

# 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 – lemn, 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* (tortă, foc de tabără).
  - **Feature 2:** Aprinderea focului prin gest VR (frecat bețe, aprins tortă).
  - **Feature 3:** Menținerea flăcării prin alimentare constantă cu lemn.
-

## 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

<b>Intro – Waking up</b>	Curiozitate, confuzie	Jucătorul se trezește în pădure, fără resurse	Sunete de păsări, text: "Find resources before nightfall."	Înțelege obiectivul
<b>Daytime (5 min)</b>	Concentrare	Explorează, colectează resurse	Lumină naturală, ambient liniștit	Adună provizii
<b>Transition (Sunset)</b>	Ușoară tensiune	Cerul devine portocaliu, pregătește focul	Muzică ambientală în creștere, schimbare cromatică	Se pregătește de noapte
<b>Nighttime (5 min)</b>	Frică, stres	Aprinde focul, menține flacăra aprinsă	Efecte sonore intense, heartbeat, tremur	Supraviețuiește întunericului
<b>Dawn (Victory)</b>	Ușurare	Observă răsăritul, focul încă arde	Muzică blandă, păsări, lumină caldă	Final fericit
<b>Collapse (Failure)</b>	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: lemn, 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, torte, foc)	<a href="#">Nature Starter Kit 2</a>
Surse de hrană (fructe, ciuperci, pește)	Modelat
Surse de apă (lac, izvor)	Modelat
Vegetație (copaci, tufișuri, iarbă)	<a href="#">Low Poly Forest Pack</a>
Skybox zi/noapte	<a href="#">Free Skybox Pack</a>
Cort, rucsac, bușteni	<a href="#">Stylized Grass and Rocks</a>

---

### 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	<a href="#">Forest Ambient Sounds, Nature Essentials</a>
Sunete foc, apă, vânt	freesound.org
Respirație, heartbeat, stres	ElevenLabs (AI Generated)
Sunet colectare item / crafting	AI Generated
Muzică ambientală zi/noapte	<a href="#">Free Horror Ambience Pack</a>

---

## VFX

Element	Sursă
Foc tabără, torță	<a href="#">Campfire Particle System</a>
Explozie / scânteie foc	Design propriu
Ceață volumetrică	<a href="#">Volumetric Fog Shader</a>

---

## 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>