

Homescape - The CATastrophe

- experiencing your cat's urge of freedom -

User Story Map (2p)

Enumerati si detaliati informatii despre fiecare componenta principala a aplicatiei. Incercati sa acoperiti toate cazurile posibile.

1. Utilizator 1

Utilizatorul aplicației mele este: un jucător pasionat de jocuri de tip „escape room” și simulatoare amuzante, care vrea să experimenteze libertatea din perspectiva unei pisici.

a. **Goal 1.** Acesta își dorește un gameplay creativ și amuzant, explorând mediul înconjurător și interacționând cu obiectele și ownerul (NPC).

i. **Activitate 1.** Simularea perspectivei unei pisici. Pentru aceasta el va putea sa:

1. **Feature 1.** Exploreze casa din perspectiva pisicii, având o mobilitate limitată de forma corpului său și volumul obiectelor pe care le cară.
2. **Feature 2.** Interacționeze cu obiectele din casă folosind ghearele pentru a le manipula (de exemplu, zgărierea unui obiect sau împingerea unui obiect mic).
3. **Feature 3.** Folosească un inventar de un singur obiect pentru a influența mișcările și acțiunile sale.

ii. **Activitate 2.** Rezolvarea diferitelor puzzle-uri prin a:

1. **Feature 1.** Interacționa cu NPC-ul proprietarului, încercând să evite să fie prins sau să-l manipuleze să îi deschidă o cale de evadare.
2. **Feature 2.** Experimenta diferite soluții de evadare (ex: fereastră deschisă, ascundere în rucsac, folosirea unui obiect specific pentru a deschide ușa).
3. **Feature 3.** Descoperi moduri neașteptate de a părăsi casa, cum ar fi găsirea unui artefact ce duce la apelarea unor strămoși extraterestri.

b. **Goal 2.** Acesta își dorește să găsească o soluție inovativă de evadare care îl poate duce într-o locație inedită, poate chiar dincolo de granițele casei.

i. **Activitate 1.** Găsirea de easter eggs și analizarea mediului înconjurător. Astfel jocul va conține:

1. **Feature 1.** O rutină specifică proprietarului bazată pe activități recurente sau trigger-uite de evenimente specifice.
2. **Feature 2.** Locații ascunse disponibile odată cu avansul jucătorului

3. Feature 3. Interacțiuni diverse, neașteptate cu obiectele din jur, ca cheie a anumitor puzzle-uri

2. Utilizatorul aplicației mele este un jucător care dorește o experiență captivantă și amuzantă, dar nu vrea să fie complicat de o poveste prea complexă.

a. Goal 1: Acesta își dorește să exploreze casa ca pisică și să interacționeze cu obiectele într-un mod „goofy” și amuzant.

i. Activitate 1: Explorarea locuinței și interacțiunea cu mediul:

1. Feature 1: Locații diferite vor declanșa evenimente diferite specifice

2. Feature 2: Obiectele cărate vor schimba modul de joc

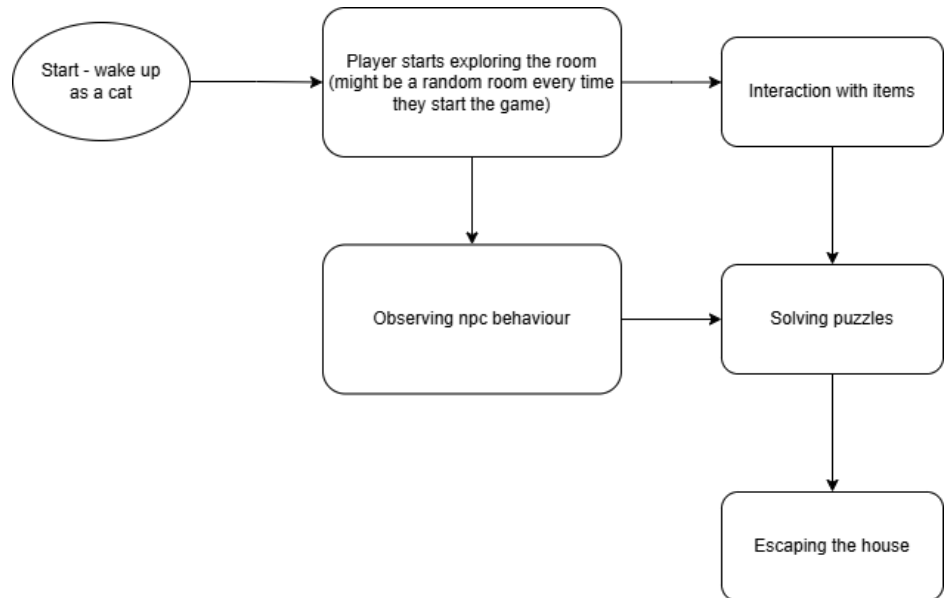
3. Feature 3: Rutina proprietarului va fi plină de clișee comice care să stârnească curiozitatea și entuziasmul jucătorului

Journey Map (2p)

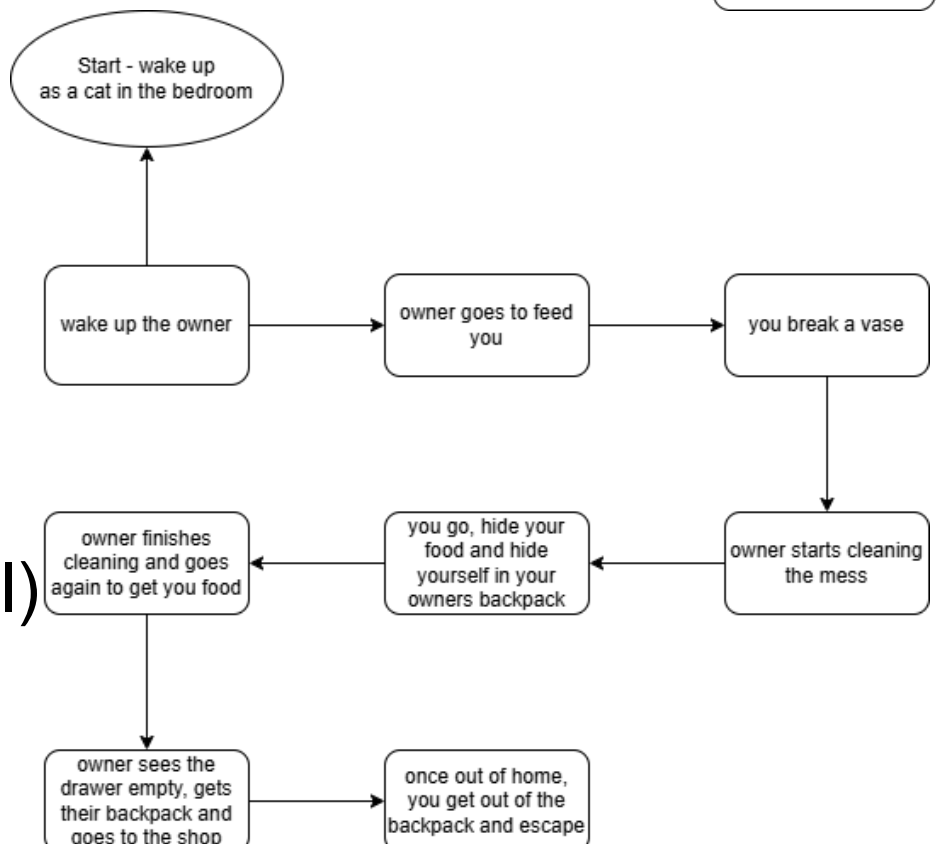
Bazat pe punctul anterior, creati cate un journey map pentru fiecare tip de utilizare al aplicației.

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)

General Flow



Specific Flow Example (maybe tutorial)



Wireframing/Storyboarding (3p)

Bazându-vă pe user flow-urile principale ale aplicației, vizualizați momentele cheie ale aplicației și urcățile în acest document. Puteți folosi tool-uri precum hand-drawn sketches, Figma, Excalidraw, Canva, Moqups, AI-generated images. (exemplu atasat)

Este foarte important ca totul sa fie foarte abstract/sketched-up, pentru că la acest pas nu ne interesează deciziile de design ale aplicației. Important este ca în timp cât mai scurt să decidem punctele cheie din flow-ul vizual al aplicației.



Planning Asset Creation(3p)

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

- Subliniati(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...*)

→ Mobilier Camere:

<https://assetstore.unity.com/packages/3d/environments/apartment-kit-124055>

<https://assetstore.unity.com/packages/3d/environments/interior-house-assets-urp-257122>

→ Objects (for interaction):

<https://assetstore.unity.com/packages/3d/props/interior/house-interior-free-258782>

<https://assetstore.unity.com/packages/3d/props/interior/office-pack-free-258600>

<https://assetstore.unity.com/packages/3d/environments/weapons-pack-free-259025>

→ Owner, Cat

Graphics & 2D

→ Cat Avatar

→ Menu

Sounds

(*freesound.org*, *elevenlabs*, ...)

→ Almost any asset from Unity Asset Store, or maybe even handmade soundeffects (mostly because it must sound goofy)

VFX

→ Vase Fragments

→ Fire

→ Water (and whatever I may find in Asset Store)