



02. Advanced Group – How they use the features in a usual setting

“We had them perform tasks as they normally would, observed them, asked qualitative questions about the tasks, and also collected attitudinal data such as post-task evaluations.”

1. Menu: Visual classification is lacking · Poorly grouped options and toggles

"We asked participants to demonstrate how they use each feature in a usual setting."

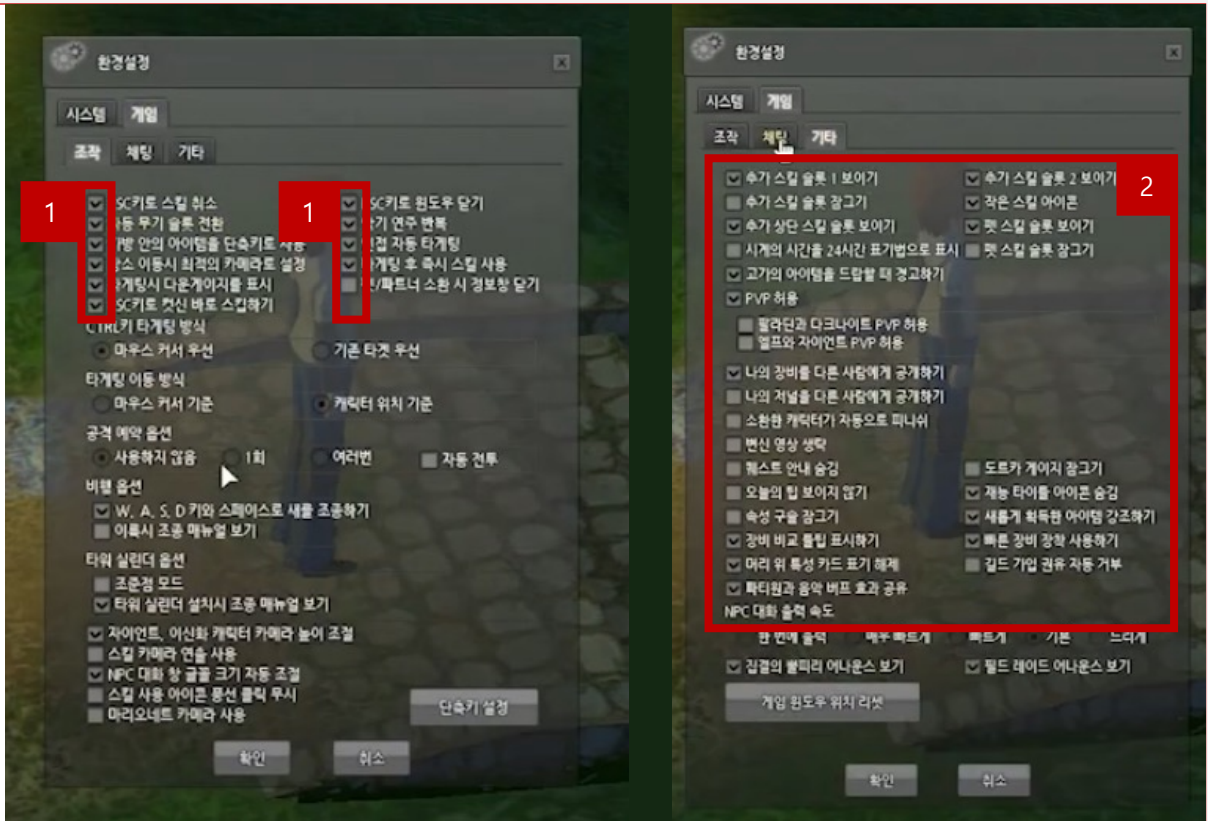
Post Task Evaluation Avg. 2.8 / 5 (n=4)

전반 평가

- 자주 사용하지 않는 정보나 기능은 쉽게 찾지 못하고 시간 지체
- 전반적으로 원하는 정보와 기능을 쉽게 찾을 수 없음 (전원)
- 환경 설정을 자주 쓰는 것이 아니라 보니 정보의 위치를 매번 기억할 수 없어 사용할 때마다 처음부터 다시 찾아서 보게 됨 (P4)

패인 포인트

- (UI 요소가 전반적으로 작음, **Confidential** 위치, 정보(옵션) 간 간격이 좁아 구분 어려움
- 환경 설정 수가 작고, 체크 요소가 많아 내가 사용하든 기종의 체크 여부를 확인할 때 불편함 (P5)
- 내용을 보지 못하게 작아 내용이 잘 보이지 않음 (P6, P7, P8)
- 필요한 정보들이 구분이 안되어 원하는 정보를 빨리 찾기 어려움 (P6, P7, P8)
- 원인 기능이 많고 다양함
- 환경 설정 안에 편한 기능들이 많고 다양해서 좋음 (P5, P6)



2. Messenger: Unable to access communication history and sent messages

"We asked participants to demonstrate how they use each feature in a usual setting."

Post Task Evaluation Avg. 3.3 / 5 (n=4)

전반 형태

- 전반적으로 원하는 정보와 기능을 쉽게 찾을 수 있음 (P5, P7, P8)

페인 포인트

- 이전 대화에 대한 재접근 어려움, 발신 쪽지 확인 기능 추가 나즈 존재
- 대화 중인 창을 끄면 대화 목록은 하이퍼링크 없이 상대방 이름을 다시 찾아야 함 (P5)
- 메시지를 나가면 이전 대화 목록이 저장되지 않는 부분이 다른 RPG에 비해 옛날 느낌이 있음 (P8)
- 발신한 쪽지에 대한 기록이 없어 어떤 상대에게 어떤 내용의 쪽지를 보냈는지 기억할 수 없음 (P5)
- 다른 RPG처럼 음성 채팅이 가능해지거나 문자 채팅이 쉽고 편하게 되었으면 좋겠다고 생각 (P8)

Confidential



3. Character: The need for UI personalization, particularly concerning hierarchy

"We asked participants to demonstrate how they use each feature in a usual setting."

Post Task Evaluation Avg. 2.8 / 5 (n=4)

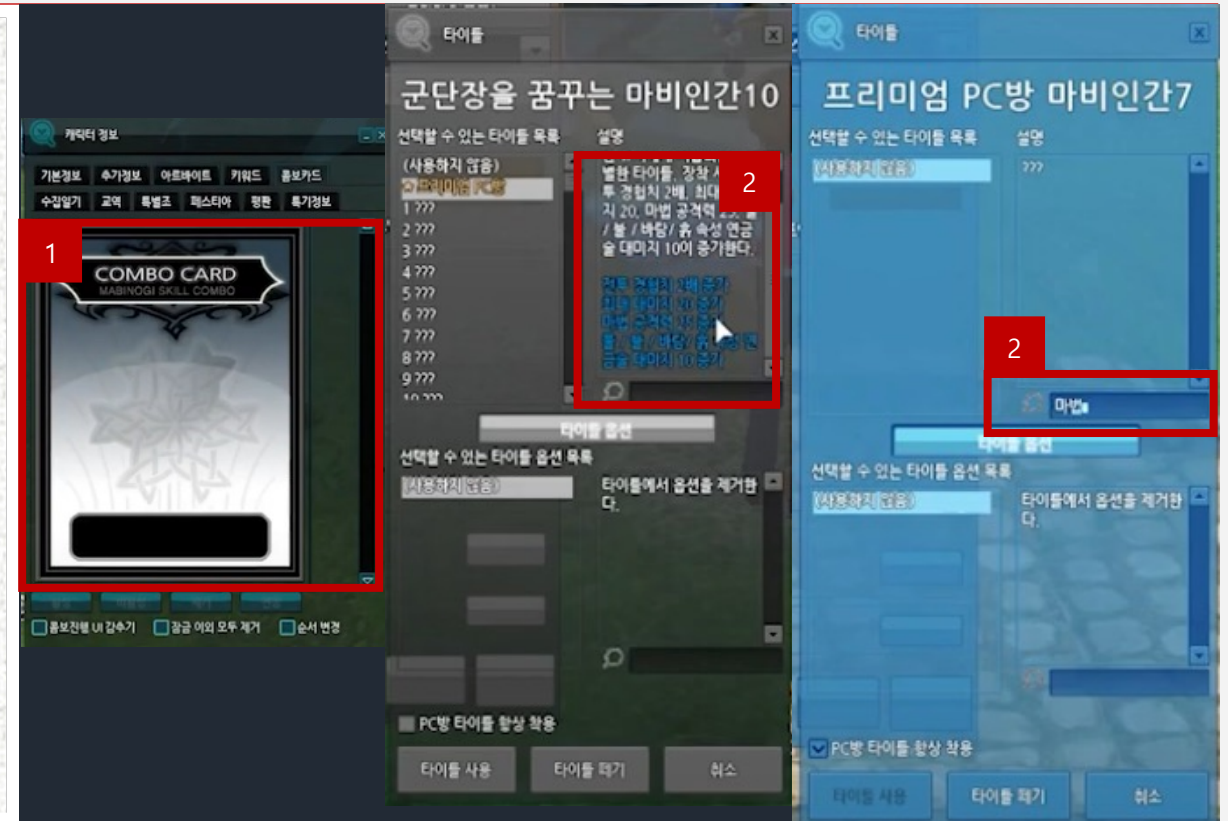
전반 평가

- 자주 확인하는 원에 가장 먼저 접근함
- 활성을 위해 능력레벨이 2만이 되었는지를 4시로 확인함 (P5)
- 사람들이랑 보전 하기 전에, 캐릭터 정보창에서 미리 데미지를 확인함 (P6)
- 캐릭터 정보에서 주로 데미지 타이틀, 주력 재능 등을 확인함 (P6)
- 이로바이트 수치 확인이나, 콤보 카드 중 원하는 카드를 획득했는지 확인하기 위해 캐릭터 정보 창에 자주 접근함 (P7)

데인 포인트

Confidential

- 한번에 확인할 수 있는 정보의 양이나 보여지는 영역을 조절하고 싶음
- 확인한 정보까지 위치를 고정하고 싶음(타이틀 탭의 스크롤을 고정하고 싶은 니즈 존재)
- 스탯 및 타이틀 정보 확인 시, 관련성이 높은 정보나 기준이 같이 보여졌으면 좋겠음
- 콤보카드, 타이틀의 경우 정보를 확인한 위치까지 스크롤을 고정하고 싶음 (P7, P8)
- 캐릭터 정보 창에 확인하지 않는 원이 있어서 정보의 양이 많게 느껴짐 (P7)
- 타이틀의 경우, 보여지는 정보의 영역이 작아 불편함 (P8)
- 타이틀의 경우, 스탯을 기준으로 정보를 찾을 수 있었으면 좋겠음 (P8, P8)



5. Quest: The non-intuitive classification scheme leads to difficulty in understanding priorities

"We asked participants to demonstrate how they use each feature in a usual setting."

Post Task Evaluation Avg. 3.0 / 5 (n=4)

전반 평가

전반적으로 원하는 정보와 기능을 쉽게 찾을 수 있음 (전원)

페인 포인트

퀘스트 목록에서 종류가 다른 것을 구별하기 어려움, 퀘스트 간 중요도 확인이 어려움, 퀘스트 도움의 경우, 확인하기 까지의 탭스가 많아 접근이 어려워 잘 사용하지 않음

고급이 될 수록 퀘스트가 생략되는데, 때문에 다른 종류가 다른 것들이 섞여 보기 편함(P8)

퀘스트 간 중요도를 확인하기 어려움 (P5, P6)

대 상황에 맞게 퀘스트의 우선도를 설정할 수 있었으면 좋겠음 (P5, P7)

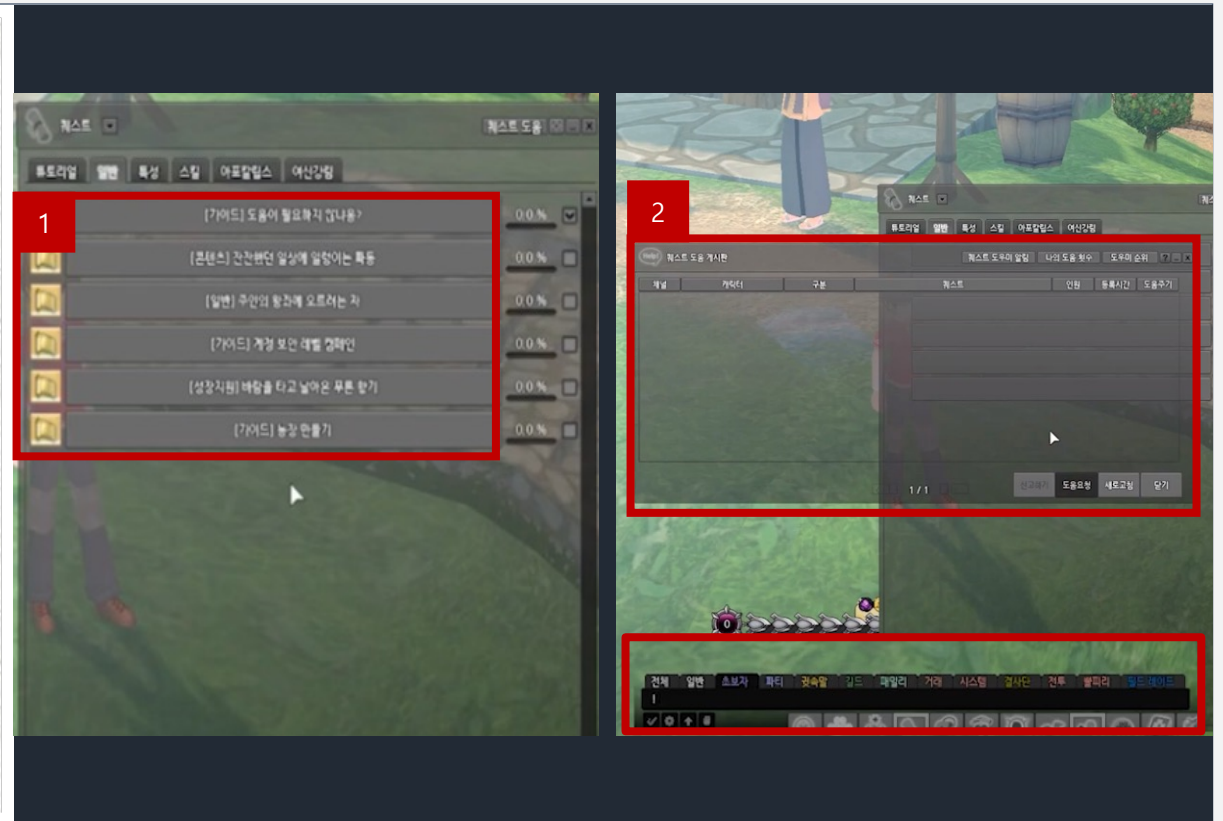
모든 요청이 들어왔을 때 시각적인 인디나 이펙트가 없어 유저들이 확인하기 어려움 (P5)

유저들이 모든 요청을 확인하지 못하거나 숙독하지 않으면 유용하지 않을 것이라고 생각함 (P7)

전체 단계에 따른 필터링 편리

퀘스트 도음을 통해 현재 진행 중인 퀘스트만 볼 수 있어 좋음 (P6, P7)

Confidential



6. Map: The visual definition of the terrain is not so clear

Post Task Evaluation Avg. 3.5 / 5 (n=4)

전반 형태

- 지점 이동 기능을 통해 이동시 필요한 노력을 최소화함
- 지역 이동시 자유함을 느껴 미니맵을 통해 지점 이동을 해두고 원 서광 등 다른 활동을 함 (P1, P3)
- 편 거리 이동시, 맵을 열러 두면 지점을 찍어둔 후 다른 활동을 함 (P7, P8)

페인 포인트

- 미니맵 내 요소들의 구분이 어려움, NPC 검색 기능이 눈에 띄지 않음
- 맵을 팔리두고 바로 장애물 극복하면 지점을 여러 개 클릭할 때 편리할 것 같음 (P9)
- 장거리 이동 시, 장애물로 인해 원래 가야하는 거리보다 보자는 영역이 최소화된 상태에서 지점 이동을 하고 그 지점에서 또 지점 이동을 반복해서 목적지에 도착함 (P8)
- 미니맵 내 정보 혹은 요소들이 시각적으로 확실하게 구분되지 않음 (P5, P3)
- NPC 검색 기능이 눈에 띄지 않는 위치에 있으며 아이콘이 강조되지 않음 (P5, P6)

어플 포인트

- 원하는 곳으로 빠르게 이동할 수 있음
- 미니맵에 지점으로 이동하는 방식이 편리함 (성원)
- NPC 검색을 통해 위치를 빠르게 확인할 수 있다는 점이 좋음 (P6, P8)

Confidential

"We asked participants to demonstrate how they use each feature in a usual setting."



7. Shop: The visual cue indicating the storage location for purchased items is lacking

"We asked participants to demonstrate how they use each feature in a usual setting."

Post Task Evaluation Avg. 2.8 / 5 (n=4)

전반 평가

- 전반적으로 원하는 정보와 기능을 쉽게 찾을 수 있음 (전원)

페인 포인트

- 인게임이 아닌 웹 형식의 새로운 창으로 뜨는 아이템상이 몰입을 방해함.
- 아이템 구매 후, 구매한 아이템이 보관되는 장소에 대한 안내 부재
- 웹 기반 아이템상이 게임 본선에 비해 화면 아래에 표시됨 (P8)
- 인벤토리가 아니라 보관함의 안내가 부재해 의아했음 (P5)
- 아이템 구매 시 인벤토리만 보던 구매할 수 있는 아이템과 그렇지 않은 아이템이 있어 추후 구매한 아이템 확인 시 헷갈렸던 경험이 있음 (P7)
- 새롭게 구매한 아이템이 있을 경우, 아팍트/알뜰같은 게 있어 빠르게 확인하고 싶음 (P7)

어플 포인트

- 검색 기능 편리
- 인벤토리 내 아이템을 검색해서 찾을 수 있다는 점이 좋음 (전원)



8. Dress Room: The absence of a bookmarking feature · Poorly grouped information

"We asked participants to demonstrate how they use each feature in a usual setting."

Post Task Evaluation Avg. 3.0 / 5 (n=4)

전반 평가

의상 및 외형 탐색 용도로 활용

드레스룸의 의상들을 처음부터 끝까지 읽어보면서 원하는 의상이 있을 경우 바로 메모함 (P5, P7, P8)

의상 부종 적용 시 인벤토리에서 부종 여부를 확인 후 옵션들을 검색 창에 맞출지만 검색해 줌

패인 포인트

드레스룸 창모가 특징이나 구분 없이 나열됨. 구매를 보류한 의상이나 외형을 나중에 바로 확인할 수 있었으면 좋겠음. (P5, P7, P8) 특히 구매 바로 확인할 수 없어 불관함

의상의 경우 종류(기장, 드레스)로 구분할 수 있는 기능이 있으면 좋겠음 (P7, P8)

원하는 의상 및 외형 발견 시, 당장 구매하지 않더라도 나중에 위해 저장할 수 있는 수단

이 즐겨찾기)이 있었으면 좋겠음 (P5, P8)

의상 탐색 시, 내가 확인했던 구간까지 북마크할 수 있을 수단이 추가되면 좋을 것 같음

부종을 보류 중인 외형들을 검색 창에 보여줬으면 함 (P5, P7)

현재 위치한 곳에서 바로 외형을 변경하고 바로 적용해 볼 수 있는 점이 좋음 (전원)

Confidential



9. Skills: Accessing pet skills is time-consuming and inconvenient in urgent situations

"We asked participants to demonstrate how they use each feature in a usual setting."

Post Task Evaluation Avg. 3.0 / 5 (n=4)

전투 형태

- 스킬 소트킷 내의 크기는 변경하지 않음. 전투 중에 사용하기 좋은 순서대로 배치
- 작은 스킬 아이콘은 사용하지 않음 (전원)
- 전투하면서 사용하기 좋은 순서대로 스킬 소트킷을 조금씩 이동하고 추가함 (전원)
- 신 직업이나 던전 출사 시 무기 교체 시기에 스킬 버를 한꺼번에 변경함 (전원)

패인 포인트

전투시 펫 스킬의 빠른 사용에 스킬에 대한 니즈 존재

Confidential

- 전투 중 긴급한 상황에서 펫 사용 과정(구경, 알림, 사용)이 불편함 (P6, P7)
- 순서대로 쓰는 스킬들의 경우, 연계 스킬로 설정해 사용할 수 있다면 좋을 것 같음 (P5)
- 몬스터 근처에 적절한 펫 스킬 아이콘이 보여서 클릭 시 불편할 수 있으면 좋을 것 같음 (P8)

초보자가 효율적으로 스킬을 배치하기 어려울 것이라 예상

- 신규 유저의 경우 스킬 사용에 익숙치 않아 소트킷에 효율적으로 스킬을 배치하기 어려움 (P6, P7)
- 신규 유저의 경우 선호하는 직업 등에 따라 먼저 배우면 좋은 스킬들을 우선적으로 배우거나 소트킷에 배치해주면 좋을 것 같음 (P6)



10. Inventory: The system requires frequent organization · Varying sizes of items raise questions

Post Task Evaluation Avg. 2.8 / 5 (n=4)

"We asked participants to demonstrate how they use each feature in a usual setting."

장점

- 대체로 모든 기능을 사용할 수 있음. 태그 설정 및 정리하는 과정이 귀찮음
- 전반적으로 원하는 정보와 기능을 쉽게 찾을 수 있음 (전원)
- 인벤토리에서 태그 설정 및 정리하는 게 귀찮음 (P6, P8)

페인 포인트

- 설정해둔 가방 속 배열이 빈번하게 깨짐. 아이템 크기와 종류가 다양해 정리가 어려움
- 아이템 사용이나 장비 변경 시 **Confidential** 을 정리해둔 부분들이 자주 깨져서 정리가 필요한 순간이 자주 발생함
- 미리 설정해둔 배열이 깨지지 않고 여백만 정리해주는 기능이 있었으면 좋겠음 (P6)
- 아이템 크기와 종류가 다양해 정리가 어려움 (P7)
- 가방 내에서도 종류별 혹은 기능별로 모아줄 수 있는 기능이 있으면 좋겠음 (P5, P8)

어필 포인트

- 많은 아이템을 정리/관리 할 수 있는 기능 존재
- 인벤토리 태그 기능을 통해 가방 칸 아이템을 분류하는 것이 편리하기도 쉽고 보기에도 편하다고 느낀다 (P8) 유효기간이 지난 아이템을 한꺼번에 삭제할 수 있어 좋음 (P6)



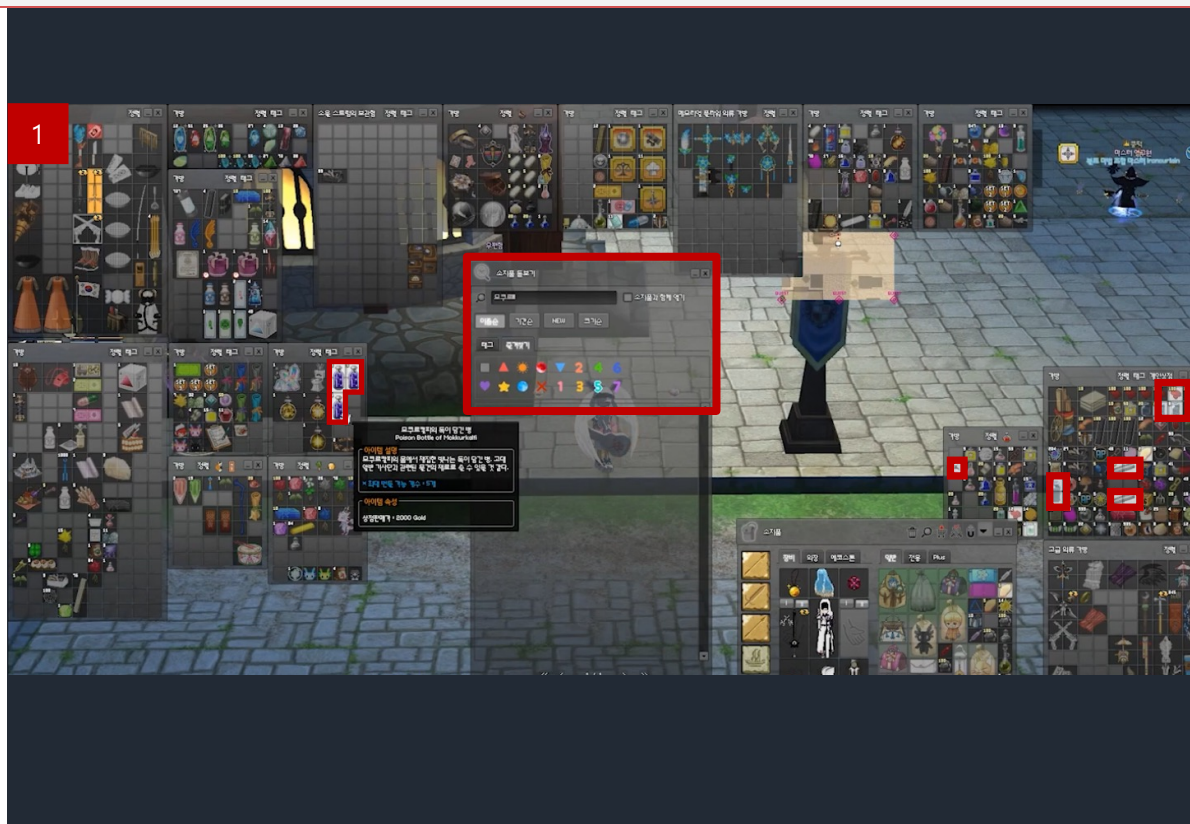
10. Inventory(2): Locating items within the inventories is time-consuming

Post Task Evaluation Avg. 2.8 / 5 (n=4)

"We asked participants to demonstrate how they use each feature in a usual setting."

패인 포인트

- 아이템을 찾을 때 해당 아이템이 위치한 곳을 확인하는 과정이 번거로움
 - 아이템을 찾을 때 모든 창을 전체적으로 훑어본 뒤 어느 가방에 있는지 위치를 확인함 (전원)
 - 펫 가방에 보관된 아이템을 찾을 경우에 펫을 일일이 소환하지 않고도 어떤 펫에 보관되어 있는지 알고 싶음 (P5)
 - 소지품 들보기에서도 포인트 이벤트로 대아이템을 검색할 수 있으면 좋겠음 (P7)
- 아이템 검색 시 입력 편의성 개선 및 검색 옵션 제공**
 - 소지품 들보기에서 검색 시 자음만 입력해도 검색이 가능해졌으면 좋겠음 (P7)
 - 인벤토리 검색 옵션이 더 제공되면 아이템을 더 찾기 쉬울 것 같음 (P7)
- 이탈 포인트**
- 아이템 검색 기능 제공에 만족
 - 인벤토리 내 아이템을 검색해서 찾을 수 있다는 점이 좋음 (P6-P7)



11. Market: Some features are not visually distinct · Comparing equipment stats is cumbersome

"We asked participants to demonstrate how they use each feature in a usual setting."

Post Task Evaluation Avg. 3.3 / 5 (n=4)

전반 형태

신뢰적으로 원하는 정보와 기능을 쉽게 찾을 (전원)

패인 포인트

<세부 옵션 검색>이 눈에 띄지 않음
 <세부 옵션 검색>이 필요한 기능이었으나 이를 확인하지 못해 나중에 기능을 알게 됨 (P6, P8)

장비 스펙을 비교하는 과정이 **Confidential** 세부 옵션 기능으로 원하는 옵션을
 기 어려움

장비간 옵션들을 비교하는 기능이 추가되었으면 좋겠음 (P6, P8)
 내가 착용 중인 장비보다 옵션이 좋은 장비를 바로 확인하기 어려움 (P6)
 피니쉬를 레벨로 검색해서 찾고 싶으나 옵션이 부재함 (P7)

어필 포인트

질문 확인성 만족 / 낮은 정확도로도 올바른 아이템 검색 가능 / 세부 옵션 기능 제공
 만족

타 RPG 대비 다른 곳이 가지 않고 정매장에 빠르게 접근할 수 있다는 점이 만족스러움
 (P6, P7)과 그에 비해 낮은 정확도로도 원하는 아이템 검색이 가능해졌다고 느낌 (P3).
 세부 옵션을 검색할 수 있어서 만족스러움 (P6, P7).

