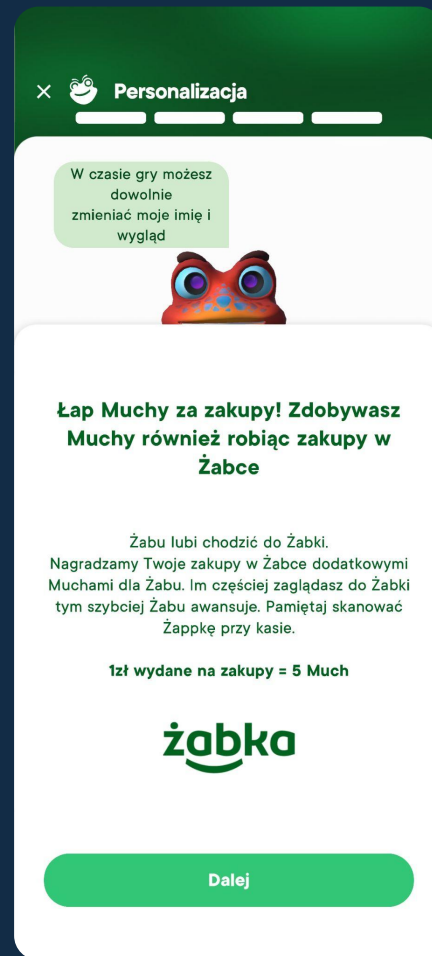
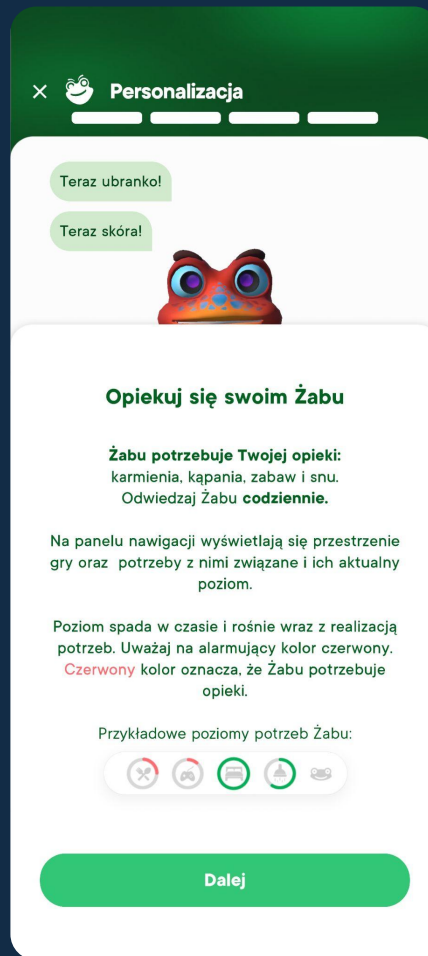


Spotkanie 6-latki z aplikacją Żappka



Czym jest Żabu?

- Żabu to element aplikacji lojalnościowej Żappka
- Gracz tworzy swoją postać, by potem się nią opiekować (karmi ją, kładzie spać, myje, bawi się)
- Zadbane Żabu zdobywa punkty doświadczenia i osiąga kolejne poziomy rozwoju
- Na dziesiątym poziomie Żabu i użytkownik otrzymuje niespodziankę (na 100. poziomie specjalną nagrodę)
- Aby Żabu szybciej przeszło na kolejne poziomy, gracz może wykorzystać swoje punkty lojalnościowe (żappsy), by kupić żabie wyjątkowe akcesoria/produkty
- Żappsy zdobywa się za realne zakupy w sklepie



Żabu przetestowała:

- 6-letnia Lukrecja, uczennica “zerówki”
- Poprosiłem ją o zagranie w Żabu i dzielenie się na bieżąco swoimi przemyśleniami.
- Najbardziej interesujące uwagi graczeki przedstawiamy na kolejnych stronach.

Żabu jest prostą grą, podobną w swoim zamyśle do klasycznego Tamagochi.

Zadaniem gracza jest opieka nad żabą, a w tym decydowanie o tym co zje, kiedy się umyje i w jaki sposób się relaksuje.

O przetestowanie gry poprosiliśmy więc moją 6-letnią córkę, dla której koncepcja takiej zabawy wydała się z marszu interesująca.



Lukrecja Popiela



Wojciech Popiela



“Czym się chodzi” - odwieczne pytanie graczy

Wizualna oprawa gry przypadła od razu do gustu i krótko po tym padło klasyczne pytanie “Czym się chodzi”?

Po wejściu na ekran startowy Lukrecja próbowała klikać żabę i różne miejsca na ekranie, by rozpocząć grę i spowodować, że postać zmieni swoje położenie.

Sterowanie Żabu nie polega jednak na swobodnym przemieszczaniu się, a jedynie na klikaniu ikon akcji powodujących aktywację danej funkcji. To nie było jasne w pierwszych chwilach.

Lukrecja szybko poradziła sobie jednak z pokierowaniem żaby w odpowiednie miejsce - zorientowała się, że wystarczy kliknąć ikonę jedzenia/spania/rozrywki itd.



*Jak się steruje tą żabą, Tata no.
Jak się steruje tą żabą...?*

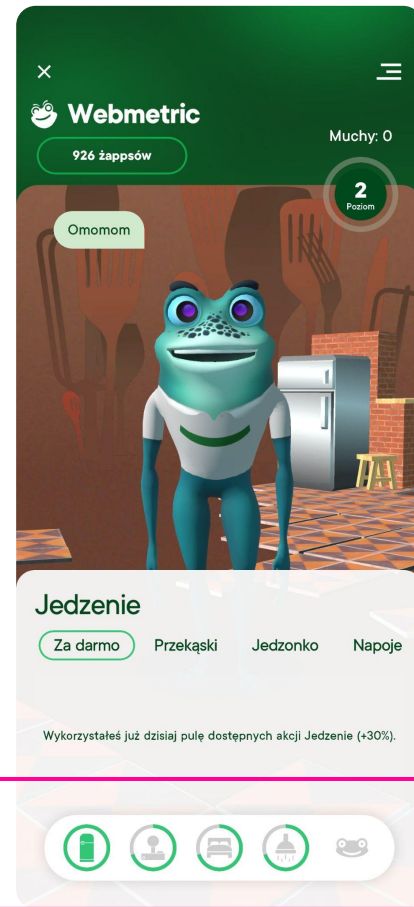


Połączenie ikon i akcji nie stanowi problemów

Pierwsza próba nakarmienia żaby polegała na dotknięciu lodówki znajdującej się w tle. Ta czynność nie otwiera jednak opcji karmienia.

Druga, już udana próba, to wybranie ikony symbolizującą "Jedzenie" (ponownie lodówkę). Tym razem żaba znalazła się w kuchni. **Lukrecja połączyła czynność z symbolizującą ją ikoną.**

Tym samym przezwyciężyła pierwszą trudność w rozumieniu specyficznego sposobu sterowania żabą za pomocą ikon powiązanych z czynnościami.



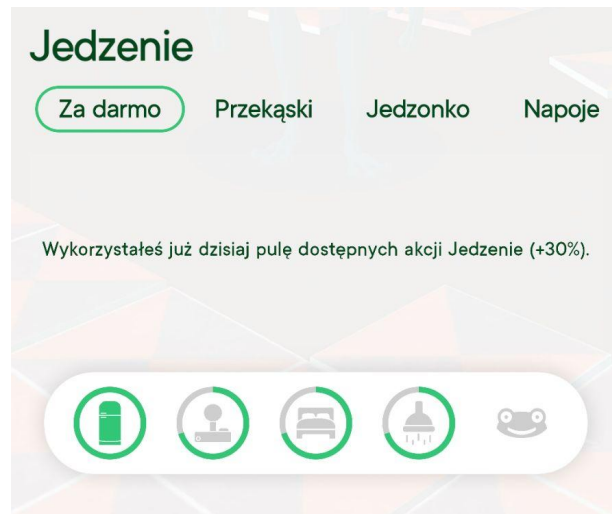
Kolory ważniejsze niż teksty

Zakup konkretnego posiłku okazał się być nieco trudniejszy.

Po wejściu w zakładkę Jedzenie, wybraną domyślnie opcją jest "Za darmo", jednak pula darmowego jedzenia była już w tamtym momencie wykorzystana. Dziewczynka kilkakrotnie klikała więc bez żadnego rezultatu na przycisk "Za darmo".

Powodem klikania nie był jednak sam komunikat, a zaznaczenie aktywnej zakładki zieloną ramką.

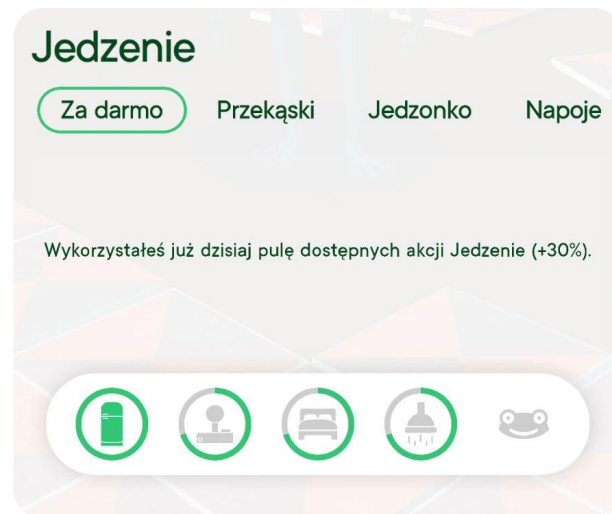
Lukrecja nie umie jeszcze płynnie czytać, dlatego komunikat nie był dla niej w ogóle pomocny.



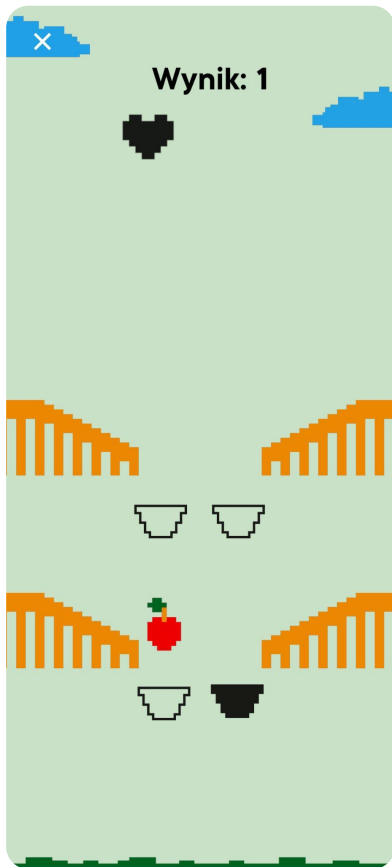
Komunikat zbyt trudny nawet po odczytaniu

Nawet po odczytaniu komunikatu, pojęcia takie jak “pula dostępnych akcji” czy użycie wyrażenia “30%” pozostało całkowicie niezrozumiałe dla Lukrecji.

Zarówno na poziomie odczytania samodzielnie (trudne słownictwo)
jak i po odczytaniu przez rodzica.



Oczekiwanie spójności



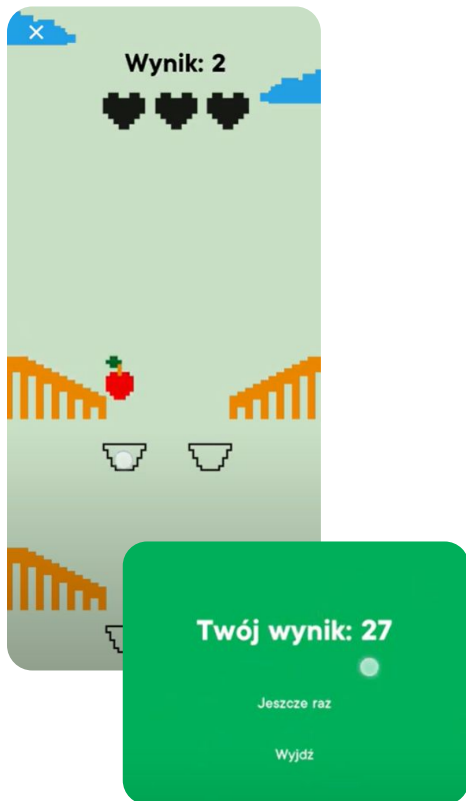
Opcja “Rozrywka” pokazuje, jak dużą wagę przywiązujemy do spójności działania aplikacji.

“Rozrywka” jako jedyna aktywność odnosi się nie do postaci Żabu, a bezpośrednio do gracza.

To gracz ma możliwość zagrania w proste minigierki. W przypadku innych aktywności to jednak Żabu je, śpi, ubiera i myje się.

Tego też spodziewała się Lukrecja. Spodziewała się zobaczyć grającego w grę Żabu.

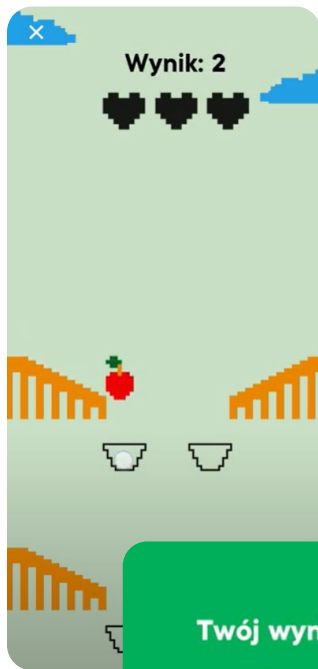
Mała atrakcyjność prezentacji wyniku gry



Ostatecznie gra kończy się, a na ekranie pojawia się wynik graczy, która nie wie jednak co się stało. Ponownie, nie rozumie komunikatu "Twój wynik", nawet po jego przeliterowaniu.

Nie utożsamia też komunikatu z oceną swojej gry. Oczekuje graficznej (np. grafika przedstawiająca puchar) lub dźwiękowej (np. fanfary) formy prezentacji nagrody

Skupienie na tu i teraz



Lukrecja zapyta w różnych momentach o opinię na temat gry odpowiadając kontekstowo, zależnie od chwilowej satysfakcji z interakcji.

- *Podoba ci się gra?*
- **Tak.**
- *A co ci się w niej podoba?*
- **To, że mogę jabłka łapać**
Po chwili dodaje
- **Nie ma innych owoców?**



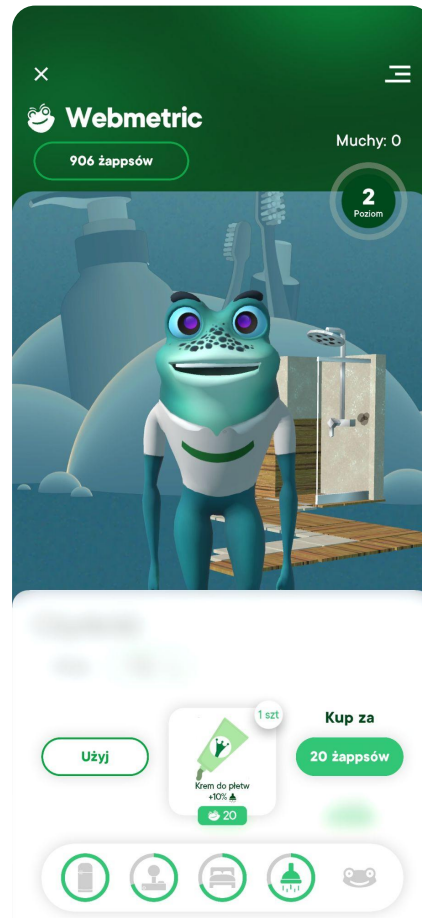
Brak wyraźnej informacji zwrotnej

Kolejna frustracja pojawiła się u graczy, kiedy weszła pod zakładkę "Czystość" i miała zamiar umyć Żabu.

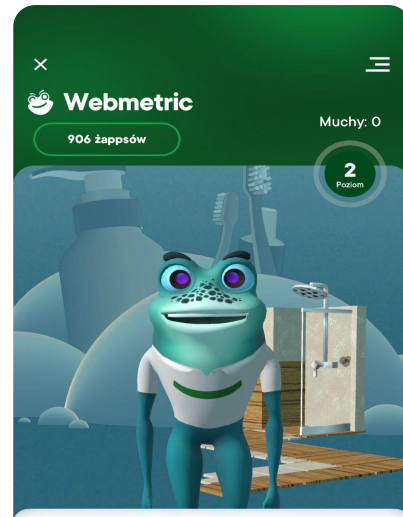
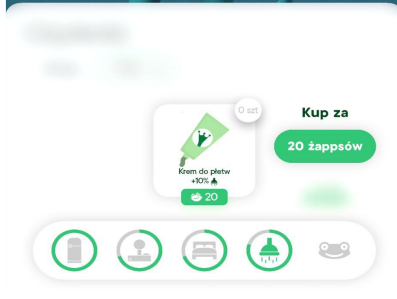
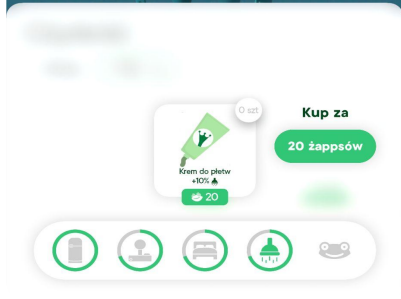
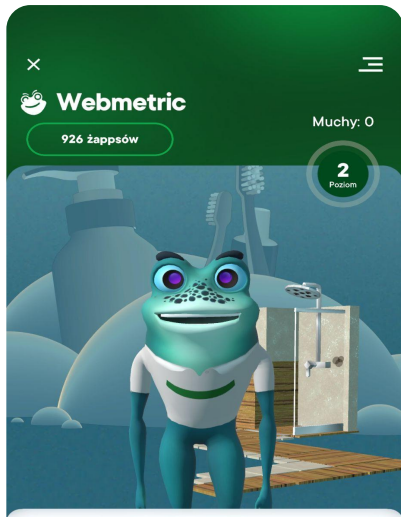
Chciała w tym celu zakupić kosmetyk. Kilukrotnie klikała na "Kup" oraz "Użyj", przez co w sumie **wykorzystała nieświadomie ten sam produkt 3 razy**, wydając tym samym 60 żappsów.

Użyciu produktu **nie towarzyszyła żadna animacja** - pojawiał się jedynie dźwięk, co nie było wystarczającą informacją zwrotną dla graczy:

Kurczę no.... Tata no co się dzieje no? Ja chcę żeby poszedł się kąpać i mydłem się umy!



Proces zakupu zbyt symboliczny dla dziecka

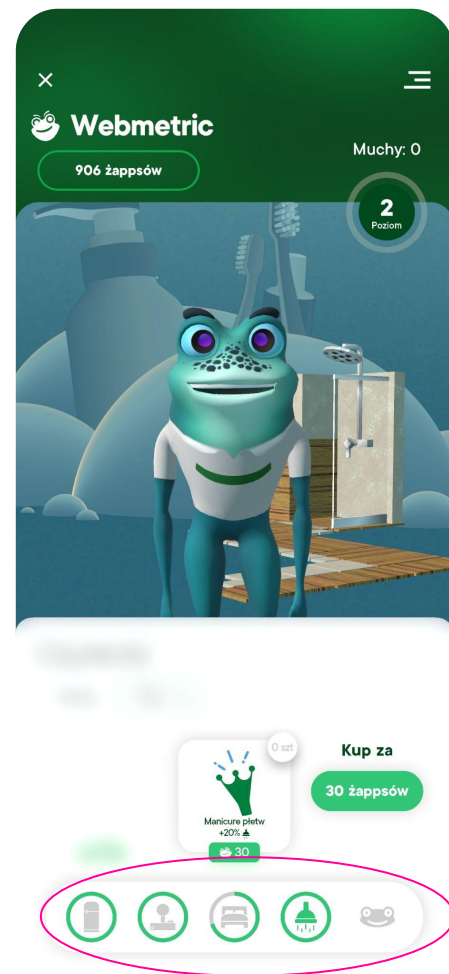


Brak wyraźnej informacji zwrotnej

Ostatecznie, dziewczynka doszła do wniosku, że żaba nie może się już kąpać, bo wyczerpała swój limit - wnioskowała o tym na podstawie zapełnionych na zielono kółek przy ikonach jedzenia i czystości.

Znaczenie wypełnienia kółka utożsamiane było z wyczerpaniem możliwości użycia danej akcji.

W rzeczywistości są to jednak poziomy, do których musimy dążyć w codziennej opiece nad Żabu



Zaskakująca niespójność

Lukrecja tłumaczyła, że wypełnione kółko przy ikonie Jedzenie i Czystość oznacza, że Żabu nie może się kąpać ani jeść.

Mimo to, pokierowała Żabu w stronę kuchni i kupiła mu jedzenie. Ku zaskoczeniu graczy, żaba udała się do lodówki i zjadła zakupiony produkt.

Co? Może jeść? Jednak może.



Gracz **nie musiał, ale mógł** nakarmić Żabu, co zdecydowanie zdziwiło i **zdezorientowało** dziewczynkę - wróciła więc do zakładki "Czystość" po wcześniejszej nieudanej próbie wykorzystania "mydła".

Wynioskowala bowiem, że skoro mogła kupić jedzenie, to będzie mogła też zakupić kosmetyk i wykąpać Żabu. Ostatecznie dziewczynka kliknęła kolejno "Kup", "Użyj" i "Kup", **czekając na reakcję Żaby, która nie nastąpiła.**



Animacje jako nagroda za grę

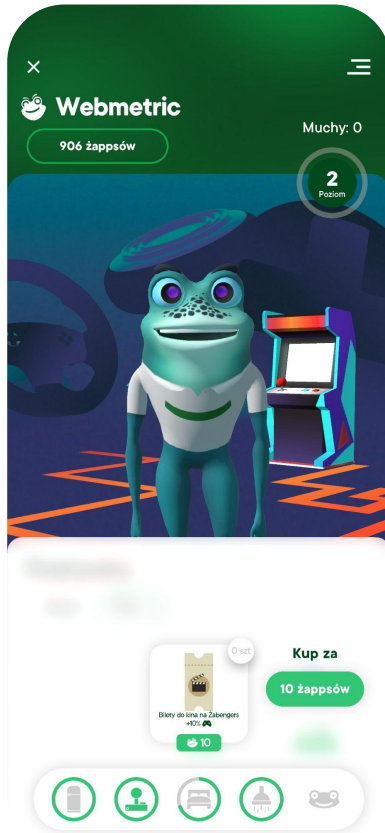
Frustracja osiągnęła swój najwyższy poziom, kiedy graczka ponownie chciała skorzystać z opcji Rozrywka.

Pomogłem Lukrecji kupując i wykorzystując bilet do kina. Na ekranie nie dzieje się jednak nic, poza minimalnym ruchem przycisków. Spotyka się to z **niemałym rozczarowaniem**.

Niespełnione oczekiwania dziewczynki skutkują **placzem i zakończeniem gry**.

Interesujące, że Lukrecja rozdzieliła postać żaby od samej gry w swojej ocenie.

Pomimo negatywnego zakończenia pierwszego kontaktu, Lukrecja będzie chciała do Żabu wrócić i zagrać w przyszłości.



*No tata **co się dzieje...?** Ja chcę zagrać w grę!
Ja chcę kupić przedmiot! To chcę kupić!*

No ja chcę to kupić tata no!

Ugh, ale ta gra mnie denerwuje!!!

(po chwili)

Co dalej?

(sugeruję, że bilet został już wykorzystany)

***No jak to możliwe jak w ogóle nie
byliśmy w kinie?!***

Głupia gra!

Podoba mi się jedynie ta żaba!



Animacje - najbardziej atrakcyjny element gry



Wiele komentarzy oraz reakcji 6-latki świadczyło o tym, że animacje żaby są dla niej ciekawe i zachęcają ją do dalszej gry.

Śmiech wywołuje u niej też animacja biorącej prysznic żaby.

Lukrecja z łatwością odczytuje **wizualne** wskazówki:

Znowu jest zmęczony, ale ja nie!



Skąd wiesz, że jest zmęczony?



Bo ziewa!



Poczucie sprawczości



Wydaje się, że możliwość wyboru tego, co będzie robić żaba oraz towarzyszące tym czynnościom animacje zwiększają satysfakcję dziewczynki. Kiedy graczce udaje się zakupić produkt, Żaba udaje się do lodówki. Dziewczynka śmieje się i stwierdza:

Fajna gra. Podoba mi się.

Fajna jest. Podoba mi się, bo żaból może różne rzeczy robić i wybieramy co on chce... co na przykład my chcemy i fajna jest gra.



Animacje jako informacja zwrotna i nagroda

Gra przebiega sprawnie i bez frustracji ze strony użytkownicy, kiedy zakupie danej aktywności towarzyszy animacja żaby wykonującej tę czynność. Przykładem jest tu zakupiona przez graczkę opcja drzemki. Dziewczynka wie wówczas, że udało jej się sfinalizować dany krok.

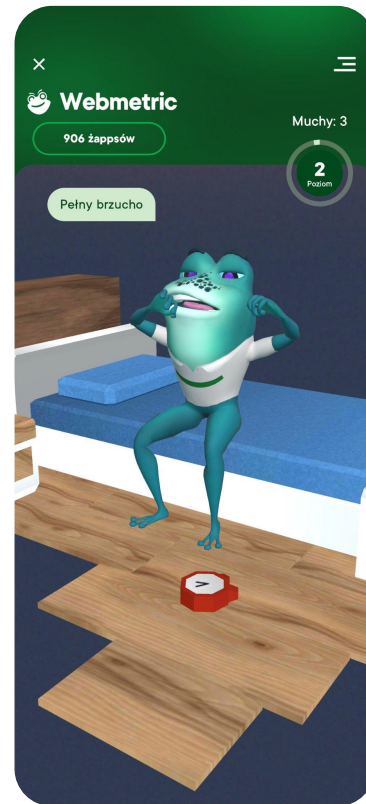
O, ma drzemkę!



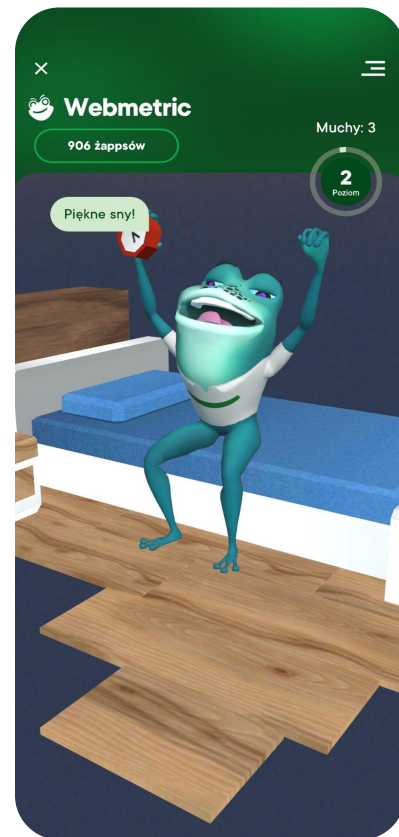
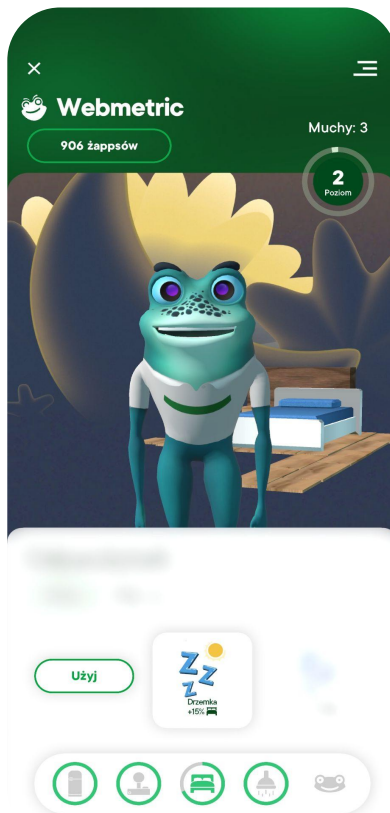
Ładna poza!

Jest to świetny przykład pozytywnej interakcji z grą - dziewczynka otrzymuje informację zwrotną o wykonanym kroku i spokojnie kontynuuje grę.

Brak takiej informacji (jak w przypadku zakupu "kremu do płetw", czy biletów do kina) znacznie utrudniał czerpanie satysfakcji z zabawy.



Animacje jako informacja zwrotna i nagroda



Podsumowanie

- Brak animacji był zdecydowanie najbardziej frustrującym elementem gry. Nie każdej akcji w grze towarzyszy animacja, będąca informacją zwrotną i nagrodą jednocześnie. Prowadziło to do dezorientacji graczy, która była przekonana, że nie udało jej się sfinalizować działania, które tak naprawdę było ukończone.
- Efekt ten potęgowany jest przez brak zrozumienia komunikatów pisemnych. Przykładowo - kiedy na ekranie widoczne są dwa przyciski- "Kup" i "Użyj" Lukrecja klika je losowo, metodą prób i błędów, Usilnie próbując wywołać u Żabu jakieś działanie. Nie rozumie, co oznaczają i nie zadaje sobie trudu przeczytania ich.
- Lukrecja dobrze radzi sobie z odczytywaniem wskazówek wizualnych w przeciwieństwie do komunikatów pisemnych. Zauważa na przykład, że Żaba ziewa, stąd wie, że jest zmęczony. Dymki z hasłami, sugerującymi kolejne działania gracza, są przez nią zupełnie ignorowane.
- Animacje żaby oraz poczucie sprawczości wydają się być najbardziej atrakcyjnymi dla 6-latki elementami gry.
- Chociaż ostatecznie graczka ocenia grę bardzo negatywnie, to podtrzymuje, że sama żaba przypadła jej do gustu. Obdarzona sympatią postać jest więc niejako odseparowana od treści gry i jej negatywnych aspektów. Po czasie chętnie do niej wraca i wybaczają grze błędy.



Wnioski

- Komunikaty są w dużej mierze oparte o tekst, a nie symbole, co sprawia, że nie są dostosowane do odbiorcy w wieku 6 lat (i młodszego). Większość informacji kluczowych dla płynnej interakcji z grą przekazywana jest w formie pisemnej, co uniemożliwia zapoznanie się z ich treścią u dzieci rozpoczynających dopiero naukę czytania.
- Gra powinna być zdecydowanie bogatsza w wizualne nagrody pełniące zarazem funkcję informacji zwrotnych dla młodszych dzieci.
- Nie jest jasne, kto ma być docelowym odbiorcą gry - jej raczej prosty koncept sugeruje, że może być przeznaczona dla dzieci, jednak w pełni świadoma interakcja nie jest dla nich możliwa.
- Sama treść komunikatów jest zbyt zaawansowana dla młodszych dzieci - przeczytanie informacji na głos przez osobę dorosłą nie pomaga w jej zrozumieniu. Są one zbyt trudne.
- Zabawny charakter haseł pojawiających się w dymkach, zwiększa potencjalnie atrakcyjność gry. Dla gracza, który nie potrafi czytać są one jednak w ogóle nieistotnym elementem. Głosowa prezentacja komunikatów mogłaby umożliwić ich odbiór przez młodszych graczy.



Dzięki za uwagę!

Jeśli spodobał Ci się raport i chciałbyś zbadać swoją aplikację lub zaprojektować nową
- [napisz](#) lub [zadzwoń](#)!

hello@webmetric.com

537 401 467



Webmetric Sp. z o.o., ul. Wolsztyńska 13/1
60-361 Poznań NIP: 7792446783 KRS: 0000636209

webmetric