

Tema:

Jogo Experimental em Realidade Virtual do tipo "Escape Room"

Motivação

A área de RV está em destaque, com o desenvolvimento e popularização de tecnologias que permitem seu uso (devido ao ingresso de novas empresas no mercado, maior conhecimento da área pela população e diminuição das barreiras de entrada para a tecnologia). Contudo, ainda não é claro quais são suas limitações, seus possíveis usos e benefícios/malefícios, o que estimula um grande número de pesquisas para determinar esses fatores. Dentre estas, há aquelas desenvolvidas pelo Laboratório de Tecnologias Interativas da USP (Interlab), que serviram de base para o desenvolvimento deste trabalho.

Proposta

Aproveitando-se da imersão que a Realidade Virtual proporciona para fins acadêmicos, foi desenvolvido um jogo de RV destinado à realização de experimentos e pesquisas de comportamento e de novas interações em ambientes virtuais tridimensionais imersivos. Espera-se que a aplicação seja capaz de auxiliar na compreensão do impacto de diferentes escolhas no uso de Realidade Virtual, ajudando a traçar diagnósticos que sejam úteis para tirar conclusões relevantes sobre a tecnologia e viabilizar melhorias embasadas em dados.

Ferramentas

A Unreal Engine 4 foi utilizada como plataforma de desenvolvimento, construindo uma aplicação voltada para sua execução nos modelos Rift da Oculus (e seus respectivos controles, os Oculus Touch).

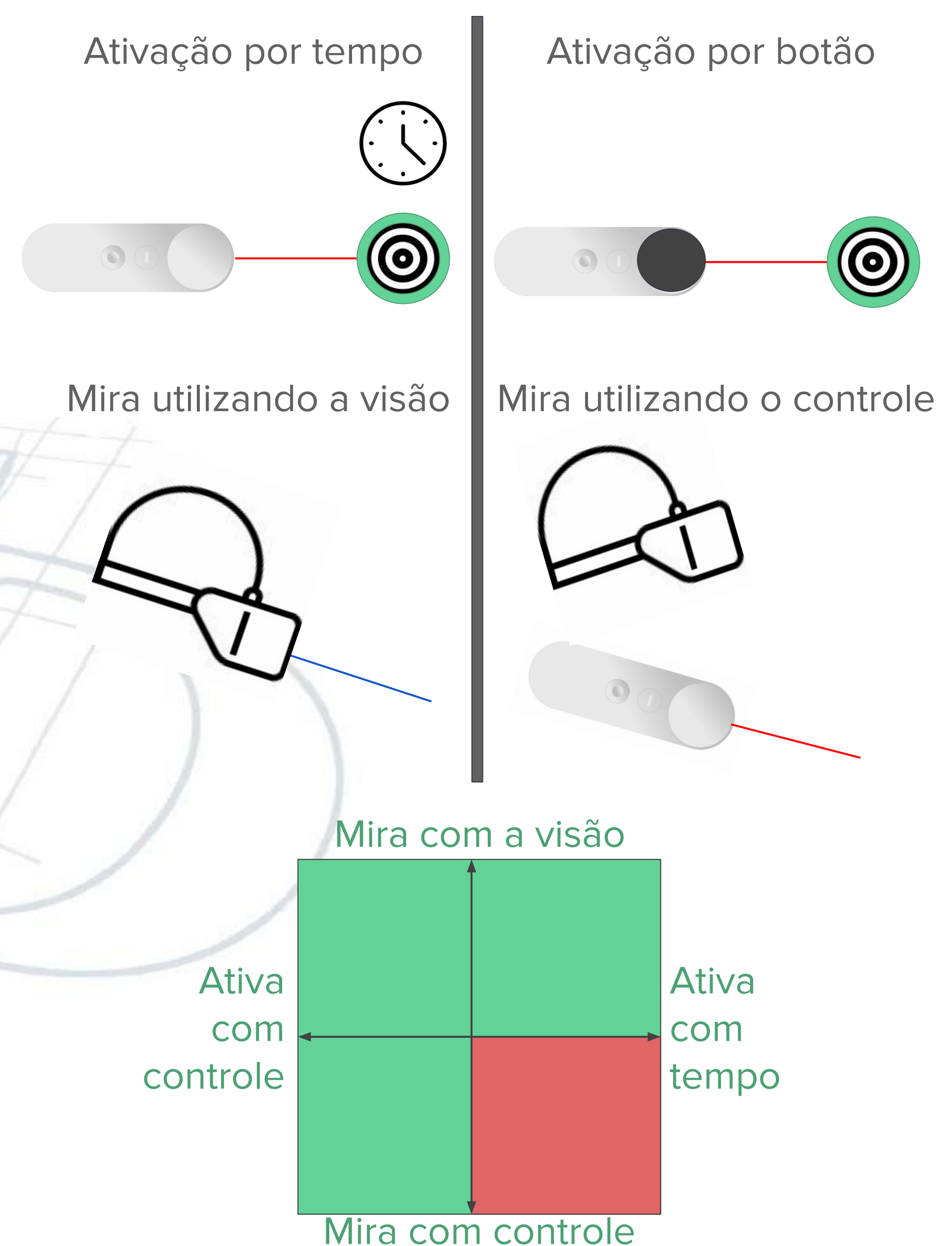


Integrantes: Gianluca Stresser Nicolosi
João Pedro Casella de Paula

Professor Orientador: Romero Tori

Interações desenvolvidas

Um dos testes propostos reside na avaliação da diferença proporcionada pela combinação de diferentes formas de mirar e interagir com objetos. Assim, além do controle com o mouse, foram criadas outras 3 diferentes formas de interação, baseadas nas combinações dos estilos mostrados a seguir.



O jogo

O jogo tem como narrativa uma investigação de um agente acerca de um crime que está prestes a ser cometido. Ao ser informado sobre o caso, o investigador deve invadir a casa do criminoso, onde a ação está ocorrendo, antes que seja tarde demais. Para resolver o mistério, ele deve interagir com os objetos do ambiente, combinando suas funções para avançar nos cenários.

