

АНАЛИЗ НАРУШЕНИЙ ПРАВИЛ ПРОЕКТИРОВАНИЯ ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКОГО ИНТЕРФЕЙСА В ВИДЕОИГРАХ РАЗЛИЧНЫХ ЖАНРОВ

Проведён анализ отзывов игроков с целью выявления нарушений правил проектирования UI в различных жанрах видеоигр. Для каждого жанра выявлены специфические "критичные" нарушения, влияющие на игровой опыт.

Введение

Цель работы - анализ отзывов игроков для выявления нарушений правил проектирования UI в различных жанрах видеоигр. Пользовательский интерфейс в видеоиграх обеспечивает взаимодействие игрока с виртуальным миром, и его качество напрямую влияет на удовлетворённость игрой.

I. Основные правила проектирования UI

Основные принципы проектирования UI в видеоиграх:

- Понятность и предсказуемость
- Иерархия и фокус внимания
- Единство стиля
- Читабельность текста
- Адаптивность и масштабируемость
- Реакция на действие игрока
- Минимализм и эффективность
- Локализация и доступность

II. Анализ нарушений UI по жанрам

– **Шутеры:** Основные нарушения: **иерархия (44%), минимализм (19%), понятность (31%)**. В шутерах критична скорость реакции, поэтому перегруженный HUD мешает сосредоточиться на игровом процессе.

– **Стратегии:** Основные нарушения: **минимализм (44%), читабельность (19%), понятность (12.5%)**. В стратегических играх игрок должен быстро анализировать большой объем данных. Неудобный интерфейс превращает процесс игры в борьбу с элементами управления, что снижает удовлетворение от игрового опыта и сильно увеличивает порог вхождения.

– **RPG/ARPG:** Основные нарушения: **понятность (37%), единство стиля (14%), реакция (14%)**.

В RPG игрок проводит значительное время в меню, и любые неудобства интерфейса накапливаются, превращая удовольствие от развития персонажа в рутинную работу.

– **Песочницы:** Основные нарушения: **адаптивность (17%), иерархия (20%), обратная связь (15%)**. В песочницах игрок стремится к творческой реализации, и любые препятствия, связанные с интерфейсом, воспринимаются как ограничение свободы и возможностей, тем самым снижают желание создавать что-либо.

III. Выводы

Анализ показал, что для каждого жанра видеоигр характерны свои специфические нарушения правил проектирования UI. В шутерах преобладают проблемы с иерархией информации и минимализмом, в стратегиях – перегруженность интерфейса и плохая читабельность, в RPG – неинтуитивные меню и нарушение единства стиля, а в песочницах – недостаточная адаптивность и отсутствие обратной связи.

Эти нарушения негативно влияют на игровой опыт, вызывая раздражение и снижая удовлетворённость игрой. Разработчикам необходимо учитывать жанровую специфику при проектировании интерфейсов, для создания комфортного игрового опыта и избежать распространенных ошибок, связанных с некачественным UI.

Список литературы

1. Трэйси Фуллертон Game Design Workshop. Книга CMP Books в 2004 год- 47 с.
2. Мацяшек, Л. А. Анализ требований и проектирование систем. Разработка информационных систем с использованием UML
3. Миронов А. С. Игровой интерфейс и управление игрой – 2016. – 147 с.

Черневец Тимофей Валерьевич, студент ФИТУ, БГУИР, ihovercati@gmail.com

Демичук Игорь Андреевич, студент ФИТУ, БГУИР, vodyanoychel@gmail.com

Научный руководитель: Шатилова Ольга Олеговна, старший преподаватель кафедры вычислительных методов и программирования, БГУИР, pochta@pochta.com