

Popis konceptu hry

Muzeum Války 1866

Obsah



Úvod

3



Mapa a orientace v prostoru

4



Příběh tří postav a gamifikace

5



Herní mechaniky v aplikaci

6–8



Vizuální pojetí příběhu

9



Interakce a variabilita

10



Dynamický vývoj příběhu

11

- Selka
- Pruský kadet
- Rakouský voják



Stanoviště rozšířené reality

12



Popis uživatelského prostředí

13

Úvod

Tato aplikace bude sloužit jako průvodce, který návštěvníkovi prohloubí požitek z návštěvy muzea. Zároveň by měla fungovat jako lákadlo, které nenásilnou formou "donutí" uživatele navštívit venkovní prostory i vnitřní expozici. Tak, aby se šli podívat dovnitř a naopak a navštívili veškerá místa, která si zadavatel přeje integrovat.

Aplikace zanechá v návštěvníkovi emoční prožitek z jedné z největších a nejkrvavějších bitev na našem území. Uvidí válku z pohledu obyčejných lidí a odhalí sám jejich osudy na autentických místech událostí.

Cílem našeho konceptu je, aby uživatelé používali aplikaci opakovaně. Příběh může být variabilní s odlišným vývojem dle rozhodnutí návštěvníka. Takto mohou poznat osud i dalších účastníků války. Koncept je otevřený kreativitě a nakloněn k rozvíjení předchystaného scénáře do dalších úrovní příběhu prusko-rakouské války.

Jako bývalé herní studio s projekty, které hrálo více než 7 milionů uživatelů po celém světě, víme, jak důležitá je gamifikace a optimalizace aplikací pro všechna zařízení včetně těch starších. Uživatelská přívětivost, motivace, snadná pochopitelnost a ovladatelnost je tedy pro tento projekt zásadní a nezbytná.

Aplikace bude designována a připravená na další rozvoj, abychom ponechali otevřené možnosti k dalšímu rozvoji příběhu. Pro účely evaluace dokážeme vybavit aplikaci analytickými nástroji, které zadavateli řeknou, co uživatele nejvíce zajímá, kde se pohybuje či na kterém místě strávil nejdelší dobu. Kvantitativní data mu mohou posloužit ke zkvalitňování či transformaci služeb muzea ve prospěch návštěvnické strategie.

Servis a údržbu aplikací řešíme dynamicky, efektivně a zejména bez odkladů, protože si jsme vědomi možných negativních dopadů na muzeum.

V tomto dokumentu detailně popisujeme, jak bychom při vývoji aplikace postupovali a jak by aplikace měla vypadat. Veškeré vizualizace v tomto dokumentu jsou ručně nakreslené našimi grafiky a kreslíři. Přibližně v tomto stylu bychom vedli grafickou stránku i při vývoji aplikace. I když se projekt týká nepříliš veselé události, barvy chceme použít teplé a vřelé, jelikož víme, že tyto na uživatele působí pozitivně a oživují scény červencových dnů roku 1866 do přítomnosti. Tato koncepce nezjednodušuje obraz války jako černobílé události boje dobra a zla, dvou nepřátelených stran, Němců a Rakušanů, masakru způsobeného Prusy, ale ukazuje jí jako událost lidských dějin, která se naplno propsala do paměti Královehradeckého kraje i celé země.

Mapa a orientace v prostoru

V hlavním menu aplikace se bude nacházet interaktivní mapa. Na této mapě bude mít uživatel vyznačená všechna stanoviště, která může v areálu navštívit. Aplikace také bude zaznamenávat pohyb uživatele, a tak na mapě uvidí také svou pozici. To umožní lepší orientaci v exteriéru mezi stanovišti.

Stanoviště v areálu muzea již obsahují detailní informace v textové formě doplněné obrazovým materiálem. Ty nemusí zaujmout návštěvníka "nečtenáře". Skrze aplikaci prožije návštěvník příběh lidí s pomocí rozšířené reality, ve formě animací či komiksu. Po navštívení stanoviště se uživateli v aplikaci odemkne detailní popis stanoviště a na mapě se mu místo označí jako navštívené. Takto uživateli usnadňujeme orientaci v prostoru.



UKÁZKA UZAMČENÝCH A ODEMČENÝCH STANOVIŠŤ NA MAPĚ

Každé stanoviště bude možné v aplikaci rozkliknout a zobrazit si rozšiřující informace. V tomto detailu bude mít uživatel možnost si přečíst zevrubný popis a nebo dodatečný obsah. Dodatečným obsahem chápeme gamifikační prvky a rozšířenou realitu. Do aplikace je možné implementovat možnost otevřít si tato rozšíření, až po fyzickém navštívení stanoviště, a tak motivovat k návštěvě místa.

Celý obsah aplikace bude možné otvírat buď kdykoliv, nebo z hlediska motivace návštěvníka na místo osobně dorazit jej zpřístupní jeho fyzická přítomnost u stanoviště. To může po první návštěvě zůstat v aplikaci otevřené a přístupné.

Příběh tří postav a gamifikace

Hlavní příběhovou linií aplikace bude vyprávění tří postav, a to selky, pruského kadeta a rakouského vojáka. K těmto příběhům se uživatel dostane proklikem na ikonu z hlavního menu aplikace. V této následující obrazovce budou viditelné tři knihy, kde každá kniha bude vyobrazovat jeden ze zmíněných příběhů. Knihy budou mít na začátku prázdné stránky s nápovědou. Na určitých stanovištích budou QR/Markery/vysílače (v exteriéru GPS souřadnice), pomocí kterých uživatel odemkne jisté části příběhu a stránky se mu vybarví. Následně se otevře možnost přehrát si část příběhu. Jeho motivací je posbírat všechny části příběhu a složit je tak v jeden celek.



UKÁZKA, JAK BY MOHLY VYPADAT KNIHY V MENU, KDE JSOU STRÁNKY ZAMČENY I ODEMČENY

Postup může vypadat následovně:

1. Uživatel dorazí na stanoviště.
2. Na stanovišti najde marker (příp. GPS), který signalizuje část příběhu.
3. Po naskenování se uživateli přehraje audionahrávka, ve které bude hovořit postava, ke které se příběh vztahuje.
4. V aplikaci vyskočí vizuální notifikace, že byla odemknutá část příběhu.
5. Uživatel si bude moci v knize přehrát odemknuté části příběhu.

Příběhová kniha tvoří páteř celé aplikace a kolem těchto příběhů budou nabaleny další interakce a doplňky, které svou variabilitou nejen ožíví komiksový příběh, ale zároveň motivují návštěvníka k odkrývání a doplňování dalších stran komiksové knihy. Jakmile si návštěvník otevře na daném stanovišti aplikaci, odemkne se mu stránka výše vyobrazené knihy a doplní se oním shlédnutým příběhem. Následně se mu otevře možnost zahrát si minihru, která by mu měla přiblížit příběhy lidí z bitvy u Hradce Králové, nebo bude moci shlédnout rozšířenou realitu. Oba prvky mají zároveň návaznost na stanoviště i na zážitek vykreslený v příběhu postav (viz kapitoly Herní mechaniky v aplikaci a Stanoviště rozšířené reality). Rozšířená realita a gamifikace jakožto nádstavba příběhu funguje jako motivace pro návštěvníka odhalovat a doplňovat další stránky příběhu. Zároveň pracuje jako efektivní nástroj neformálního vzdělávání, neboť právě skrze interakci a hru nasává návštěvník nevědomě další informace o červencové bitvě roku 1866. Případné doplnění leaderboardu k minihrámkám bude lákat návštěvníka k opakovanému užití aplikace s využitím mechanismu lidské soutěživosti.

Herní mechaniky v aplikaci

Aplikace bude obsahovat základní příběhovou linii tří postav v komiksové podobě a zahrnující prvky autenticity místa. Aby návštěvník nebyl zasazen do role pasivního příjemce informací, plánujeme tuto základní strukturu aplikace rozbít interakcemi a minihrami, které dají návštěvníkovi pocit aktivního vlivu na příběh (viz vysvětlení v kapitole Interakce a variabilita). Hry by se odemykaly po navštívení určené pasáže příběhu. Do té doby bude hra viditelná v podobě odkazu u příběhu, ale uzamčená, čímž zvýšíme motivaci odkrývat další části a navštěvovat daná místa.

Aplikace může zaznamenávat výsledky v minihrách a umístit návštěvníka na leaderboard (žebříček výsledků). Za svůj výsledek může dostat jak fyzickou odměnu v muzeu (turistická známka, magnetka apod.), tak virtuální odměnu v podobě avatara z jednotek bojujících v bitvě (myslivci, pěchota, jezdecko apod.). Tento svůj výsledek vyvedený v zajímavém vizuálu vztahujícím se k danému místu a události si bude moci návštěvník vyvěsit na svých sociálních sítích, a tím podpořit propagaci muzea. Zde jsou návrhy některých herních prvků:

Nabíjení pušky a výstřel

Návštěvník má před sebou vybavení vojáka pruské/ rakouské armády, podle toho, kterou stranu příběhu si vybral. Může si prohlédnout detailně pušku obou armád dle 3D skenu artefaktu z muzea.

Následně přejde do herní části. Na mobilu se objeví voják odpovídající postavě z komiksu. Úkolem bude nabít svou zbraň. Návštěvník musí ve správném pořadí vybrat jednotlivé komponenty určené k ovládní zbraně (tašnice s náboji – náboj, nabíják, zápalka nebo prachovnička atp.). Po vybrání vždy voják udělá svou sekvenci pohybů. Vše musí být stihnuto v určeném časovém limitu. Pokračuje do závěrečné fáze, kdy se k němu blíží nepřítel vyjádřený odpočtem metrů. Musí ve správnou dobu stisknout spoušť. Pokud to udělá moc brzy kulka nedoletí a pokud moc pozdě je zasažen nepřítelem. Tím se porovnává rozdílný dostřel obou zbraní.

Cíle: seznámit se sbírkou z muzea, poznat rychlost a ovládní zbraně, její přednosti i nedostatky.

Střelba z děla

U Baterie mrtvých stálo rakouské dělostřelectvo, které dle výzkumů využívalo odlišnou munici. Při ústupu jednotek přetočilo svá děla proti postupujícímu nepříteli. Návštěvník si bude moci prohlédnout detailně fungující dělostřeleckou baterii v rozšířené realitě (viz Stanoviště rozšířené reality) a zároveň otestovat efekt jednotlivých typů nábojů. Hra na dělostřelce postaví návštěvníka za dělo a před ním bude viditelná blížící se pěchota (v podobě siluet vojáků). V daném čase si musí vybrat správný typ munice a vystřelit. Na výběr má z kartáčové střely, výbušného granátu a koule. Každá je užívána na jinou vzdálenost. To návštěvník zjistí před spuštěním hry, kdy si bude moci prohlédnout 3D sken sbírek uložených v muzeu a poslechnout si/přečíst si informace o daném předmětu. Tím opět propojíme sbírky s konkrétní událostí spjatou s exteriérem muzea. Časový limit je měřen v přibližování se pěchoty, kdy byla baterie zničena.

Cíle: seznámit se sbírkou muzea, poznat jednotlivé typy munice nalezené na bojišti, seznámit se s konkrétním místem

Přířazení originálu k místu

V aplikaci může digitálně návštěvník posbírat originální artefakty vystavené v Muzeu války 1866. Je však omezen počtem, aby si vždy vytvořil svou vlastní specifickou a jedinečnou sbírku na válku 1866. Tak, jako může svou sbírku prezentovat návštěvník na sociálních sítích, může i muzeum tento sdílený příspěvek používat v rámci své vlastní propagace. Sbírkby by byly prezentovány ve formě 3D skenů originálů, takže by muzeum využilo i digitalizované sbírky z dřívějších dob podle jejich kvality, nebo bychom mohli naskenovat další předměty vlastními silami.

Tato gamifikace by mohla sloužit i pro návštěvníka, který primárně vstupuje do muzea za artefakty. Návštěvník by si je mohl posbírat v expozici do své sbírky v aplikaci. Následně by jej aplikace vyzvala k hledání místa nálezů artefaktů, a tak by vyšel ven do exteriéru. Zde by narazil na příběh tří postav i s doplňky. Tím by byl motivován využít aplikaci v celé šíři. Tento mechanismus může fungovat oboustraně, kdy návštěvník kráčí pouze po příběhu a naráží na digitalizované sbírky a je vyzván k hledání originálu.

Cíle: seznámení se sbírkami, příběhy sbírek a další propagace muzea

Pomník 8. praporu myslivců

Tato minihra se netýká příběhu třech postav, ale nepřímo se jedná o událost ze stejného lesíka Svíb, kde bojovali i polní myslivci, tedy jednotka střelců, která nebojovala v uzavřených šicích, ale byly to střelci mezi stromy. Hra by tedy měla přiblížit tuto taktiku střelby, kdy uskočení na nesprávnou stranu a špatné krytí mohlo znamenat smrt. Návštěvník by aktivoval tuto hru u pomníku myslivců u Svíbu nebo u artefaktu v muzeu, který se týká myslivců. Na mobilním zařízení by se mu odemknula hra střelby na cíl – siluety pruských vojáků. Návštěvník musí v určitém čase zamířit a vystřelit. Následně ve stejném časovém limitu se musí rozhodnout uskočit pomocí šipek do levé nebo pravé strany, kam uhne před palbou nabíjejících Prusů. Pokud uskočí na špatnou stranu zahyne a hra skončí/ načte se další pokus. Pokud nestihne v časovém limitu vystřelit zahyne a hra končí/načte se další pokus. Jako skóre se počítají úspěšné výstřely a pro opakování hry má návštěvník více pokusů (např. tři). Výsledek všech se sčítá a počítá se do žebříčku.

Cíl: představit jednotku polních myslivců v rakouské armádě, představit taktiku jejich střelby, vnést atmosféru z lesa Svíb, kdy se krátil čas každým metrem přiblížení

Ošetřování zranění

Během bitvy zůstalo mnoho zraněných. Návštěvník si bude moci vyzkoušet v minihře ošetření střelné rány. Před ním jako v lazaretu je zobrazen zraněný voják a několik nástrojů (nůž, pilka, pinzeta, jehla, nit, alkohol, látka apod.). Nejprve musí na zraněném vojákovi nalézt místo zranění. Dané místo se zvětší a ukáže krvácející ránu. Postupným výběrem předmětů ve správném pořadí ránu ošetří, vyjmou kulku a zašijou.

Vše může být doprovázeno doplňujícími informacemi ve formě audia a titulek a případně i možnosti prohlédnout si originální předmět v muzeu.

Cíl: odhalit kapitolu válečného lékařství, představit děj po bitvě

Zavazadlo vojáka

Každý voják měl své vlastní zavazadlo v podobě torny. Návštěvník musí vybrat z množiny předmětů správné předměty, které by si vzal s sebou. Jako měření úspěšnosti výběru pro hodnocení by se počítal počet kliků. Další variantou je dokázat všechny předměty správně naskládat do zavazadla, aby se tam vešly.

Cíle: představit vybavení vojáka na cesty

Náhlý útěk z vesnice

Venkovanka Anna popisuje útěk z vesnice Čistěves, kdy mohla vzít jen omezené množství předmětů. Minihra by nabídla možnost zkusit si stejnou situaci. Figura v podobě starší ženy, za kterou by hrál návštěvník, by se v omezeném čase pokusila posbírat předměty ve svém obydlí, které považuje za potřebné na cesty. Následovala by druhá část na cestách, kdy by byl vyhodnocen výběr předmětů návštěvníka. Například by měl možnost nabrat si vodu, avšak bez nádoby by strádal apod.

Vyhodnoceny by byly úspěšně vyřešené situace a zařazeny do žebříčku výsledků.

Cíle: přiblížit uprchlictví před válkou, simulovat náhlý úprk z obydlí

Čistěves po bitvě

V příběhu selky se odráží kapitola návratu obyvatel na bojiště. Návštěvník by se ocitl v kůži rychtáře, který musí zorganizovat oživení vesnice po bitvě. Kolem je spousta padlých, je nutné dezinfikovat studny, pohřbít všechny a vrátit se k normálnímu životu. Návštěvníkovi by se zobrazila grafika vesnice po bitvě, kterou bychom ručně nakreslili podle plánů a půdorysů ze stabilního katastru a ve spolupráci s odborníky. Následně by se objevily úkoly, které musí vykonat ve správném pořadí – návrat do vesnice, svolání schovaných mužů, oprava vozů, pohřbívání mrtvých apod. Úkoly by musel zvolit ve správném pořadí, aby vesnice znovu rozkvetla, což by se promítalo na grafice vesnice. Každý z úkonů bude doplněn informací z historických příběhů lidí, kteří se vrátili do svých domovů na bojišti.

Cíle: přiblížit bitvu po bitvě, každodennost obyčejného člověka, nemoci a hygiena doby

Vizuální pojetí příběhu

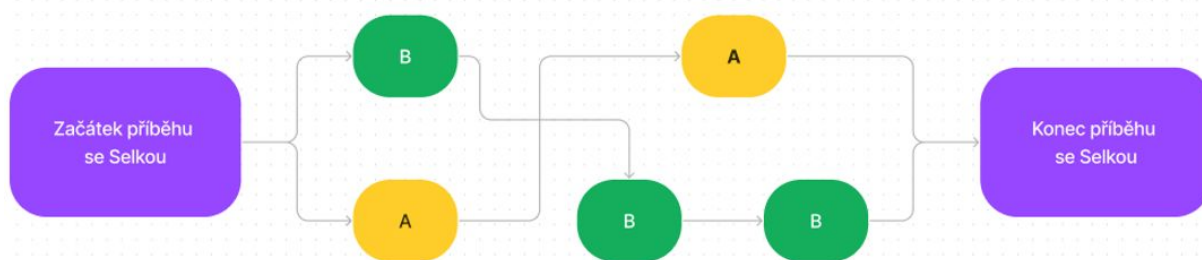
Graficky bude příběh zpracován jako komiks, například námi navrhovanou digitální kresbu v akvarelovém grafickém podání. Uživatel bude otáčet jednotlivé stránky v knize a na každé se mu odhalí kousek příběhu. Jednotlivá okna příběhu, resp. komiksu mohou být také animovaná, kdy dodáme komiksu život a ještě více vtáhneme uživatele do děje. Vznikne tak prakticky minifilm pro každou postavu, který může obsahovat jak titulky, tak dabing. Pro představu tyto drobné animace vložíme do soutěžního videa.



DIGITÁLNÍ MALBA PRUSKÉHO VOJÁKA V AKVARELOVÉM GRAFICKÉM VYJÁDRĚNÍ

Interakce a variabilita

Rádi bychom z komiksového příběhu udělali interaktivní hru, která umocní nejen uživatelský zážitek, ale také potřebu odemknout všechny části příběhu. Uživatel tak bude mít možnost rozhodnout, co jednotlivé postavy budou v určitých situacích dělat nebo říkat. Tímto způsobem dáme uživateli možnost ovlivnit co se v příběhu stane a na základě jeho vlastních rozhodnutí může příběh rozvinout nebo dokonce ovlivnit jeho průběh. Tyto rozhodovací pasáže by ovšem byly spíše krátkodobé, abychom nenarušili integritu již existujícího příběhu. Momentálně počítáme vždy pouze s jedním koncem příběhu, ale na dohodě se zadavatelem jsme schopni vytvořit konců více. Tímto způsobem použije uživatel aplikaci opakovaně.



UKÁZKA ROZHODOVACÍHO STROMU, KDY PÍSMENA A + B VYJADŘUJÍ MOŽNOST PROŽITÍ PŘÍBĚHU S JINÝM OBSAHEM, ALE VŽDY SE STEJNÝM KONCEM.

Rozhodování by mohlo probíhat více způsoby. Mezi dva hlavní bychom zařadili klasické rozhodování dle textu a interaktivní rozhodování formou miniher

A) Rozhodování textem vypadá tak, že se uživateli v určitý moment příběh zastaví a vyskočí mu na výběr několik možností s tím co má postava udělat/říct a na základě jeho výběru příběh pokračuje.



B) Rozhodování formou miniher funguje tak, že se po zastavení spustí interaktivní úkol, který bude muset uživatel splnit. Rozhodujícím faktorem poté bude jestli se mu úkol podaří nebo nepodaří provést. Příkladem může být úkol, kdy uživatel bude muset nabít zbraň do 60 sekund. Podle toho jestli se mu to povede nebo ne, bude příběh pokračovat jiným způsobem.

Dynamický vývoj příběhu

Selka

Uživatel bude mít na výběr, zda chce v roli selky ošetřit pruského vojáka.

- Pokud se rozhodne že ANO, tak se při povídání během ošetření dozví, že voják znal jejího syna a řekne selce, že to byl skvělý chlap. Poté selka bude truchlit, ale zároveň bude hrdá na svého syna.
- Pokud se však rozhodne že NE, tak vojáka ošetří někdo jiný (abychom zachovali to, že je ošetřen), ale selka se nedozví nic o svém synu a bude pouze truchlit.



Pruský kadet

Uživatel bude mít minihru, ve které bude muset uhýbat před nepřátelskou palbou.

- Pokud se mu NEPODAŘÍ uhnout, tak dostane zásah do ramene. Padá k zemi a probouzí se ke konci bitvy.
- Pokud se mu PODAŘÍ uhnout, tak se vyhne střelné ráně, ale zraní se nějakým jiným způsobem (lehčí zranění), abychom udrželi to, že je zraněný a ukázali, že si válka nevybírá.

Rakouský voják

Uživatel bude mít rozhodnutí na začátku příběhu, kdy se rakouský voják vrací do kasáren před tím než vypukla válka. Zde budou hrát ostatní vojáci karty a popíjet. Uživatel bude mít na výběr mezi tím jít spát a nebo se k nim přidat. Toto rozhodnutí bude mít efekt až na konci příběhu, kdy se voják vrací na bojiště a vidí padlé.

- Pokud si vybral JÍT SPÁT, tak mezi padlými budou náhodní lidé.
- Pokud si vybral PŘIDAT SE K NIM, tak mezi padlými budou ti stejní vojáci se kterými si užíval poslední bezstarostné chvíle před válkou.

Další rozhodnutí by bylo formou již zmíněné minihry – nabíjení pušky. Uživatel bude v aktivním střetu a dostane za úkol rychle nabít.

- Pokud se mu to PODAŘÍ, tak příběh pokračuje výstřelem a sestřelením vojáka opačné strany.
- Pokud se mu to NEPODAŘÍ, tak příběh pokračuje výstřelem vojáka opačné strany a sestřelením spolubojovníka, který se nachází vedle nás.

Stanoviště rozšířené reality (AR)

Pomník Baterie mrtvých

Zde bychom mohli znázornit průběh bitvy v rozšířené realitě (AR) pomocí miniaturního modelu v prostoru. Uživatel by si nejprve nechal vygenerovat postavení dělostřelců v životní velikosti a následně by mohl shlédnout průběh bitvy. Na zem by si nechal vygenerovat miniaturní oblast, ve které se odehrávala bitva. Měřítka by záleželo na tom, jak je oblast reálně velká. Jsme schopni vygenerovat scénu i přes 10 metrů velkou. Na této miniatuře by byly vyznačené důležité body zájmu (vojstva, směr pochodu, případně obsah týkající se přímo pomníků). Uživatel bude mít v telefonu k dispozici také časovou osu, se kterou bude moci manipulovat, a tím sledovat dění bitvy v AR v přítomném čase. Zároveň by se mu naskytla možnost přehlednout celé bojiště a vidět tak georeliéf v celistvosti.

Rozhledna

Na každou světovou stranu bude udělaný QR/Marker. Po naskenování by se skrze aplikaci označily v reálném prostoru důležité body, které jsou na dané straně vidět nebo se v daném směru nacházejí. Představte si to jako turistické tabule na rozhlednách na horách, kde jsou popsány jednotlivé vrcholky. V našem případě by to ale bylo v AR a byla by zobrazena důležitá místa ve válce Pruska a Rakouska v širším regionu. Tyto body mohou být dále klikatelné a nabídnout uživateli další interakci, animace nebo mluvené slovo. Návštěvník se tak dozví o přesunech vojsk a o konfliktu v celistvosti zachyceném ve vyznačeném prostoru a vrcholcích v bitvě u Hradce Králové. Může být také propojena s navrhovaným AR z Baterie mrtvých, a tím lákat k návštěvě lokality.

Les Svíb

Kolem uživatele by se v rozšířené realitě udělala mlha a začaly by se ozývat zvuky bitvy. Zvuk by byl prostorový, aby měl uživatel pocit, že se bitva odehrává všude kolem dokola. Vojáci, střelba, vše bude v prostoru nutit uživatele hledat telefonem, kde se co děje. Vizuálně zpoza mlhy uvidíme střelbu. Design zvuku bude vymyšlen takovým způsobem, aby v uživateli probudil strach a navodil pocity, jaké asi vojáci zažívali v reálné válce. Občas bychom chtěli kolem uživatele nechat proletět kulku. Toto by ještě prohloubilo tento pocit z válečné vřavy.

Pruský vojenský hřbitov / Rakouský vojenský hřbitov / Mauzoleum

Bitvy u Hradce Králové se zúčastnilo několik slavných osobností (např. Paul von Hindenburg). Někteří z nich zde i padli. Před návštěvníkem se zobrazí postava selky stojící uprostřed hřbitova. Kolem návštěvníka jsou jednotlivé kříže. Jakmile se na některý z nich obrátí, ukáže se mu portrét, obraz nebo fotografie osobnosti a selka odvypráví jeho příběh ve zkratce v návaznosti na události bitvy.

Rozšířená realita v interiérech muzea

Pro interiér bychom připravili další interakce nejen s mapou konfliktu v evropském měřítku, která by byla postavena na bázi sledování přesunu jednotek a bitev. Uživatel by si také mohl prohlédnout v muzeu např. předměty, které by si jinak "neosahal". Může s nimi rotovat, zvětšovat je, spojovat je s animovanými postavami v příběhu. Jako další herní mechaniku by mohl předměty sbírat a tvořit si tak svou vlastní sbírku předmětů, které ho zajímají. V této sbírce pak může listovat a i doma si ji skrze AR prohlížet. Může to být nábojnice, ale třeba také celý voják. Tyto předměty pak může sdílet na sociálních sítích či se s nimi vyfotit.

Popis uživatelského prostředí

Obecný návrh architektury aplikace

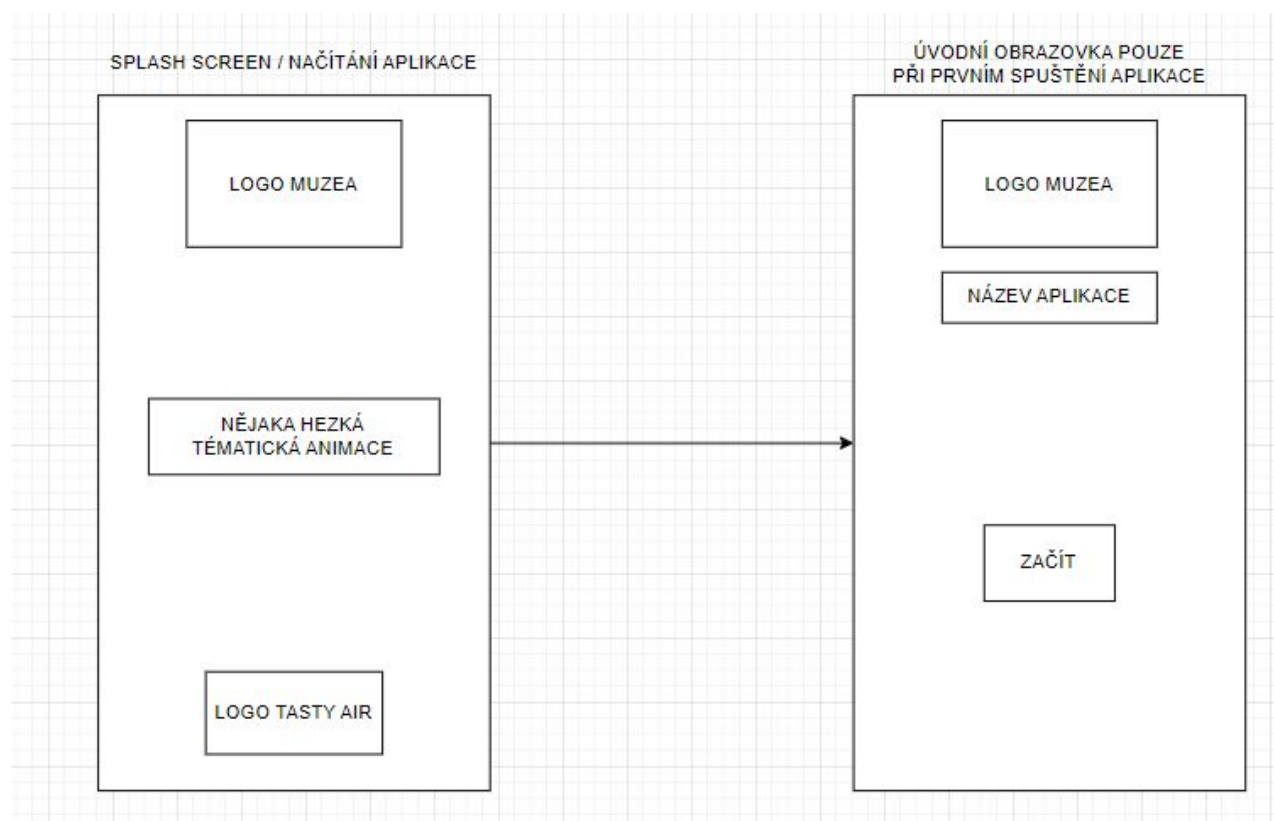
Jak už jsme zmínili v úvodu tohoto dokumentu (str.3) , aplikace musí být jednoduchá na ovládání, jelikož uživatelé nemusí být ve velké míře klasičtí mobilní hráči. Aplikace má být multigenerační, proto zvolíme lehce pochopitelný styl průchodem aplikace.

Wireframe aplikace

Před tvorbou vizuální stránky menu aplikace přichystáme wireframe, tzv. průchod aplikací, aby si zadavatel co nejlépe představil, jak aplikace bude fungovat, kolik v ní bude oken, tlačítek, kde budou tlačítka umístěné atd...

UI / GUI

Po schválení wireframe nás čeká nastavit vizuální styl aplikace dle požadavků zadavatele. Menu bychom udělali interaktivní, aby měl uživatel pocit, že i tlačítka se s ním baví. Proto zpracujeme do veškerého menu animace v detailech či tlačítkách.



UKÁZKA DVOU PRVNÍCH OBRAZOVEK VYROBĚNÝCH FORMOU WIREFRAME