

Forest Survival VR

Team members:

- Ciobanu Matei
 - Drutu Razvan
 - Miron Tudor
 - Moraru Otilia
 - Nechita Teodora
-

Similar products & Relevant Links (≥3)

Name: Green Hell VR

URL: <https://www.oculus.com/experiences/quest/4051630018263289/>

Relevant Features:

- Experiență de supraviețuire realistă în junglă
- Crafting și gestionare a resurselor
- Factori psihologici (oboseală, frică, stres)
- UI minimal și sunet spațial

Name: The Walking Dead: Saints & Sinners

URL: https://store.steampowered.com/app/916840/The_Walking_Dead_Saints__Sinners/

Relevant Features:

- Luptă și explorare în VR
- Gestionare resurse și tensiune constantă
- Efecte audio și vizuale care sporesc anxietatea
- Feedback realist al mediului

Name: Blair Witch VR Edition

URL: https://store.steampowered.com/app/1324490/Blair_Witch_VR/

Relevant Features:

- Explorare într-un mediu de pădure întunecat
 - Elemente psihologice: panică, dezorientare, frică
 - Efecte sonore și vizuale bazate pe starea jucătorului
 - Experiență narativă imersivă
-

Main Features

1. Jucătorul trebuie să supraviețuiască într-o pădure ostilă timp de un ciclu complet zi-noapte (5 minute zi, 5 minute noapte).
 2. Gestionarea stării mentale (panică, stres, izolare, dezorientare).
 3. Colectarea de resurse pentru crafting (foc, tortă, hrană, apă).
 4. Sistem de **foame și sete**, care influențează energia și perceptia.
 5. Ciclul zi/noapte influențează temperatura, frica și consumul de resurse.
 6. Sunete 3D și efecte vizuale dinamice în funcție de nivelul de panică și oboseală.
 7. Obiectiv: menține focul aprins pe timpul nopții și supraviețuiește până la răsărit.
 8. Elemente vizuale și auditive care accentuează singurătatea, tensiunea și frica de necunoscut.
-

User Journey

Jucătorul se trezește singur în mijlocul unei păduri necunoscute.

În primele 5 minute (ziua), explorează și caută resurse: lemn, iarbă, hrană și apă.

Când se lasă noaptea, trebuie să aprindă focul și să-l mențină aprins, pentru a evita panică și scăderea sănătății mentale.

Foamea și setea scad constant, iar dacă nu mănâncă sau nu bea, vederea și mișcarea devin mai greoie.

Pe măsură ce trece timpul, sunetele devin mai tensionate, iar nivelul de stres crește.

Scopul final este să supraviețuiască noaptea și să fie salvat la răsărit.

Moodboard

<https://app.milanote.com/1Veqsg1lu2pPcu?p=f9sLYcaOrDS>

Technologies, Libraries, Assets (≥5)

Game Engine: Unity 6

Modeling/Animation: Blender

Libraries / Tools:

- **XR Interaction Toolkit** (OpenXR / Oculus)
 - **Unity Shader Graph** — efecte de lumină și distorsiune
 - **Unity VFX & Particle System** — foc, scântei, fum
 - **Audacity** — generare și editare sunete naturale
 - **LeanTween** — animații simple pentru UI și obiecte
 - **ProBuilder** — prototipare rapidă a terenului
 - **GitHub + Git LFS** — versionare și colaborare
-

Optional Future Improvements

- Integrarea unui companion AR (monitorizare a stării mentale în afara VR-ului).
 - Extinderea hărții și adăugarea de NPC-uri pentru interacțiuni narrative.
-

Core Survival Indicators

- 🔥 **Focul de tabără** — trebuie aprins și alimentat pentru a reduce panica.
- 💧 **Setea** — scade treptat, se regenerează prin apă colectată.
- 🍎 **Foamea** — scade pe durata jocului, se regenerează prin mâncare găsită.
- 🧠 **Panică** — crește în întuneric sau la epuizare, scade lângă foc.

