

GUI pro RPG hru

JAROSLAV PROKOP | DAVID DRESSLER | MIROSLAV POSPÍŠIL

Vytvoření uživatelského rozhraní

- Jednoduché, intuitivní, přehledné, inovativní.
- Zakomponování / Nezakomponování některých prvků z již hotových řešení
- Inspirace v nových hrách
- Schování části GUI ve hře

Použité technologie a nástroje

- Technologie:

- Windows Presentation Foundation (WPF)
- XAML
- C#

- Nástroje:

- Microsoft Visual Studio 2013 Professional
- Adobe Photoshop CS6, GIMP



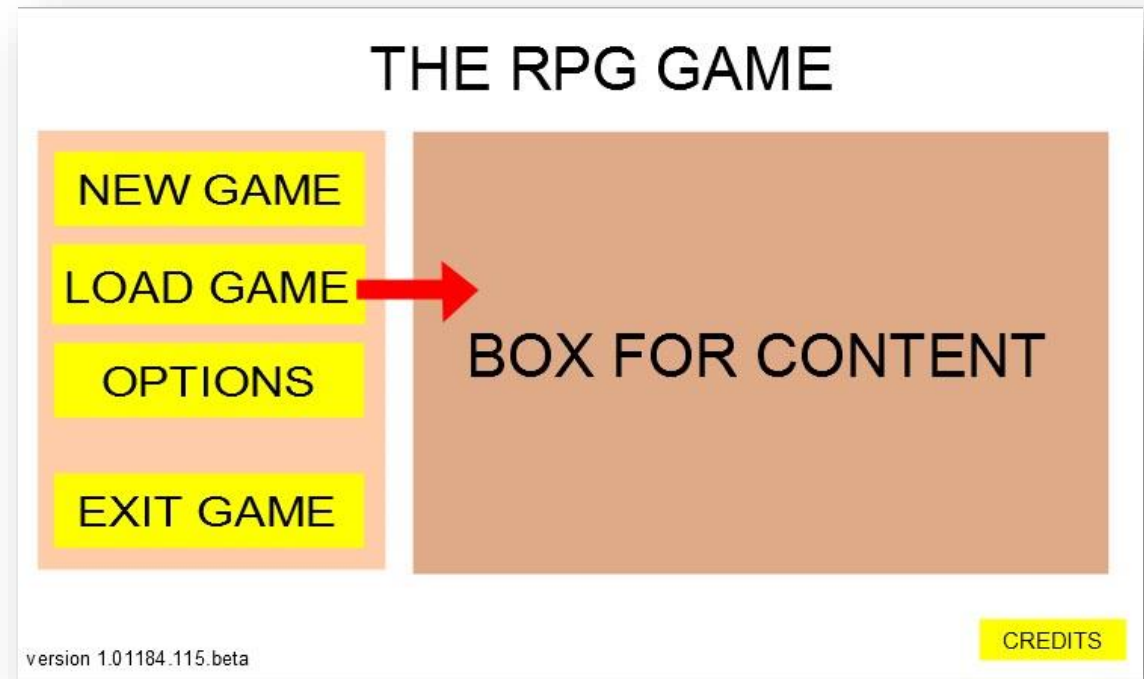
Návrh aplikace

- Žánr RPG a Steampunk
- Hlavní hrdina a jeho možnosti
 - Statistiky
 - Postava
 - Inventář
 - Obchod
 - Talentový systém
 - Další ...



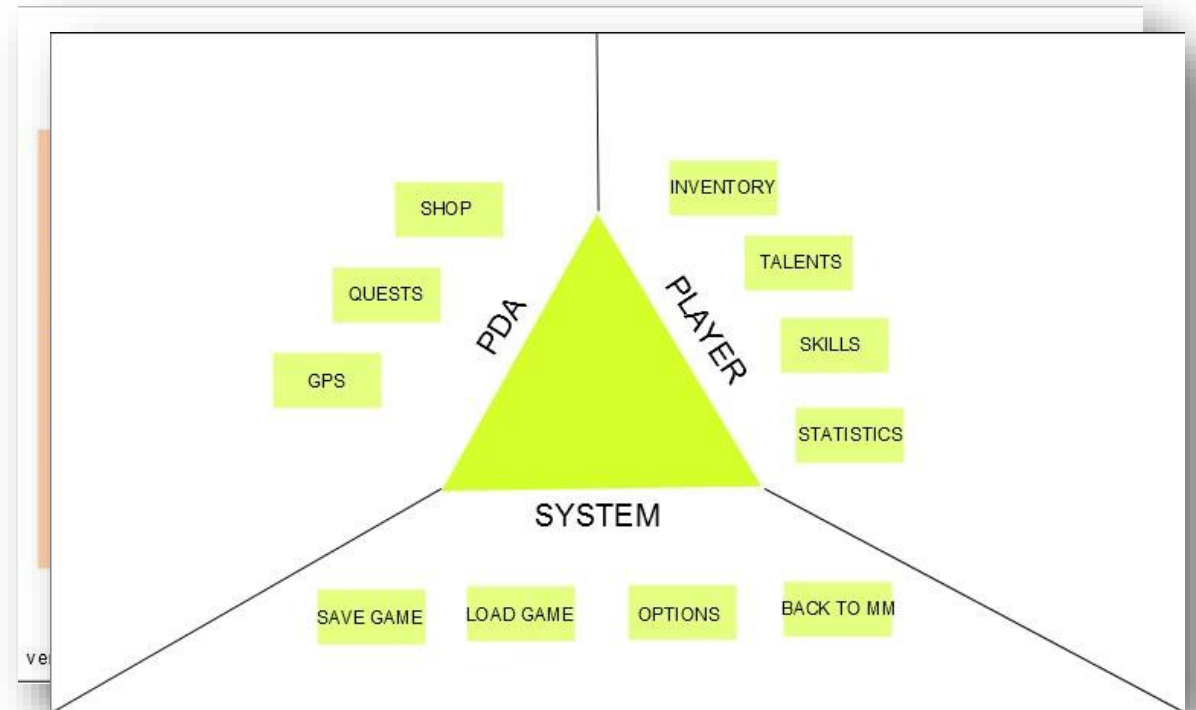
Návrh GUI

- Hlavní boční menu a podmenu
- Načítání hry
- Hlavní okno hry a panely
- Triangle menu a jeho podsekcce



Návrh GUI

- Hlavní boční menu a podmenu
- Načítání hry
- Hlavní okno hry a panely
- Triangle menu a jeho podsekcce



THE RPG GAME

NOVÁ HRA

NATHRÁT

NASTAVENÍ

UKONČIT

O HŘE

THE RPG GAME

NOVÁ HRA

NATHRÁT

NASTAVENÍ

UKONČIT

LOAD GAME

1: Zamlžené hory

2: Jezero Nezharios

3: Vesnice zaklínačů

4: Les slínů

5: Kapiol - město budoucnosti

6: Válka strojů

ZPĚT

O HŘE

THE RPG GAME

OPTIONS

NOVÁ HRA

NATRAŤ

NASTAVENÍ

UKONČIT

VIDEO

ZVUKY

KLÁVESNICE

ZPĚT

O HŘE

THE RPG GAME

VIDEO

NOVÁ HRA

NATRAŤ

NASTAVENÍ

UKONČIT

rozlišení

1920x1080

1920x1080

1366x768

1024x768

ON

vert. synchronizace

kvalita grafiky

HIGH

kvalita efektů

HIGH

anti-aliasing

8x

kvalita stínů

HIGH

jas

kvalita textur

HIGH

ULOŽIT

ZPĚT

O HŘE



Na vytvoření tohoto GUI bylo spotřebováno přibližně 124,8 hrnků kávy.







Frakce



Vlastnosti:

Síla:	8	Útok:	
Pohyblivost:	8	Na blízko:	3 - 5
Inteligence:	15	Kritický zásah:	8 %
Charisma:	12	Na dálku:	10 - 15
Štěstí:	2	Kritický zásah:	23 %

Ochrana:

Střelné:	18	Radiace:	22
Magie:	8	Popálení:	18
Bodné:	12	Kyselina:	5
Řezné:	10	Exploze:	11
Tupé:	6	Jed:	0

Charakter:



Inventář:



Mapa:



Frakce:

Rebelové



Republika



Žoldáci



Konfederace



Dovednosti:

- Normální útok:
- Účinný pro boj zblízka
- Speciální útok:
- Účinný proti jednomu cíli
- Útok na dálku:
- Vhodný proti vzdáleným cílům
- Raketa:
- Vhodný proti těžce ohrněným cílům
- Oslepující granát:
- Cíle budou oslepeny
- Ruční granát:
- Účinný proti skupinám cílů
- Ultra silná raketa:
- Všechno v oblasti bude zničeno

Obchod:

1500000 \$

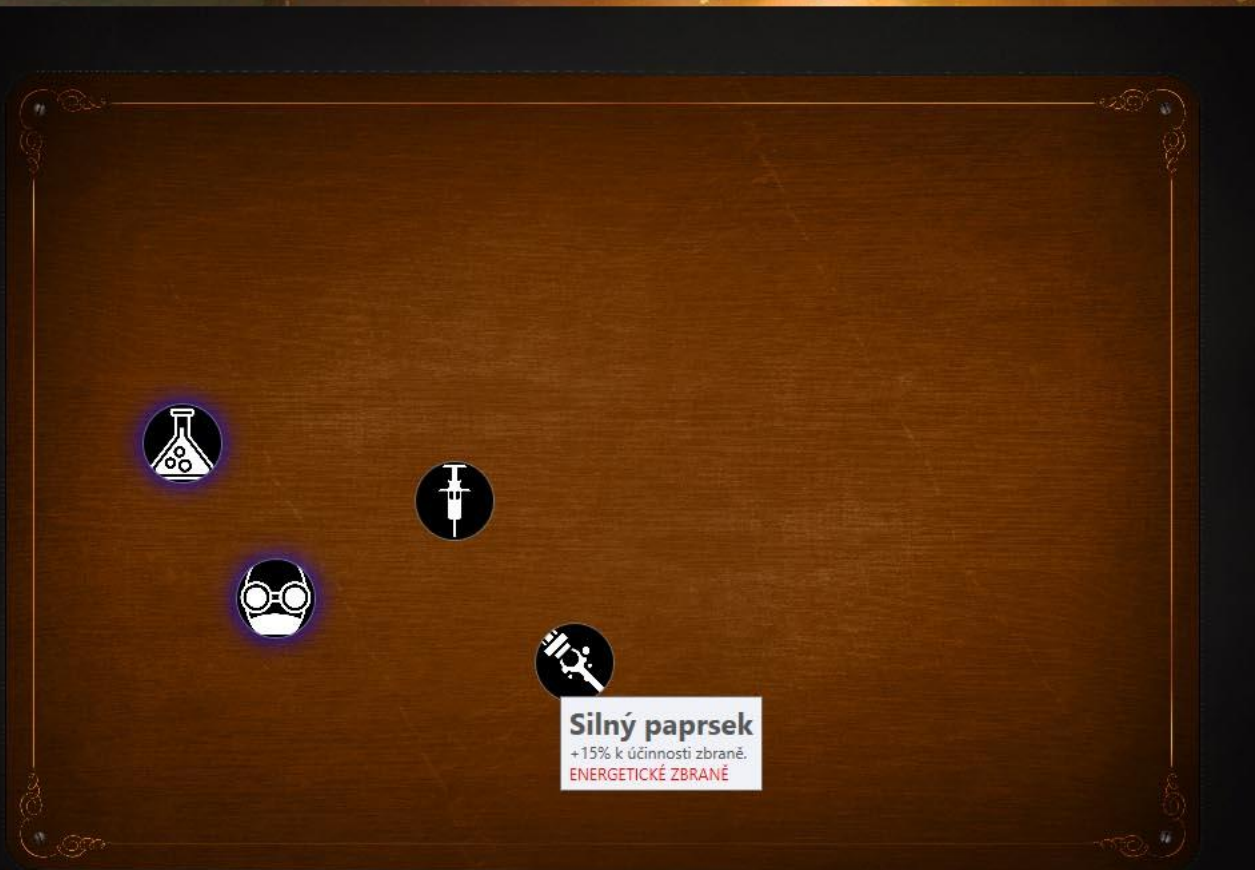
	500 \$		5000 \$
	450 \$		7000 \$
	1000 \$		
	20000 \$		

1/5 splněno:

Úkoly:

Odměna:

\$ 1: Zničit tank na severovýchodě	20000 \$
\$ 2: Odstranit skupinu rebelů na jihu	5000 \$
\$ 3: Zjistit kdo stojí za vzpourou	2000 \$
\$ 4: Zajistit zónu 13	50000 \$
\$ 5: Zachránit civilisty ve městě Sevagal	1000 \$



Testování

- Alfa-testování
 - V týmu.
 - Testovány všechny možné stavy.
 - Viditelnost klíčových prvků.
 - Každá akce má svou požadovanou reakci.
 - Vratnost všech akcí.
 - Stejný vzhled i rozmístění částí aplikace.



Testování

- Beta-testování
 - Lidé (rodina, přátelé) – testováno na 8 lidech.
 - Testováno v domácím prostředí za přítomnosti jednoho z nás.
 - Rovnoměrné rozložení zkušeností s PC a hrami.
 - Po dobu 20 minut.
 - Jednoduché až složitější úkoly.



Beta-testování

- Měřeno:
 - Doba nutná k dokončení úkolu.
 - Kolik procent z úkolu lze dokončit za jednotku času.
 - Poměr úspěšných a neúspěšných pokusů.
 - Frekvence zobrazování Triangle menu.
- Dotazováno v dotazníku:
 - Jestli by měli zájem o koupi i po skončení testování
 - Kladné / záporné reakce na rozhraní.
 - Počet lidí, kterým by uživatel hru doporučil.



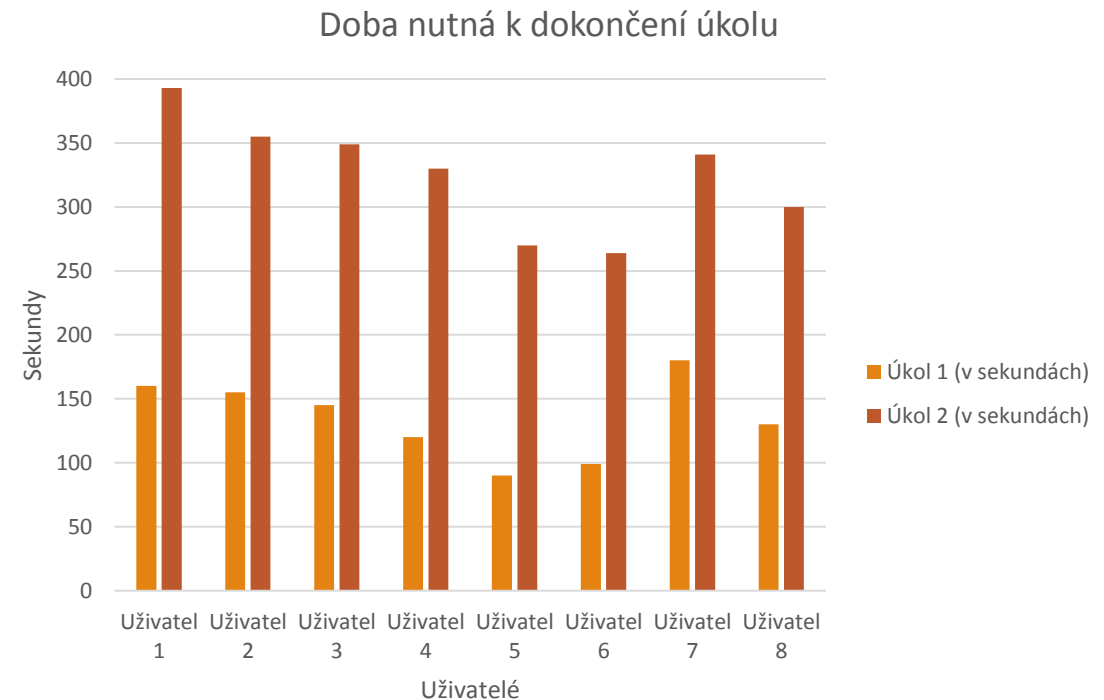
Výsledky testování

Jednoduchý úkol:

Typ měření	Minimum	Maximum
Doba nutná k dokončení úkolu	90 s	180 s
Průměrný počet procent splnění úkolu za minutu	33,3 %	66,7 %

Složitější úkol:

Typ měření	Minimum	Maximum
Doba nutná k dokončení úkolu	264 s	393 s
Průměrný počet procent splnění úkolu za jednu minutu	15,3 %	22,7 %
Frekvence zobrazení trojúhelníkového rozhraní.	1,66 / m	3,6 / m



Reakce z dotazníku

Pavel (32 let, SŠ učitel informatiky):

„Triangle menu se mi zdá velice efektivní a intuitivní. Takovouto věc bych ocenil i v jiných hrách. Je to užitečné a přehledné – vše je na jednom místě.“

Miroslav (49 let, redaktor):

„Osobně s počítačovými hrami nemám žádné zkušenosti, ale líbí se mi celkový vzhled hry a velmi snadná ovladatelnost. Chválím tvůrčí myšlenku při načítání hry.“

Jakub (22 let, VŠ student):

„S žánrem RPG mám velké zkušenosti. Sam jsem dohrál bezmála 8 titulů. Oproti inovativním prvkům mi zde chybí možnosti jako zvolit si za jakou postavu hrát, upravit si vlastní postavu z hlediska vzhledu i statistik postavy. Jinak vzhled vypadá skvěle.“

Tereza (15 let, žákyně):

„V oknech je špatně viditelný text a jsou všechny stejné. Mapa by mohla být větší, nejde tam skoro nic vidět.“

Vyhodnocení řešení a závěr

- Nápad s Triangle menu byl všemi chválen
- Tlačítka v Triangle menu by mohla mít při najetí myši popis jaké informace obsahují
- Úmysl schovat nepotřebné panely – kladné ohlasy
- Uživatelé postrádali nápovědu uvnitř hry
- Hlavní menu přehledné a jednoduché
- První reakce na hlavní menu a Triangle menu – ohromení (potvrzeno ohlasy v dotazníku)

THE RPG GAME

NOVÁ HRA

NATHRÁT

NASTAVENÍ

UKONČIT

THE RPG GAME

Autoři: Jaroslav Prokop - xproko30
David Dressler - xdress00
Miroslav Pošpišil - xpospi73

2014

*Něbylo testováno na zvířatech
Při programování nebyli
zraněni žádní programátoři ...*



ZPĚT

O HŘE