DetectiveVR

Decypher the mystery in the abandoned house, but with a twist. Will you be able to?

User Story Map

* **Utilizator 1**

Utilizatorul aplicației mele este jucătorul

* **Goal 1. Acesta își dorește să exploreze și să afle povestea din spate**
* **Activitate 1. Pentru asta, în aplicația noastra, el va putea să**
* **Caute indicii care puse cap la cap dezvăluie informații despre ce s-a întamplat/ce caută personajul**
* **Citeasca documente/semne care prezintă trecutul**
* **Exploreze clădirea în care se desfășoară jocul**
* **Activitate 2. Apoi va trebui unească și să se gândească la cele descoperite întrucât să ajungă la sfârsitul jocului**
* **La finalul jocului va fi o încăpere în care deznodământul va avea loc**
* **Păstrarea relativă / Adâncirea misterului**
* **Goal 2. Acesta își dorește să reziste elementelor ce simulează fobia pentru a putea finaliza povestea, accentul fiind pus pe paranoie, prin generarea impresiei unei prezențe externe.**

Journey Map

Bazat pe punctul anterior, creati cate un journey map pentru fiecare tip de utilizare al aplicației.

*Daca sunt prea multe astfel de Journey Maps de care este nevoie, sau daca un astfel de flow este prea complex, poate este un semn ca aplicatia poate fi simplificata. (Exemplu atasat)*

Wireframing/Storyboarding



Planning Asset Creation

3D

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

* Clădirea unde are loc povestea + elemente de interior (Modelat)
* (posibil) anumite elemente de interior din alte surse (Sketchfab/Asset Store Link)

Graphics & 2D

* UI ecrane – de discutat la lab nu am inteles exact la ce se refera categoria

Sounds

*(freesound.org, elevenlabs, …)*

* Muzică creepy pentru a simula atmosfera dorită
* Sound effects pentru cărti cazute, uși inchise, animale din pădure etc (elemente de paranoia)

VFX

* Ceață

Alte asseturi

* Link 1:
* Link 2: