

User eXperience ^{Ru} 2011

В погоне за развлечениями

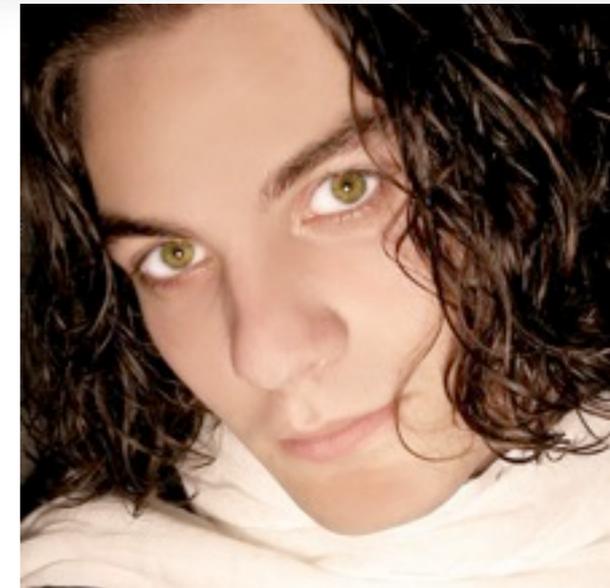
Артём Янцевич

7 октября 2011



Сегодня говорим о...

- Мир игр и наше место в нём
- UX для игровой индустрии:
В чём отличия?
- Треугольник опасностей



Артём Янцевич

UX Designer at Wargaming.net

Помогаю бизнесу в создании удобных, эффективных продуктов.

Глава 1

Мир игр и наше место в нём

Он-лайн игры

- Человечество тратит **3 млрд часов** в неделю на он-лайн игры
- До **21 года** каждый из нас играет около **10 000 часов** в он-лайн игры



World of Tanks в мировом масштабе

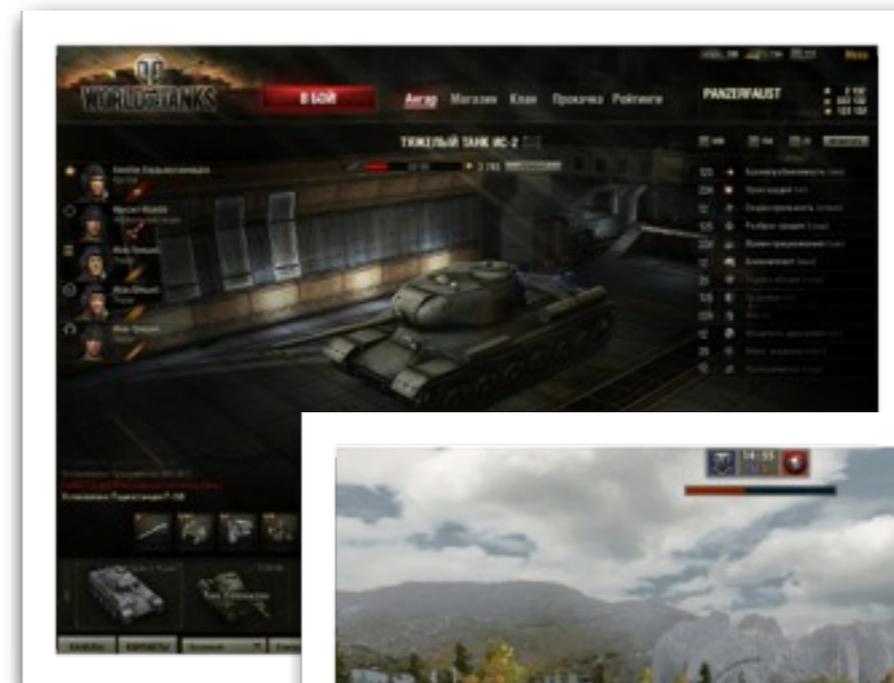
- около **11** млн игроков
- от **15** тыс новых регистраций ежедневно
- **220** тыс игроков он-лайн на одном сервере



Как это было

- делали эльфов и орков, а получились танки
- пришлось быстро изменять концепт интерфейса и запускать игру, но всё сработало

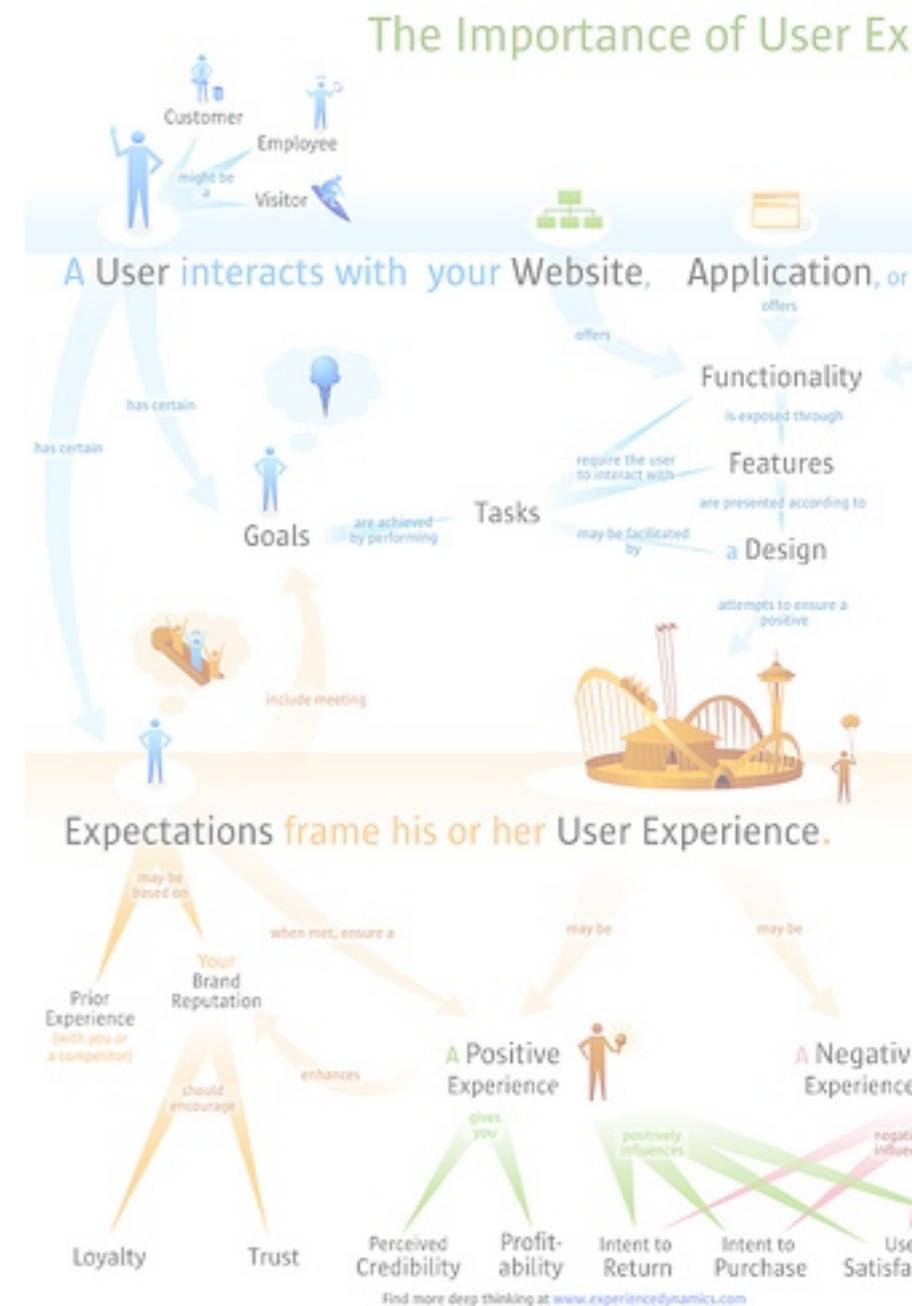
А потом начали обрастать функционалом и возникли проблемы...



Мы приносим
извинения за все
неудобства, которые
могли доставить.

Настоящее

- WoT представляет собой экосистему проектов
- новые игровые проекты
- проводим экспертные оценки и собираем аналитику
- растим UX-отдел



Глава 2

UX для игровой индустрии:
В чём отличия?

Сумма

ОПЫТ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ

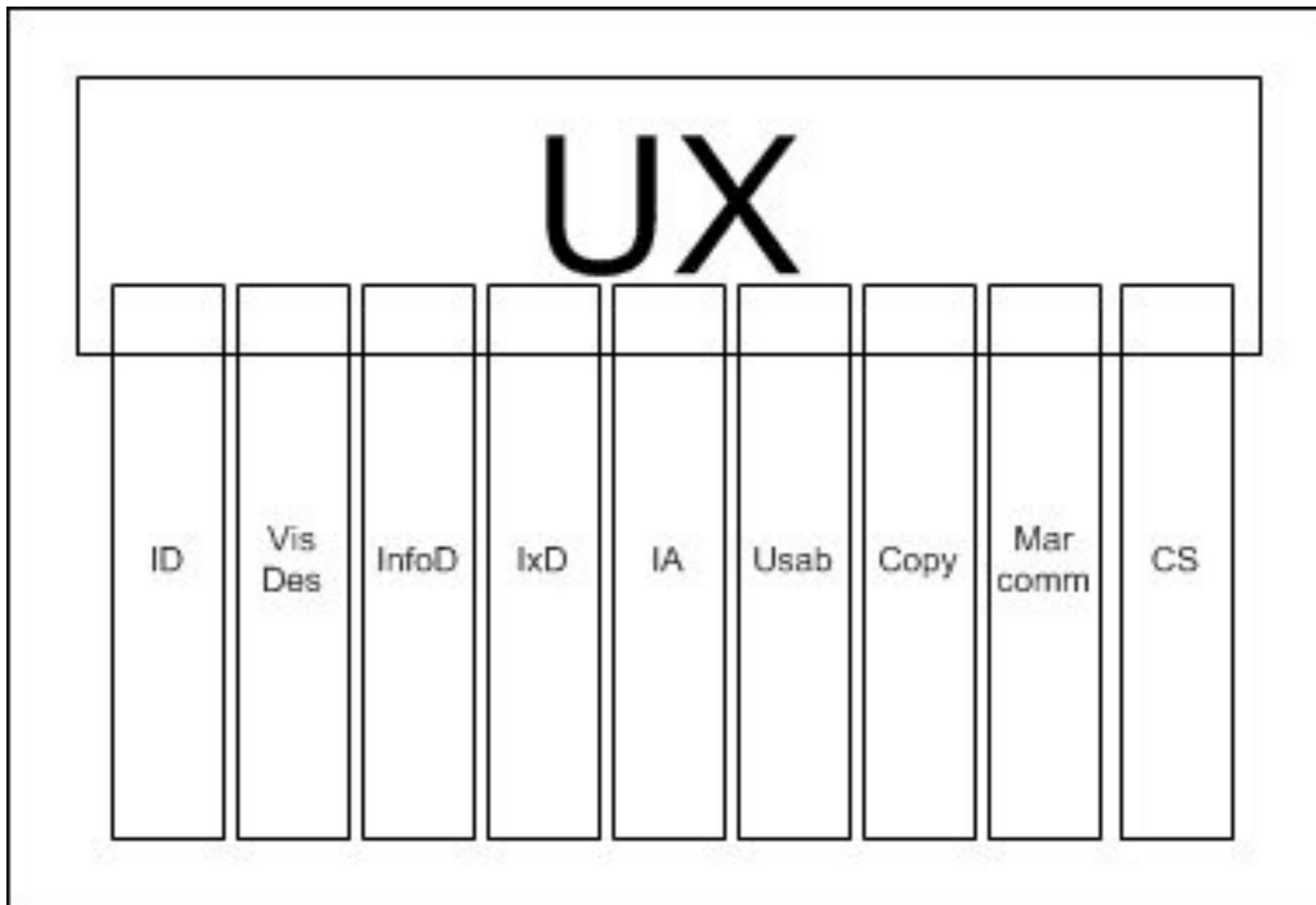
между

ЧЕЛОВЕКОМ

УСТРОЙСТВОМ

СРЕДОЙ

Мы привыкли видеть UX так



Игры – это...

Эмоции

Развитие персональных
качеств

Погружение

Развлечение

Соперничество

Пространство
осмысленного выбора

Командная игра



Игры – это...

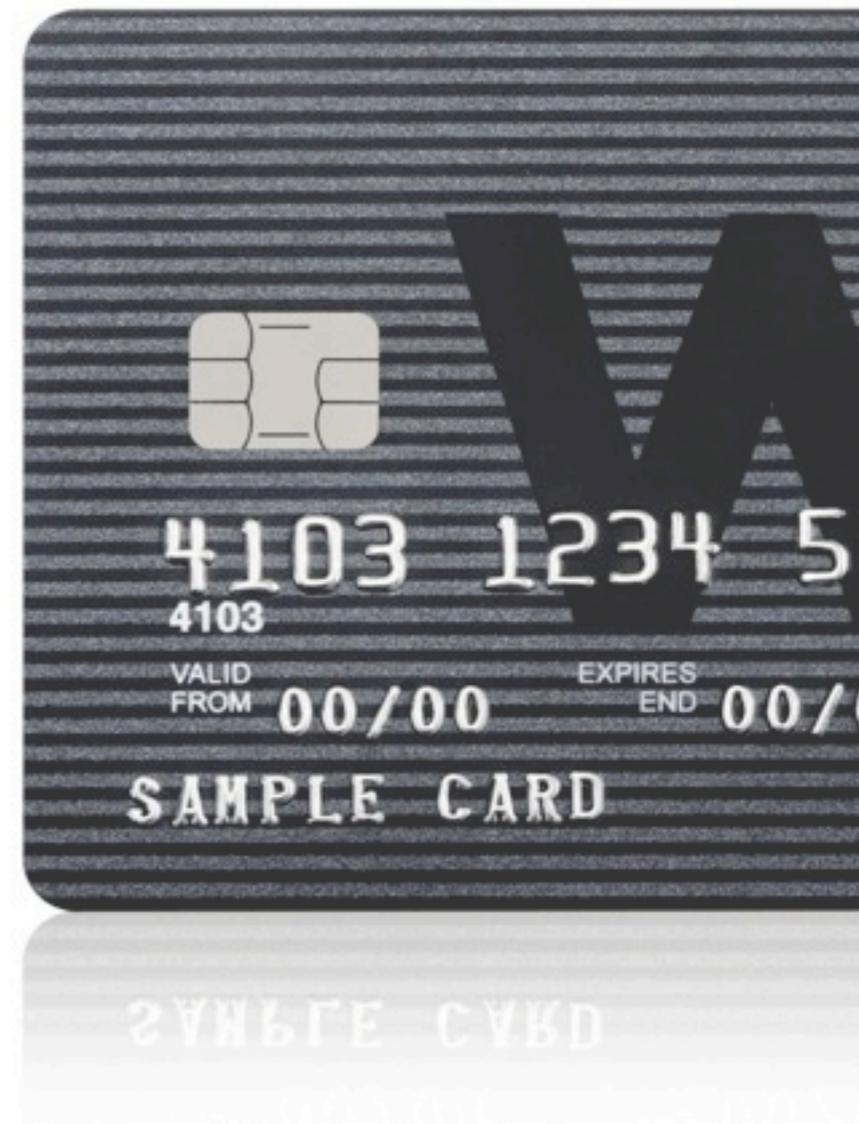


“Дикий, лютый, бешеный фан”

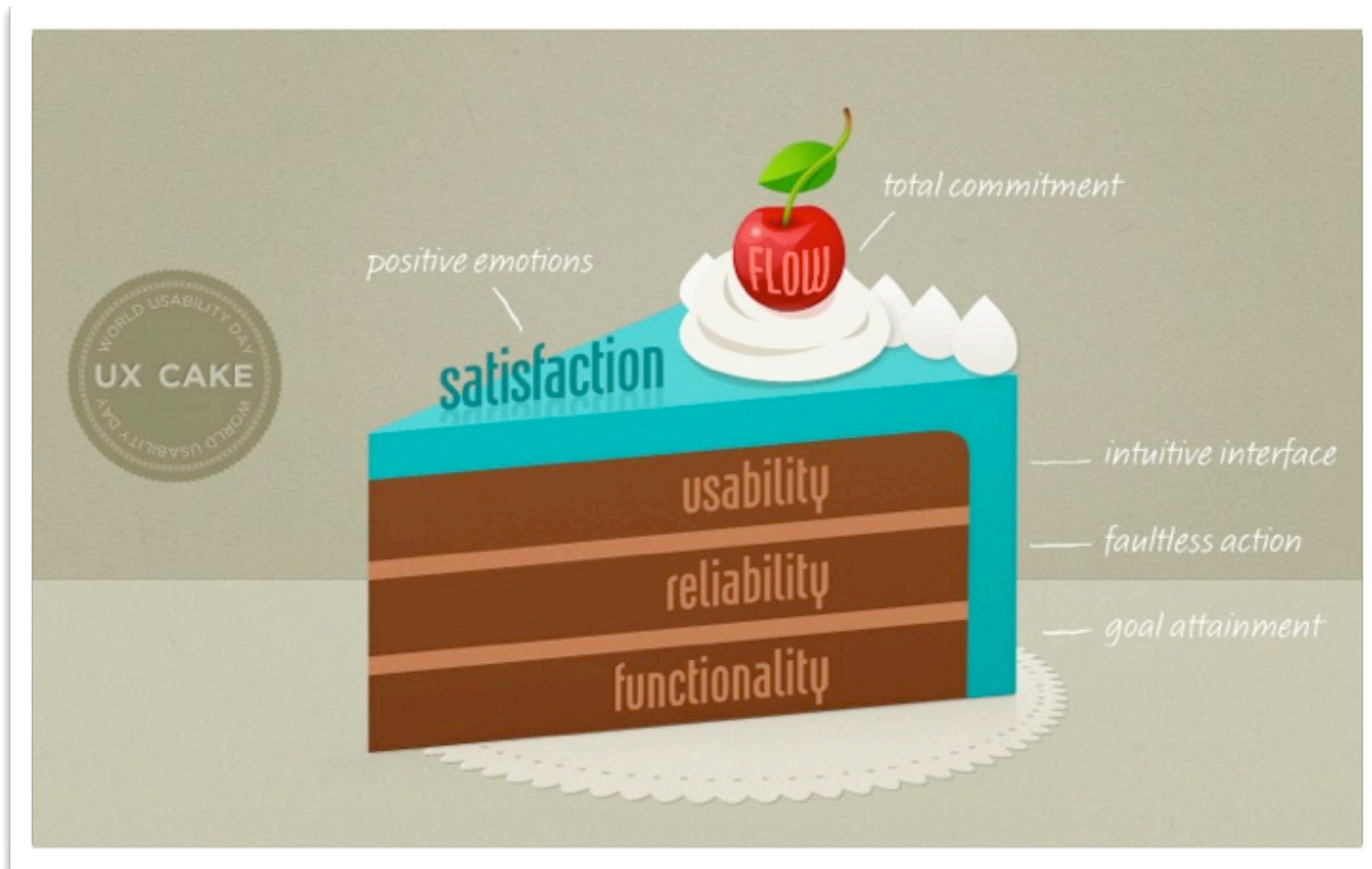
Игровые механики в реальном мире

- принцип изучения
- МОТИВАЦИЯ
- социальные игры

Следуя тенденциям интернет
заимствует игровые механики
для мотивации клиентов.



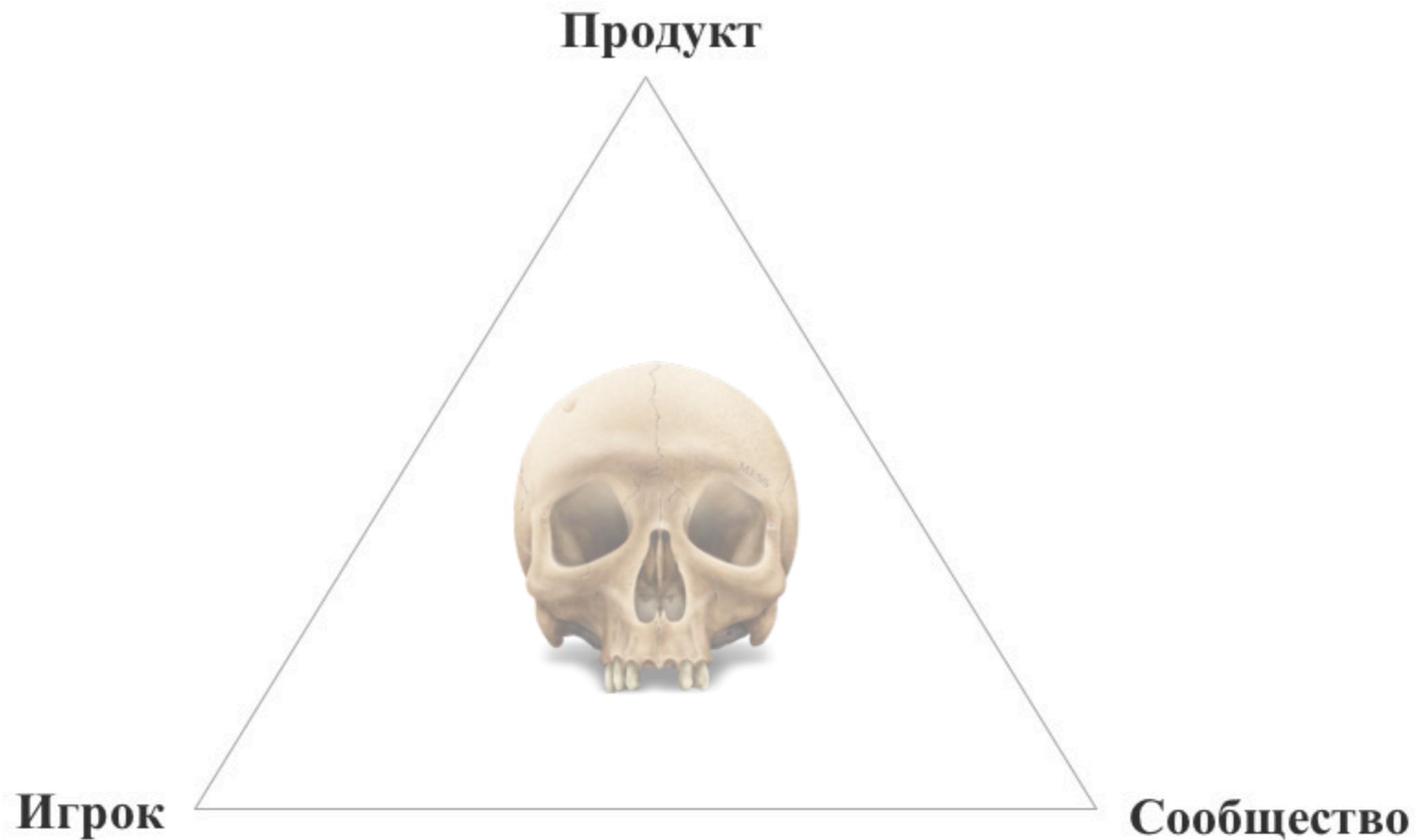
“Правильный вариант” UX



Глава 3

Треугольник опасностей

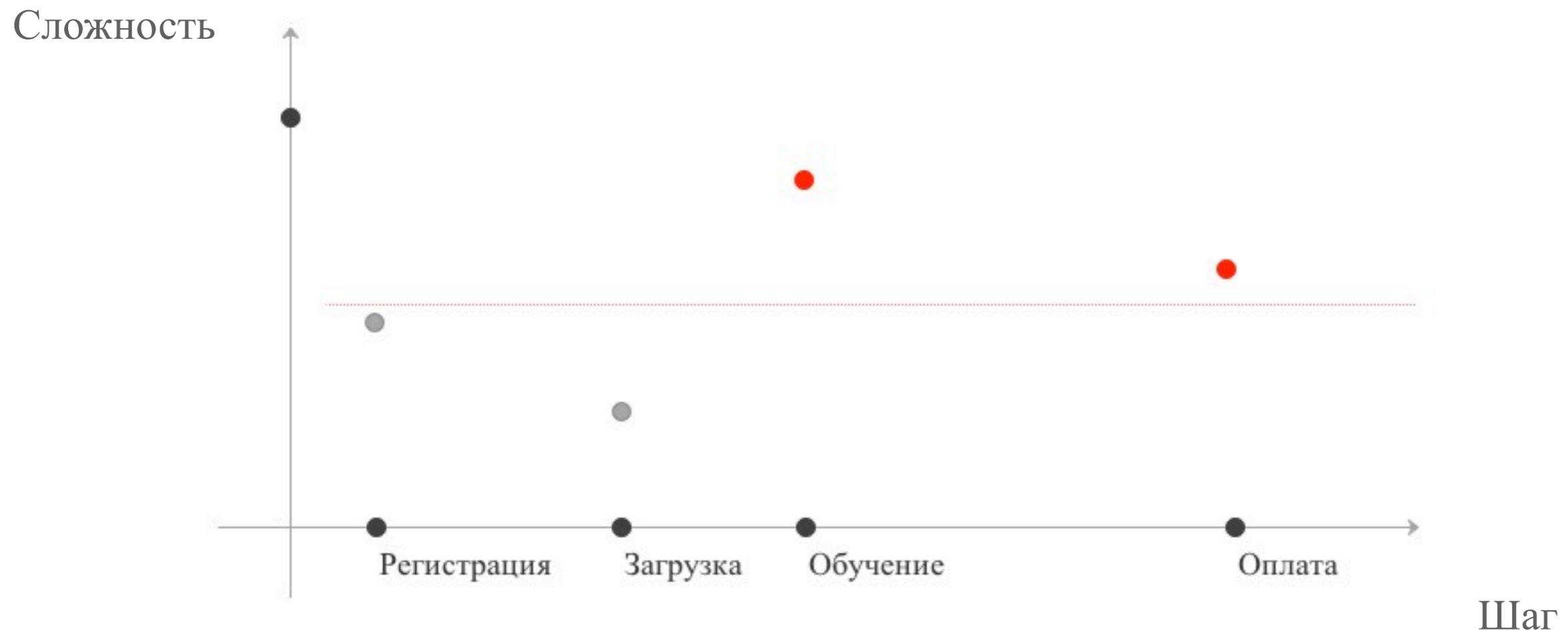
Треугольник опасностей



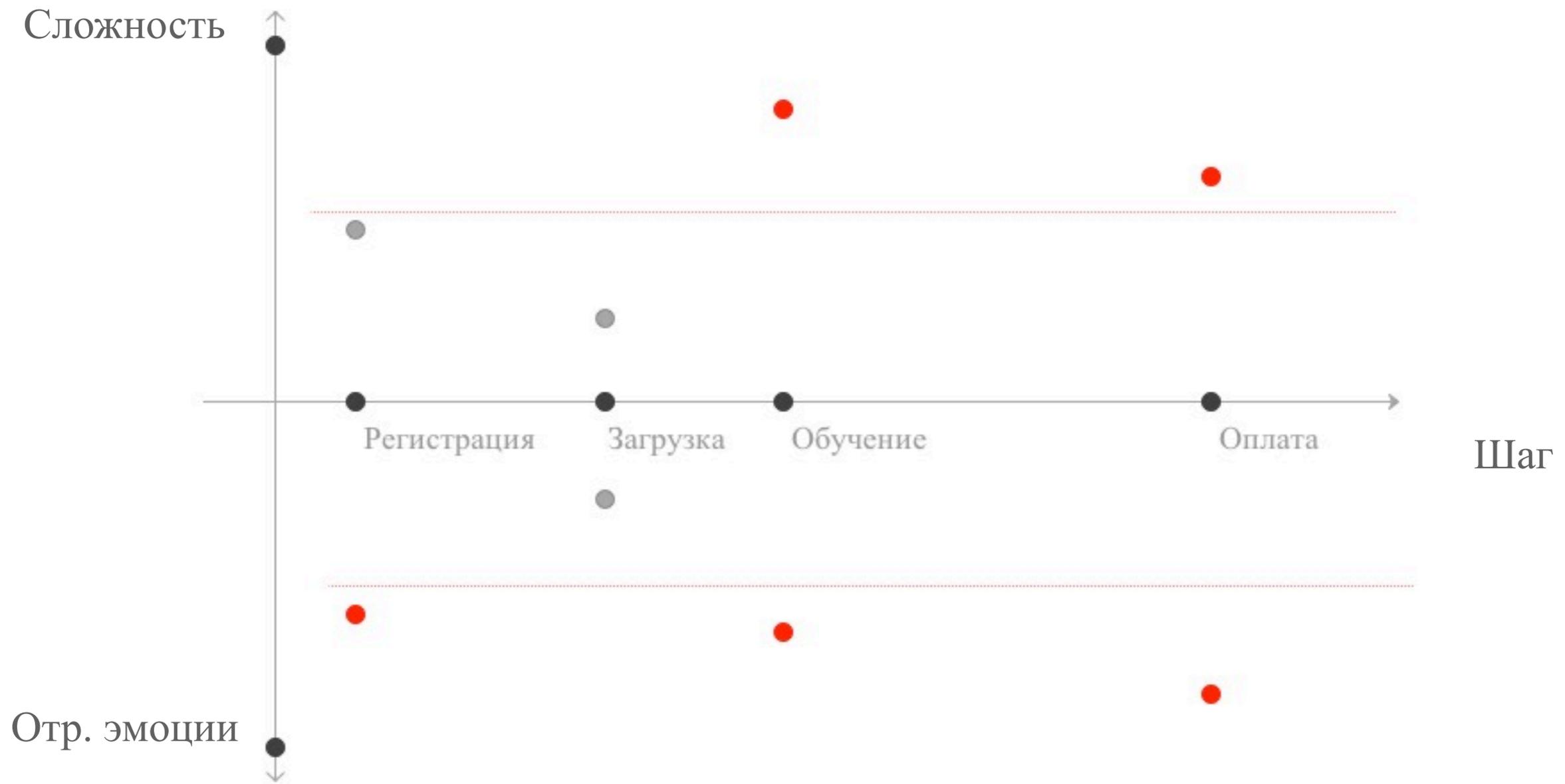
ОСНОВНЫЕ ОТНОШЕНИЯ



Прямая взаимодействия

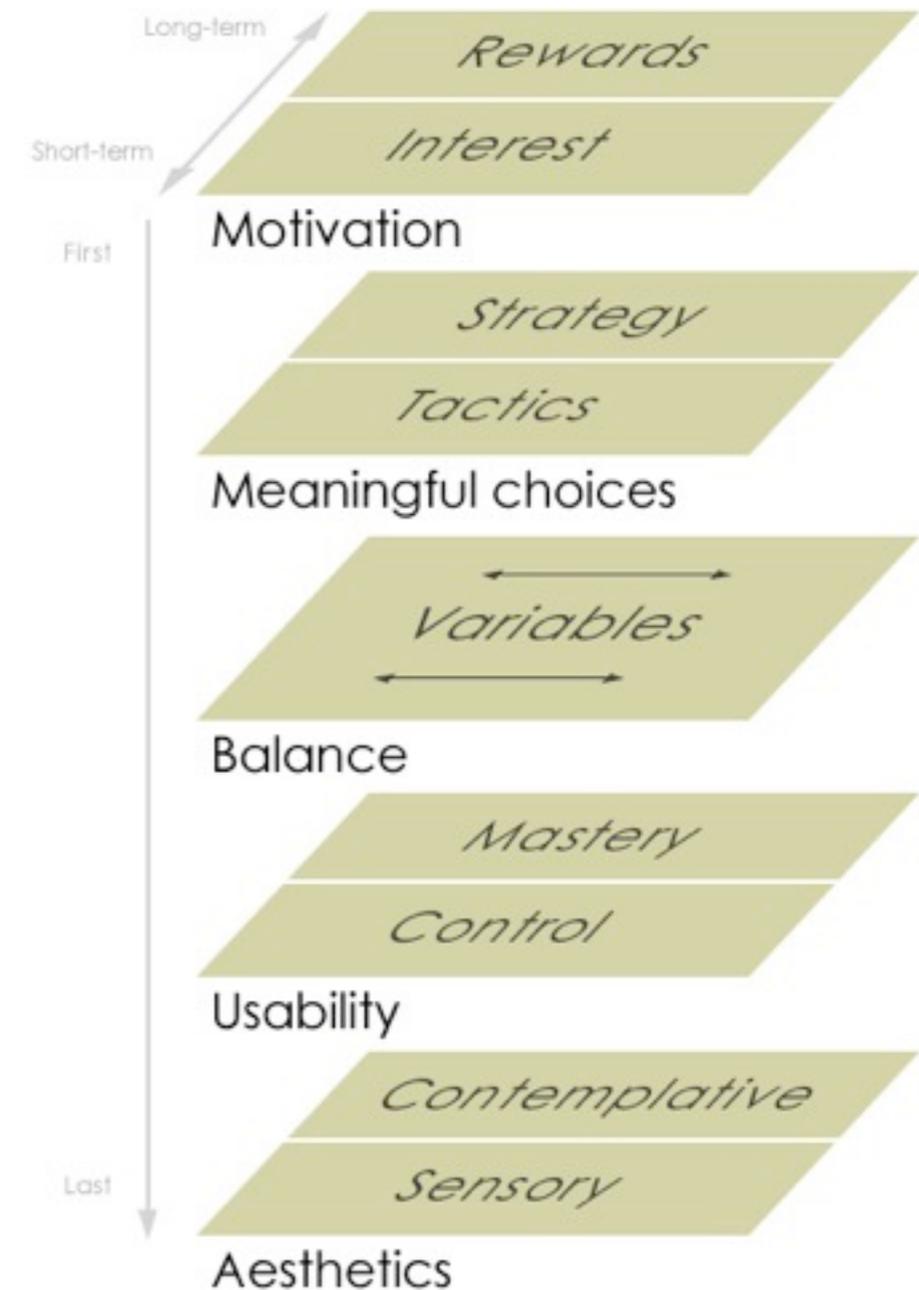


Добавим эмоций...



Принимая решение...

- проблемы не существуют без контекста
- нельзя мерять только “удобством и эффективностью”
- можно идти в ущерб практичности, если выигрываем в ЭМОЦИЯХ



Эпилог

- используйте известные UX методы и инструменты без опаски
- уделите внимание ключевым шагам
- эмоции - это Грааль игр

Спасибо за внимание!

Артём Янцевич

wargaming.net

