

# Concept general – Prezentare generală a designului jocului

## Titlu: ShiftRun

Jocul propus este un **horror 3D, third-person**, în care jucătorul controlează o persoană care încearcă să ajungă în vârful unei stânci izolate și misterioase. Întreaga experiență este construită în jurul **cățărării, echilibrului și fricii de cădere**, într-un mediu ostil și tensionat.

Gameplay-ul se bazează pe **control precis, mișcare fizică și interacțiune directă cu mediul**, fără elemente de combat. Accentul este pus pe atmosferă, sunet și imersiune.

Jocul este realizat în **Unreal Engine**, oferind un mediu realist și o experiență vizuală intensă.

## Idee principală și unicitate

Elementul distinctiv al jocului este **sistemul de cățărare controlat manual**, unde jucătorul trebuie să:

- Se prindă de margini
- Se împingă de la sol
- Își ajusteze poziția corpului
- Își gestioneze rezistența

Unicitatea jocului vine din combinarea a două tipuri de tensiune:

- **Tensiune psihologică** (sunete ambientale, vânt, ecouri, întuneric)
- **Tensiune mecanică** (riscul constant de a cădea)

Nu există arme sau inamici direcți. Antagonistul principal este mediul și propria teamă a jucătorului.

## Pilonii de design

1. **Atmosferă horror imersivă** – Iluminare redusă, ceață, sunet ambiental intens.
2. **Control bazat pe skill** – Progresul depinde de precizia mișcărilor.
3. **Verticalitate continuă** – Întreaga experiență este construită pe ascensiune.
4. **Minimalism narativ** – Povestea este sugerată prin mediu, nu explicată direct.
5. **Claritate vizuală** – Design simplu, ușor de citit chiar și în condiții de întuneric.

## Gameplay

Jucătorul începe la baza unei stânci masive, înconjurat de întuneric și sunete neliniștitoare.

Mecanici principale:

- Mișcare liberă la sol
- Sistem de prindere a marginilor (ledge grab)
- Împingere pentru inițierea cățărării
- Gestionarea rezistenței (stamina)
- Cădere și reluarea progresului de la un punct stabil

Pe parcurs apar:

- Suprafețe instabile
- Zone alunecoase
- Porțiuni în întuneric aproape total
- Elemente sonore care cresc tensiunea pe măsură ce urcarea continuă

Camera third-person este apropiată pentru a amplifica senzația de înălțime și vertij.

## Tehnic și platforme

Jocul este dezvoltat în **Unreal Engine**, folosind:

- Blueprint System pentru logică
- Iluminare dinamică pentru atmosferă horror
- Sunet spațial pentru imersiune
- Asset-uri optimizate pentru performanță

Platformă principală:

- **PC (Windows)**

Designul este scalabil și permite extinderea experienței prin adăugarea de noi trasee, obstacole sau variații de mediu.



*Membrii : Bolgari Dumitru -programator*

*Cigorean Valentin -desing 3d*

*Catană Cătălina- artist*