

Novice Players struggled due to a lack of information hierarchy, information overload, small font size and spacing, non-intuitive icons, and some simple tasks that require many tedious steps (windows and clicks)

<p>1. Menu Bad</p> <p>#Accessed settings using the ESC #Adjusted shortcuts within the shortcut #Issues with information overload #Poor readability due to small font size and spacing #Non-intuitive classification of information #Non-intuitive icons</p>	<p>2. Messenger</p> <p>간단한 소통은 빠르게 단축키로 접근 시도 하단 메인 버튼(아이콘) 클릭 지속 확인 메시지 전송을 위한 절차(창 클릭 수)가 많음</p> <p>Confidential</p>	<p>3. Character</p> <p>#정보(버튼)을 캐릭터 정보 공간으로 인식 하단 메인 버튼(아이콘) 클릭 지속 확인 '캐릭터' 문제 '캐릭터' 정보 내 폰트가 작아 클릭(애임) 불편</p> <p>Confidential</p>	<p>4. Info Good</p> <p>가이드를 NPC로 부타 확인하고 자함 (파인널판타지 유저) 가이드와 '정보'에 있을 것으로 예상 못함 '정보' 어려움 '정보' 가이드서 알 수 있는 것이 많음</p> <p>Confidential</p>
<p>5. Quest</p> <p>퀘스트(임무) 확인을 위해 상단의 여러 탭을 번갈아 탐색 한 눈에 보기 어려운 퀘스트(임무) 퀘스트 이해 직관성이 아쉬운 퀘스트 분류</p> <p>Confidential</p>	<p>6. Map Good</p> <p>미니맵 대부분 무난히 활용 NPC 검색 버튼을 찾는 과정서 일부 시간 지체 가능 연상이 어려운 'NPC 검색' 아이콘 지형 구분이 뚜렷하지 않은 미니맵 실제 공간과 미니맵과 시각적 괴리</p> <p>Confidential</p>	<p>7. Shop Bad</p> <p>#Attempted entering the cash shop using 'Item Shop Purchase' #The 'storage' appears when the 'Item Shop Purchase' is clicked #Bad accessibility overall #Confusion about the cash shop's naming #'Inventory Search' feature #Deleting multiple items at once</p>	<p>■ Behavior ■ Pain Points ■ Appeal Points</p> <p>Post-Task Evaluation Good Bad</p>

Novice Players also expressed frustration with the **inventory design: having inventories (sub-inventories) within the inventory** and **varying sizes of compartments for each item** that eventually cause inconvenience in organizing items in the inventory

8. Skills Bad

- #Browsed every tab in the 'Skills'
- #Tried to check out skills via the 'Character Information'
- #Typed '/' to pose a gesture
- #Entered the 'Messenger' to find motion gestures
- #**Non-intuitive icons**
(hard to discern their functions)
- #The list of skills is not visually clear
- #Players don't expect the 'Skills' contain motion gestures
- #Drag-and-drop to move skills to the shortcuts

9. Inventory

참가자 전원 더블클릭 및 우클릭만으로 아이템 장착 시도
단축키(Alt)로 소지품 전입
휴지통 사용시 UI 상단의 안내를 읽지 않음
휴지통 아이템을 발견하지 못함

번거로운 아이템 장착 절차
아이템별 소지품 차지 공간 상이
소지품 목록
소지품 목록 (아이템별) 개별이
의아함 휴지통 공간 아이템 드래그 앤
드롭 불가 아이템별 소지품 차지 공간 상이
휴지통' 아이콘 발견 어려움

소지품 동보기를 통한 검색 기능 호감
여러 아이템 동시 삭제 가능한 점 긍정적

Confidential

10. Dress Room

의형 확인을 위해 개략도 정보표 소지품 전입

마려보거나 캐릭터 확대
기능 연상이 어려운 드레스를 전입 아이콘
드레스를 명칭 제한적

기능 연상이 어려운 내보내기/사단 버튼
차장 슬
기능 연상이 어려운 내보내기/사단 버튼

의형 요소 검색어 가능한 장호감
종류 색깔을 한 곳에서 열람 가능한 장호감

Confidential

11. Market

참가자 전원 경매장 무난히 접근
게임 내 게시판을 통한 경매장 접근 시도
(파일 열람하지 유저)
아이템 등록 버튼 무난히 발견
아이템 등록 창에서 일부 시간 지체

경매장 내보 기능 규약에 시각 소요
경매장
판매 아이템 등록 내역 관련 기능 호감 생소함

Confidential

Behavior
 Pain Points
 Appeal Points

Post-Task Evaluation Good Bad

Like **Novice Players**, **Advanced Players** also struggled due to a lack of information hierarchy, information overload, small font size and spacing, non-intuitive icons, and some simple tasks that require many tedious steps (windows and clicks)

1. Menu Bad

- #Struggled to find some information and features, causing delays
- #Small UI elements
- #Excessive information and options
- #Narrow spacing between options, making it hard to differentiate
- #Diverse features to promote convenience

2. Messenger

이전 대화에 대한 제질문 어려움
탈신 족제 확인 기능 추가 필요 존재

Confidential

3. Character Bad

- #Accessed frequently-checked tabs
- #Excessive amount of information provided in a single view
- #Prefer to start browsing from the last-visited view
- #Prefer to see the most relevant information first

4. Info

추천 던전의 난이도가 실제 전투에서 체감하는 난이도와는 차이가 있음
던전의 순서를 상황에 맞게 변경하고 싶음

Confidential

5. Quest

목록에서 종류가 다른 것을 구별하기 어려움

퀘스트가 어려움

Confidential

진행 단계에 따른 필터링 편리

6. Map Good

지점 이동으로 이동시 필요한 노력 감소하

맵 내 요소들이 크기가 어려움

NP가 많음

Confidential

원하는 곳으로 빠르게 이동할 수 있음

7. Shop

웹 형식이 몰입을 방해

아이템 보관 장소에 대한 안내 부재

Confidential

■ Behavior ■ Pain Points ■ Appeal Points

Post-Task Evaluation Good Bad

Like **Novice Players**, **Advanced Players** were also frustrated with the **inventory design**: **organizing Items**, **locating items**, and **varying sizes of compartments** for each item that eventually cause inconvenience in organizing items in the inventory

