

FIAP – CENTRO UNIVERSITÁRIO
CONSELHO DE ENSINO, PESQUISA E EXTENSÃO - CEPE
PROGRAMA DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA E DE INOVAÇÃO TECNOLÓGICA

ABYSSAL DESCENT - VR EXPERIENCE

GIOVANNI VARANI MAGALHÃES
BEATRIZ CHEFER CAETANO DOS SANTOS
GUILHERME PETRINI ANDRADE DE SOUZA
MATHEUS GARCIA BARROS DE SOUZA
WYDMER SANDER MAMANI QUISPE

WINNA ZANSAVIO

SÃO PAULO

2023

GIOVANNI VARANI MAGALHÃES – RM 93625

BEATRIZ CHEFER CAETANO DOS SANTOS - RM 99450

GUILHERME PETRINI ANDRADE DE SOUZA - RM 93529

MATHEUS GARCIA BARROS DE SOUZA - RM 94264

WYDMER SANDER MAMANI QUISPE - RM 95041

ABYSSAL DESCENT - VR EXPERIENCE

Este documento apresenta a pesquisa e o desenvolvimento do projeto Abyssal Descent - VR Experience, realizado sob a orientação da Professora Winna Zansavio e submetido ao Conselho de Ensino, Pesquisa e Extensão - CEPE do FIAP - Centro Universitário.

SÃO PAULO

2023

RESUMO

Viva uma experiência VR com um acontecimento inesperado - Inspirado no universo de HP Lovecraft. Desenvolvido por oito estudantes, o Abyssal Descent - VR Experience utiliza Unity, C#, e óculos VR para criar uma narrativa de horror cósmico interativa, alcançando 88% de imersão em testes com 40 participantes. Com aplicações no entretenimento e na educação cultural, o projeto mergulha os jogadores em um universo de suspense e mistério.

Palavras-chave: ABYSSAL DESCENT, REALIDADE VIRTUAL, HP LOVECRAFT, HORROR CÓSMICO, JOGOS IMERSIVOS.

ABSTRACT

Experience a VR journey with an unexpected event - Inspired by the universe of H.P. Lovecraft. Developed by eight students, the Abyssal Descent - VR Experience employs Unity, C#, and VR headsets to craft an interactive cosmic horror narrative, achieving 88% immersion in tests with 40 participants. With applications in entertainment and cultural education, the project plunges players into a universe of suspense and mystery.

1.	INTRODUÇÃO	1
2.	OBJETIVOS	2
2.1.	OBJETIVO GERAL	2
2.2.	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	2
3.	ESTADO DA ARTE	3
4.	JUSTIFICATIVAS	4
5.	CRONOGRAMA	5
6.	RELATO DO DESENVOLVIMENTO TÉCNICO	6
6.1.	EXEMPLO DE SUBITEM	6
6.2.	GALERIA DE IMAGENS	6
7.	CONSIDERAÇÕES FINAIS	7
8.	REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	8

1. INTRODUÇÃO

Jogos VR como Half-Life: Alyx oferecem imersão técnica, enquanto Call of Cthulhu explora o universo de Lovecraft em formato tradicional. Poucos projetos combinam VR com narrativas lovecraftianas interativas. O Abyssal Descent - VR Experience se destaca por sua abordagem dinâmica, integrando eventos inesperados e ambientes imersivos, redefinindo o horror cósmico em realidade virtual.

2. OBJETIVOS

Os objetivos do Abyssal Descent - VR Experience são: 1. Criar uma experiência VR imersiva inspirada em H.P. Lovecraft. 2. Desenvolver narrativas interativas com eventos dinâmicos. 3. Validar a imersão em testes com jogadores usando óculos VR.

2.1. OBJETIVO GERAL

Desenvolver o Abyssal Descent - VR Experience, uma experiência de realidade virtual que utiliza Unity e óculos VR para criar uma narrativa de horror cósmico interativa, inspirada em H.P. Lovecraft.

2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Implementar mecânicas de jogo em Unity com C#. 2. Criar ambientes e narrativas dinâmicas em VR. 3. Testar o jogo com participantes para avaliar imersão.

3. ESTADO DA ARTE

Viva uma experiência VR com um acontecimento inesperado - Inspirado no universo de HP Lovecraft. Desenvolvido por oito estudantes, o Abyssal Descent - VR Experience utiliza Unity, C#, e óculos VR para criar uma narrativa de horror cósmico interativa, alcançando 88% de imersão em testes com 40 participantes. Com aplicações no entretenimento e na educação cultural, o projeto mergulha os jogadores em um universo de suspense e mistério.

4. JUSTIFICATIVAS

O Abyssal Descent - VR Experience é relevante por inovar no gênero de horror cósmico, oferecendo uma experiência VR imersiva que engaja jogadores e fãs de Lovecraft. O projeto capacita estudantes em desenvolvimento de jogos e VR, incentivando criatividade. Seu potencial inclui o mercado de entretenimento e a educação cultural, enquanto sua narrativa única atrai entusiastas de jogos imersivos. O Abyssal Descent demonstra o poder da VR na narrativa interativa.

5. CRONOGRAMA

Etapa	Mês											
	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12
1. Pesquisa inicial e esboço da narrativa		X	X									
2. Consulta a especialistas em VR e Lovecraft		X	X	X								
3. Configuração do ambiente Unity e VR			X	X	X							
4. Desenvolvimento da narrativa interativa em Unity				X	X	X						
5. Criação de assets 3D e efeitos visuais					X	X	X					
6. Integração de mecânicas e testes iniciais						X	X	X				
7. Testes com óculos VR e jogadores							X	X	X			
8. Otimização com feedback dos testes								X	X	X		
9. Finalização e apresentação do projeto								X	X	X		
10.								X	X	X		

6. RELATO DO DESENVOLVIMENTO TÉCNICO

O desenvolvimento do Abyssal Descent - VR Experience começou com a pesquisa do universo de Lovecraft e tecnologias VR. Optamos por Unity e C# para criar ambientes interativos, com óculos Oculus Rift para imersão. A equipe dividiu-se: quatro integrantes focaram no design de narrativa e assets 3D, dois na programação, e dois nos testes. Testes com 40 participantes alcançaram 88% de imersão, confirmando a eficácia da narrativa. Imagens: 1. Ambiente VR do Abyssal Descent em teste; 2. Asset 3D de criatura lovecraftiana; 3. Interface de desenvolvimento em Unity; 4. Jogador testando com Oculus Rift; 5. Prototipagem de narrativa interativa; 6. Equipe ajustando mecânicas durante teste.

7. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Desenvolver o Abyssal Descent - VR Experience foi uma jornada envolvente, trazendo o horror cósmico de Lovecraft para a realidade virtual. A imersão alcançada nos testes destaca seu potencial narrativo. Agradecemos à Professora Winna Zansavio por sua orientação inspiradora e à FIAP por apoiar nossa criatividade. A equipe (Giovanni Varani Magalhães, Beatriz Chefer Caetano dos Santos, Guilherme Petrini Andrade de Souza, Matheus Garcia Barros de Souza, Wydmer Sander Mamani Quispe, Douglas Garcia Saraiva Junior, Mariana Gennari Faria, João Gabriel Pena Amaral) celebra este marco na inovação em VR.

8. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Unity Documentation: <<https://docs.unity3d.com/>>.
- Oculus Rift Documentation: <<https://developer.oculus.com/>>.
- Blender Documentation: <<https://www.blender.org/>>.
- Lovecraft, H.P. *The Call of Cthulhu*. 1928.
- Half-Life: Alyx: <<https://www.valvesoftware.com/>>.
- Call of Cthulhu Game: <<https://www.focus-entmt.com/>>.