

ДИЗАЙН ИГРОВЫХ ИНТЕРФЕЙСОВ

Под игровым интерфейсом будем понимать набор элементов взаимодействия игроков или компьютера и игрока.

В зависимости от количества свободного времени, возраста и предпочтений, люди играют в игры с разными целями. Есть развивающие, обучающие игры, призванные в интересной форме научить игроков чему-то новому. Есть огромные игры, которые строят настоящий новый мир, их прохождение занимает многие часы, сюжеты не уступают многотомным романам, а создание таких игр занимает долгие годы. Есть простые, так называемые «казуальные» игры, в которые играют в метро или в очереди, чтобы убить время.

Так как игры в первую очередь визуальный медиум, нельзя недооценивать значение UI/UX дизайна в общем уровне качества игры.

Роль хорошего пользовательского интерфейса состоит в том, чтобы четко и быстро предоставлять соответствующую информацию и больше не мешаться на пути, как только он выполнит свою работу. Можно свести процесс проектирования пользовательского интерфейса к шести основным вопросам, которые необходимо задавать во время разработки игры[1]:

- Этот интерфейс говорит мне, что мне нужно знать прямо сейчас?
- Легко ли найти информацию, которую я ищу, или мне нужно ее искать?
- Могу ли я использовать этот интерфейс, не читая инструкции?
- То, что я могу сделать на этом экране, очевидно?
- Нужно ли мне ждать, пока интерфейс загрузит или воспроизведет анимацию?
- Существуют ли утомительные или повторяющиеся задачи, которые я могу сократить (например, с помощью сочетания клавиш) или удалить?

В работе рассмотрены для сравнения игры TheElderScrollsIV: Oblivion и Sid Meier's Civilization VI.

Пользовательский интерфейс Oblivion является классическим примером несовместимости интерфейса одной платформы с другой. Oblivion был перенесен с консолей на ПК, но сохранил свой ориентированный на контроллер пользовательский интерфейс. Это заставляет игрока перемещать экранный курсор, как будто он использует тачпад

ноутбука вместо того, чтобы использовать абсолютное сенсорное позиционирование. Комбинация потраченного впустую пространства, неправильного масштабирования и неподходящих элементов управления делают интерфейс Oblivion таким плохим [2]. Фактическая часть меню, которая передает информацию, такую как содержимое вашего инвентаря, использует только 21,7% от общего пространства экрана при разрешении 1920x1080. Игре Oblivion также не хватает ярлыков. Там нет кнопки Карта, чтобы вызвать карту, вы должны нажать на компас, чтобы открыть вкладку Карта. Есть проблемы с кнопками.

SidMeier's Civilization VI была выпущена на ПК в октябре 2016, а затем в течении двух лет вышла на других платформах. Интерфейс на ПК использует большое количество мелких кнопок и меню, однако его цветовая гамма и использование текстур не мешают, а только помогают распознаванию элементов. Кнопки имеют яркое оформление, чтобы игрок мог быстро их заметить на большом экране. В интерфейсе есть несколько «якорных» элементов, то есть тех, которые имеют наибольшее значение для пользователя, например, кнопка действия в правом нижнем углу (она очень крупная, яркая, выделена объемной рамкой, чтобы пользователь точно ее заметил). Второй по важности является строка с информацией о существующих доходах игрока. Цифры выделены полужирным начертанием, каждая имеет свой цвет и рамку вокруг, чтобы можно было быстро ориентироваться между ними.

Подводя итог, можно сделать вывод, что при разработке интерфейса необходимо опираться на различные свойства игры, но одним из важнейших является платформа, для которой она будет выпускаться, так как именно она определяет, с помощью чего пользователь взаимодействует с интерфейсом. Также большое внимание стоит уделять кнопкам, тексту, управлению.

ЛИТЕРАТУРА

1. Envatotuts+: GameUIByExample: ACrashCourseintheGoodandtheBad [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://gamedevelopment.tutsplus.com/tutorials/game-ui-by-example-a-crash-course-in-the-good-and-the-bad--gamedev-3943> – Дата доступа: 10.03.2020.

2. GAMASUTRA: Secretly console first: A better approach to multi-platform game UI design [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://www.gamasutra.com/view/news/328311/Secretly_console_first_A_better_approach_to_multiplatform_game_UI_design – Дата доступа: 11.03.2020.