

Joc Unity – " Marea Evadare"

Domenii educationale: Istorie, Geografie, Fizica, Literatura

Grup tinta: 12–15 ani

Tip joc: Joc educational 3D cu elemente fotorealiste

HDRP (High Definition Render Pipeline), **PBR Materials** (Physically Based Rendering), **C#**, **Scene Management API**, **Unity Terrain System**, **Unity UI Toolkit**.

Structura Jocului și Gameplay

Faza 1: Personalizarea Avatarului

Aventura începe cu selecția caracterului, unde jucătorul alege între un avatar masculin sau feminin, facilitând identificarea cu personajul înainte de a intra în poveste.

Faza 2: Introducerea Narativă și Obiectivul

După selecție, se încarcă Scena Principală. Un panou informativ (UI) descrie contextul: ești prizonier într-un sat medieval blestemat, iar porțile de fier se vor deschide doar dacă reușești să dezvalui toate misiunile. Mesajul inițial oferă instrucțiuni clare despre explorarea hărții și activarea misiunilor.



Faza 3: Explorarea și Controlul

Jucătorul navighează în mediul 3D folosind o combinație intuitivă de comenzi:

- WASD: Permite mișcarea fluidă prin ulițele satului.
- Mouse: Rotește privirea în mod liber pentru a observa detaliile fotorealiste ale mediului înconjurător și pentru a orienta personajul.
- Space: Execută sărituri, facilitând deplasarea rapidă pe dealuri sau teren accidentat.

Faza 4: Sistemul de Misiuni și Progres

- Ghidaj Vizual: Deasupra locațiilor ce conțin întrebări sunt plasate bile roșii suspendate, făcând punctele de interes ușor de reperat de la distanță.
- Indicatorul de Progres: În partea stângă-jos a ecranului, un text dinamic afișează în permanență scorul curent (ex: Progres: 1/10), astfel încât jucătorul să știe exact câte relicve mai are de colectat.

Implementare Tehnică

- Logica C#: Scriptul ManagerScor centralizează datele prin PlayerPrefs, monitorizând starea fiecărei misiuni.
- Scene Management: Tranziția între sat și zonele de testare se face fluid prin API-ul SceneManager.