

ОСОБЕННОСТИ ПРОЕКТИРОВАНИЯ ИНТЕРФЕЙСА В ВИЗУАЛЬНЫХ НОВЕЛЛАХ

Процесс создания прототипов интерфейса является ключевым этапом в разработке визуальной новеллы, так как позволяет заранее оценить удобство взаимодействия, визуальную структуру и протестировать логику пользовательских сценариев до реализации финального дизайна. Прототипирование велось в Figma – популярном инструменте для UX/UI-дизайна. В ней были разработаны интерактивные макеты экранов, включая главный экран, меню настроек, диалоговое окно и интерфейс взаимодействия с мини-играми. Благодаря Figma стало возможным визуализировать структуру интерфейса, продумать композицию элементов, определить визуальную иерархию, а также протестировать сценарии переходов между экранами.

В результате главное меню включает четыре кнопки: «Новая игра», «Загрузить», «Настройки» и «Выход», а также логотип визуальной новеллы. Кнопки расположены по центру экрана, а логотип размещён над меню. Элементы интерфейса выстроены вертикально, исходя из приоритетности функций для игрока. Интерфейс окна настроек включает заголовки параметров и кнопки, предназначенные для их изменения. Элементы сгруппированы в соответствии с категориями настроек, на которые они воздействуют: режим экрана, пропуск текста, скорость текста, скорость авточтения, громкость музыки и звуков.

Один из экранов с представленной точкой принятия решения содержит в себе два текстовых выбора, представленных в виде горизонтально расположенных кнопок. Кнопки находятся по центру экрана. Внутри кнопок расположен текст с репликами, для принятия решений. Нажав на одну из них, пользователь может сделать выбор. Такое расположение обусловлено необходимостью акцентирования внимания пользователя на важность принятия решения и, что оно в конечном итоге может привести к другой концовке визуальной новеллы.

Также были спроектированы прототипы интерфейсов главного меню, окна настроек и мини-игр, демонстрирующих размещение элементов. Это позволило провести тестирование удобства взаимодействия с интерфейсом и внести необходимые улучшения в интерфейс.