

ТЕНДЕНЦІЇ ЩОДО СПРОЩЕННЯ ІГРОВИХ ІНТЕРФЕЙСІВ

У процесі розвитку ігрової індустрії можна прослідкувати певні тенденції щодо змін в ігрових інтерфейсах. Звісно, вони також залежать від платформи та жанрів, але ситуація досить схожа, незалежно від цих факторів. Розвиток інтерфейсів рухається від комплексності та інформативності до простоти й інтуїтивності.

Якщо взяти за приклад інтерфейси старших ігор – в них є велика кількість тексту. Більшість елементів інтерфейсу є підписаними, оскільки ігрова індустрія була ще молодою та треба було донести до користувача їх значення. Інформативність стояла понад усе.

Згодом, написи почали замінювати різними картинками та іконками, наприклад значок набоїв, серце чи плюс для позначення здоров'я, напрямлений вправо трикутник для початку гри. Це дозволило значно зменшити частку екрану, відведену на інтерфейс, що в свою чергу зробило ігровий процес комфортнішим. В деяких іграх навіть прибрали іконки, однієї лише кольорової гама елементів там достатньо для розуміння. Наприклад, загальноприйнятими є червоний колір для шкали здоров'я та синій для енергії.

В наш час значно відрізняються підходи до створення мобільних ігор, та ігор для комп'ютерів та консолі. В інтерфейсі мобільних додатків стало менше елементів, але їх розміри збільшилися. Також зміни торкнулися внутрішньо-ігрової валюти – цінність одиниці зростає, щоб зменшити числа та зробити розрахунки легшими для користувачів. Ці зміни можна відслідкувати на прикладі мобільної стратегії Plants vs Zombies (рис. 1-2).



Рис.1. Бойовий інтерфейс в Plants vs zombies 2



Рис.2. Бойовий інтерфейс в Plants vs zombies 3

Щодо тенденцій в комп'ютерних та консольних іграх – зміни інтерфейсу спрямовані не на простоту сприйняття, а на занурення в атмосферу гри. Набувають популярності дієгетичні (вбудовані в ігрове оточення) інтерфейси, видимих елементів інтерфейсу стає дедалі менше. Вже існують ігри, практично позбавлені інтерфейсу, і, з часом, їх ставатиме дедалі більше. Майбутнє за іграми без інтерфейсів, максимально наближеними до реальності.

Список використаних джерел

1. How to create an interface: Basic principles and typical mistakes. [Електронний ресурс] – Режим доступу: <https://vokigames.com/ua/yak-stvoryty-interfejs-gry-osnovni-pryncyпу-та-tyповi-pomylyk/>