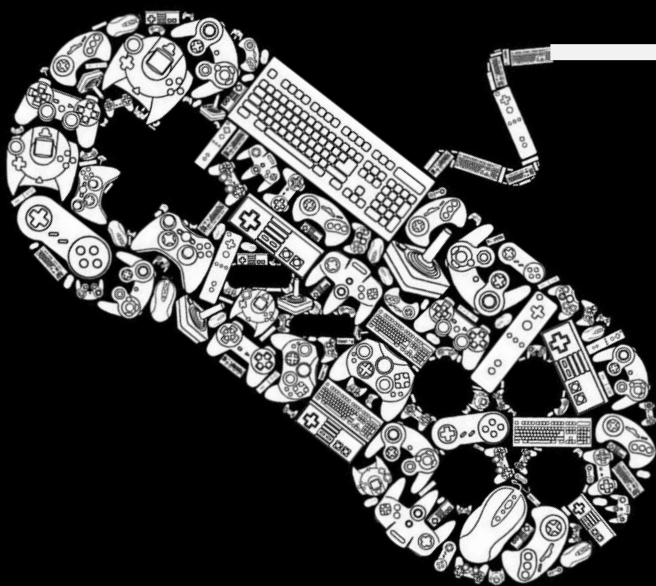


*Badania user experience okiem
analityka biznesowego w branży IT*



*Badanie użyteczności interfejsu gry
Hades studia SuperGiant Games*



*O SuperGiant Games, Hadesie
i innych demonach*

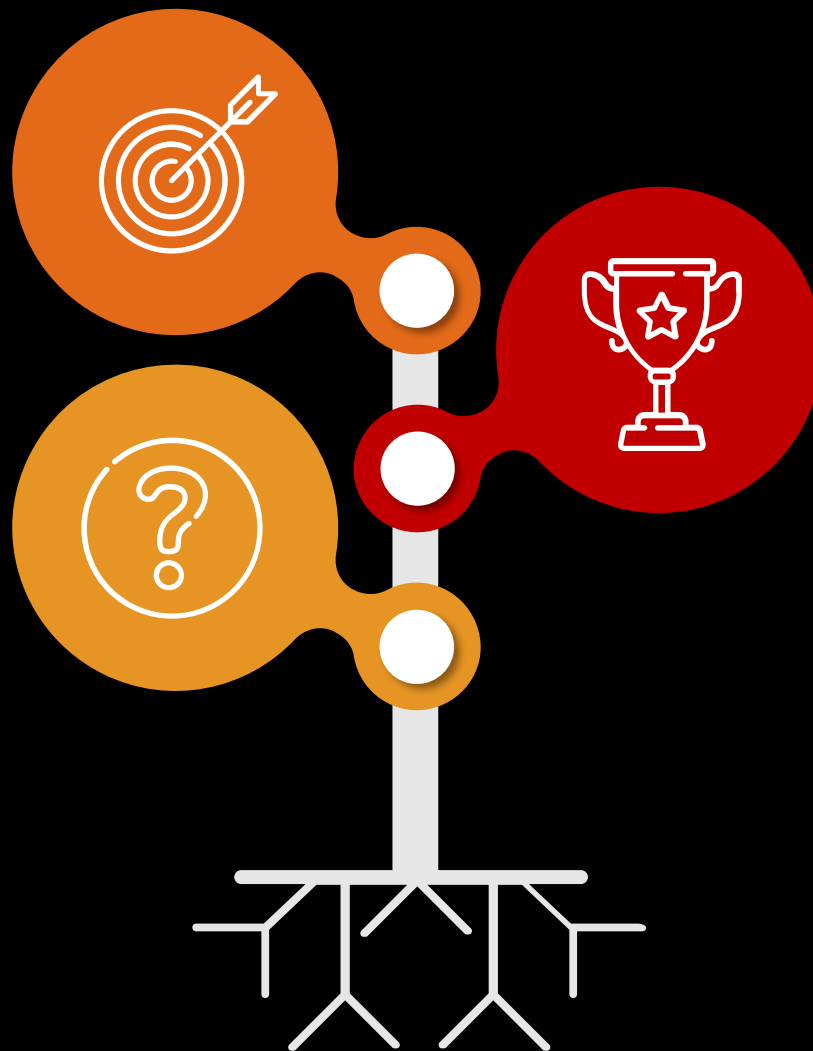


SUPERGIANT

★ GAMES

*Niezależne studio założone w
2009 roku w San Francisco*

*Stawę przyniosły mu
wysokiej klasy „indyki”*



*Twórca produkcji docenianych przez
krytykę i graczy*

SUPERGIANT

★ GAMES



Bastion
(2011)



Transistor
(2014)



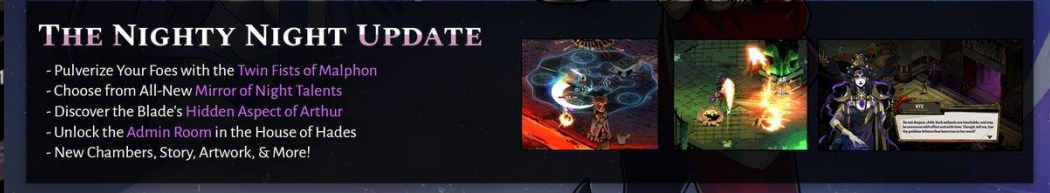
Pyre
(2017)

Po solidnych propozycjach jak Bastion, Transistor, i Pyre, w 2018 roku SuperGiant Games poinformowało, że ich kolejna produkcja, Hades, zostanie udostępniona w tak zwanym wczesnym dostępie.

The background is a vibrant, stylized illustration of the character Hades in the underworld. He is a young man with black hair and a skull on his forehead, wearing a red and white outfit. He holds a glowing sword with a red and green gem. He is surrounded by several large, grey, multi-headed serpentine creatures with purple eyes and orange horns. The setting is a dark, fiery landscape with classical architecture in the background. The word "HADES" is written in large, white, stylized letters with a red outline across the center.

HADES

Wczesny dostęp to model finansowania gier komputerowych, w którym gracz kupuje nieukończoną produkcję. Pozyskane tak środki są przeznaczane na ukończenie procesu wytwórczego.



Hades (2018)
Wczesny dostęp

Finalna wersja Hadesa została udostępniona we wrześniu 2020 i zyskała sobie dużą popularność, która szła w parze z przytłaczająco pozytywnymi recenzjami i licznymi nagrodami.



*Hades (2020)
Wersja finalna*

Gra Hades: z czym to się je?

Hades to po pierwsze fabularna gra akcji oparta na mitologii greckiej, w której wcielamy się w postać Zagreusa, syna Hadesa.



*Zagreus,
syn Hadesa*

Gra Hades: z czym to się je?



Hades, jak każdy nadopiekuńczy i nieco przewrażliwiony ojciec, nie chce swego syna wypuścić na świat.

Hades, ojciec Zagreusa



Zagerus natomiast, nie zamierza słuchać swego „starego”, a nawet „przedwiecznego” ojca, używa więc kombinacji broni, magii i umiejętności, aby pokonać wrogów i uciec z królestwa zmarłych na Olimp.

*1 wesota
kompania...*

Gra Hades: z czym to się je?

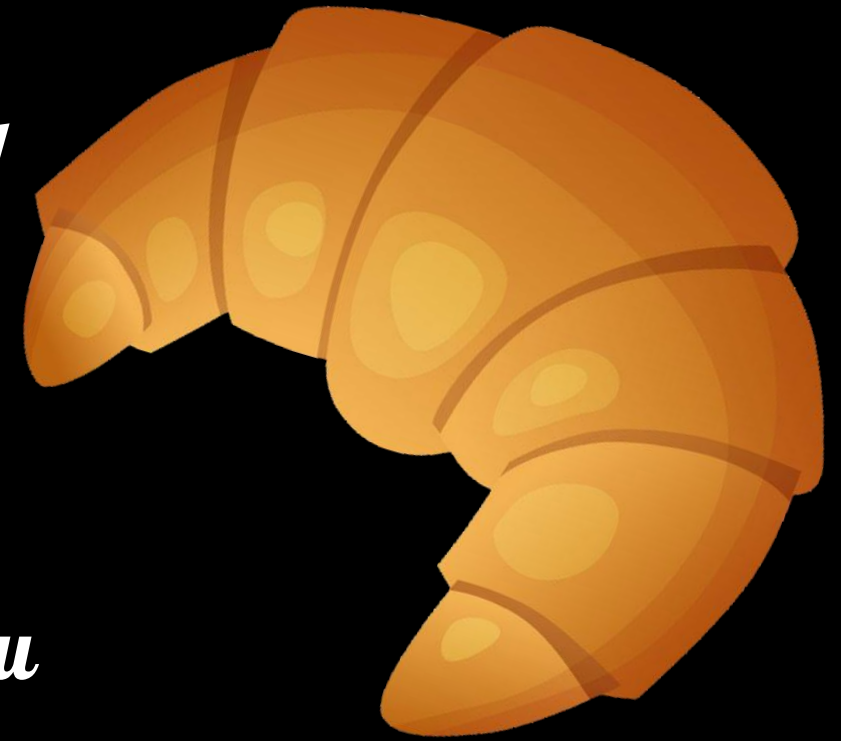
I spoiler alert, w grze występuje uroczy pupil domu, Cerber, którego można głaskać!



Cerber
przeuroczy

Co jeszcze warto wiedzieć?

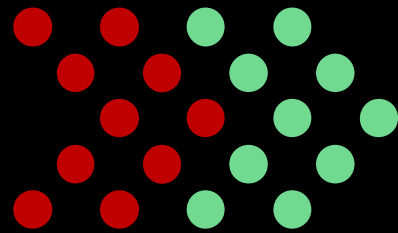
- 1 *Hades to **fabularna** gra akcji!*
- 2 *Hades to również „**rogalik**” (roguelike)!*
- 3 *Gra zyskała uznanie za **projekt U1**.*
- 4 *Jest to dobry przykład projektu interfejsu „narracyjnego - **diegetycznego**”!*



Dlaczego Hades?



W 2023 roku
Supergiant
Games
zapowiedziało
drugą część gry:
„Hades 2”!

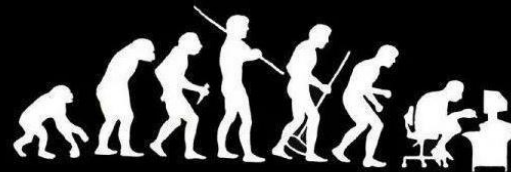


Po co zatem badać grę, której interfejs uznawany jest za jeden z lepszych?
Odpowiedź jest prosta: w 2023 zapowiedziano jej kontynuację, która ma z poprzedniczką wiele wspólnego.



Dlatego postanowiłam wezwać na pomoc zaufaną silną grupę pod wezwaniem Game Geeks, aby zbadać, czy w pierwszej części Hadesa znajdziemy elementy, które można byłoby poprawić przy okazji części drugiej.

Plan badawczy i charakterystyka respondentów



Something, somewhere went terribly wrong

Plan badawczy

Cel badania:

- Weryfikacja, czy są elementy, które SuperGiant Games mogłoby poprawić w drugiej odsłonie serii;
- Sprawdzenie, czy rzeczywiście powszechne uznanie UX designu tej gry jest zasadne.

Hipoteza badawcza:

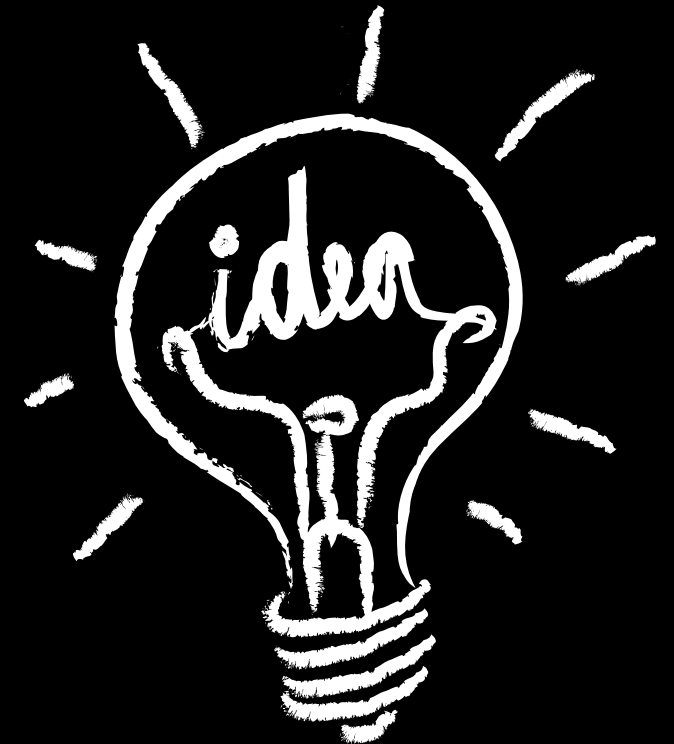
- Nic nie jest doskonałe, z pewnością coś poprawić można!

Wybrana metodologia:

- Bezpośrednie, indywidualne testy użyteczności.

Ogólna charakterystyka respondentów:

- 5 osób, które grają regularnie lub okazjonalnie w gry komputerowe.



Plan badawczy

Wykorzystany sprzęt / wersja gry:

- Sprawdzana wersja: PC;
- Użyty sprzęt: laptop gamingowy **MSI GV72 8RE**, 17 cali, mysz Logitech symetryczna M220 silence, pad Xbox 360 bezprzewodowy z adapterem.

Szczegóły techniczne badania:

- Liczba zadań do wykonania: 3;
- Czas trwania pojedynczego testu użyteczności: około 1-1,5h;



Poznajmy bliżej pseudonimy respondentów



„KRÓL J.”
34 lat



„WOMBI”
35 lat



„KATARZYNEK”
35 lat



„KRÓLIK”
36 lat



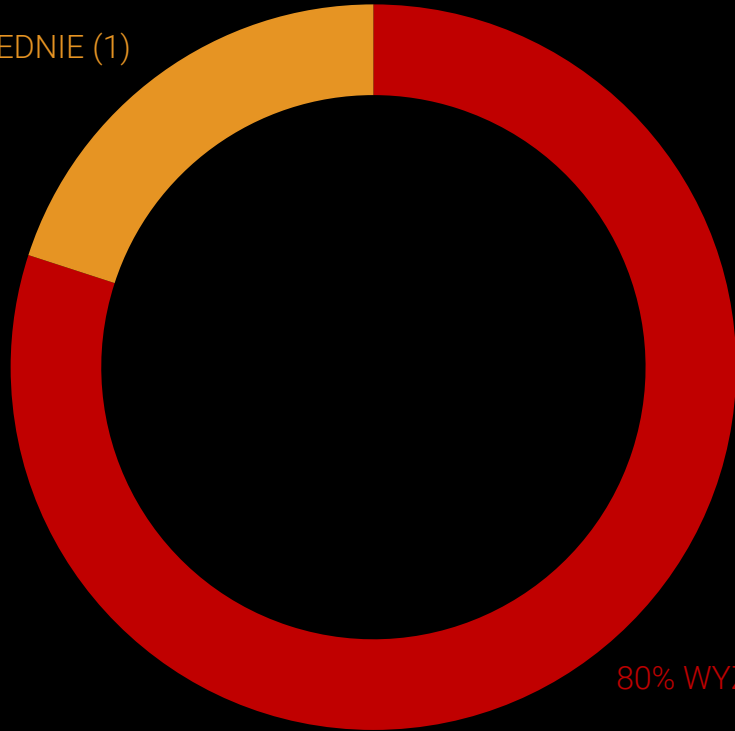
„KUBA”
42 lat

Od czasów Wrót Baldura wiadomo, że przed wyruszeniem w drogę, należy zebrać drużynę. Moja drużyna to kwintet bardzo męski w stylu lat 80-tych.

Poznajmy bliżej respondentów: odpowiedzi z metryczki

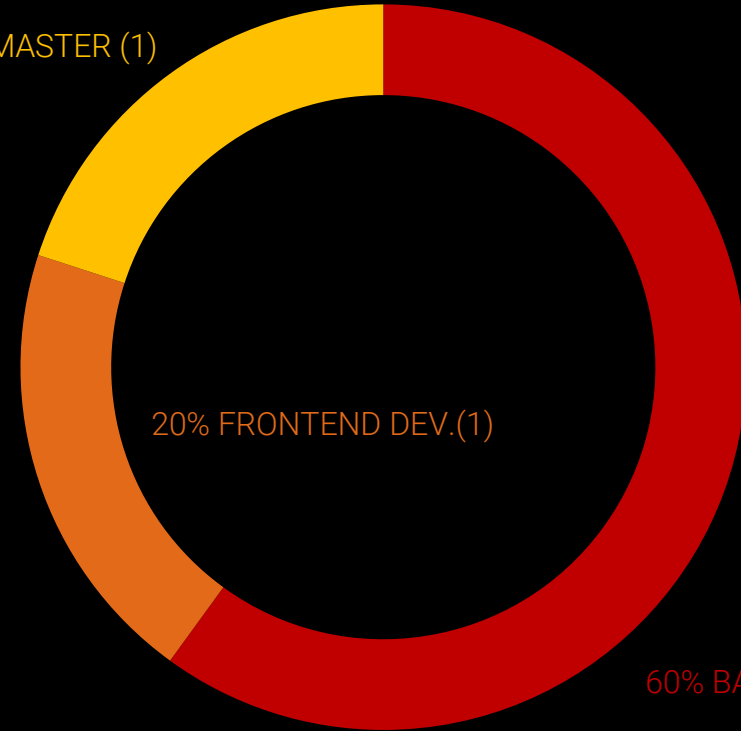
Każdy uczestnik badania został poproszony o wypełnienie wstępnej metryczki, w której znalazły się pytania dotyczące min. jego gamingowych zwyczajów.

20% ŚREDNIE (1)



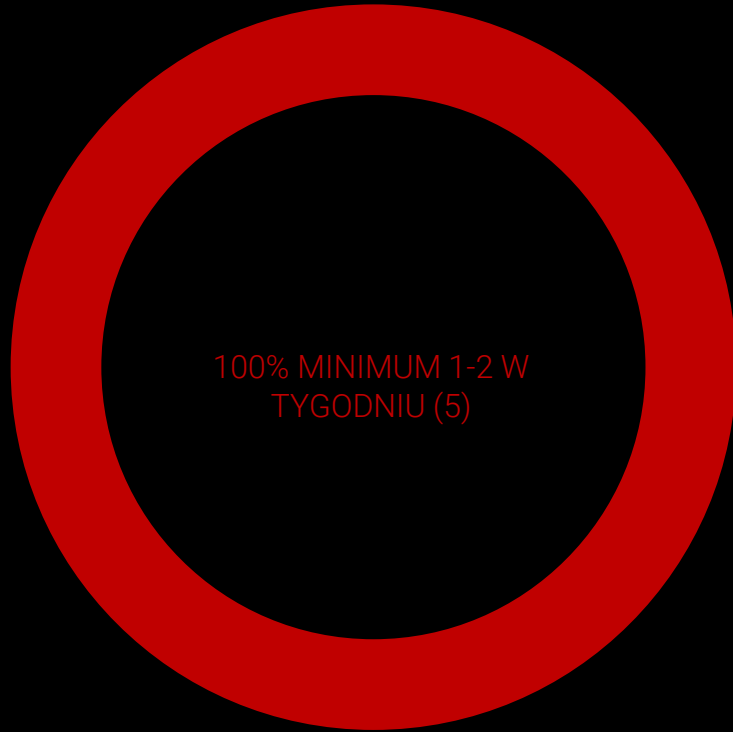
Wykształcenie

20% SCRUM MASTER (1)



Wykonywany zawód

Poznajmy bliżej respondentów: odpowiedzi z metryczki

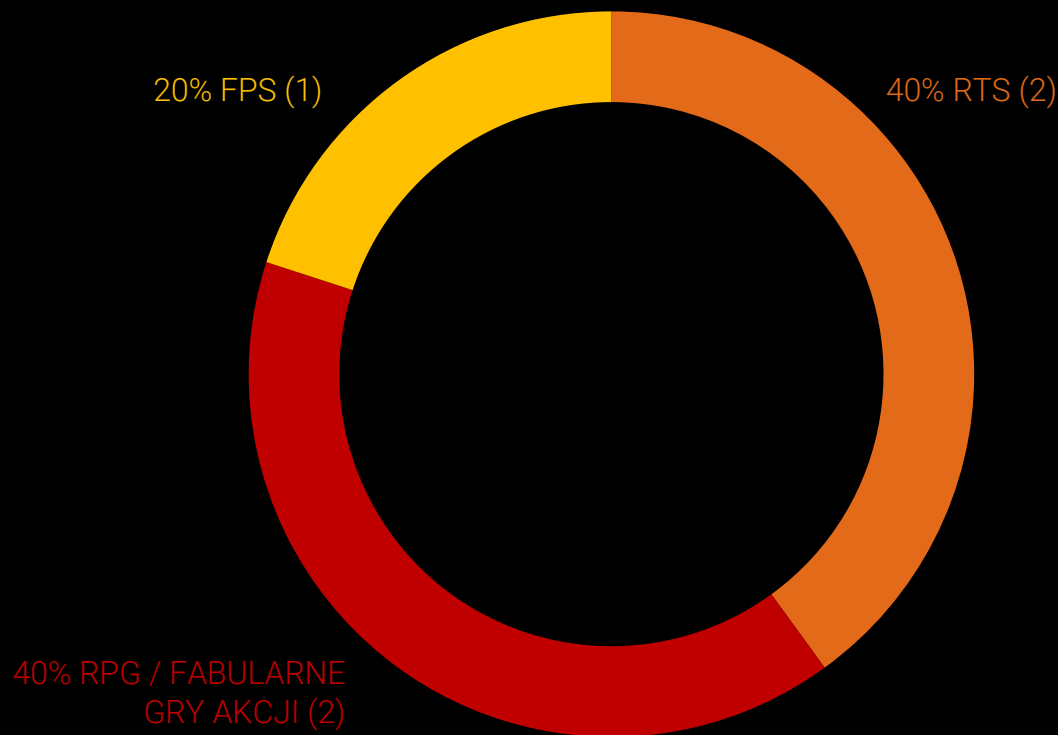


Jak często grasz w gry komputerowe?

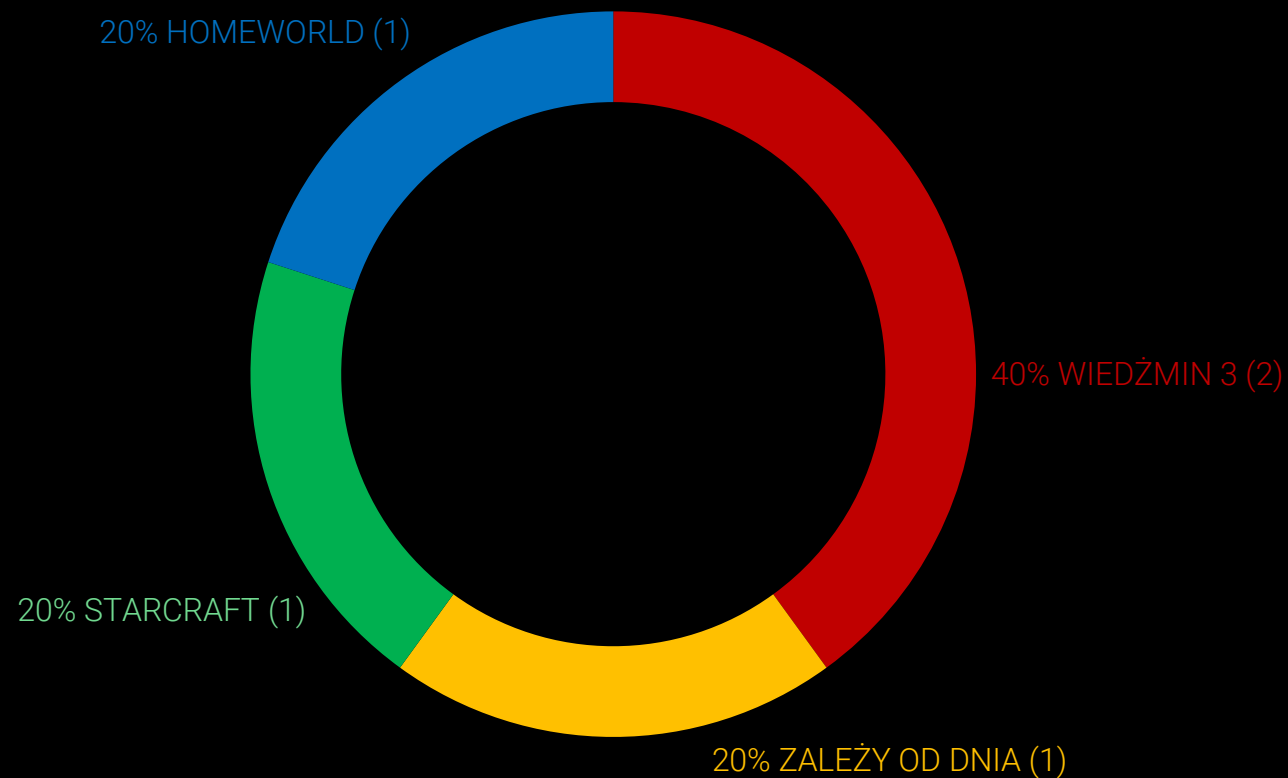


Ile czasu zajmuje Ci jedna sesja grania?

Poznajmy bliżej respondentów: odpowiedzi z metryczki

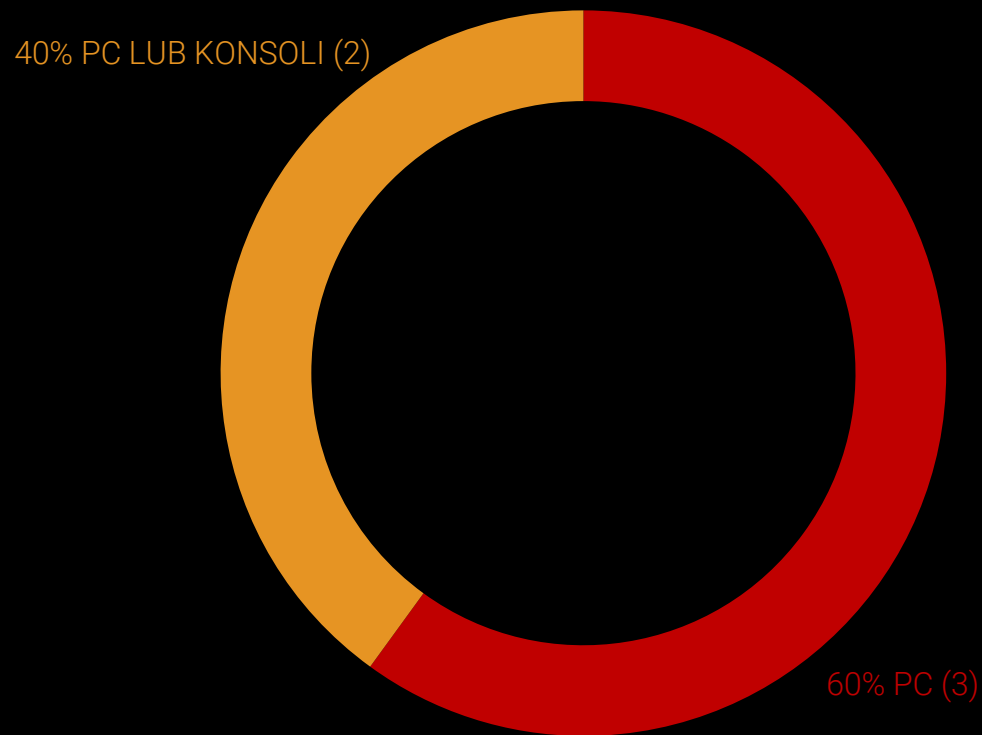


Ulubiony gatunek gier

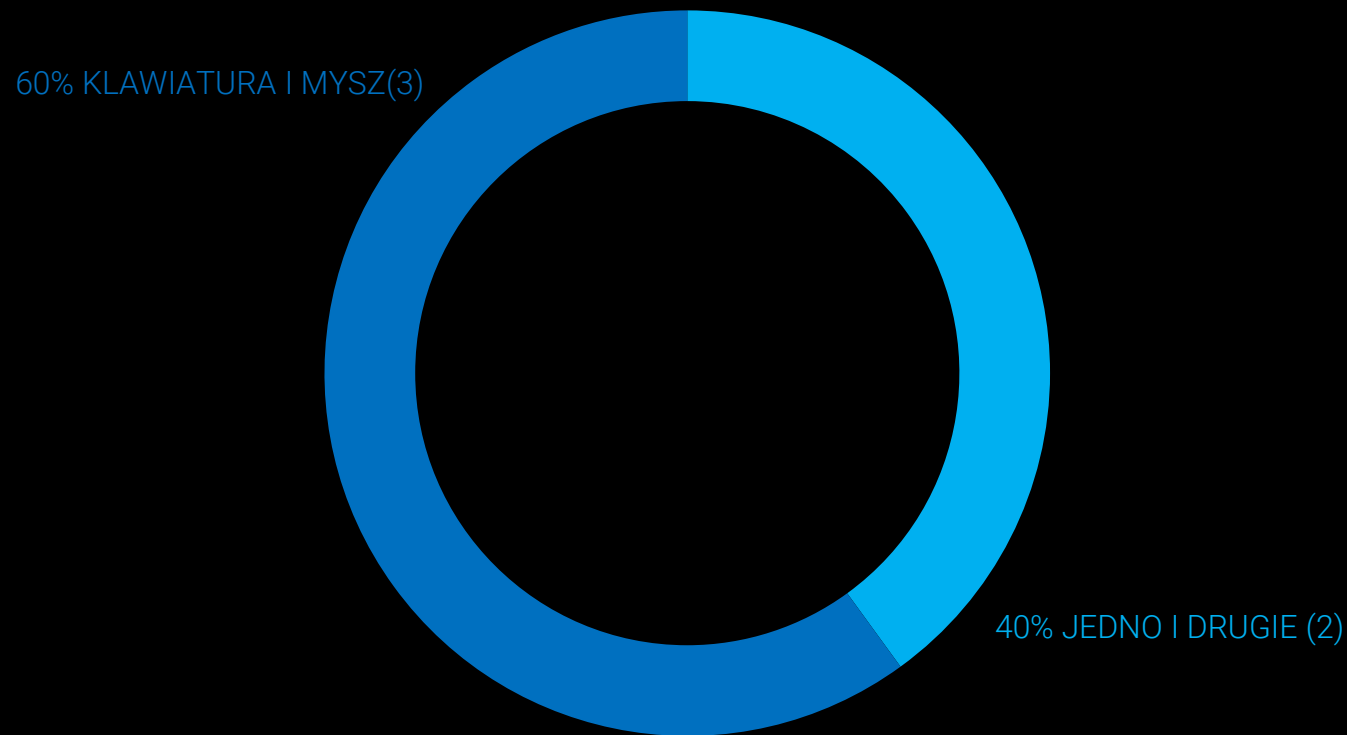


Ulubiona gra

Poznajmy bliżej respondentów: odpowiedzi z metryczki

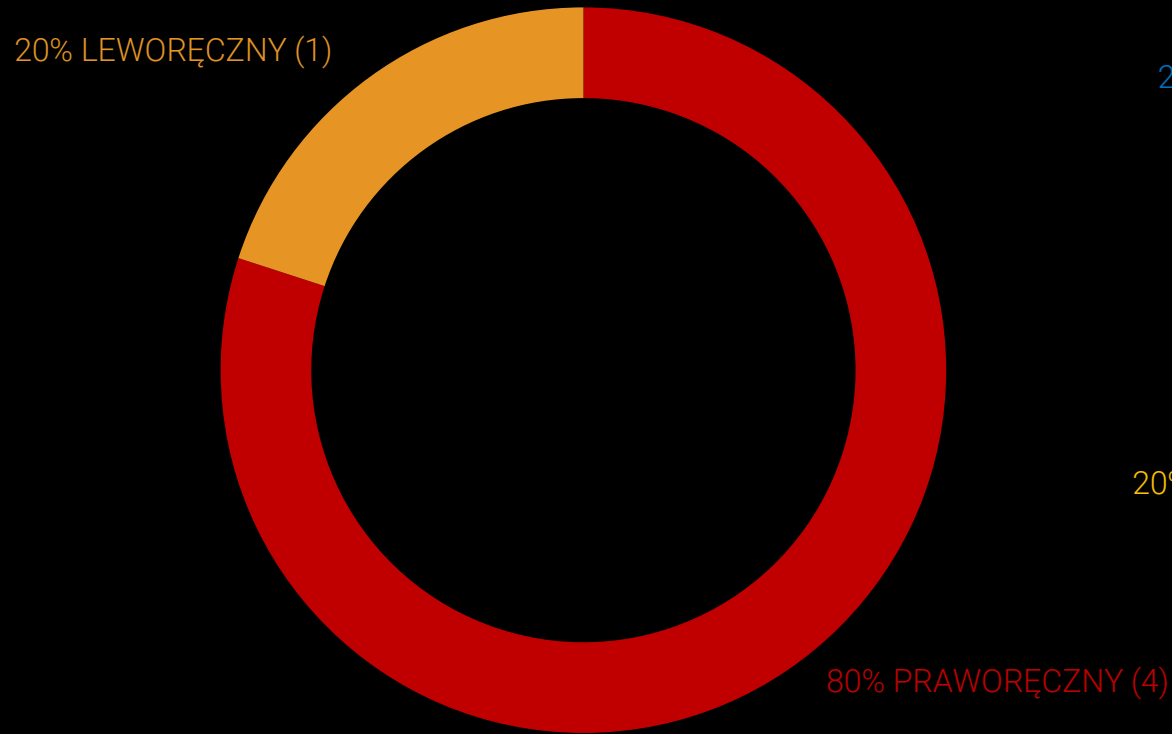


Gram na...

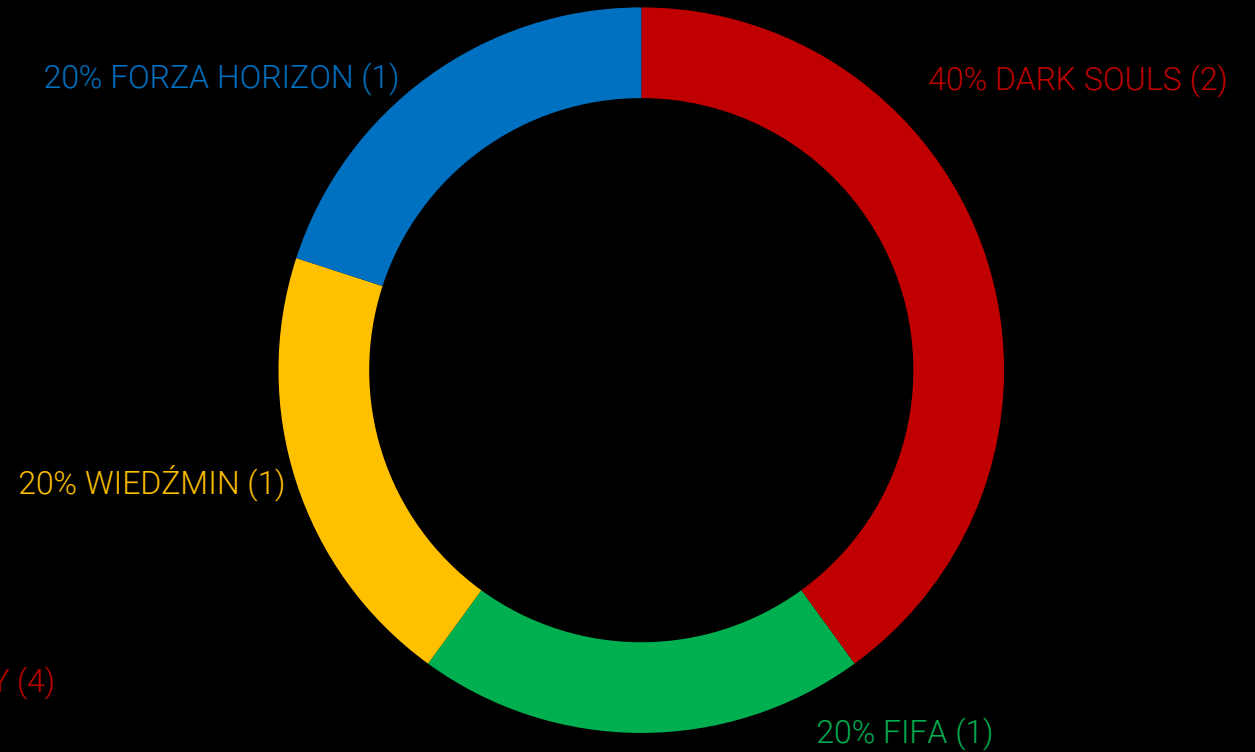


*Klawiatura i mysz, pad,
jeno i drugie?*

Poznajmy bliżej respondentów: odpowiedzi z metryczki

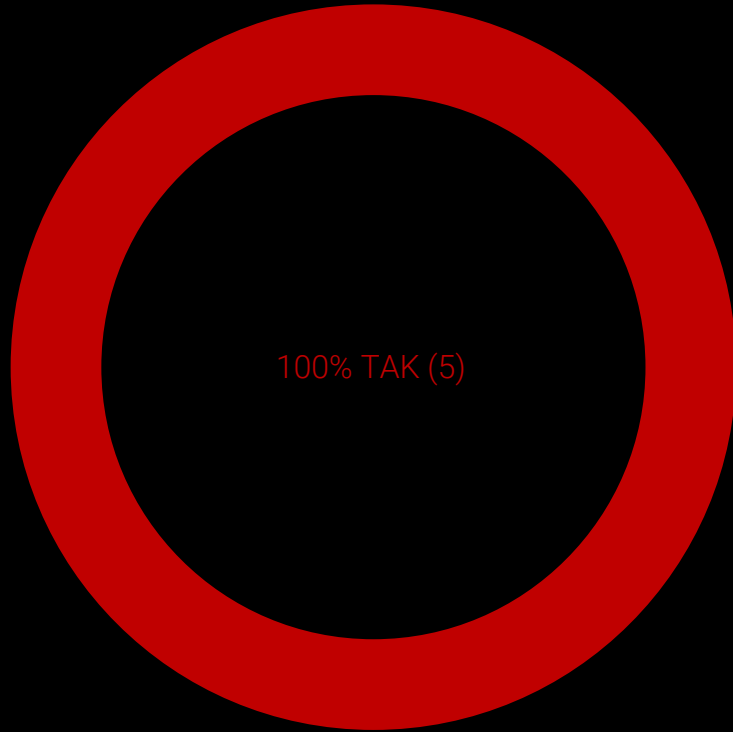


Praworęczny / leworęczny?

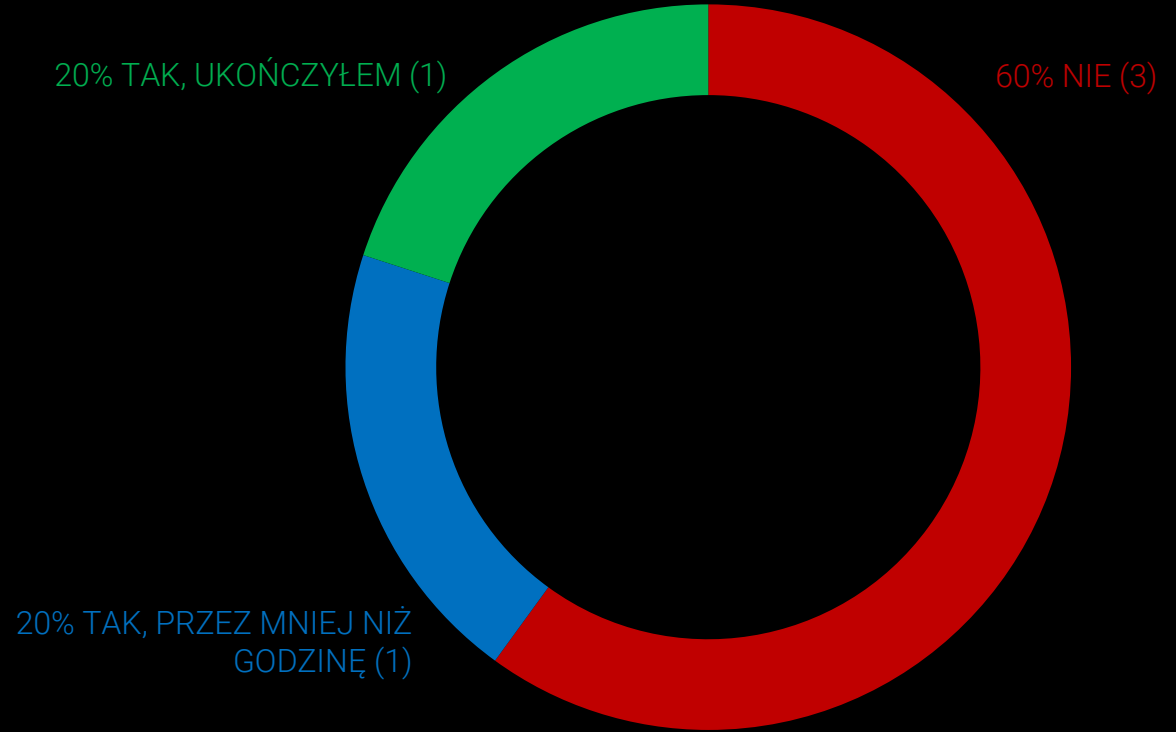


Nie planuję zagrać w...

Poznajmy bliżej respondentów: odpowiedzi z metryczki



Czy słyszałeś o grze Hades?

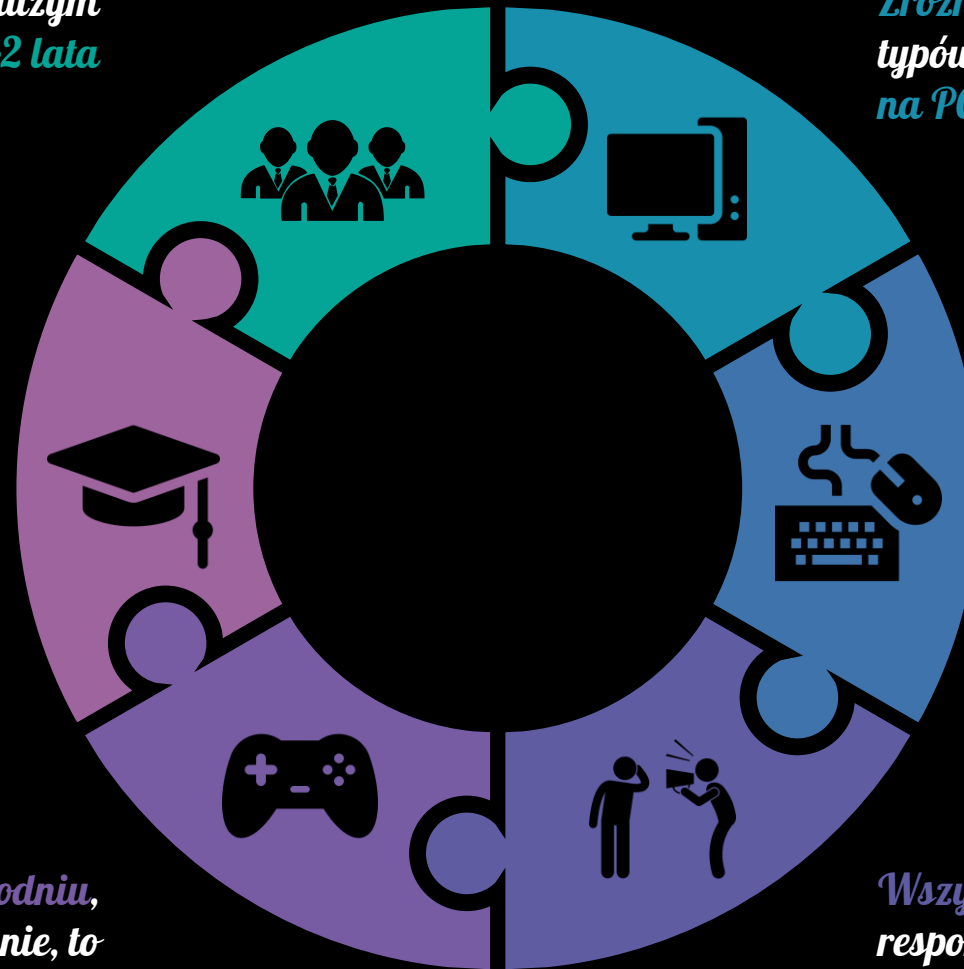


Czy grałeś w Hadesa?

Poznajmy bliżej respondentów: podsumowanie

100% mężczyzn zamieszkałych w dużym mieście, wiek: 34-42 lata

Zróżnicowane upodobania co do gatunków oraz typów gier komputerowych, ale wszyscy grają na PC, tylko 2 dodatkowo posiada konsole



Większość z wykształceniem wyższym, wszyscy pracują w branży IT

Większość praworeczna, dominuje gra przy pomocy myszy i klawiatury

Wszyscy grają min. 1-2 razy w tygodniu, ale, jeśli znajdą grę, która ich wciągnie, to częściej

Wszyscy słyszeli o grze Hades, ale tylko 2 respondentów w nią grało, a 1 ukończył

*Prezentacja zadań i wyników testów
użyteczności*



Zadań czas nadchodzi w blasku pożogi

Każdy uczestnik testu miał do wykonania 3 zadania (rym zamierzony):

- 1 Przygotuj się do gry: wejdź w ustawienia i dopasuj: poziom trudności, ustawienia graficzne i ustawienia sterowania dla myszy i klawiatury.*
- 2 Rozpocznij nową rozgrywkę i graj, dopóki nie wrócisz do Domu Hadesa. Po powrocie: porozmawiaj z postaciami, znajdź swój pokój (sprawdź dostępne w nim przedmioty, w tym lustro) i miejsce, z którego możesz spróbować ponownie. Dopasuj ustawienia gry, nie opuszczając rozgrywki.*
- 3 Otwórz dostępny zapis w trybie łatwym. Rozejrzyj się po domu Hadesa, skorzystaj z lustra nocy. Rozpocznij nową rozgrywkę i spróbuj zapisać grę w jej trakcie. Tym razem skorzystaj z pada zamiast klawiatury i myszy.*

Zadań czas nadchodzi w blasku pożogi

Zadanie 1 - zrzuty ekranu z gry



Zadań czas nadchodzi w blasku pożogi

Zadanie 1 - zrzuty ekranu z gry

V1.38290



Zadań czas nadchodzi w blasku pożogi

Podsumowanie zadania 1: Przygotuj się do gry

W skali 1-5 oceń trudność zadania, gdzie 1 = Bardzo trudne, a 5 = Bardzo łatwe:



100% RESPONDENTÓW OCENIŁO ZADANIE JAKO BARDZO ŁATWE

Co sprawiło Ci trudność?

Pierwsze zadanie nie sprawiło trudności żadnemu z respondentów.

Co okazało się łatwiejsze niż myślałeś?

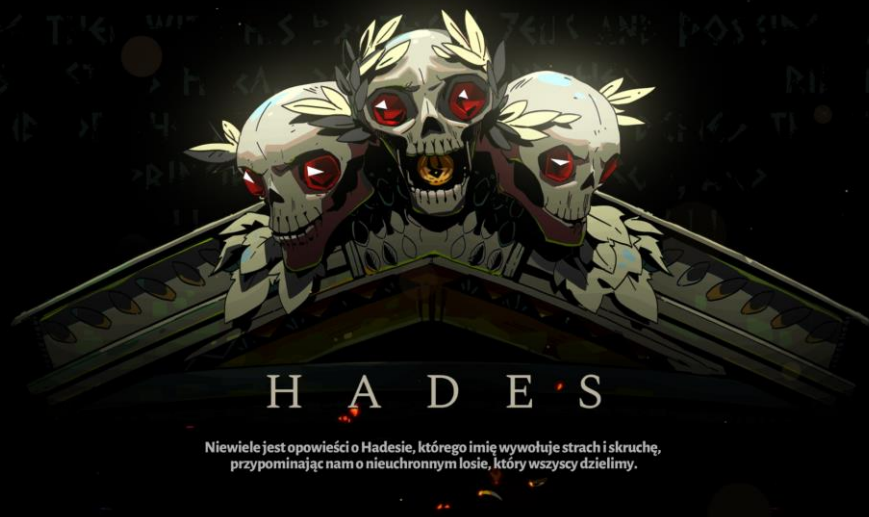
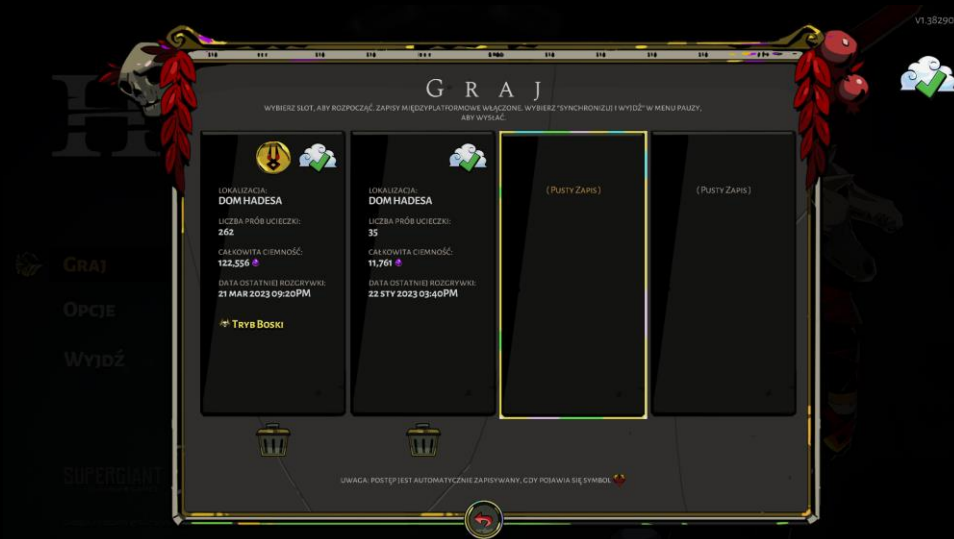
Niski poziom skomplikowania ekranów ustawień spotkał się z ogólnie pozytywną reakcją respondentów, brak konkretnych uwag w tym punkcie.

Czy coś Ci się wyjątkowo spodobało lub nie spodobało?

Dwóch respondentów zwróciło uwagę na jasne objaśnienia w menu.

Zadań czas nadchodzi w blasku pożogi

Zadanie 2 - zrzuty ekranu z gry



Zadań czas nadchodzi w blasku pożogi

Zadanie 2 - zrzuty ekranu z gry



Zadań czas nadchodzi w blasku pożogi

Zadanie 2 - zrzuty ekranu z gry



Zadań czas nadchodzi w blasku pożogi

Zadanie 2 - zrzuty ekranu z gry



Zadań czas nadchodzi w blasku pożogi

Podsumowanie zadania 2: Rozpocznij nową grę i graj do pierwszego zgonu

W skali 1-5 oceń trudność zadania, gdzie 1 = Bardzo trudne, a 5 = Bardzo łatwe:



80% RESPONDENTÓW OCENIŁO ZADANIE JAKO BARDZO ŁATWE, JEDEN ZA ANI ŁATWE, ANI TRUDNE (BYŁ TO GRACZ LEWORĘCZNY) – ŚREDNIA OCEN 4,6

Co sprawiło Ci trudność?

Widać było, że „wrzucenie od razu na głęboką wodę”, czyli rozpoczęcie bez wstępu od samej rozgrywki było początkowo problematyczne dla tych, którzy w grę Hades wcześniej nie grali. Gracz leworęczny miał problemy ze sterowaniem z użyciem myszy i klawiatury.

Co okazało się łatwiejsze niż myślałeś?

Praktycznie wszyscy respondenci zauważyli, że komentarze i podpowiedzi wbudowane w narrację gry okazały się pomocne i pierwsza rozgrywka dostarczyła sporo informacji o tym, jak korzystać z interfejsu użytkownika.

Czy coś Ci się wyjątkowo spodobało lub nie spodobało?

Większości spodobała się nauka obsługi interfejsu użytkownika poprzez narrację samej gry (w większości narracyjny, czyli diegetyczny UI), nie spodobało się natomiast Lustru nocy, które zostało uznane za mało intuicyjne, nie wiadomo też, jakie korzyści daje.

Zadań czas nadchodzi w blasku pożogi

Zadanie 3 - zrzuty ekranu z gry



Zadań czas nadchodzi w blasku pożogi

Podsumowanie zadania 3: Otwórz dostępny zapis i zobacz endgame

W skali 1-5 oceń trudność zadania, gdzie 1 = Bardzo trudne, a 5 = Bardzo łatwe:



100% RESPONDENTÓW OCENIŁO ZADANIE JAKO BARDZO ŁATWE

Co sprawiło Ci trudność?

Brak elementów, które sprawiły respondentom trudność.

Co okazało się łatwiejsze niż myślałeś?

Sterowanie padem okazało się zaskakująco łatwe także dla graczy tylko PC-towych.

Czy coś Ci się wyjątkowo spodobało lub nie spodobało?

Odblokowane w otwartym zapisie lustro nocy nadal było mało czytelne dla respondentów. Odkrycie jego pełnych możliwości nie było dla wszystkich oczywiste.

Podsumowania zadań czas nadchodzi w blasku pożogi

Zadania **nie zostały uznane za trudne** przez uczestników badania

Najwięcej problemów sprawiło skorzystanie z „**Lustra nocy**”

Respondenci zwrócili uwagę na **nieintuicyjny design lustra**

Uczestnicy (3) **narzekali na oznaczenia interakcji z NPC**

3 / 5 respondentów **nie wiedziało, w jakim celu rozmawia z oznaczonymi NPC**



Brak komentarzy dotyczących elementów HUD

Nauka interfejsu w sposób naturalny

2 respondentom brakowało **statystyk dostępnych po każdej śmierci**

Problem ze sterowaniem dotyczył tylko osoby **leworęcznej i dotyczył klawiatury**

Problem **leworęczności graczy jest jednak problemem mniejszości**

Lustro nocny

◇ UŻYJ LUSTRA, ABY SIĘ WZMOCNIĆ



LUSTRO NOCY

"Wśród Nieskończonej Ciemności - Wszystko"

5274

	MROCZNA OBECNOŚĆ	+50%	<input checked="" type="checkbox"/>	MAKS.
	CHTONICZNA ŻYWOTNOŚĆ	3	<input checked="" type="checkbox"/>	MAKS.
	ODRZUCENIE ŚMIERCI	3	<input checked="" type="checkbox"/>	MAKS.
	LEPSZY REFLEKS		<input checked="" type="checkbox"/>	MAKS.
	WRZĄCA KREW	+50%	<input checked="" type="checkbox"/>	MAKS.
	PIEKIELNA DUSZA	+2	<input checked="" type="checkbox"/>	MAKS.
	GŁĘBOKIE KIESZENIE	100	<input checked="" type="checkbox"/>	MAKS.
	GRUBA SKÓRA	+50	<input checked="" type="checkbox"/>	MAKS.
	ULUBIENIEC RODZINY	+5% NA	<input checked="" type="checkbox"/>	MAKS.
	MROCZNY INSTYNYKT	+20%	<input checked="" type="checkbox"/>	MAKS.
	CHŁUBA BOGÓW	+20%	<input checked="" type="checkbox"/>	MAKS.
	PERSWAZJA MOJR	4	<input checked="" type="checkbox"/>	MAKS.

MROCZNA OBECNOŚĆ

Atak i Atak Specjalny zadają więcej obrażeń podczas uderzania wrogów od tyłu; +10% na range.

10

1

10

168

5274

2

4

Interakcje z NPC



Skala Użyteczności Systemu (SUS) dla gry Hades

Na zakończenie respondenci zostali poproszeni o wypełnienie ankiety celem obliczenia Skali Użyteczności Systemu, a raczej gry.

Uśrednione wyniki SUS dla gry Hades na podstawie następujących pytań ocenianych od 1 do 5, gdzie 1 oznaczało „Zdecydowanie się nie zgadzam”, a 5 „Zdecydowanie się zgadzam”:

1. Będę często korzystał z systemu.
2. System jest niepotrzebnie skomplikowany.
3. System jest łatwy w użyciu.
4. Będę potrzebował wsparcia technicznego, aby korzystać z systemu.
5. Różne funkcje systemu są łatwo dostępne.
6. W systemie jest zbyt wiele niespójności.
7. Większość osób będzie w stanie opanować system bardzo szybko.
8. System jest kłopotliwy w użyciu.
9. Czuję się bardzo pewnie korzystając z systemu.
10. Musiałem opanować wiele rzeczy przed rozpoczęciem pracy z systemem.



Po zsumowaniu wyników i wyciągnięciu średniej wynik SUS = $37 \times 2,5 = 92,5!$

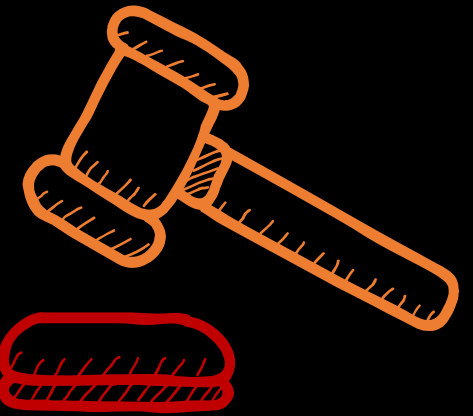
$$\textcircled{2} + \textcircled{6} = \textcircled{8}$$

*Wnioski z przeprowadzonych badań
i rekomendacje*



Cztery rekomendacje

- 1 Zmiana projektu lustra nocny*
- 2 Wprowadzenie graficznego rozróżnienia interakcji z NPC*
- 3 Wcześniejsze wprowadzenie statystyk*
- 4 Nawigacja dla leworęcznych PC-towców*



LUSTRO NOCY

"Wśród Nieskończonej Ciemności - Wszystko"

5274

TO JEST
KLIKALNE?



	MROCZNA OBECNOŚĆ	+50%	<input type="checkbox"/>	MAKS.
	CHTONICZNA ŻYWOTNOŚĆ	3	<input type="checkbox"/>	MAKS.
	ODRZUCENIE ŚMIERCI	3	<input type="checkbox"/>	MAKS.
	LEPSZY REFLEKS		<input type="checkbox"/>	MAKS.
	WRZĄCA KREW	+50%	<input type="checkbox"/>	MAKS.
	PIEKIELNA DUSZA	+2	<input type="checkbox"/>	MAKS.
	GŁĘBOKIE KIESZENIE	100	<input type="checkbox"/>	MAKS.
	GRUBA SKÓRA	+50	<input type="checkbox"/>	MAKS.
	ULUBIENIEC RODZINY	+5% NA	<input type="checkbox"/>	MAKS.
	MROCZNY INSTYNKT	+20%	<input type="checkbox"/>	MAKS.
	CHŁUBA BOGÓW	+20%	<input type="checkbox"/>	MAKS.
	PERSWAZJA MOJR	4	<input type="checkbox"/>	MAKS.

MROCZNA OBECNOŚĆ

Atak i Atak Specjalny zadają więcej obrażeń podczas uderzania wrogów od tyłu; +10% na range.



10
1
10
168
5274
2
4

Bezpowrotnie utracona leworęczność

v1.38290

S T E R O W A N I E

WSPOMAGANIE CELOWANIA



ATAK DO KURSORA



ODSKOK DO KURSORA



LEWORĘCZNI



ATAK



ODSKOK



WYSTRZAŁ



ATAK SPECJALNY



WSPARCIE



PRZYWOŁANIE



INTERAKCJA



PRZEŁADOWANIE



RUCH W GÓRĘ



RUCH W LEWO



RUCH W DÓŁ



RUCH W PRAWO



PODARUJ I INNE



OTWÓRZ KODEKS



INFORMACJE O DARZE



ZRZUT EKRANU



MARTWA STREFA



RESETUJ



GRAJ

OPCJE

WYJDŹ

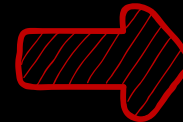
SUPERGIANT
GAMES

Design: Patryk Szymonowski

Wnioski i podsumowanie

*Hades to gra o dopracowanym, ale
nieidealnym interfejsie*

*Solidny interfejs
niediegetyczny*



*Dobrze skonstruowany
interfejs diegetyczny*

*To dobry przykład gry, która UI
łączy z narracją*

Interfejs w grach komputerowych

OBECNY WEWNĄTRZ ŚWIATA GRY

		OBECNY WEWNĄTRZ ŚWIATA GRY	
		NIE	TAK
OBECNY W NARRACJI GRY	NIE	NIEDIEGETYCZNY	PRZESTRZENNY
	TAK	META	DIEGETYCZNY

Wnioski i rekomendacje



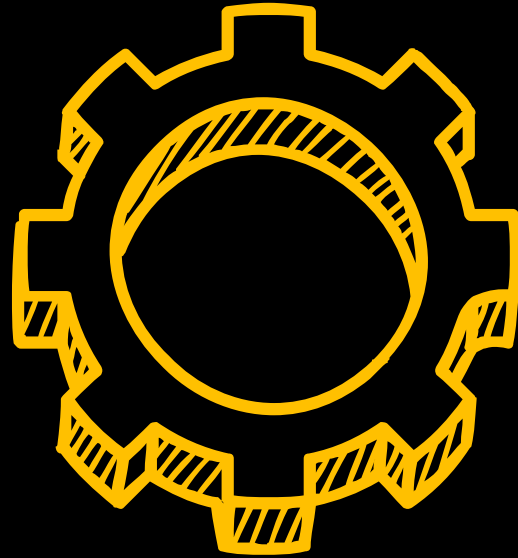
Wnioski i rekomendacje a analiza biznesowa

Wnioski a etap projektu

W zależności od fazy projektu, wyniki badań UX pomagają zweryfikować założenia dla nowego produktu lub pozwolą zareagować na realne problemy użytkowników po wypuszczeniu produktu na rynek.

Poprawa produktu

Wnioski z badań mogą wpłynąć na stworzenie nowych, poprawionych wersji oprogramowania. W tym przypadku warto skorzystać dodatkowo z metody testów A/B, by porównać wcześniejszą wersję z nową, proponowaną.



Rekomendacje a backlog

Dobłą praktyką jest, by makietowanie, research oraz testy UX powinny mieć oddzielne miejsce w ramach backlogu. Rekomendacje powinny przekładać się na: refinement istniejących zadań oraz tworzenie nowych epików i historyjek.

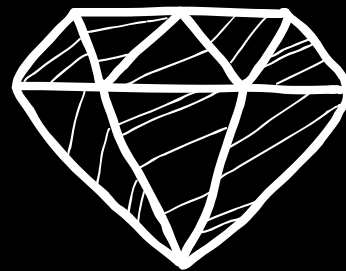
Wnioski na przyszłość

Jeśli, jak w przypadku gry Hades, poprawa istniejącego produktu jest mało prawdopodobna, wyniki badań UX mogą przyczynić się do sformułowania stosownych wniosków na przyszłość w kontekście kontynuacji – Hades 2.

Zalety badań UX w analizie biznesowej

Dodanie badań UX do prac analitycznych może przynieść **wymierne korzyści** (szczególnie podejściu Agile), wśród których wymienić można min.:

- Zwiększenie liczby „**pętli zwrotnych**” (punktów kontrolnych wymagań z rzeczywistością).
- Skuteczniejszą **walidacja hipotez** oraz przyspieszenie formułowania wniosków.
- Zaaplikowanie walidacji badawczych do procesu empirycznego **zanim powstanie kod** (na podstawie makiet czy prototypów).
- Wsparcie **modyfikacji zadań zleconych** przez włodarzy projektowych (np. gdy pomysły i funkcje nie były wcześniej konsultowane z użytkownikami).
- Uwzględnienie użytkowników i wiedzy o nich jako **realnego źródła priorytetów i kierunków działań** (co pozostaje w zgodzie z manifestem Agile).



W prezentacji użyto grafik i zasobów darmowych do użytku komercyjnego, zrzutów ekranu z rozgrywki i materiałów promocyjnych firmy SuperGiant Games w celach badawczo-naukowych. Prezentacja ma charakter poglądowy i niekomercyjny.

Dziękuję za uwagę!

