

АНАЛИЗ ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИХ ИНТЕРФЕЙСОВ В ВИДЕОИГРАХ

Лисицкий С. М.

Белорусский государственный университет информатики и радиоэлектроники

г. Минск, Республика Беларусь

Криштопова Е.А – кандидат технических наук, доцент

Проведет анализ пользовательских интерфейсов в видеоиграх на увлеченность в игровой процесс, обзор существующих методологий и решений к разработке эргономичных пользовательских интерфейсов в видеоиграх, а так же влияние интерфейсов на прибыль продукта. На основе проведенного исследования выделяются необходимые функциональные требования и критерии для разработки пользовательского интерфейса, эргономичность которого будет по крайней мере достаточна, для того, чтобы не выбивать игрока из игрового процесса и позволить видео игре быть конкурентно способной на рынке.

Игровая графика, дизайн уровней, анимация персонажей, игровой искусственный интеллект – все это субъективные вещи, реализация которых в играх может быть по-разному, оценена специалистами. Однако неоспорим один факт: неудачный интерфейс пользователя может легко погубить любую игру, несмотря на все ее прочие достоинства. Как утверждают известные геймдизайнеры, плохой интерфейс может испортить любую игру. Важность интерфейса не вызывает сомнений у разработчиков видеоигр[1].

Интерфейс игры, состоит из двух частей. Первая – это внешний интерфейс, представляющий собой набор различных меню: с его помощью настраиваются звук и изображение в игре, пере назначаются клавиши управления, запускается сетевой режим, загружаются сохраненные игры, выполняется выход из игры. Вторая часть интерфейса – это внутриигровой интерфейс, то есть то, что отображается на экране во время игры. Вся информация, которой делиться игра с игроком, и с помощью которой игрок общается с игрой находится в данном интерфейсе. [2].

Рассмотрим подходы и методологии разработки пользовательских интерфейсов различных программных продуктов, а так же особенности психологического взаимодействия пользователя с игрой, во время игры и сформируем основные принципы построения пользовательского интерфейса в видеоигре. Эти общие принципы, связанные с тем, как человеческий мозг и глаз воспринимает информацию, и изучаются психологией восприятия информации и поведенческой психологией:

– при чтении информация располагается слева направо, сверху вниз - так движутся наши глаза. Существует мнение, что при разработке интерфейса следует соблюдать это правило: располагать самые важные элементы на диагонали из левого верхнего угла в правый нижний. Стоит помнить, что данное расположение информации зависит от этнокультурных особенностей целевой аудитории игры. Так, например, жители Юго-Восточной Азии будут лучше принимать текстовую информацию сверху вниз, справа налево. [2]

– человек сначала обращает внимание на изображение, и только потом на текст, который ему сопутствует, т.к. сначала наш мозг зрительно воспринимает яркие визуальные образы, которыми являются изображения, а потом, почерпнув оттуда максимальное количество информации – принимается за текст [1];

– человек плохо воспринимает большой объем данных, и лучше он лучше усваивает сущности, разбитые на группы. В подаче визуальной информации нужно группировать ее для того, чтобы пользователь шел от общего к частному. Также элементы интерфейса нужно группировать по общему признаку или задаче, которую они выполняют [2];

– в любом типе интерфейсов существуют устоявшиеся и принятые человечеством аксиоматичные элементы. Но это не значит, что все эти интерфейсы должны быть похожи друг на друга. Тем не менее, сталкиваясь с незнакомым и новым интерфейсом, человек будет стараться зацепиться за знакомый и понятный принцип расположения информации, или знакомый элемент [4];

– когда пользователь сталкивается с новым интерфейсом, то ему приходится получить и усвоить огромное количество информации, узнать о многих новых функциях, научиться пользоваться этими функциями. Объем новой информации прямо пропорционален страху, охватывающему человека, что ведет к прямому отказу от пользования продуктом. Сложные и многофункциональные экраны нужно разбить на простые. Не нужно пытаться вставить всю существующую информацию в одно место[6].

Так же были выявлены следующие типичные ошибки при проектировании пользовательского интерфейса в видеоиграх, которые максимально влияют на увлеченность в игровой процесс в негативном ключе:

- слишком большое количество элементов на одном игровом экране. Часто встречаются интерфейсы, в которых большое нагромождения кнопок, картинок, индикаторов и таблиц просто поражает воображение. Это происходит потому, что разработчик не до конца понимает ключевую задачу игрока в данном интерфейсе, ему кажется, что абсолютно все эти элементы нужны для того, чтобы взаимодействовать с данным аспектом игрового процесса [6];

- отсутствие единообразия элементов[6];

- большое количество текста [6]. Игроки не любят читать обучающие тексты и правила, и если для того, чтобы объяснить ему, как пользоваться интерфейсом, нужно добавлять окно пояснения – то это большая проблема;

- отсутствие акцентов. Эта проблема появляется тогда, когда на экране нет акцентов, или когда, наоборот, их настолько много, что ничто конкретное не выделяется для глаза. Акцент - это выделение элементов интерфейса цветом, анимациями, или размером.

В будущем данное исследование поможет улучшить эргономичность игровых интерфейсов, что позволит игрокам не отвлекаться от игрового процесса и, одновременно с этим доставить до игрока нужную информацию от игры. Что, в свою очередь, повысит продажи игры и время удержания игрока в игре.

Список использованных источников:

1. Расс Унгер. UX-дизайн. Практическое руководство по проектированию опыта взаимодействия / Унгер Расс– Символ-Плюс. 2011. – 48 – 54 с.
2. Норман Дональд А. Дизайн привычных вещей / Дональд А Норман – Вильямс, 2006. – 93 с.
3. Круг Стив. Не заставляйте меня думать. Веб-юзабилити и здравый смысл / Стив Круг– Эксмо, 2017.– 42 -92 с.
4. Лебедев А. Ководство / А Лебедев – СПб. : Издательство Студии Артемия Лебедева, 2014. – 96 с.
5. Мацяшек, Л. А. Анализ требований и проектирование систем. Разработка информационных систем с использованием UML / Л. А. Мацяшек. – М. : Издательский Дом «Вильямс», 2002. – 432 с.
6. Миронов А. С. Игровой интерфейс и управление игрой / А. С Миронов – Молодой ученый. – 2016.. 147-149 с.