

# User eXperience <sup>Ru</sup> 2011

## В погоне за развлечениями

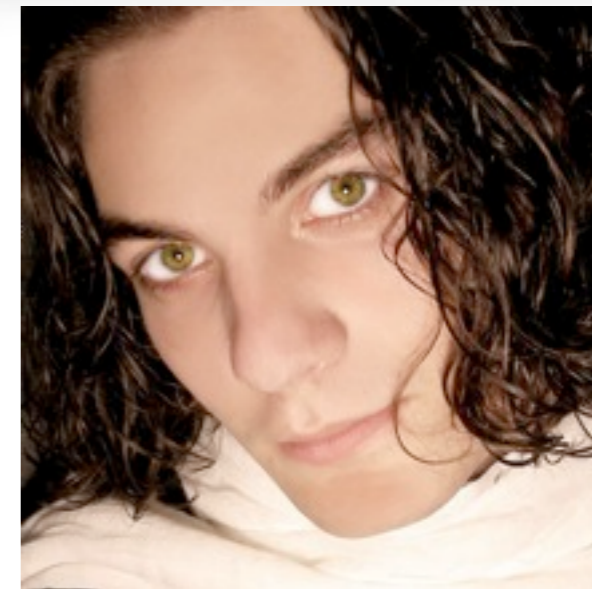
Артём Янцевич

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

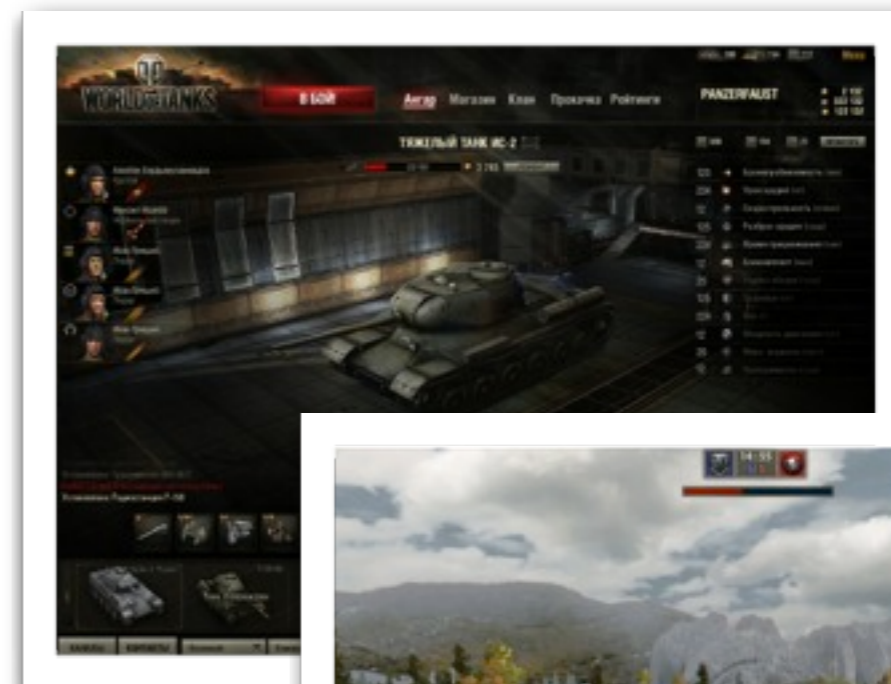
- около **11** млн игроков
- от **15** тыс новых регистраций ежедневно
- **220** тыс игроков он-лайн на одном сервере



## 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

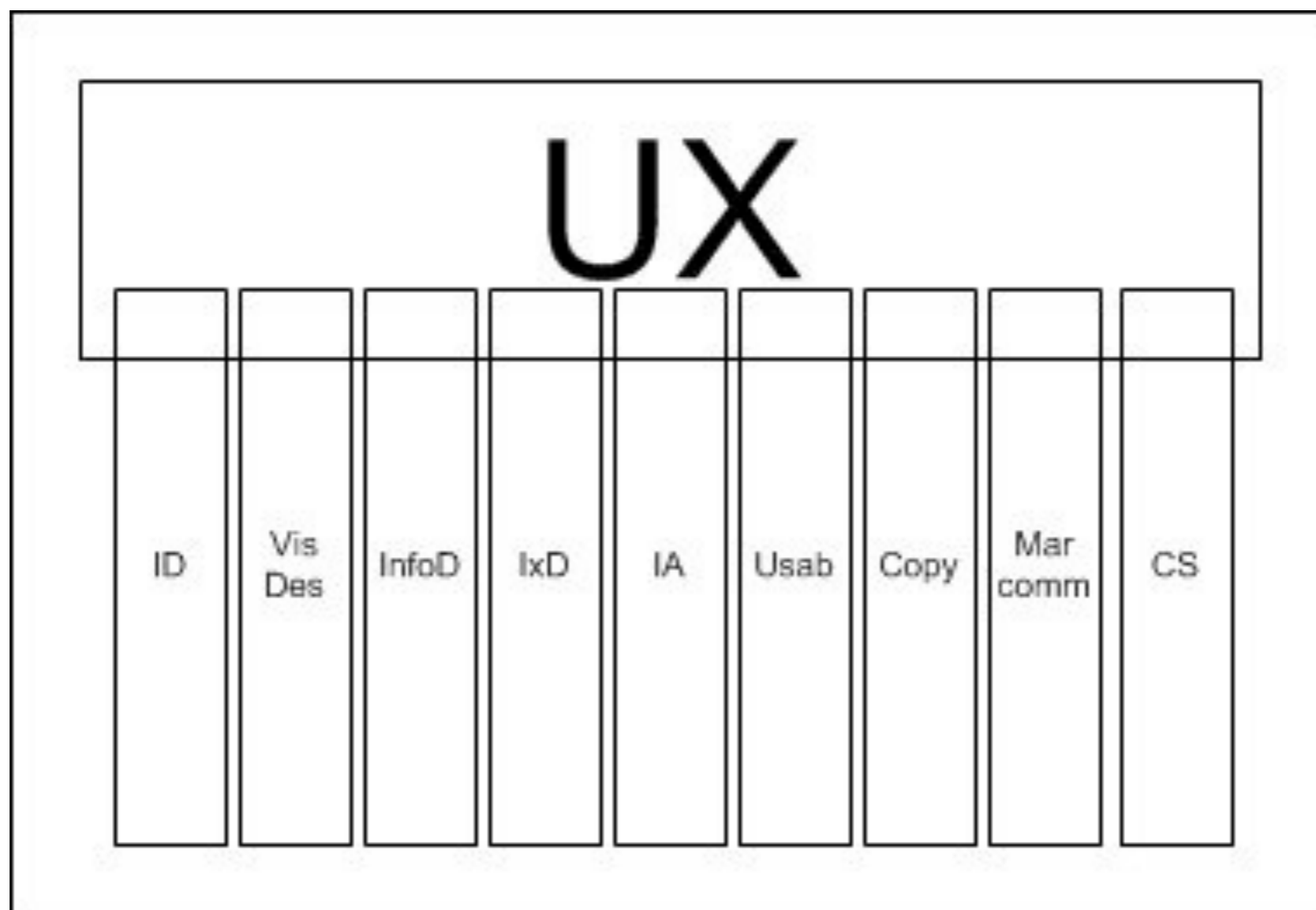
между

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”

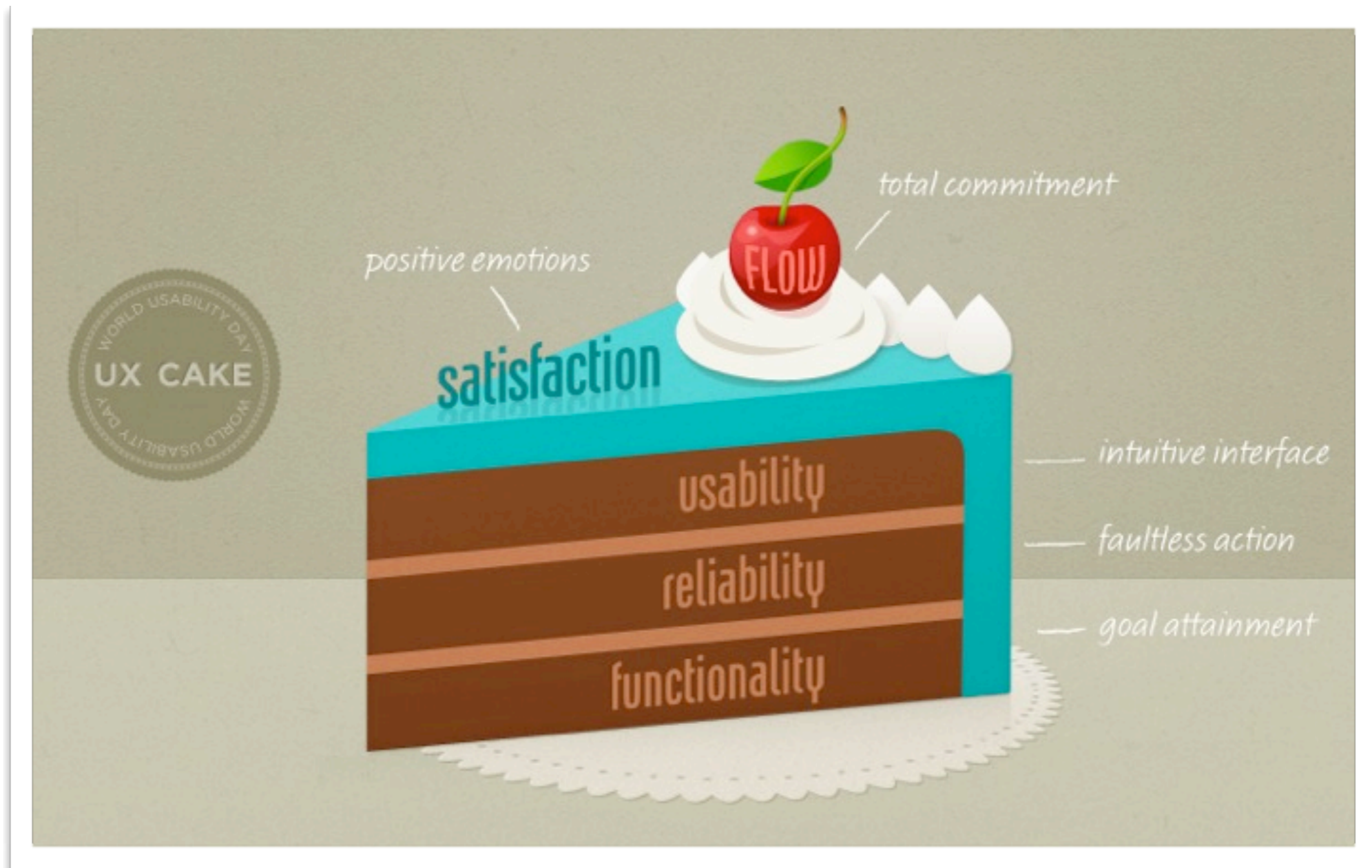
# Игровые механики в реальном мире

- принцип изучения
- МОТИВАЦИЯ
- социальные игры

Следуя тенденциям интернет  
заимствует игровые механики  
для мотивации клиентов.



# “Правильный вариант” UX

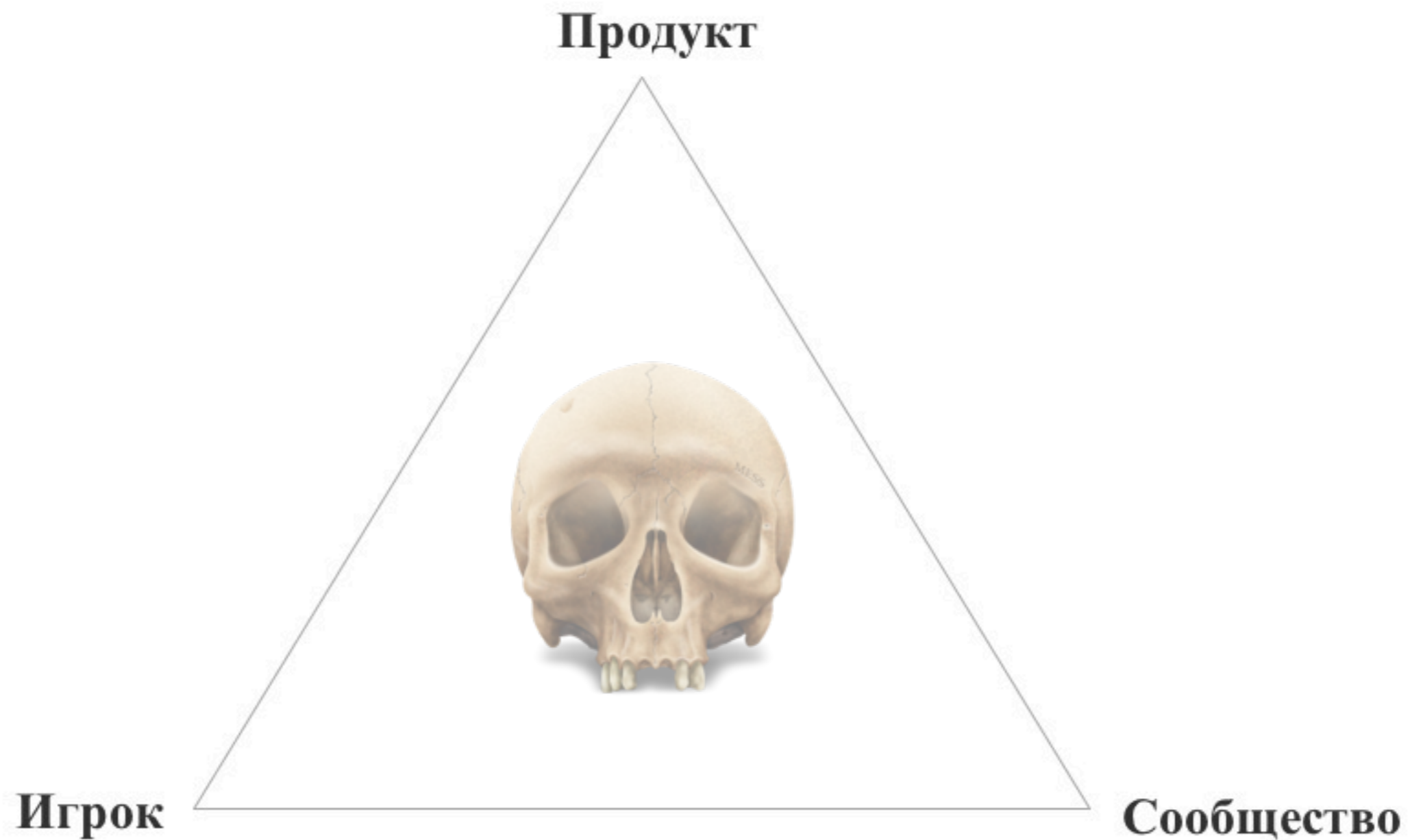


# Глава 3

## Треугольник опасностей



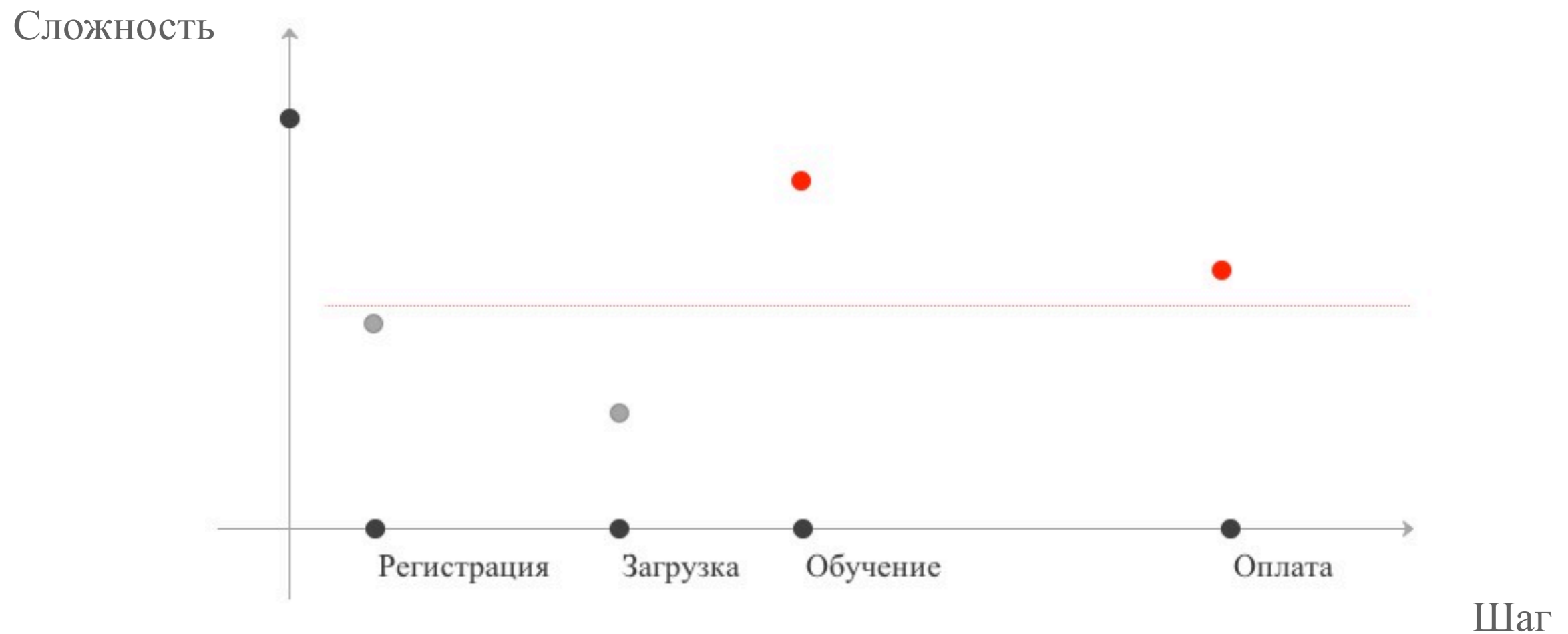
# Треугольник опасностей



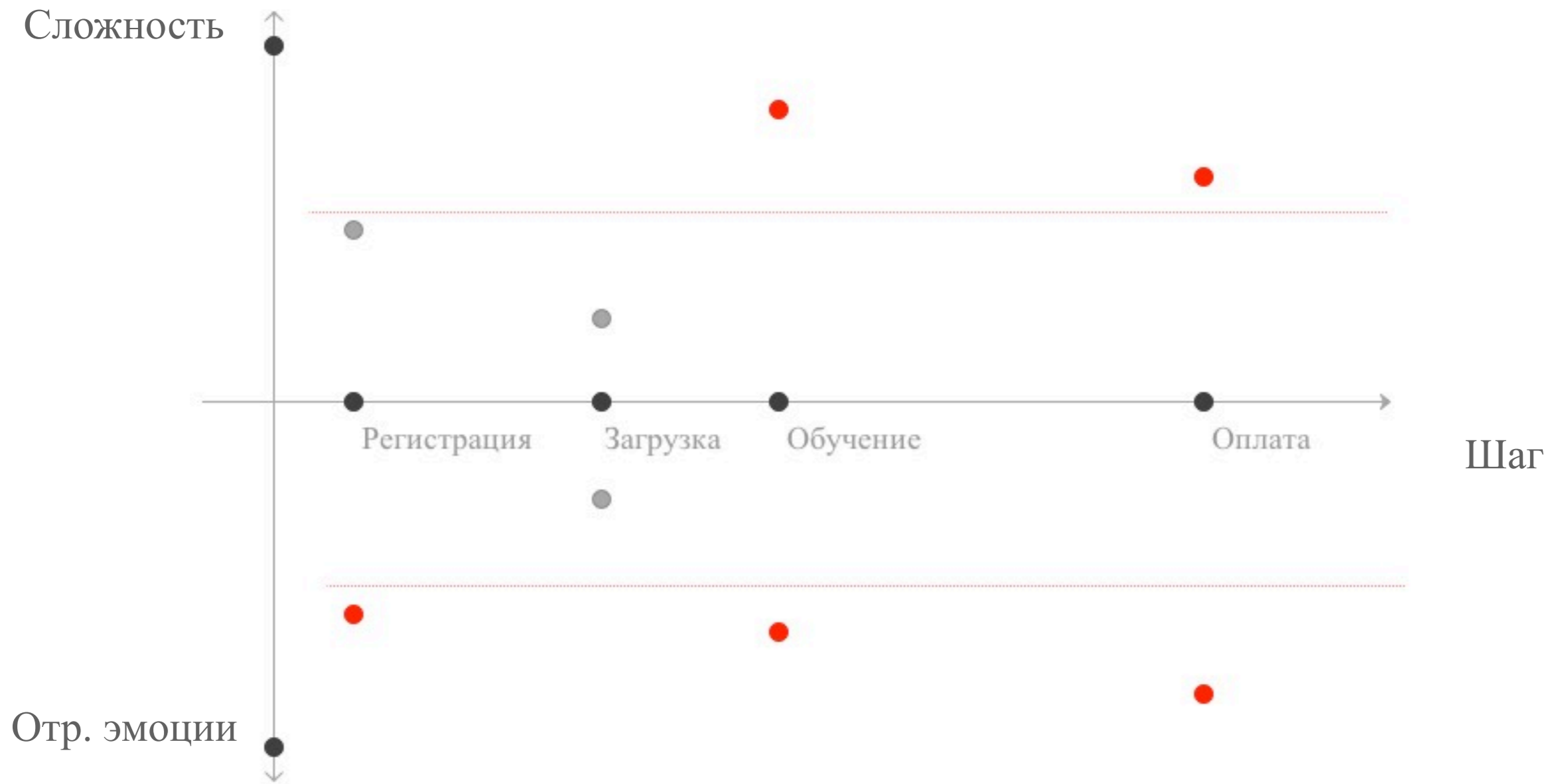
# ОСНОВНЫЕ ОТНОШЕНИЯ



# Прямая взаимодействия

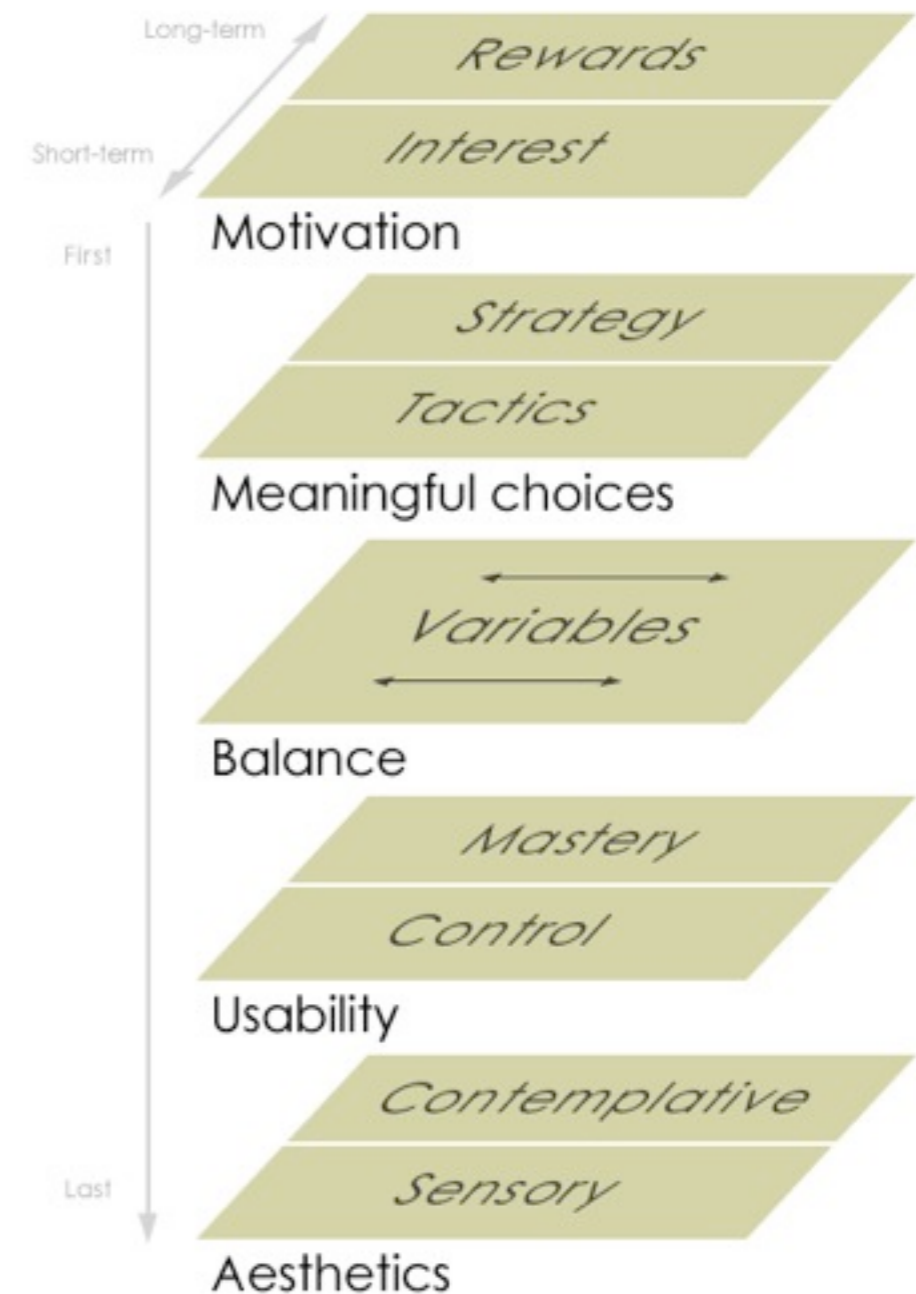


# Добавим эмоций...



## 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](http://wargaming.net)

