

ПСИХОЛОГИЧЕСКИЕ ПРИНЦИПЫ ПОСТРОЕНИЯ ИГРОВОГО ИНТЕРФЕЙСА

Разработка интерфейса является одним из наиболее важных этапов создания игры. Существует множество принципов построения игрового интерфейса, которые можно условно разделить на две группы: психологические и фундаментальные. Одно без другого не может существовать. Психологические принципы построения интерфейса – это общие принципы, связанные с тем, как человеческий мозг и глаз воспринимает информацию. Они связаны с нашими привычками и годами выработанными способами обработки информации, выделения и усвоения главного. Фундаментальные принципы – это принципы, которые касаются не психологической составляющей интерфейса, а его логической структуры. Логика в построении интерфейсов идет рука об руку с психологией человеческого мозга [1].

К психологическим принципам относятся [2]:

- *движение взгляда*. На диагонали из левого верхнего угла в правый нижний;
- *картинка в первую очередь, затем текст* (рисунок 1). Сначала наш мозг зрительно воспринимает яркие визуальные образы, которыми являются изображения, а потом, почерпнув оттуда максимальное количество информации и чувствуя, что ему недостаточно – принимается за текст;



Рисунок 1 – Интерфейс, где на первом плане картинка

- *группы объектов*. Для удобного восприятия информации в целом, лучшим решением будет разбить её на группы;
- *привычные элементы на интерфейсе*;

– количество информации, которую может усвоить человек (рисунок 2). Разбивка сложных и многофункциональных экранов на более простые с оптимальным для восприятия объемом информации.

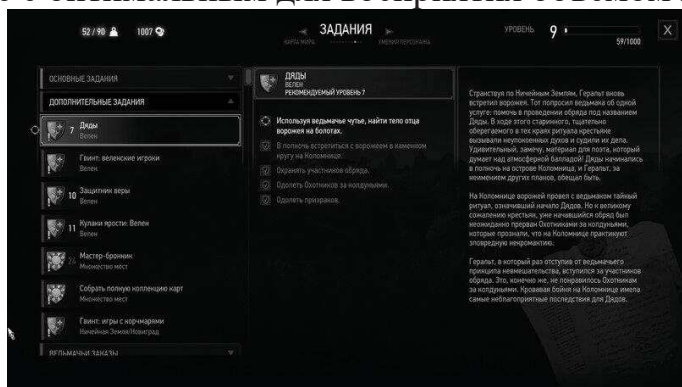


Рисунок 2 – Интерфейс с текстовой информацией

Интерфейс игры TheWitcher 3 (приведен на рисунке 2) содержит слева – все квесты, затем кратко цели выбранного квеста, и только потом художественное описание. Тут представлен психологический принцип по движению взгляда: слева направо.

Все элементы должны быть единообразны, минимум текстовых фрагментов, обратная связь с игроком через интерфейс, уменьшение объема текста, красота и удобство должны гармонизировать, расставление акцентов на необходимые элементы (выделение цветом, анимацией, размером).

Игроки редко замечают хороший интерфейс, ведь он не мешает геймплею, не раздражает и не бросается в глаза, удобен в использовании. Люди, которые проектируют интерфейс, должны ответственно подходить к своей задаче. Лучшие интерфейсы – незаметные, работая с ними, пользователь не задумывается об их использовании. Развитие компьютерных игр не прекратиться, а наоборот будет только развиваться, пока есть люди готовые покупать этот товар, бизнес в этой сфере не иссякнет, компании будут стараться и изобретать все более новые продукты. При этом следует помнить, что интерфейс в разработке игр играет главную роль и следует также учитывать все новшества. Создание качественного игрового интерфейса требует соблюдения этих принципов: психологических и фундаментальных.

ЛИТЕРАТУРА

1. Принципы разработки игрового интерфейса [Электронный ресурс] / DTF.RU – Режим доступа: <https://dtf.ru/gamedev/70438-principy-razrabotki-igrovogo-interfeysa> – Дата доступа: 19.03.2021.

2. Создание игрового интерфейса [Электронный ресурс] / HSBI.HSE.RU – Режим доступа: <https://hsbi.hse.ru/articles/sozdanie-interfeysa-igry-sovety-po-dizaynu/> – Дата доступа: 25.03.2021.