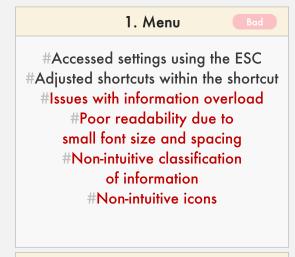
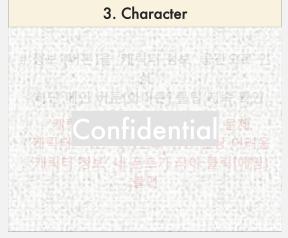
Novice Players struggled due to a lack of information hierarchy, information overload, small font size and spacing, non-intuitive icons, and some simple tasks that require many tedious steps (windows and clicks)

















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

참기자 전원 더불클릭 및 유물릭만으로 안에템 장착 사모 (단육기(씨)로 소자품 진입 후자통 사용사 및 상단의 안내를 위처 않음 유지통 아이콘을 발견하지 못함 벙거로운 아이템 장착 절차 아이템별 소지품 차지 공가 상이 결소 Confidential 취음 소지 이어함 '유지통' 공간 아이템 도래 피앤 모릅 물가 아이템별 소재품 차지 공간상이 양휴지통' 아이콘 발견 어려움

10. Dress Room

외형 확인을 위해 '캐릭터 정보'교 '소제품' 자연'

기능 연상이 어려운 드레스룸 전입 아이콘 드레스룸 명칭 제한적

기능 역사에 어려운 내부 차 사단 비른 사장을 Confidential 완율자 가능 입호에 쓰는 기교 및 교육 기교로 비를

나 외형 요호 검색이 가능한 집 호점 5름, 색왕을 한 곳에서 열림 개봉한 참호간.

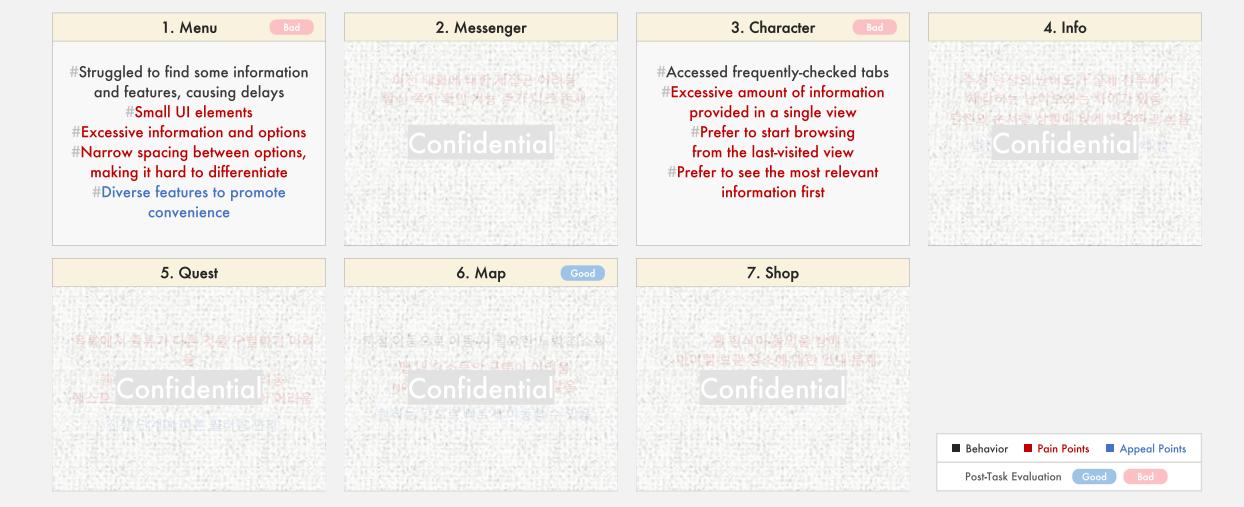
11. Market

환기자 전원 경매장 무난히 접근 게임 내 게시판을 통한 경매장 접근 씨도 (파이널판타자 유제) 아이템 등록 버튼 무단히 발견

るいないは るい Confidential とない でののファステール・コードのよる でののファステール・コードのよる でののファステール・コードのよる でののファステール・コードのよる でののファステール・コール・コール・コール・ファステール・ファステール・ファステール・ファステール・ファステール・ファステール・ファステール・ファステール・ファステール・ファステール・ファステール・ファステール・ファステール・ファステール・ファステール・ファステール・ファステール・ファステール・ファステール・ファステール・ファステール・ファステール・ファステール・ファステール・ファステール・ファステール・ファステール・ファステール・ファステール・ファステール・ファステール・ファステール・ファステール・ファステール・ファステール・ファステール・ファステール・ファステール・ファステール・ファステール・ファステール・ファステール・ファステール・ファステール・ファステール・ファステール・ファステール・ファステール・ファステール・ファステール・ファステール・ファステール・ファステール・ファステール・ファステール・ファステール・ファステール・ファステール・ファステール・ファステール・ファステール・ファステール・ファステール・ファステール・ファステール・ファステール・ファステール・ファステール・ファステール・ファステール・ファステール・ファステール・ファステール・ファステール・ファステール・ファステール・ファステール・ファステール・ファステール・ファステール・ファステール・ファステール・ファステール・ファステール・ファステール・ファステール・ファステール・ファステール・ファステール・ファステール・ファステール・ファステール・ファステール・ファステール・ファステール・ファステール・ファステール・ファステール・ファステール・ファステール・ファステール・ファステール・ファステール・ファステール・ファステール・ファステール・ファステール・ファステール・ファステール・ファステール・ファステール・ファステール・ファステール・ファステール・ファステール・ファステール・ファステール・ファステール・ファステール・ファステール・ファステール・ファステール・ファステール・ファステール・ファステール・ファステール・ファステール・ファステール・ファステール・ファステール・ファステール・ファステール・ファステール・ファステール・ファステール・ファステール・ファステール・フェステール・ファステール・ファステール・ファステール・ファステール・ファステール・ファステール・ファステール・ファステール・ファステール・ファステール・ファステール・ファステール・ファステール・ファステール・ファステール・ファステール・ファステール・ファステール・ファステール・ファステール・ファステール・ファステール・ファステール・ファステール・ファステール・ファステール・フェステール・ファステール・フェステール・フェステール・フェステール・フェステール・フェステール・フェステール・フェステール・フェステール・フェステール・フェステール・フェステール・フェステール・フェステール・フェステール・フェステール・フェステール・フェステール・フェステール・フェステール・フェステール・フェステール・フェステール・フェステール・フェステール・フェステール・フェステール・フェステール・フェステール・フェステール・フェステール・フェステール・フェステール・フェステール・フェステール・フェステール・フェステール・フェステール・フェステール・フェステール・フェステール・フェステール・フェステール・フェステール・フェステール・フェステール・フェステール・フェステール・フェステール・フェステール・フェステール・フェステール・フェステール・フェステール・フェステール・フェステール・フェステール・フェステール・フェステール・フェステール・フェステール・フェステール・フェステール・フェステール・フェステール・フェステール・フェステール・フェステール・フェステール・フェステール・フェステール・フェステール・フェステール・フェステール・フェステール・フェステール・フェステール・フェステール・フェステール・フェステール・フェステール・フェステール・フェステール・フェステール・フェステール・フェステール・フェステール・フェステール・フェステール・フェステール・フェステール・フェステール・フェステール・フェステール・フェステール・フェステール・フェステール・フェステール・フェステール・フェステール・フェステール・フェステール・フェステール・フェステール・フェステール・フェステール・フェルール・フェステール・フェステール・フェステ



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)



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

