

Dojo Rumble

A VR cultural immersion experience where you, a defeated foreign soldier, discover the depths of Japanese culture after being spared and taken in by the very samurai who bested you in combat.

User Story Map (2p)

1. Utilizator

Utilizatorul aplicației ar putea fi o persoană interesată de cultura japoneză, care explorează aplicația pentru a învăța despre istorie și filozofie printr-o experiență VR.

a. Goal 1: Utilizatorul își dorește să învețe despre cultura japoneză și să își dezvolte o nouă perspectivă de viață.

i. Activitate 1. În aplicație, utilizatorul va putea să interacționeze cu obiecte culturale din dojo și să învețe ritualuri tradiționale.

1. Feature 1: Interacțiune cu obiecte istorice (de ex., săbii, artefacte, pergamente).

2. Feature 2: Gestiune simplă a obiectelor (prindere, manipulare).

3. Feature 3: Recunoașterea gesturilor de plecăciune.

ii. Activitate 2. Utilizatorul va participa la antrenamente de luptă de bază, învățând tehnici și eticheta de lupte japoneze.

1. Feature 1: Antrenament cu săbii (blocare, atac, eschivă).

2. Feature 2: Recunoașterea de mișcări de bază de atac și apărare.

3. Feature 3: O sesiune interactivă de învățare a tehnicilor de bază.

b. Goal 2: Utilizatorul își dorește să descopere filozofia japoneză prin reflecție și ritualuri zilnice.

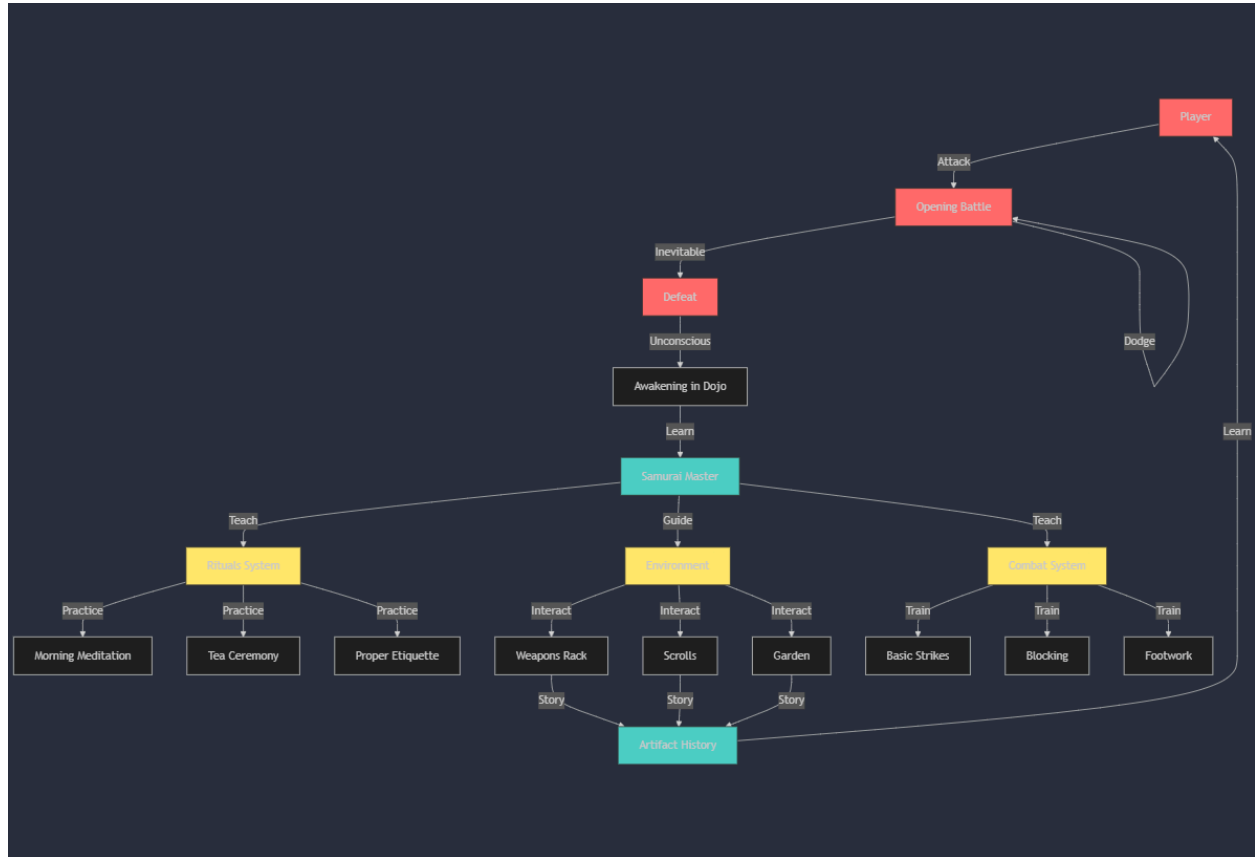
i. Activitate 1: Interacțiunea cu mentorul samurai în momente de reflecție culturală.

1. Feature 1: Dialoguri structurate care reflectă aspecte filosofice și culturale.

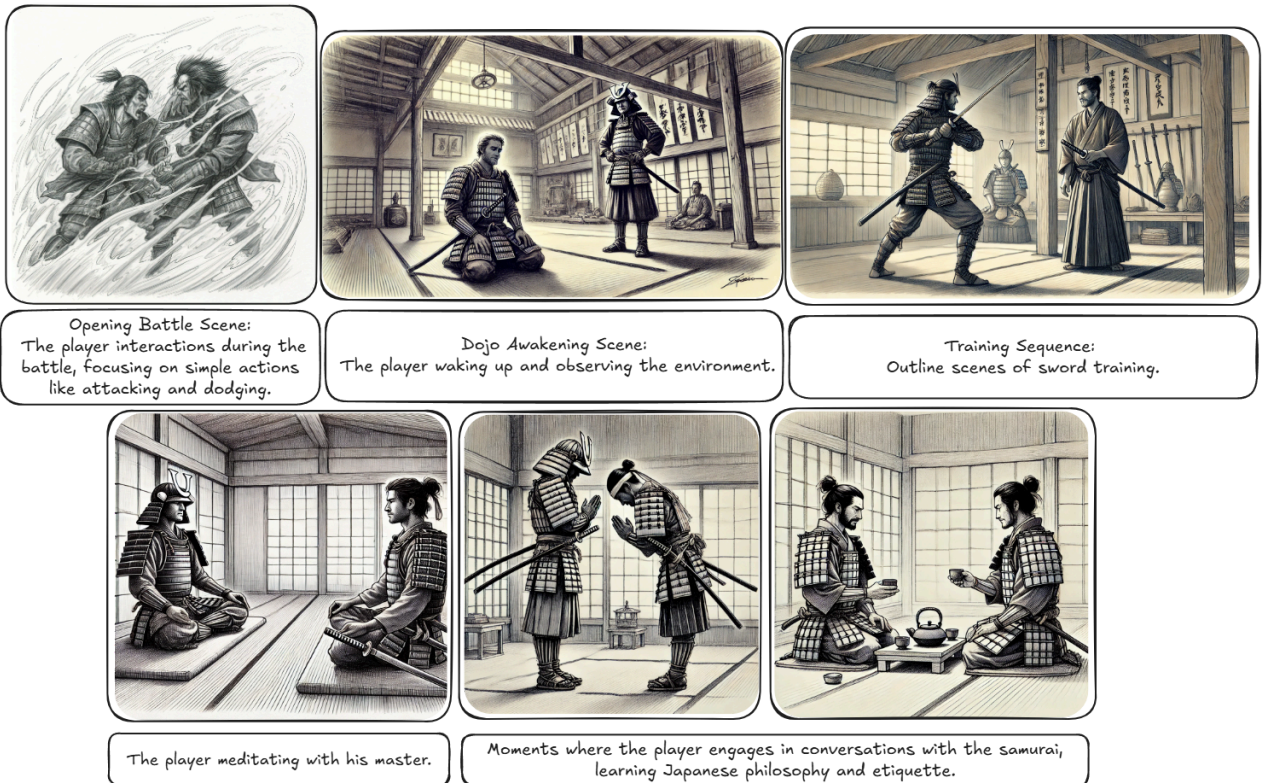
2. Feature 2: Observații asupra ritualurilor de meditație.

3. Feature 3: Finalizarea activităților prin gesturi rituale (de ex., plecăciune).

Journey Map (2p)



Wireframing/Storyboarding (3p)



Planning Asset Creation(3p)

Enumerati componentelele de care veti avea nevoie in cadrul aplicatiei, astfel:


- Subliniați(CTRL+U) materialele pe care planuiti sa le creati de la zero (modelare, scanare 3D, inregistrare sunete etc)
- **folositi un highlight galben** pentru obiectele pe care le veti genera (scanare 3D, genAI tools etc)
- scrieti sursele de unde planuiti sa le luati pe celelalte (links)

Fiți cât se poate de detaliați, această listă reprezentând practic un checklist pentru voi.

3D

(Unity Asset Store, *fab.com*, *sketchfab*, *TurboSquid*, *CGTrader...*)

- Dojo(Modelat) Blender 3D Modeling Tutorial for Beginners: Modeling a Traditional ...
- Teapot Teapot - Blender 3D Tutorial - How to model Game Assets #07
- Scroll Blender Tutorial - Easy Scroll Animation
- **Dojo Artifacts**(demon mask, ancient sword,dragon scroll...) (AI Generated)

- Samurai
(<https://www.cgtrader.com/free-3d-models/character/man/samurai-77d7bb59-6abb-4a50-8361-be492b0d099a>)
- Torii , StoneLantern
<https://assetstore.unity.com/packages/3d/props/shrine-pack-torii-stonelantern-paperlantern-288878>
- JapaneseGardenPack
<https://assetstore.unity.com/packages/3d/vegetation/trees/japanese-garden-pack-179492>
- Katana
<https://assetstore.unity.com/packages/3d/props/weapons/free-katana-and-scabbard-67185>

Graphics & 2D

- UI ecrane (Design propriu)
- Avatar personaj 1 (AI generated)
- Samurai Weapons Icons (External source link)

Sounds

- Traditional Japanese music (freesound.org)
- Combat Sounds (elevenlabs)
- Sword hitting sound: <https://freesound.org/people/ethanchase7744/sounds/456658/>

VFX

- Smoke Effect during battle
- Sparks in sword fighting
(<https://footagecrate.com/search/#!/Spark+Sweeteners&type=fire-and-sparks>)