

Forest Survival VR

Descriere:

O experiență realistă de supraviețuire în VR în care jucătorul trebuie să exploreze o pădure densă, să gestioneze foamea, setea și panica și să mențină focul aprins peste noapte.

User Story Map

Utilizator 1

Utilizatorul aplicației mele este:

Un jucător pasionat de experiențe imersive și provocări de tip survival, care vrea să testeze limitele propriei rezistențe în realitatea virtuală.

Goal 1:

Acesta își dorește să **supraviețuiască în pădure pe durata unui ciclu complet zi/noapte (10 minute)**.

Activitate 1:

Pentru asta, în aplicația noastră, el va putea să **exploreze mediul și să adune resurse**.

- **Feature 1:** Mișcare liberă în VR (joystick/teleport).
- **Feature 2:** Colectare resurse – lemne, iarbă, pietre, fructe, apă.
- **Feature 3:** Sistem de inventar simplificat pentru gestionarea obiectelor.

Activitate 2:

Apoi va **crea unelte și va aprinde focul pentru a se proteja noaptea**.

- **Feature 1:** Sistem de *crafting* (torță, foc de tabără).
 - **Feature 2:** Aprinderea focului prin gest VR (frecat bețe, aprins torță).
 - **Feature 3:** Menținerea flăcării prin alimentare constantă cu lemne.
-

Goal 2:

Acesta își dorește să **își mențină sănătatea și moralul în echilibru**.

Activitate 1:

Monitorizează indicatorii de supraviețuire.

- **Feature 1:** Bare pentru *Health, Hunger, Thirst și Panic*.
- **Feature 2:** Feedback audio-vizual: heartbeat, respirație, tremur, vignette.
- **Feature 3:** Notificări subtile când valorile sunt critice.

Activitate 2:

Gestionează stresul cauzat de întuneric și lipsa resurselor.

- **Feature 1:** Sunete dinamice (ambient calm → înfricoșător).
- **Feature 2:** Efecte vizuale de panică (tremur, blur, distorsiune audio).
- **Feature 3:** Necesitatea focului pentru a menține calmul.

Goal 3:

Acesta își dorește să **finalizeze experiența și să supraviețuiască până la răsărit**.

- **Feature 1:** Condiție de victorie: foc aprins + indicatori peste prag minim.
- **Feature 2:** Condiție de eșec: foame/sete/panică la 100% → prăbușire.
- **Feature 3:** Ecran final: *“You survived the night” / “You collapsed from exhaustion”*.

Journey Map

Etapă	Emoții	Acțiuni jucător	Feedback vizual / audio	Scop
-------	--------	-----------------	-------------------------	------

Intro – Waking up	Curiozitate, confuzie	Jucătorul se trezește în pădure, fără resurse	Sunete de păsări, text: “Find resources before nightfall.”	Înțelege obiectivul
Daytime (5 min)	Concentrare	Explorează, colectează resurse	Lumină naturală, ambient liniștit	Adună provizii
Transition (Sunset)	Ușoară tensiune	Cerul devine portocaliu, pregătește focul	Muzică ambientală în creștere, schimbare cromatică	Se pregătește de noapte
Nighttime (5 min)	Frică, stres	Aprinde focul, menține flacăra aprinsă	Efecte sonore intense, heartbeat, tremur	Supraviețuiește întinericului
Dawn (Victory)	Ușurare	Observă răsăritul, focul încă arde	Muzică blândă, păsări, lumină caldă	Final fericit
Collapse (Failure)	Frustrare	Pierde controlul, moare de foame/sete	Ecran gri, sunet ambiental disonant	Feedback pentru rejucare

Wireframing / Storyboarding

1. Main Menu Scene

- Fundal: pădure blurată
- Butoane: *Start Game / Quit*
- Text introductiv: “Survive one full night in the forest.”

2. Intro Scene

- Mâinile VR apar în față.
- Mesaj HUD: “Find food and wood before sunset.”

3. Daytime Scene

- Bare HUD: Health, Hunger, Thirst, Panic.

- Obiecte interactive: lemne, apă, fructe.
- Tutorial minimal: cum să colectezi.

4. Night Scene

- Lumină redusă, efect de ceață, sunete de bufnițe.
- Foc de tabără activ, sursă principală de lumină.
- Feedback panică: vignette + respirație accelerată.

5. End Scene

- Dacă reușește: text *"You survived the night."* + temă caldă de chitară.
- Dacă eșuează: *"You collapsed from exhaustion."* + sunet ambiental slab.

Planning Asset Creation

3D Assets

Element	Sursă / Mod de obținere
Mâini VR (L/R)	Modelat
Obiecte (bețe, iarbă, pietre, torțe, foc)	Nature Starter Kit 2
Surse de hrană (fructe, ciuperci, pește)	Modelat
Surse de apă (lac, izvor)	Modelat
Vegetație (copaci, tufișuri, iarbă)	Low Poly Forest Pack
Skybox zi/noapte	Free Skybox Pack
Cort, rucsac, bușteni	Stylized Grass and Rocks

Graphics & 2D

Element	Sursă / Mod de obținere
---------	-------------------------

UI ecrane (HUD, meniuri)	Design propriu
Iconuri iteme (fructe, apă, foc)	AI Generated
Logo Forest Survival VR	Design propriu
Instrucțiuni VR / pictograme gesturi	Design propriu

Sounds

Element	Sursă
Sunete pădure zi/noapte	Forest Ambient Sounds , Nature Essentials
Sunete foc, apă, vânt	freesound.org
Respirație, heartbeat, stres	ElevenLabs (AI Generated)
Sunet colectare item / crafting	AI Generated
Muzică ambientală zi/noapte	Free Horror Ambience Pack

VFX

Element	Sursă
Foc tabără, torță	Campfire Particle System
Explozie / scântei foc	Design propriu
Ceață volumetrică	Volumetric Fog Shader

Alte asseturi

- <https://assetstore.unity.com/packages/tools/level-design/realistic-volume-profiles-274875>
- <https://assetstore.unity.com/packages/2d/textures-materials/25-free-stylized-textures-grass-ground-floors-walls-more-241895>
- <https://assetstore.unity.com/packages/vfx/particles/legacy-particle-pack-73777>