

PERSONA: ЕВОЛЮЦІЯ СЕРІЇ ІГОР ЧЕРЕЗ ПРИЗМУ ІНТЕРФЕЙСУ

Persona – серія відеоігор, що випускається компанією Atlus, є однією з найпопулярніших серій JRPG за історію жанру. Причинами такого успіху є цікавий геймплей, продумано написана історія та впізнаваний яскравий стиль. Проте цей стиль з’явився в серії далеко не одразу, а лише після поетапної еволюції Persona. Окрім режисури, музики, графіки та багатьох інших очевидних аспектів еволюціонував ще й інтерфейс.

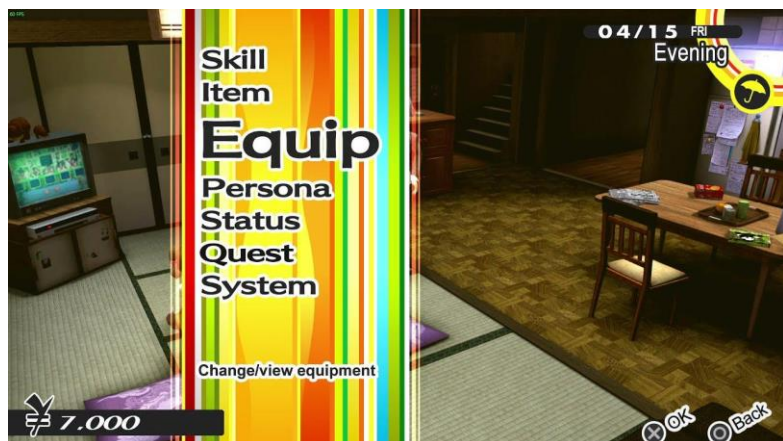


Рис.1. Приклад інтерфейсу в грі Persona 4 Golden

На рис. 1 зображено приклад UI гри Persona 4 Golden, що вийшла в 2012 році. Його неможна назвати неякісним проте він є доволі симплістичним, як і стиль гри. Вже тоді Atlus розуміли наскільки важливо дотримуватися стилю навіть в інтерфейсі. Persona 4 Golden не є масштабною грою, тому стримана кольорова палітра є хорошим вибором, але дизайн надто простий. Він вийшов таким через те, що в той час команда розробників була ще далеко від розуміння того, як передати дух серії через інтерфейс. Розуміння цього та багато чого іншого з’явилося лише в процесі розробки наступно їри.

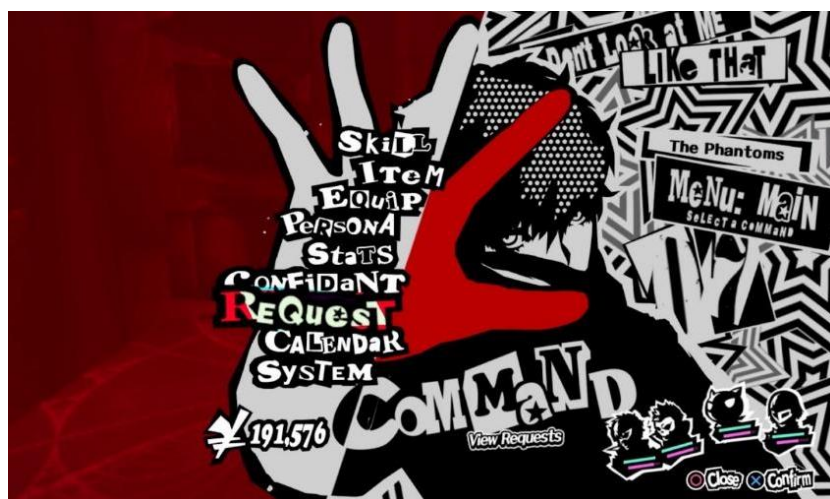


Рис. 2. Приклад інтерфейсу в грі Persona 5 Royal

На рис. 2 зображено приклад UI гри Persona 5 Royal, що вийшла в 2019 році. В цій грі розробники нарешті зрозуміли як гарно передати дух та стиль гри через інтерфейс. UI в Persona 5 Royal насичений та яскравий як і сама гра. Ця частина серії набагато масштабніша та виразніша за попередниць. Ці якості відображено в кожному аспекті гри: геймплей став жвавішим, музика – енергійнішою, графіка – більш технологічною. На рівні з ними розвивався і інтерфейс користувача: кольорова палітра стала виразнішою, шрифти – різноманітнішими та з’явилися фонові анімовані ілюстрації. Отже, UI серії ігор Persona наглядно демонструє її розвиток.

Список використаних джерел

1. Wathman A. Refactoring UI / A. Wathman, S. SchogerPersona 3 Reloadinsteam
2. Yablonski J. Lawsof UX: Design Principles for Persuasive and Ethical Products / JonYablonski..