User A

Jason

Redirecting
redcypresstech-my.sharepoint.com

KEY POINTS
- Users are concerned about the '**Sounds** btn' (volume control button).
- The positioning of the bet and autoplay buttons is crucial.
- Users are used to right-side buttons, and they naturally use their left hand for assistance.
- Users typically don't check the pay table and click the menu icon.
- Single hand user
- User isn't see the pay table

RCTDesign

NOTICE
- (0:22:18)如果要照 Playcheck 資料的話，不確定 Playcheck Ingame 能不能打，因為是另一隻 API，如果可以打，亞洲照不到可能需要開，只是要看要怎麼拉到我們這(目前沒有)

RCTDesign

- The size and position of the **sound** button are appropriate and do not interfere with the main screen.
- At the beginning, the user looks for the bet setting button, as it's currently located on the right side in the **current version**. (0:6:46)

- (0:7:4.750)
  Q: 你會覺得在右邊的按鈕你會比較好按
  A: 會有一點，但其實差別應該是沒有太大，因為它只是過來一點點而已
- (0:7:56.60)
  Q:不會去看table→ 追蹤過data玩家很少點擊進來

- (0:8:42.350) 對我來說這不算大幅度吧但是因為對我的工程師都放在按鈕上，所以是還好
- (0:9:45.100)
  認為單手操作選號重要的
- (0:11:33.640)
  info bar旁有兩個按鈕 → 製作上也是可行的

- (0:12:35)聲音藏的太裡面，一開始會找不到
- (0:14:48)會直接去找聲音和 Quickspin，因為會去測速度的感覺

User B

Brain

Redirecting
redcypresstech-my.sharepoint.com

KEY POINTS
- Basically, Three design won't affect the usability.
- Place the **Spin** and **Autospin** functions close to each other on the interface.
- User isn't see the pay table

RCTDesign

- 跟原有Design差異不大
- Bet和Autoplay位置變動不會影響使用者，很快就可以習慣
- 開聲音的改動的位置覺得不錯，速邊不影響主功能，開關也只會按一次

RCTDesign

- 自身經驗覺得Spin旁邊會放置Turbo mode有關聯
- Spin和加減Bet太近很在一起，覺得會誤觸，會希望不會做得那麼一整組，有點距離是好的，並且有整組到info bar
- 覺得info放功能按鈕沒有不行，只會放一顆Toggle型的放一邊，不會兩顆button

- 覺得Sound和Quickspin拉出來，或是拉一個功能出來就好
- 這款Spin和加減的組合是好的，也建議不要水平，可以離Bet更靠近
- Prefer這款
- Spin和Autospin類接近的功能，類似功能圍再放附近，不用太過遠邊，也不會誤觸

User C

Marlon

Redirecting
redcypresstech-my.sharepoint.com

KEY POINTS
- Having the ability to increase or decrease the bet amount readily accessible allows players to adjust their wager quickly and enhances ease of use
- Quickspin allows players to adjust the game speed quickly, making it easier to control the pace of winning.
- One-handed users - The spin function is crucial and clear to players. Manually pressing spin and stop contributes to feeling the game's rhythm.

RCTDesign

- 單手使用
- 基本上改版後的樣子不影響使用
- 在意Quickspin有沒有三段

RCTDesign

- Autoplay都會是最後點擊，會先搜過所有的按鈕，一定會點擊Spin看感覺，最後才會點擊Quickspin
- 會找MaxBet的按鈕
- Concern字數的部分，考慮LVCS需求，加上按鈕會跳到資訊
- 有提過擠在下方這設計也有看過不影響使用
- 但按鈕兩顆方形形式感覺會不統一

RCTDesign

- 一樣會點擊所有按鈕，並嘗試點擊，例如聲音
- 打開Menu的選單，後方背景換心會影響menu的畫面，怕有所干擾
- 打開Bet無法回到上一頁，需要二次點擊，若要回到上一頁會增加測試的effor
- **Quickspin**就在裡面覺得很困惑，但也提到別家也有這樣設計，尤其是Betsetting拉出來的情況下也知道這是避免不了，提到不是得對比家受影響，一次點擊設快的速度後就不會改動
- 提到有一定的比例玩家會喜歡聽自己的音樂
- 提到加減拉出來[25:07]，覺得可以快速調整金額會讓玩家快速調整和 T-Bet

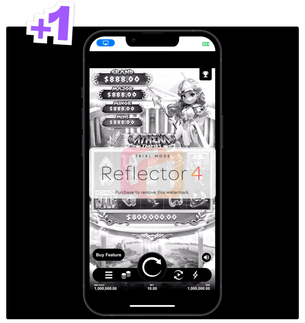
RCTDesign

User D

Jessica

KEY POINTS
- Users are concerned about the '**Sounds** btn' (volume control button).
- Like +- disappear when spin
- Balance always has number / win only show when the win the money
- Single hand user
- User see the pay table

RCTDesign



- 第一時間會開聲音
- 會馬上切 Turbo 的 spin
- 會看 pay table 是因為想知道 symbol 能贏多少錢
- Bet setting 和 info bar 位置上的異動沒有影響
- 在意 Quickspin 有沒有三段
- Bet 和 spin 比較接近感覺可以賺比較多錢

RCTDesign

- 因為看過其他studio的遊戲所以一看到+-知道和bet有關
- Bet 文字那的 bet setting 沒有馬上知道在 info 點，不過因為有+-所以覺得沒有發現也選好
- button 和 info 放在一起比較混亂，希望可以分開
- 會跟心下面有 button 和 info 影響 reel 的大小
- 喜歡按spin時候+-有消失，但只會擔心測試的時候有狀況

RCTDesign

- 找了一下sound和quick spin, 會怕user找不到就離開遊戲
- 會想把聲音拉出來, 不過這是因為自己習慣關聲音。但覺得quick spin可以拉出來, 因為如果用turbo可以拉高revenue
- 把按鈕放到menu裡但沒有省到畫面空間有點可惜

RCTDesign

User E

Robert

KEY POINTS
- Users are concerned about the '**Sounds** btn' (volume control button).
- Need to consider win real money and bet setting position.
- Bigger size buy feature
- Need to consider LVCS (including currency)
- Both hand user
- User isn't see the pay table

RCTDesign

NOTICE
- (0:34:14) 需要用cocos出動畫，console 用動畫需要考慮 loading time

RCTDesign

- (00:03:07)第一時間聞聲音
- (00:03:50)leaderboard 的位置可能要考慮我們未來有沒有要走 regular marketing 要的話會有 777
- (00:04:05)buy feature 應該更大
- (00:05:22)當初因為win real money的位置, 為了跟Bet的位置考量, 所以現在才把bet的位置放在右邊

RCTDesign

- (00:11:30)一開始注意到中間consoles那塊顯但沒有注意到info bar那塊顯。(00:14:50)sound 和 quick spin不應該放在info bar
- (00:12:00)覺得quick spin重要性會等同於auto play(00:15:10)quick spin和auto play甚至有可能是組合键, 如果有速度決定是不好按完turbo馬上就可以按auto play
- (00:12:30)sound 也很重要因為一進來會想馬上從遊戲開掉。sound 要獨立出來

RCTDesign

- (00:25:20)quick spin 應該在外面，sound也需要在外面，quick spin 和 auto play 應該在附近

RCTDesign

Jason
(0:16:11)**StopAutospin**功能
- 中間 spin button 上停比較方便，但不確定會不會有regular marketing的問題

RCTDesign

Brain
[19:24] **StopAutospin**功能
- Autospin若沒有要做pause的功能，手動停止若我們家沒有要做可以整在一起
- 提過Autospin要和stop的功能有被提出都有turbo功能加快邊需要做這需求

RCTDesign

Marlon
[11:53] **StopAutospin**功能
- 覺得這種做常見是合理，更新成這樣完全不會有任何疑慮，多半玩家都習慣這樣的操作
- 12:39提到之前的做法，spinstop的需求，跟regular market有關，主要是agree玩家可以用這功能做加速，主要是按了再加stop會讓流程加快一點，或是可以dismiss動畫手動加快的感覺，但這部分都是要看法規和規格是否就不support開autoplay情況下不用stop去做加速
- [26:49]提到室在統一顏，行為一致很明確

RCTDesign

Jessica
(00:22:30)**StopAutospin**功能
- spin button 在中間很明顯很喜歡, 玩家角度會覺得很明顯很好用, 但在 revenue 角度其實會不希望玩家 stop auto play

(00:23:40)**Bet +-**功能拉出來
- Bet 可以拉出來其實在公司角度如果要加大 bet 會可以賺比較多錢, 但如果他相對要改小也是 revenue 變小

RCTDesign

Robert
(0:21:20)**StopAutospin**功能
- spin button 在中間會比較喜歡，很清楚提示次數

RCTDesign