

## ОСОБЛИВОСТІ ІНТЕРФЕЙСУ КОРИСТУВАЧА У МОБІЛЬНИХ ІГРАХ

*канд. техн. наук, проф. О.А. Козіна, студ. Д.А. Веремчук,  
Національний технічний університет "Харківський політехнічний  
інститут", м. Харків*

Відомо, що розробляти інтерфейс користувача у іграх слід ще на етапі проектуванні базових механік, підлаштовуючи їх під загальну ігрову динаміку [1]. Однак, розробка інтерфейсу користувача для мобільних ігор потребує урахування таких обмежень мобільних пристроїв для ігрової індустрії, як невеликий розмір та велика різноманітність типорозмірів екранів. При цьому доступ до великої кількості ігрових функцій, що можуть бути корисними протягом проходження великих та малих ігрових циклів, робить проектування інтерфейсу користувача для мобільних пристроїв складною оптимізаційною задачею.

У роботі розглянуто обмеження зовнішнього вигляду інтерфейсу користувача мобільних ігор, а саме, складності з розташуванням елементів керування при збереженні інтуїтивності їхнього сприйняття. Якщо зменшувати самі елементи інтерфейсу не можна, то треба оцінити можливості накладання елементів інтерфейсу при збереженні розмірів, що виглядають звичайними для досвідченого користувача [2].

Також при створенні інтуїтивно зрозумілого інтерфейсу користувача у мобільних іграх корисною може бути техніка зонування та використання слайд-панелей [3]. Зони розміщення елементів інтерфейсу користувача, що визначені проектувальником для кожного ігрового жанру, повинні відповідати орієнтації гри на мобільному пристрої.

У роботі проаналізовано можливості та недоліки підходів до розташування великої кількості елементів керування ігровими функціями на різних мобільних пристроях та доведена важливість урахування вбудованих жестів виклику та наявності прихованих областей операційної системи мобільного пристрою.

**Список літератури:** 1. Как создать интерфейс игры: основные принципы [Електронний ресурс] // VOKI Games. – 2021. – Режим доступу: <https://vokigames.com/kak-sozdat-interfejs-igry-osnovnye-principy-i-tipichnye-oshibki/> 2. Mobile Game Interface [Електронний ресурс] // Medium. – 2019. – Режим доступу: <https://medium.com/game-dev-channel/mobile-game-interface-820441dd2043> 3. Обязательные элементы популярной мобильной игры [Електронний ресурс] // Koloro. – 2020. – Режим доступу: <https://koloro.ua/blog/3d-tehnologii/obyazatelnye-elementy-populyarnoy-mobilnoy-igry.html>