

Forest Survival VR

Team members:

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

Componente (Main Features)

1. **Sistem de supraviețuire realist** — jucătorul trebuie să exploreze pădurea, să adune resurse, să se hrănească și să bea apă pentru a-și menține echilibrul fizic și psihic.
2. **Gestionarea stresului/panicii** — întunericul și lipsa resurselor cresc panica, care afectează vederea, sunetul și controlul.
3. **Ciclu zi/noapte dinamic** — 5 minute de zi și 5 minute de noapte; la lăsarea întunericului, jucătorul trebuie să aibă focul aprins și să-l mențină până dimineața.
4. **Sistem de hrană și sete** — trebuie să consume apă și alimente colectate din pădure pentru a nu le scădea energia și concentrarea.
5. **Sistem de crafting simplificat** — combinarea resurselor (lemn, iarbă, pietre) pentru torță și foc.
6. **Indicatori de supraviețuire** — bare vizuale pentru: *Health*, *Hunger*, *Thirst* și *Panic*.
7. **Feedback audio-vizual adaptiv** — heartbeat, respirație grea, vignette și tremur cresc pe măsură ce jucătorul este flămând, deshidratat sau panicat.
8. **Explorare VR** — jucătorul se deplasează liber într-o pădure restrânsă, colectează resurse, caută apă și menține flacăra aprinsă pe timpul nopții.

9. **Obiectiv clar** — supraviețuiește un ciclu complet (10 minute: 5 zi + 5 noapte) menținând focul aprins și indicatorii la nivel acceptabil.
-

Scene

1. **Main Menu Scene** — start game / quit + scurt intro despre supraviețuire.
 2. **Game Scene** — scena principală unde se desfășoară ciclul complet zi/noapte.
 3. **End Scene:**
 - *You survived the night* — focul a rămas aprins și jucătorul e salvat.
 - *You collapsed from exhaustion* — foamea, setea sau panica au ajuns la maxim.
-

Modele 3D

- Mâini VR (stânga/dreapta)
 - Obiecte: bețe, iarbă, pietre, torțe, foc de tabără
 - Surse de hrană (fructe, ciuperci, pește simplificat)
 - Surse de apă (lac, sticlă, izvor)
 - Vegetație (copaci, tufișuri, iarbă, stânci)
 - Cer zi/noapte (skybox dinamic)
 - Cort, rucsac, bușteni pentru decor
-

Asset-uri utilizate

- **Nature Starter Kit 2 | 3D Environment**
<https://assetstore.unity.com/packages/3d/environments/nature-starter-kit-2-52977>

- **Low Poly Forest Pack | 3D Nature**
<https://assetstore.unity.com/packages/3d/props/meadow-forest-props-low-poly-model-pack-316242>
 - **Campfire Particle System | VFX**
<https://assetstore.unity.com/packages/vfx/particles/legacy-particle-pack-73777>
 - **Free Skybox Pack | 2D Sky**
<https://assetstore.unity.com/packages/2d/textures-materials/sky/allsky-free-10-sky-skybox-set-146014>
 - **Stylized VFX | 3D Effects**
<https://assetstore.unity.com/packages/vfx/particles/free-quick-effects-vol-1-304424>
 - **Forest Ambient Sounds | Audio Pack**
<https://assetstore.unity.com/packages/audio/music/free-horror-ambience-2-215651>

<https://assetstore.unity.com/packages/audio/ambient/nature/nature-essentials-208227>
 - **Volumetric Fog | Shader Asset**
<https://assetstore.unity.com/packages/tools/level-design/realistic-volume-profiles-274875>
 - **Stylized Grass and Rocks | 3D Nature**
<https://assetstore.unity.com/packages/2d/textures-materials/25-free-stylized-textures-grass-ground-floors-walls-more-241895>
-

Animații și efecte sonore

Animații:

- Foc (loop particule)
- Aprindere torță / stingere foc
- Mișcare apă (shader animat)
- Camera shake ușor la panică ridicată

Efecte sonore:

- Pădure zi / noapte
 - Sunete foc / ploaie / vânt
 - Respirație și heartbeat variabile în funcție de stres
 - Sunet scăzut de energie (foame / sete mare)
 - Efect apă băută / mâncat fruct
-

Muzică ambientală

- *Day Forest Ambience (calm)* — pentru zi
 - *Night Forest Ambience (intens)* — pentru noapte
 - *Heartbeat Loop* — când stresul e mare
 - *Morning Theme (soft guitar)* — final fericit
 - *Failure Drone (low ambient)* — final negativ
-

Journey Map

1. **Intro:** Jucătorul se trezește în pădure, fără resurse.
 2. **Zi (5 minute):** adună lemne, iarbă, mâncare și apă.
 3. **Tranziție:** cerul devine portocaliu → se lasă noaptea.
 4. **Noapte (5 minute):** trebuie să aprindă focul și să-l mențină aprins.
 5. **Gestionare:** verifică periodic indicatorii *Hunger*, *Thirst* și *Panic*.
 6. **Răsărit:** dacă a supraviețuit și focul e încă aprins → e salvat.
 7. **Eșec:** dacă oricare bară (foame, sete, panică) ajunge la zero → se prăbușește.
-