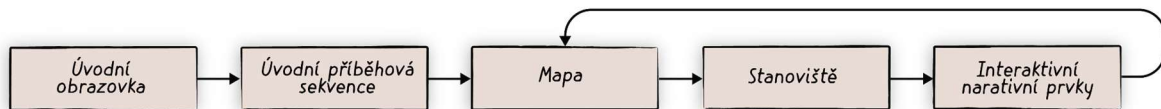


Vzorek herního prvku aplikace

**Grafické prvky aplikace jsou z prototypu a mohou se v průběhu vývoje změnit*

Herní logika aplikace







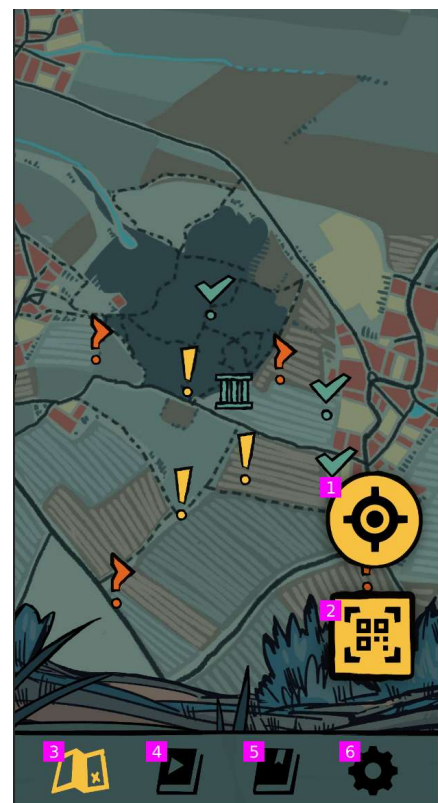
Úvodní obrazovka slouží k základnímu nastavení a ke vstupu do herní sekvence. Objeví se při každém spuštění aplikace.

Úvodní příběhová sekvence slouží jako úvod do herního příběhu a historické periody, je zobrazena při prvním spuštění aplikace. Vrátit se k ní lze skrze *Osu příběhu*.

Mapa

je hlavním navigačním prvkem aplikace. Mapu je možné oddalovat, přibližovat, zobrazit svou polohu. Jednotlivé prvky jsou responzivní a po „tapnutí“ prstem se zvýrazní. Na mapě lze vizuálně vidět všechna stanoviště v různých stavech indikovaných následujícími ikonami:

-  Místo jsem ještě nenavštívil/a a k otevření obsahu je zde potřeba naskenovat QR kód.
-  Místo jsem už navštívil/a a shlédnul/a veškerý obsah.
-  Místo jsem navštívil/a, naskenoval/a QR kód, ale ještě jsem neviděl/a veškerý obsah.
-  Muzeum je unikátní typ ikony, která po „tapnutí“ zobrazí zvětšenou vnitřní mapu muzea včetně všech vnitřních stanovišť a jejich stavů.



Mapa zároveň obsahuje dvě funkční tlačítka:

- Zobrazení vlastní polohy pomocí GPS a vycentrování mapy [1].
- Otevření obrazovky se skenováním QR kódu [2]. Po naskenování QR kódu se otevře detail daného stanoviště.

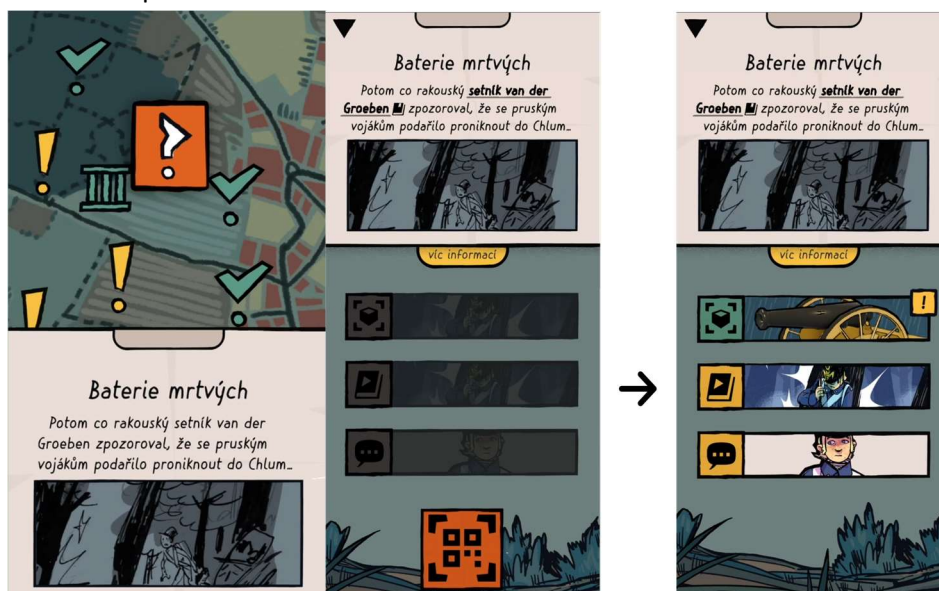
A také obsahuje navigační lištu aplikace, která zvýrazňuje, v jaké části aplikace se nacházíme

- Herní mapa - Jedná se o žlutě zvýrazněnou ikonu [3].

- Osa příběhu - Otevře obrazovku Osy příběhu [4].
- Encyklopedie - Otevře list encyklopedických hesel [5].
- Nastavení - Umožní změnit nastavení aplikace [6].

Stanoviště

je obrazovka, která se spustí po „tapnutí“ na ikonu stanoviště na herní mapě. Otevření stanoviště má dvě fáze. Prvně, po „tapnutí“ se zvýrazní stavová ikona stanoviště a náhled stanoviště včetně perexu. Potažením nahoru lze pak tento náhled zvětšit.



Pokud na daném stanovišti ještě nebyl naskenován QR kód, tak interaktivní narativní prvky nebudou přístupné a k dispozici bude tlačítko, které umožní naskenovat QR kód stanoviště.

Po naskenování QR kódu dojde k otevření všech interaktivních narativních prvků stanoviště, které si nyní lze postupně prohlédnout.

Po celou dobu si lze také tapnutím na tlačítko „Více informací“ otevřít detailnější popis hesla.

Jednotlivé popisky stanovišť v sobě mohou mít také aktivní odkazy na další pojmy, které jsou dovysvětleny v herní encyklopedii (zvýrazněný nápis „setník van der Groeben“)

Interaktivní narativní a edukativní prvky

Po plném otevření náhledu stanoviště a naskenování příslušného QR kódu daného stanoviště jsou k dispozici až 4 typy interaktivních prvků.

- 1) AR - Interakce v rozšířené realitě
- 2) Interaktivní komiks - Komiksová příběhová sekvence s interaktivními prvky
- 3) Interaktivní dialog - Dialog s danou postavou či postavami spjatými příběhově s daným stanovištěm
- 4) 3D modely - 3D reprodukováné modely vybraných sbírkových předmětů

Interaktivní komiks

Komiksové fragmenty ukazují krátké poutavé výjevy z života hlavních postav. Komiks obsahuje řadu intuitivních interakcí, např. komiksový příběh se posouvá vpřed tažením prstu, obsahuje klikatelné bubliny s textem, konkrétní části komiksu pak obsahují další drobné interakce (např. nabití pušky, výstřel), které mají za cíl hráčky a hráče vtáhnout do děje a udržet jejich pozornost.



Osa příběhu

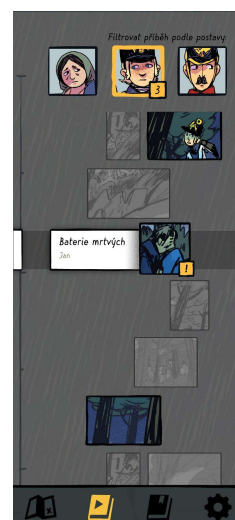
Jedná se o obrazovku, která ukazuje celý rozsah herního příběhu každé ze tří hlavních postav na časové ose. Lze do ní vstoupit pomocí ikony Osa příběhu na hlavním navigačním panelu (viz první screenshot v dokumentu). Je vždy přístupná a s každým novým otevřeným stanovištěm se plní jednotlivými narativními interaktivními prvky, které jsou na něm objeveny.

První část komiksu (**Úvodní příběhová sekvence**) je vždy odemčená (tedy bez nutnosti fyzické návštěvy oblasti), ostatní části jsou ze začátku zamčené. Lze se „tapnutím“ na ně dozvědět, které stanoviště je nutné navštívit k jejich odemčení pomocí QR kódu.

Již otevřené komiksy lze z této obrazovky znovu spustit.

Ve vrchní části obrazovky jsou tlačítka s obličejemi tří hlavních postav, které lze využít k filtrování komiksových sekvencí a interaktivních dialogů podle dané postavy.

Po odemčení všech sekvencí každé postavy se odemkne poslední část jejího příběhu, která slouží jako symbolické uzavření její cesty.



Encyklopedie

Pro náročného uživatele bude k dispozici řada odborných textů k tématům, postavám a objektům bitvy. V části aplikace dostupné z hlavního navigačního panelu bude možné vidět seznam všech hesel. Každé heslo bude obsahovat jméno, perex, obrázek a několik odstavců textu (přejatých z existujících textů muzea, případně nově doplněný spolupracujícími historiky).

Nastavení

V sekci nastavení dostupné z hlavního navigačního panelu bude možné změnit jazyk aplikace, budou zde také odkazy na web muzea a případně další odkazy (např. Zpracování osobních údajů) a informace.

