

Olimpiada de Inovare și Creativitate Digitală –
InfoEducație



Proiect realizat de către: Kirichner Erwin și Căbău
Nathan



Curpins

1.Context și descrierea motivației noastre	3
1.1. Ceea ce ne-a motivat spre crearea unui joc horror.....	3
1.2. Final Recurrence	3
2.Engine / Software.....	5
2.1. Limbajul C#	5
2.2. Platforma .NET Framework.....	5
2.3. Unity	5
3. Cerințe sistem / Specificații tehnice	6
4. Gameplay Controls	7
4.1. Gameplay	Error! Bookmark not defined.

1.Context și descrierea motivației noastre

1.1. Ceea ce ne-a motivat spre crearea unui joc horror

Industria jocurilor horror crește exponențial pe parcursul anilor, ele devenind tot mai populare de la an la an. Multe dintre ele au lăsat o impresie extraordinară și vor rămâne în istorie ca o mină de aur, plină de inspirație, pentru viitori game developeri. Unele dintre acestea sunt:

- Trilogia Amnesia (Amnesia: The Dark Descent (2010), Amnesia: A Machine For Pigs (2013) si Amnesia: Rebirth (2020));
- Outlast (2013);
- Blair Witch (2019);
- Layers of Fear (2016) & Layers of Fear 2 (2019);
- Alien Isolation (2014);

Noi – românii și țara noastră – avem puține jocuri horror care își ating scopul de a îngrozii jucătorul, jocuri care îți aduc acel sentiment de frică intensă și totodată să ofere jucătorului o experiență imersivă cu o poveste complexă și puzzle-uri ce înfrumusețează gameplay-ul. Eu și colegul meu ne-am dorit și sperăm să oferim jucătorilor o experiență cât mai neliniștitoare, înfricoșătoare dar și originală.

1.2. Final Recurrence

Unul din scopurile noastre a fost să dovedim faptul că oricine poate să creeze un joc horror ce poate depăși așteptările oamenilor din jurul lor, astfel a luat naștere Final Recurrence.

Final Recurrence este un joc psihologic horror în care protagonistul nu are nicio metodă de luptă împotriva inamicilor, doar de a fugi și a se ascunde. Acțiunea are loc în anul 2001, doi ani mai devreme trei copii cu vârste cuprinse între 6 și 8 ani – Elias Otto, Charley Rolland și Steven Brook – au fost răpiți în aceeași noapte de pe strada Rosebud. Se cunoaște faptul că Steven a fost răpit dinăuntrul casei, în timp ce Elias și Charley au fost răpiți în mod aleatoriu, la prima vedere, Paul Brook este protagonistul în vârstă de 21 de ani – fratele mai mare al unuia dintre copii răpiți -, având meseria de polițist, căruia îi vin în ajutor

cei doi prieteni apropiați ai lui: Alex și George. Paul este trezit la 4 dimineața de către Alex cu vești bune, după doi ani lungi de căutări, a reușit să identifice mașina pe care a condus-o criminalul. Paul încă este șocat de faptul că fratele lui mai mic a dispărut fără urmă și simte o vinovăție neîncetată deoarece l-a lăsat pe Steven singur, acasă, în timp ce el a preferat să iasă cu prietenii și să distreze, neglijându-și fratele mai mic în cel mai cumplit mod posibil.

2.Engine / Software

2.1. Limbajul C#

Motivul pentru care eu si colegul meu am ales C# este pentru ca C# este un limbaj de programare simplu, modern, orientat pe obiecte și sigur de tip, și este cel mai popular limbaj de programare în dezvoltarea jocurilor.

2.2. Platforma .NET Framework

.NET Framework reprezintă un mod de interfață utilizator care rulează programe independente de sistemul hardware. Altfel spus, utilizatorul are posibilitatea de a rula același program efectiv (compilat inițial pe un echipament hardware) fiind compilat pentru platforma dot net, pe un alt echipament hardware, dar care rulează un sistem de operare (sau platformă) dot net.

2.3. Unity

Unity este unul dintre cele mai populare game engine-uri de pe piață, două dintre motivele pentru care este în top ar fi și pentru care noi l-am ales au fost: accesibilitatea (este gratuit și nu necesită un desktop sau laptop de ultimă generație) și este beginner friendly - nu ai nevoie de experiență anterioară pentru a-l folosi -, noi am început să învățăm totul de la zero folosind tutoriale online, până când am vrut sa creăm ceva tot mai impresionant iar de acolo am început să ne dezvoltăm într-un ritm tot mai prompt.

3. Cerințe sistem / Specificații tehnice

Din cauză că am pus un accent pe grafică, jucătorii vor avea nevoie de un sistem mai performant decât la majoritatea jocurilor create în Unity. Încercăm să optimizăm harta, texturile, codurile în așa fel ca jocul nostru să devină tot mai accesibil pentru câți mai mulți oameni posibil, știm acel sentiment când un anumit joc nu rulează pe sistemul tău, și ne dorim să rezolvăm acest aspect în timp.

Minimum specs 720p@30fps:

OS: Windows 10

GPU: AMD HD 6970 or NVIDIA GTX 580

CPU: AMD FX-6300 or INTEL CORE I3-4170

RAM: 6 GB

DirectX: Version 12

Storage: 5 GB

Recommended specs 1080@60fps:

OS: Windows 10

GPU: AMD RX 570 or NVIDIA GTX 1060

CPU: AMD RYZEN 3 2200G or INTEL CORE I3-7100

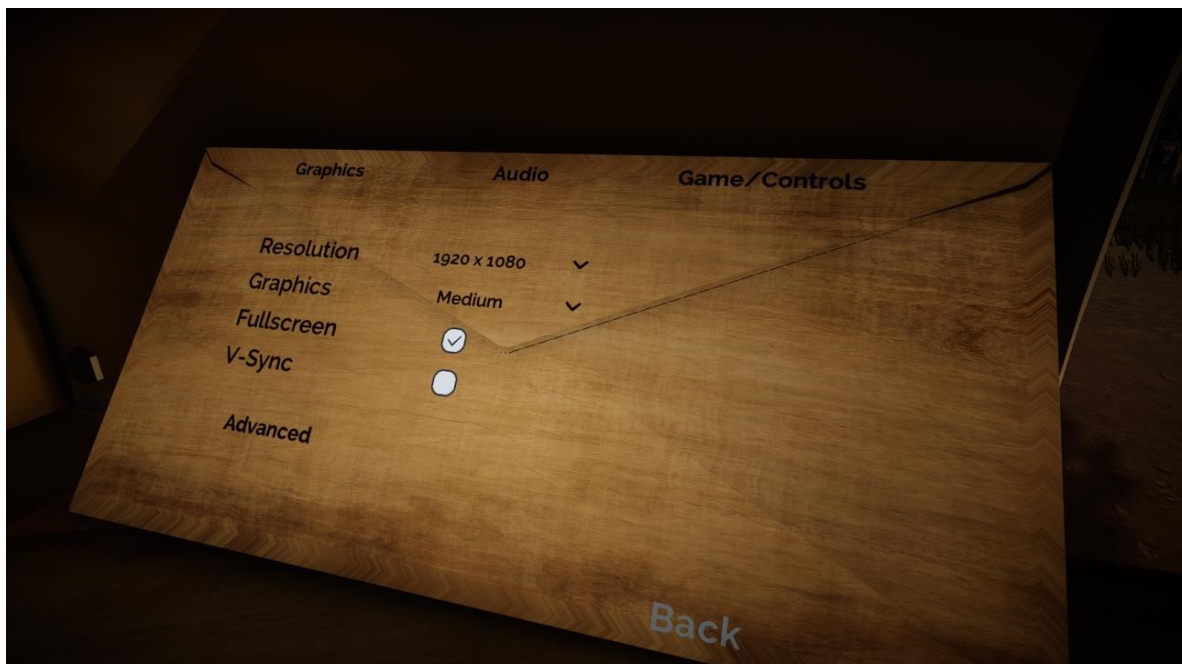
RAM: 8 GB

DirectX: Version 12

Storage: 5 GB

4. Gameplay

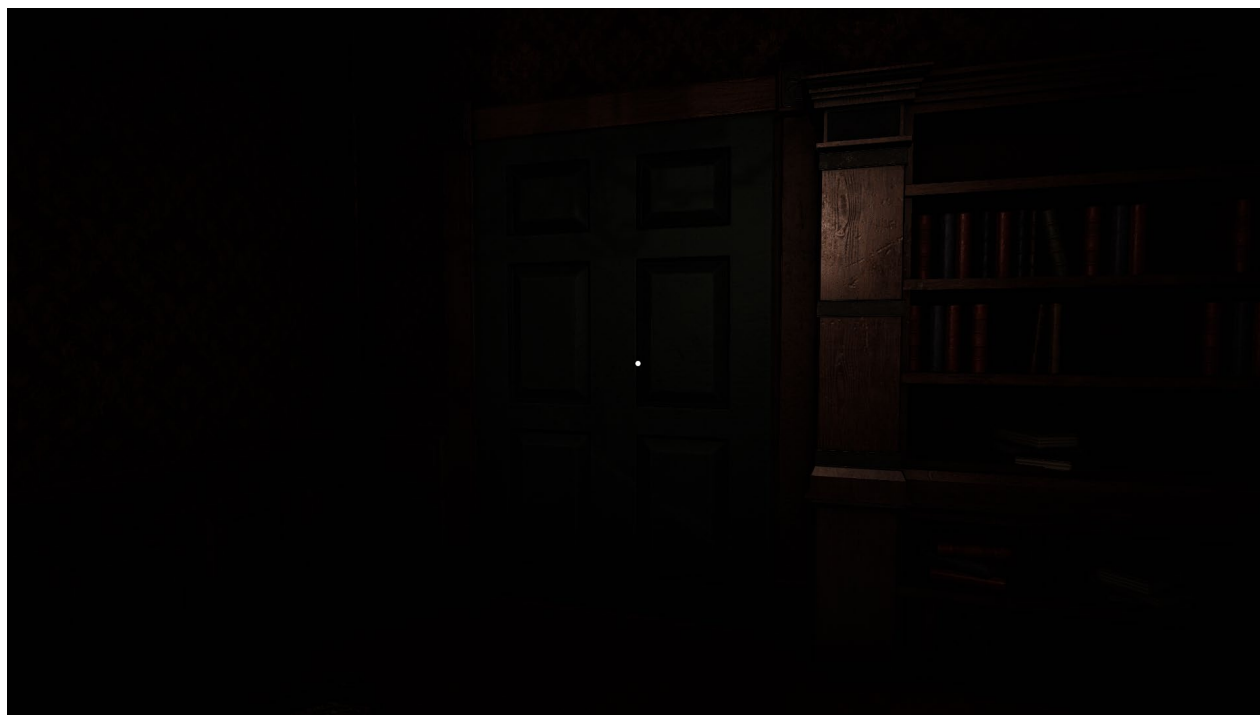
Acesta este meniul principal, unde jucătorul poate să alege între începerea poveștii sau schimbarea setărilor.



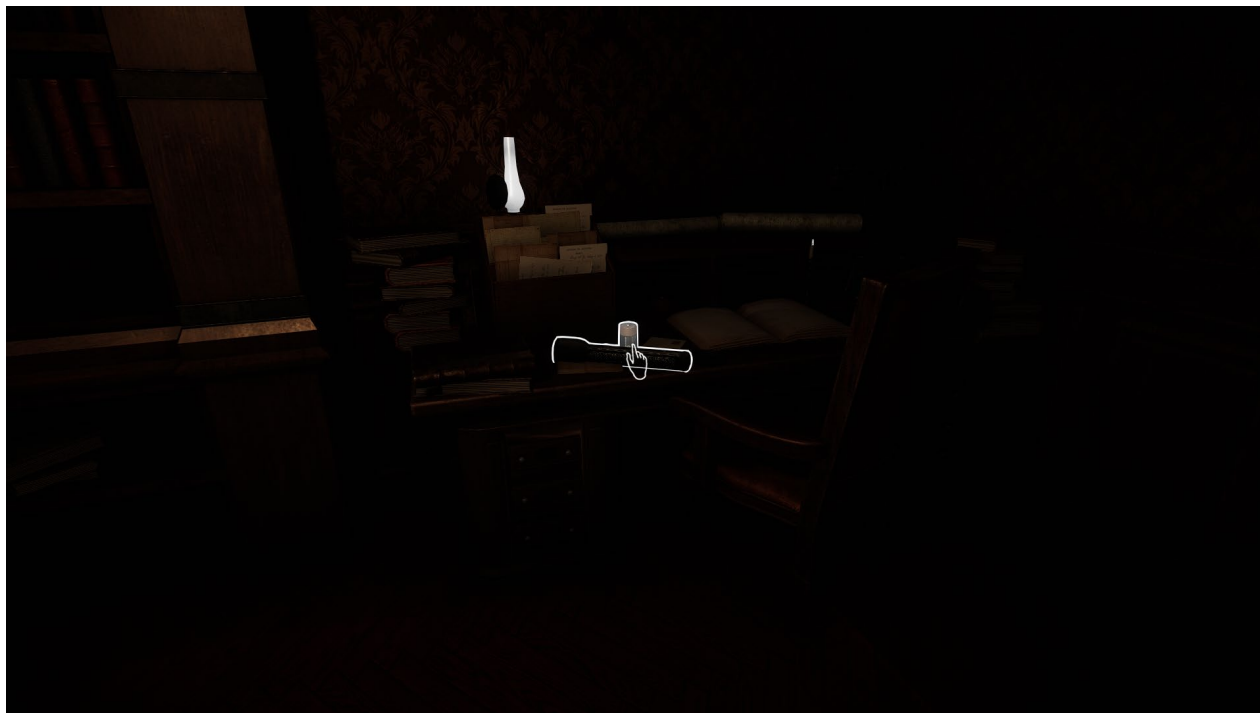
După ce jucătorul și-a potrivit setările pe bunul plac, el continuă a începe o nouă salvare.



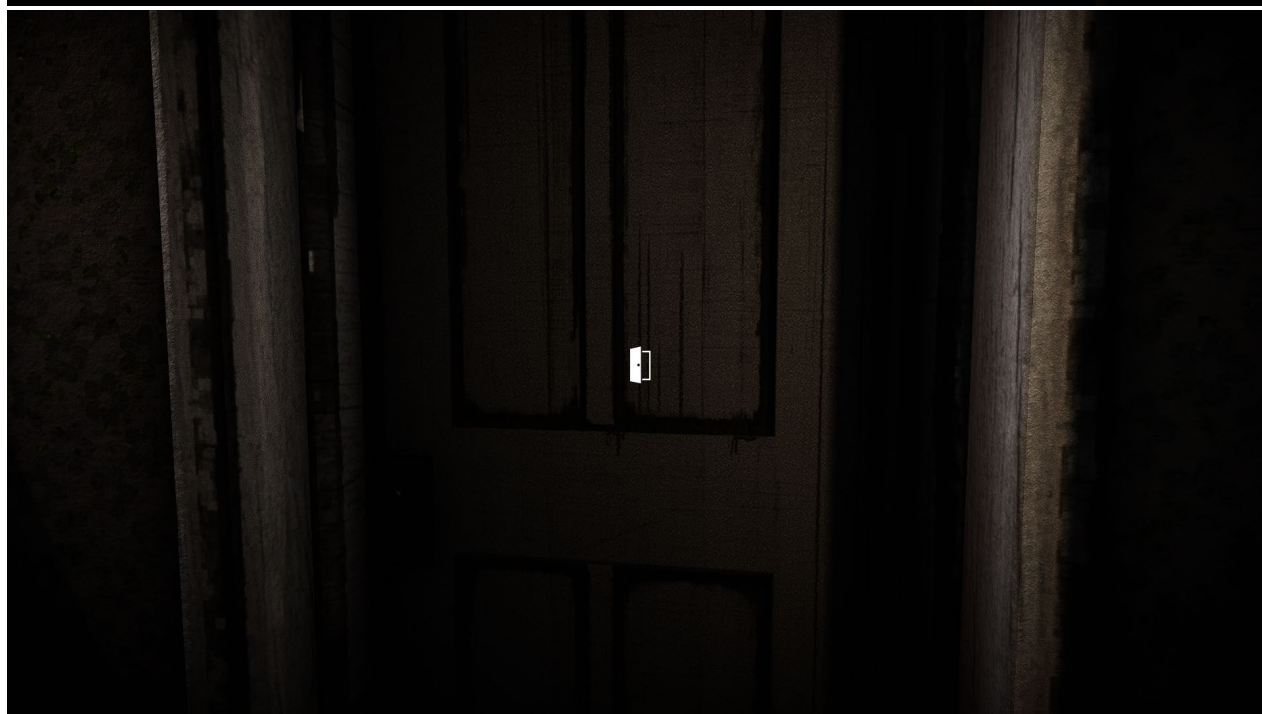
După scurta introducere a poveștii, jucătorul primește primul obiectiv – după datul jos din pat – iar acesta de a coborî scările până la parter pentru a se echipa pentru ceea ce urmează.

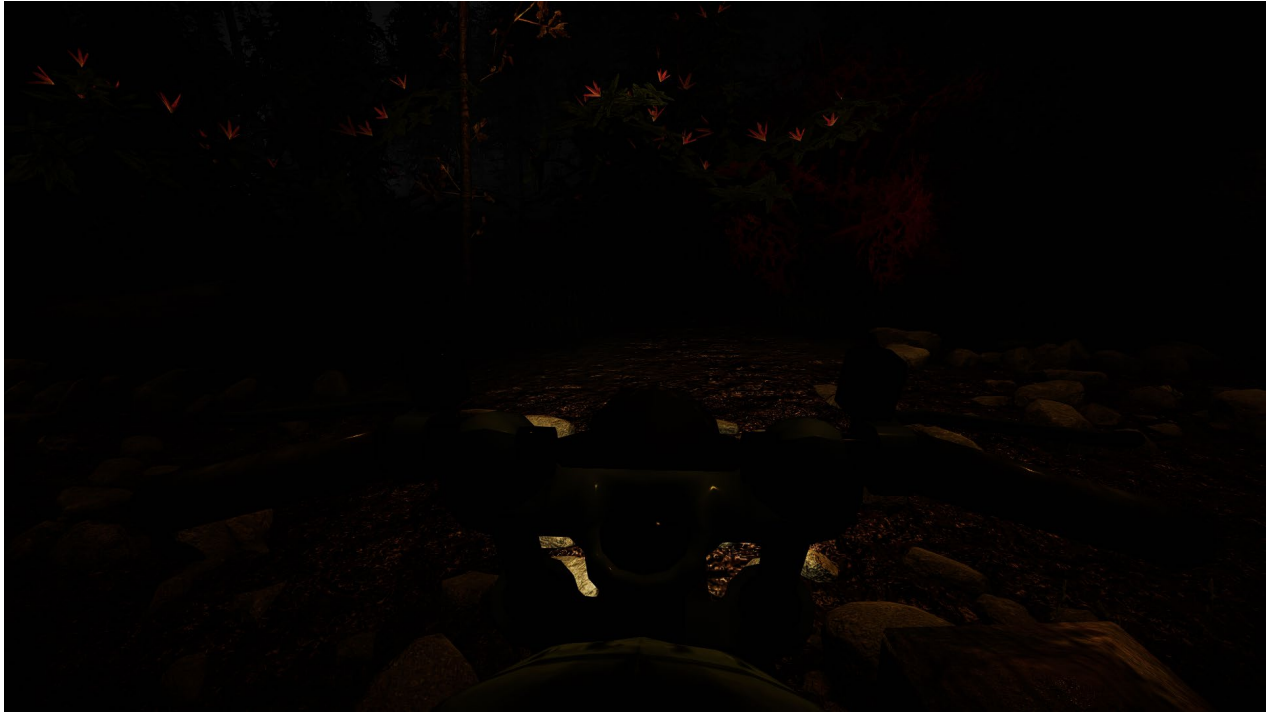


Jos, caracterul este întâmpinat de către o lanternă și o baterie, lucruri fără care nu ar putea continua. În cameră se află mai multe obiecte cu care jucătorul poate interacționa, cum ar fi întrerupătoare și dulapuri.



Jucătorul trebuie să caute scrisoarea lasată de către Alex înainte de a-și părăsi casa. După ce acesta părăsește casa, se urcă pe motor și pornește spre Shepherd's Hill, pădurea în care a fost găsită mașina răpitorului.







4.1. Movement

Jucătorul se deplasează și interacționează cu mediul apăsând următoarele butoane:

W - Mișcare în față

S - Mișcare în spate

D - Mișcare în dreapta

A - Mișcare în stânga


E - Rotirea itemelor în fața jucătorului

Shift - Sprint

Control Stanga - Crouch

Click Stanga - Interacțiunea cu obiecte

TAB - Deschiderea meniului cu noțite și vederea obiectivului



Toate controalele din joc pot fi schimbate în meniul de setări după preferința jucătorului.