

УДК 004.51

ОСОБЕННОСТИ ИММЕРСИВНЫХ ИНТЕРФЕЙСОВ В ВИДЕОИГРАХ

Бурикова О.М. (Университет ИТМО)

Научный руководитель – доцент факультета ПИиКТ Смолин А.А.

(Университет ИТМО)

В работе рассматриваются иммерсивные интерфейсы в видеоиграх. Осуществляется сравнение иммерсивных и HUD-интерфейсов - особенности их применения и влияние на эффективность решения внутри игровых задач.

Введение. Объект данного исследования - иммерсивные интерфейсы в видеоиграх. В контексте видеоигр иммерсивный интерфейс приравнивается диегетическому. Диегетический объект существует в пространстве игры, он видим как для игрока, так и для персонажа, игроком управляемого.

Иммерсивный интерфейс кажется удобным инструментом для разработчиков и привлекательным для игрока, особенно в VR-среде. Однако, из их преимуществ вырастает и ряд ограничений, суть которых необходимо понимать для эффективного использования интерфейса. В работе описываются особенности использования иммерсивных интерфейсов, выведенные на основе анализа интерфейсов популярных видеоигр.

Основная часть. Был проведен анализ интерфейсов на примере тридцати видеоигр разных жанров. Сильной стороной иммерсивных интерфейсов являются игровые элементы, требующие быстрой реакции игрока в бою или при перемещении. Иммерсивный интерфейс, как правило, проще в понимании и доступнее для игрока. В играх, делающих упор на сюжет и атмосферу, а также в VR-играх, иммерсивные интерфейсы усиливают эффект погружения.

Больше возможностей для разработчиков иммерсивных интерфейсов открывается, если в игре используется современный урбанистический сеттинг (среда, в которой происходит действие) или сеттинг будущего, ввиду наличия похожих интерфейсов в реальности вне игры.

Особенностью иммерсивных интерфейсов в видеоиграх является размытие границ элементов интерфейса и элементов дизайна уровней и персонажей. Это необходимо учитывать разработчикам при распределении задач в команде.

Ограничения касаются двух аспектов: большое количество активных элементов на экране и точность количественных значений.

Выводы. Иммерсивные интерфейсы в видеоиграх в ряде ситуаций показывают себя лучше, чем HUD-интерфейсы, однако их использование не всегда уместно. Прежде чем принимать решение о использовании того или иного типа интерфейса, надо четко понять, в решении какой задачи интерфейс должен помочь игроку, и учесть ее особенности.