

Zelda: Ocarina of Time

In-game hjälp: Tutorials

Grupp 27: Viktor Dahlstedt, David Rogers och Anna Thomasson

Frågeställning

- Hur mycket hjälp får man?
- I vilken form kommer denna hjälp?
- Är det "enkelt" språk?
- Finns det, tidigt i spelet, situationer där oönskad förvirring uppstår?

Metod

- Heuristic evaluation.
- Nielsens Usability Heuristics (med viss modifikation).
- Hittade vissa situationer där man antingen får hjälp eller behöver hjälp och analyserade dessa.
- Gjordes i två omgångar.
- Spelades via emulator på laptop.

Metod forts.

- Första omgången hittades situationer och en ytlig analys gjordes.
- Andra omgången gick vi tillbaka till samma situation, tog screenshot och gjorde en mer djupgående analys.

Exempel



Resultat

- GUI't är bra mappat mot en N64 kontroll och lätt att förstå. Det reagerar också bra på vad som händer i spelet.
- Hjälp kommer nästan alltid i form av text.
- Textdialoger har viktiga ord färgade. Färgvalen är dock inte alltid konsekventa.
- Vissa dialoger blandar hjälp och story

Resultat forts.

- Det är upp till spelaren att hitta hjälpen, den ges väldigt sällan direkt.
- Spelaren blir inte ledd mot hjälpen.
- Det går inte att skilja på skyltar som har ”fluff” eller hjälp. Potentiell teknisk begränsning.

Vidare studier

- Göra om studien med observation istället för heuristic evaluation och jämföra resultat. Barn som respondent?
- Göra någon typ av artefakt som pekar ut de områden som ger hjälp och evaluera resultat. Design Science.