UI是用来提供给玩家信息，方便玩家游玩的游戏元素。一般来说，过多的UI会导致玩家被信息充斥难以消化，还也会降低沉浸感，而过少的UI则会导致玩家缺乏引导，游玩困难。所以设计师在设计UI时，往往根据游戏类型按需设计，做到可玩性的平衡。

将UI比作游戏王里面的卡牌，UI的展示位置就相当于卡牌的存放位置，以此为定义将UI分为：战场UI（长期存在，实时关注）、牌库UI（短暂出现，消息提醒）、，手牌UI（随时查看，通常还会暂停游戏）、墓地UI（琐碎细小）、游戏中除外UI（游戏菜单UI，与游戏本身无关）。

**战场UI指的是玩家在可操控过程中，长期存在的U**I，这时候游戏没有暂停或是脱离关卡。如导航系统，用于显示目标任务距离和方向：



技能系统，用于显示技能CD和具体携带技能：



状态系统：敌人和己方的血条、蓝条。

这类UI的特点是传递的信息十分重要且玩家在游玩过程中需要长期关注，甚至参与到玩法当中。

**牌库UI指的是那些玩家在可操控过程中，短暂显示的UI**，列入成就弹出：



Boss击败：



死亡，对话系统等。

这类UI往往传递的信息也很重要，同时还会伴随音效画面变化等效果加强玩家记忆，但是所传递信息不需要玩家持续关注，所以也就没有必要一直留存在游戏界面上。

**手牌UI指的是玩家可以离开主游戏界面，查看其它游戏内的相关信息**。如装备系统：



大地图：



任务系统等。

这类UI往往提供辅助信息和阶段性信息，往往信息量大，且设计师无法确定玩家在哪时间段中需要这些信息。

这些信息可以不重要，比如在与NPC对话里玩家就已经得知了，也可以十分重要，比如玩家快进或是听漏了这些信息，需要再进行确认，否则可能会导致卡关。这类信息还可作为一个养成系统如技能树，让玩家自行选择成长线路。