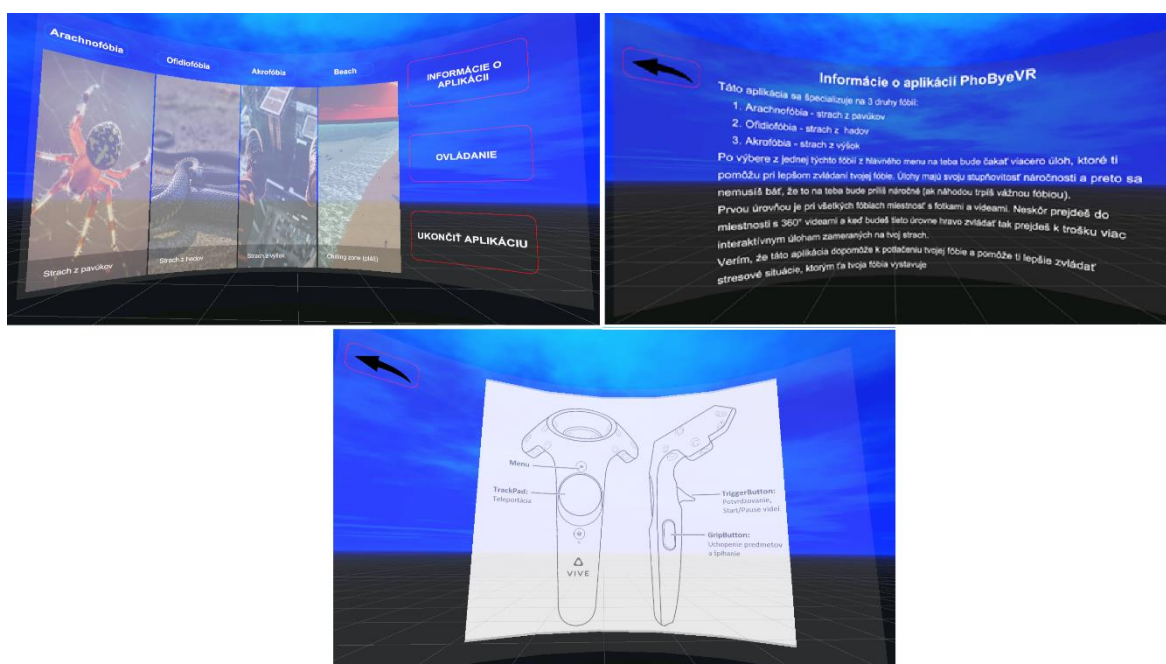


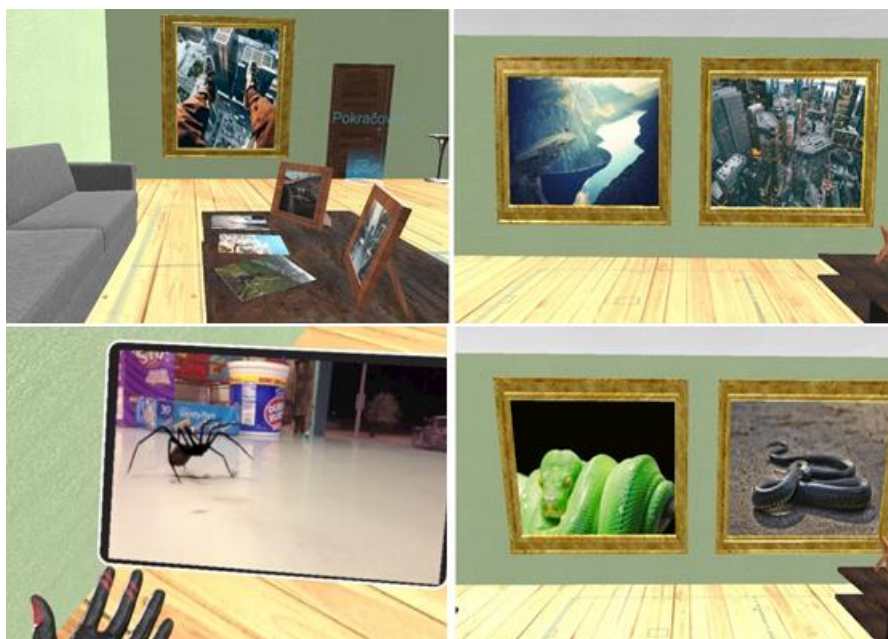
Používateľská príručka PhobyVR

Informácie o aplikácii

Pri vstupe do aplikácie sa ocitneš v hlavnom výberovom menu, kde si môžeš zvoliť z viacerých možností. Môžeš si pozrieť informácie o aplikácii alebo informácie k ovládaniu. Ďalej máš v hlavnom menu na výber 4 scenáre, z ktorých tri sa zameriavajú na rôzne typy fóbii (arachnofóbiu, ofidiofóbiu a akrofóbiu). Štvrtý scenár je plážová relaxačná, ktorá ti posluží na zoznámenie sa s ovládaním a rovnako tak aj na ukladenie pokiaľ budeš mať potrebu sa ukladiť po nejakej náročnejšej úrovni pri riešení tvojej fobie.

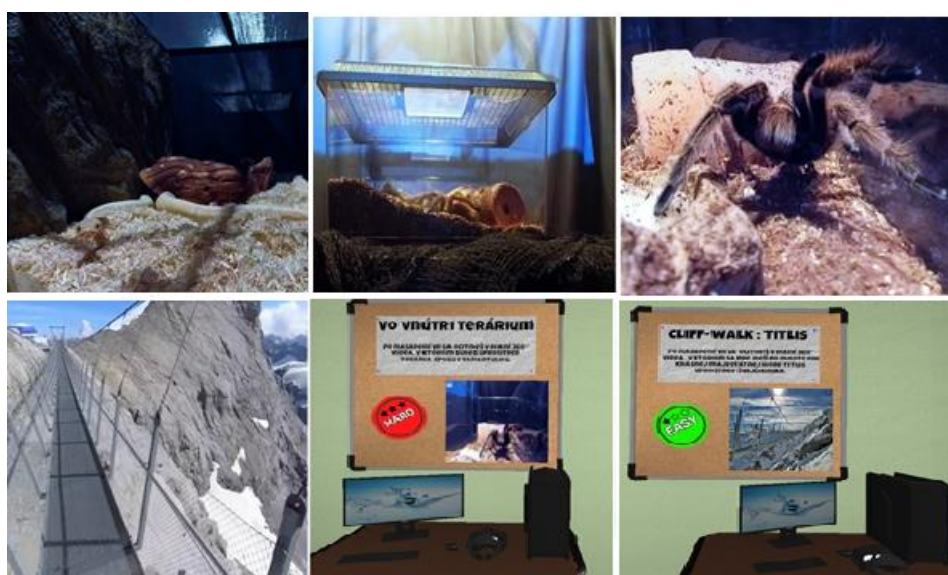


Po výbere jednej z troch fóbii na teba budú čakať štyri úrovne, ktoré budeš musieť počas viacerých sedení/pokusov zvládnuť. V prvej úrovni, ktorej zvládnutie by pre teba nemalo znamenať výrazný problém, na teba bude čakať miestnosť s obrázkami a videami. V tejto miestnosti si budeš musieť prezerať viacero menších fotografií a veľkých obrazov na stenách, no a neskôr aj videí čo už bude pre teba trochu intenzívnejší zážitok.



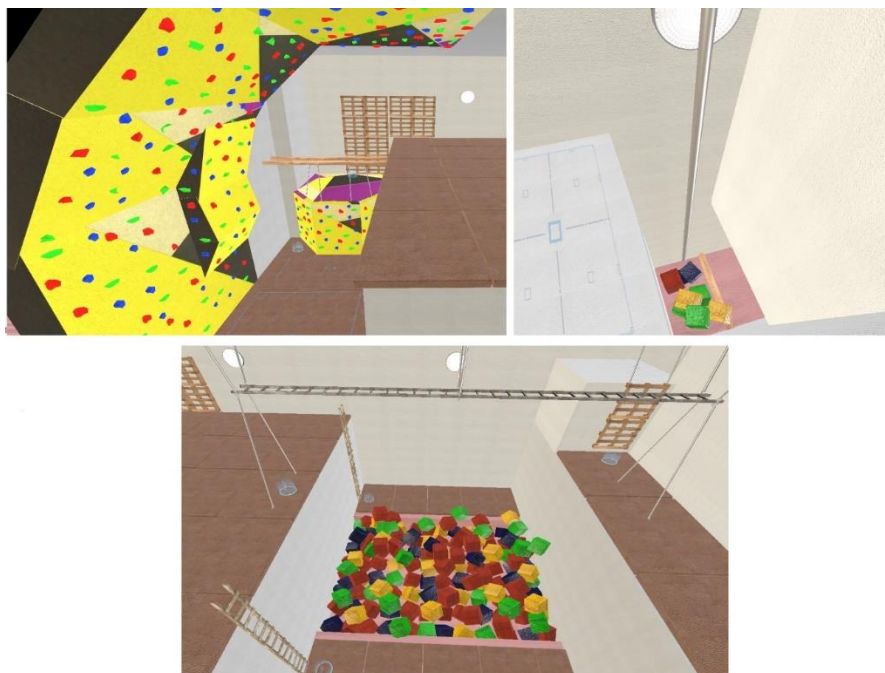
Po úspešnom zvládnutí prvej úrovne sa dostaneš na hlavnú chodbu, ktorá tvorí prepojenie medzi ďalšími úrovňami ktoré na teba budú čakať.

V druhej úrovni sa dostaneš do miestnosti s 360°videami, ktoré pre teba poskytnú oveľa intenzívnejší zážitok, a tak budeš o krok bližšie k potlačeniu svojej fóbie. V tejto miestnosti sa budú nachádzať 3 stolíky, na ktorých budú položené virtuálne VR headsety a PC komponenty. Nad každým stolom je informačná tabuľa, ktorá ťa informuje o tom, aký zážitok bude na teba vo VR čakať. Po nasadení virtuálneho VR headsetu sa ti spustí video.



Po úspešnom zvládnutí druhej úrovne sa môžeš presunúť do tretej úrovne, kde už nebudeš len pozerat' rôzne scenáre vo forme videí, ale už sa budeš musieť sám pohybovať v prostredí, ktoré ti nie je príjemné alebo prídeš do kontaktu s podnetmi, ktoré na teba pôsobia stresovo.

Tretia úroveň sa už ale líši v závislosti od zvolenej fobie. Pri akrofóbií na teba čaká lezecká miestnosť, v ktorej na teba budú čakať tri výzvy ako napríklad lezecká stena, prerúčkovanie cez rebrík ponad jamu alebo lezenie z výšky po kovovej tyči.

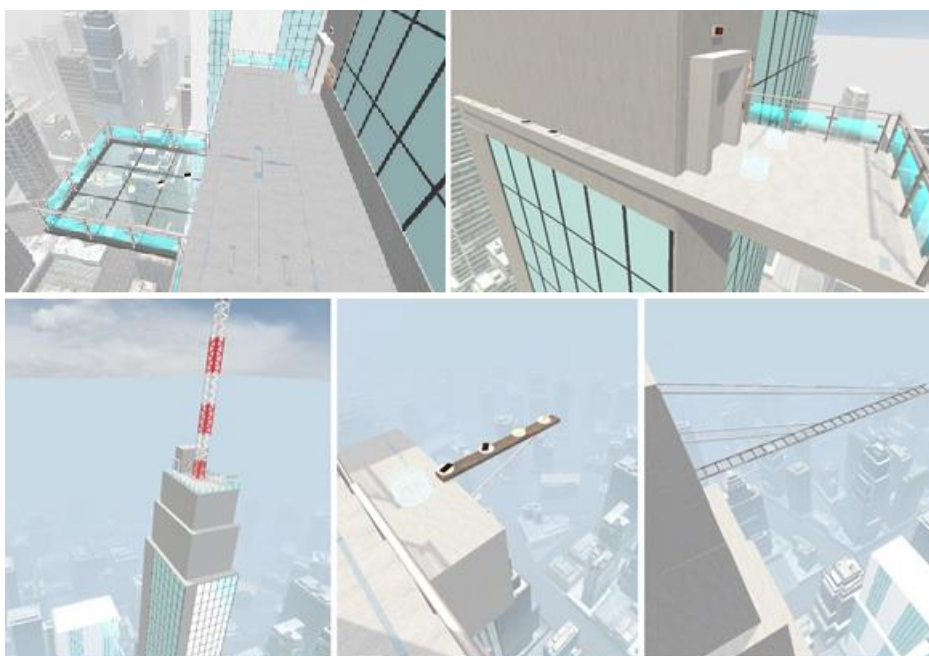


Tretia úroveň pre arachnofóbiu a ofidiofóbiu je miestnosť s teráriami a sklado. V tejto miestnosti sa nachádza viacero terárií s hadmi a pavúkmi, ktoré si budeš musieť z bezprostrednej vzdialenosti poriadne poprezerat'. Neskôr si prejdeš do miestnosti so sklado, kde na teba čaká zložitejšia úloha a tou je nájdenie strateného hada alebo pavúka.

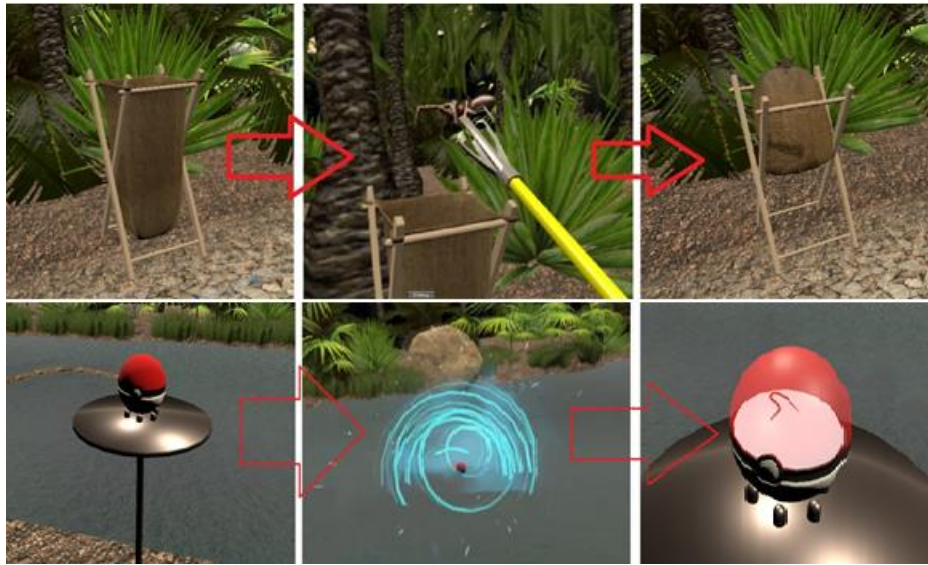


Po úspešnom zvládnutí tretej úrovne na teba bude čakať posledná výzva v boji s tvojou fóbiou. V štvrtej úrovni budeš musieť byť poriadne sústredený, pretože ťa čakajú oveľa náročnejšie úlohy ako v predchádzajúcich úrovniach.

Pri akrofóbií na teba bude čakať mrakodrap a počas 4 rôznych poschodí mrakodrapu budeš musieť plniť rôzne úlohy ako napríklad kráčanie po presklenom balkóne, kráčanie po doske medzi dvoma budovami a prechádzanie po úzkej škáre mrakodrapu. Nakoniec na streche mrakodrapu sa budeš musieť vyšplhať na vysoký stožiar a následne sa donútiť ku skoku z mrakodrapu. Pokiaľ sa ti podarí tieto úlohy všetky zvládnuť, tak sa nám podarilo pomocou aplikácie výrazne potlačiť tvoju fóbiu.



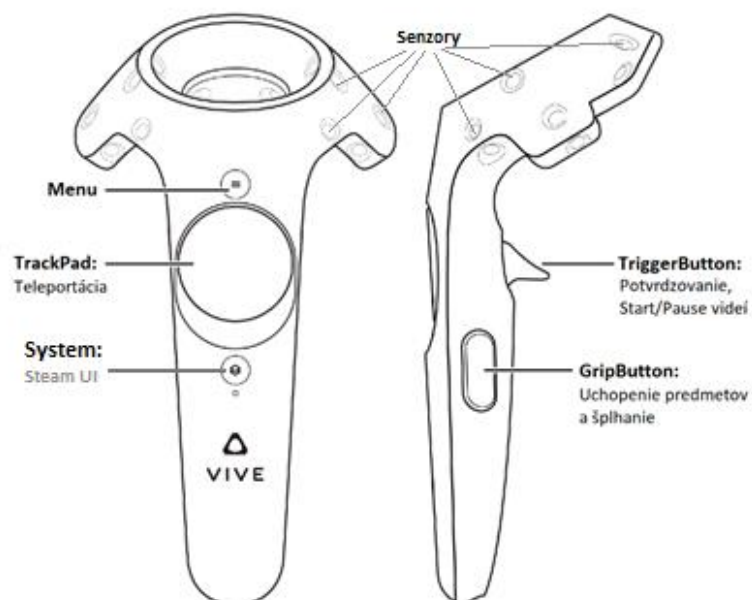
V štvrtej úrovni pri arachnofóbií alebo ofidiofóbií na teba bude čakať džungľa, v ktorej budeš musieť odchytiť viacero pavúkov. Tieto sa už však budú pohybovať a nebudú len statické objekty ako v miestnosti s terármi a sklado. Hady a pavúky normálnej veľkosti budeš chytáť do odchytočných klieští, ale gigantického pavúka a anakundu budeš musieť chytáť do pokébalu. Ešte pred vstupom do džungle bude na teba čakať cvičná miestnosť, v ktorej si vyskúšaš oba spôsoby odchyty na cvičných kreslených pavúkoch alebo hadoch.



Ovládanie

Výsledná aplikácia je plne kompatibilná so zariadením HTC Vive. Vývojová sada HTC Vive nám poskytuje dve riadiace stanice, headset a dvojicu ovládačov, ktoré ti budú slúžiť na ovládanie celej aplikácie. Riadiace stanice ti zabezpečia snímanie aktuálnej polohy tvojich ovládačov v nimi vygenerovanej virtuálnej miestnosti. Ovládače majú vo svojej hornej časti senzory, ktoré snímajú signál z riadiacich staníc. Ďalej ovládače poskytujú viacero tlačidiel,

ktorých použitie ti bližšie opíšeme a na obrázku si môžeš pozrieť, kde sú tieto tlačidlá umiestnené.



Menu – Toto tlačidlo ti zobrazí menu v hre, v ktorom si môžeš vybrať z troch tlačidiel, v závislosti od toho či chceš v scéne pokračovať, či sa chceš vrátiť do scény s hlavným menu alebo aplikáciu ukončiť.



TrackPad – Toto tlačidlo budeš v našej aplikácii používať na teleportáciu. Po stlačení a držaní tlačidla „TrackPad“ sa ti v aplikácii zobrazí ukazovateľ. Tento ukazovateľ nasmeruj na teleportačný bod, alebo na teleportačnú plochu a po pustení tlačidla sa sem teleportuješ. Tento spôsob budeš musieť využívať hlavne vtedy, keď ti veľkosť tvojej skutočnej hernej plochy neumožňuje dostať sa na niektoré miesta vo virtuálnej scéne.

TriggerButton – Toto tlačidlo bude mať v aplikácií viacero použití. Hneď v úvodnej menu scéne budeš pomocou tohto tlačidla interagovať s menu a potvrdzovať tak výber laserového ukazovateľa. V ďalších scénach budeš toto tlačidlo používať vtedy, keď budeš chcieť spustiť video na TV obrazovke v prvej úrovni aplikácie alebo na spustenie 360° videa v druhej úrovni. Rovnako toto tlačidlo umožňuje aj zastavovanie videí a interakciu s menu v scénach, ktoré si zapneš pomocou tlačidla „Menu“.

GripButton - Grip tlačidlo budeš v aplikácií používať na interakciu s predmetmi. Pokiaľ budeš chcieť nejaký predmet chytiť a manipulovať s ním, budeš musieť použiť práve toto tlačidlo. Jednoducho sa predmetu v aplikácií dotkneš, stlačíš tlačidlo „GripButton“ a musíš ho držať počas celej doby, pokiaľ chceš držať daný predmet. Ak budeš chcieť daný predmet hodiť, tak to spraviš ako v reálnom svete. Stačí pokiaľ sa s predmetom, ktorý držíš zaženieš, následne pustíš tlačidlo „GripButton“ a daný predmet odhodíš z ruky.

System – Toto tlačidlo nemá v tejto aplikácií špeciálne využitie, ale keďže aplikácia používa SteamVR plugin, tak využívame toto tlačidlo na jeho pôvodnú funkciu otvorenia SteamUI.