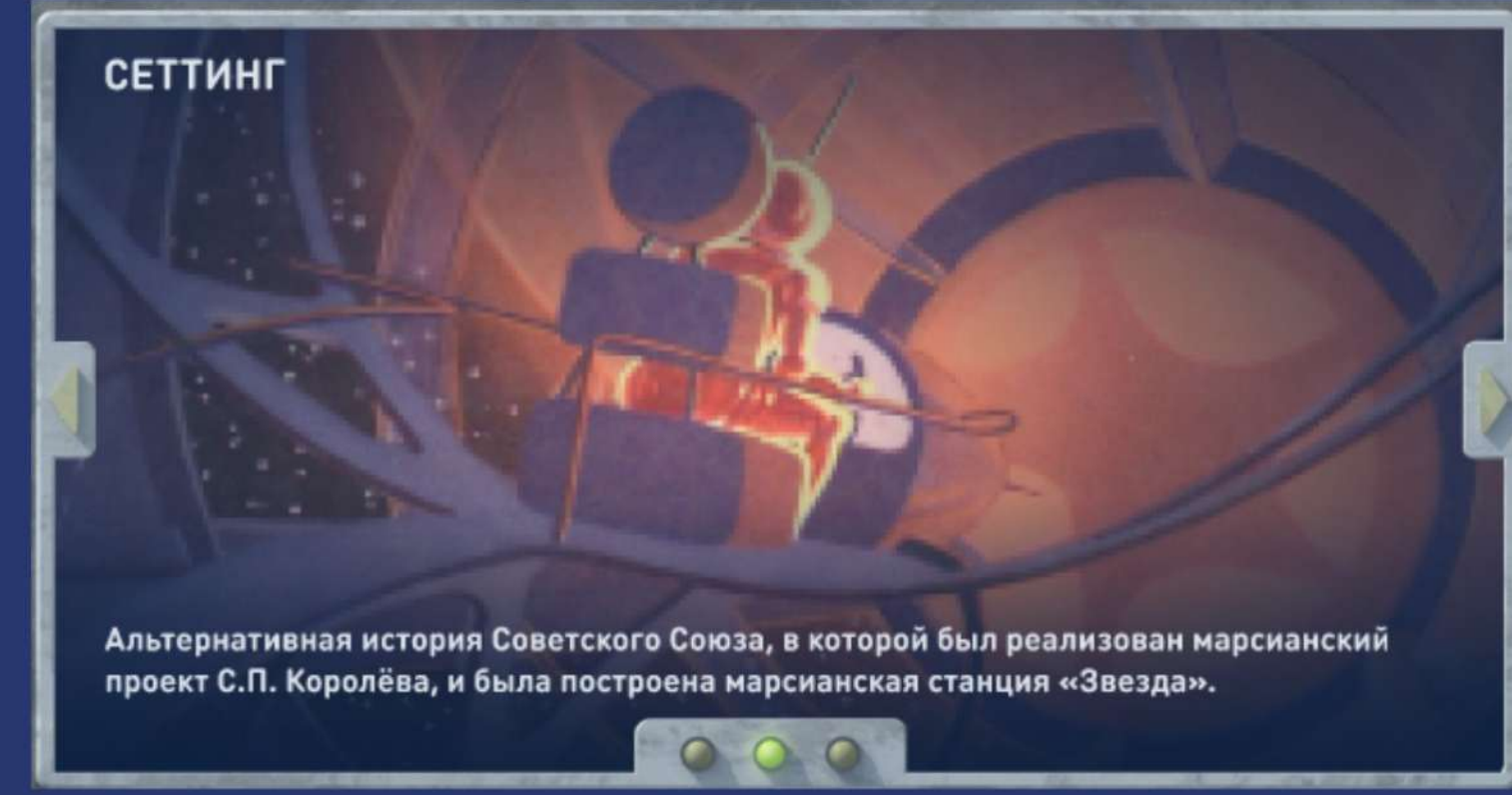
- Октябрёнок**  
Легкий уровень: безлимит времени и здоровья, простые задачи  
10:00 + ∞ 1
- Пионер**  
Средний уровень: лимит времени и здоровья, усложнение задач  
3:00 + 100 3
- Комсомолец**  
Высокий уровень: лимит времени и здоровья, усложнение задач  
1:00 + 50 5



### КООПЕРАТИВ И МУЛЬТИПЛЕЕР

Мультиплеер — режим, во время которого играет больше одного человека.  
Кооператив — совместное прохождение.

Кооператив от 2 до 4 человек



Плюсин Павел Николаевич  
Грамаччиков Ярослав Денисович  
Лавров Дмитрий Алексеевич

Руководители:  
доц. М. Н. Наумов  
доц. П. М. Наумова

Работа представляет собой достаточно глубоко и подробно продуманный и визуализированный в рабочем макете VR-квест, основанный на сюжете возможного освоения Марса советской космической экспедицией.

В составе проекта разработано игровое пространство с подробно и детально выстроенными локациями, предполагающими несколько сюжетных линий разной сложности, с выполнением логических и инструментальных задач.

Работа является потенциальным «ядром» для создания полноценного кооперативного квеста с оригинальной визуализацией и геймплеем.