

断神 DANSHIN

UIデザイン

🕒 1ヶ月

ゲーム詳細

- ・アクションRPG
- ・Playstation5
- ・1人用

※背景はAI生成です

Adobe Firefly を使用し、「侍と対峙する竜」「刀」「炎」などのワードを使用し出力しました。

DAN SHIN

断神

Press any Button

復讐の意味を持黒い百合のモチーフ

神への抵抗を意識し
切り裂いたイメージ

DAN  SHIN

— 断神 —



武器変更 UI



こだわり



▲ 頻繁に注視することになる要素を画面下に

グルーピング



◀ アイテムやキャラクターなどプレイヤーの状態に関わるものは丸く攻撃など相手に関わるものはひし形にすることで感覚的に違いがあることを理解できるようにグルーピングをしています。

メニュー画面

世界観を維持しながら楽しめるよう、質感やスキルツリーの表現にこだわりました。



断神 / UIデザイン

パーティ編成



地図



スキルツリー



スキルツリー スキル解放後



メニュー画面

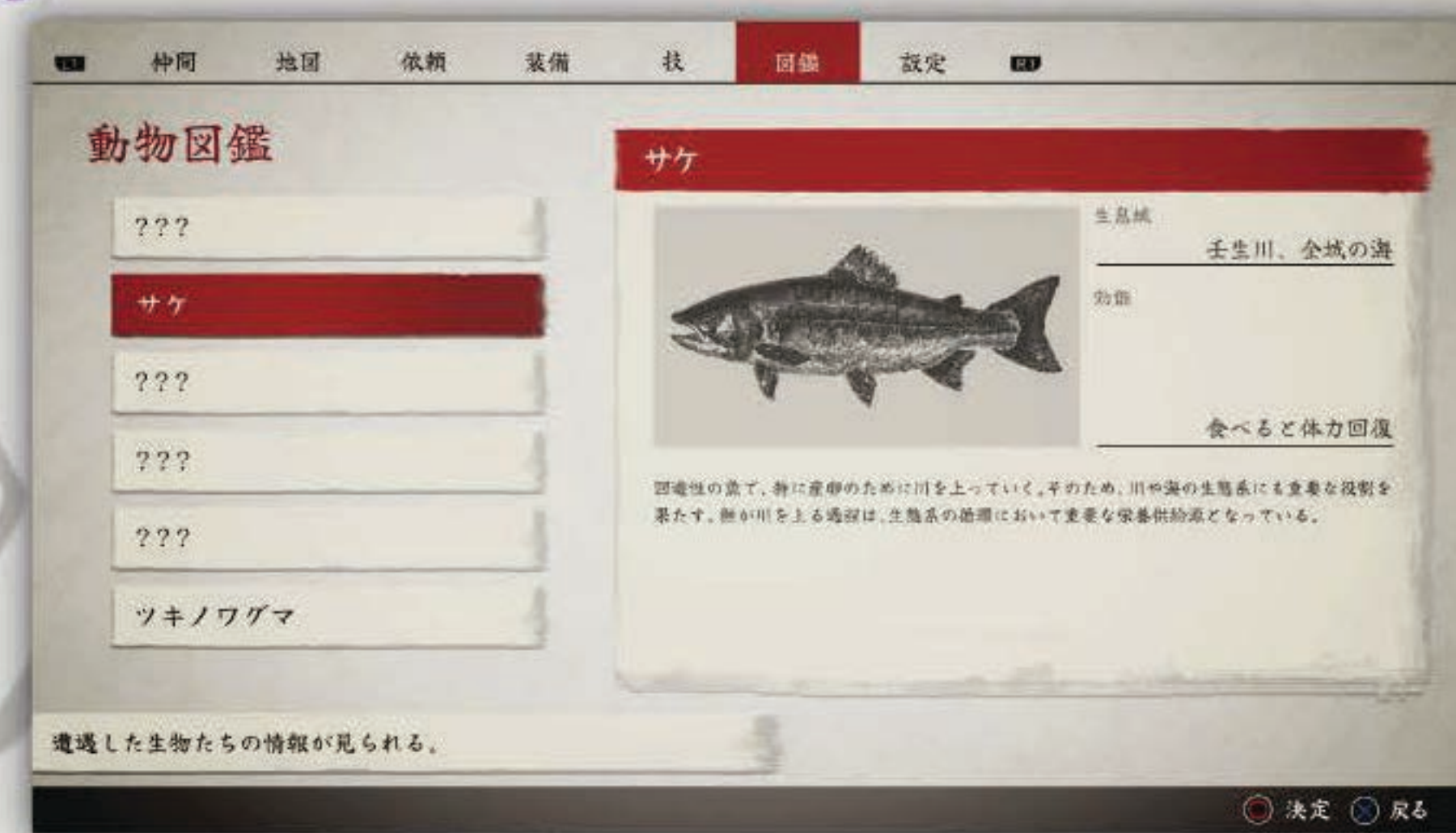
世界観を維持しながら楽しめるよう、質感やスキルツリーの表現にこだわりました。

断神 / UIデザイン

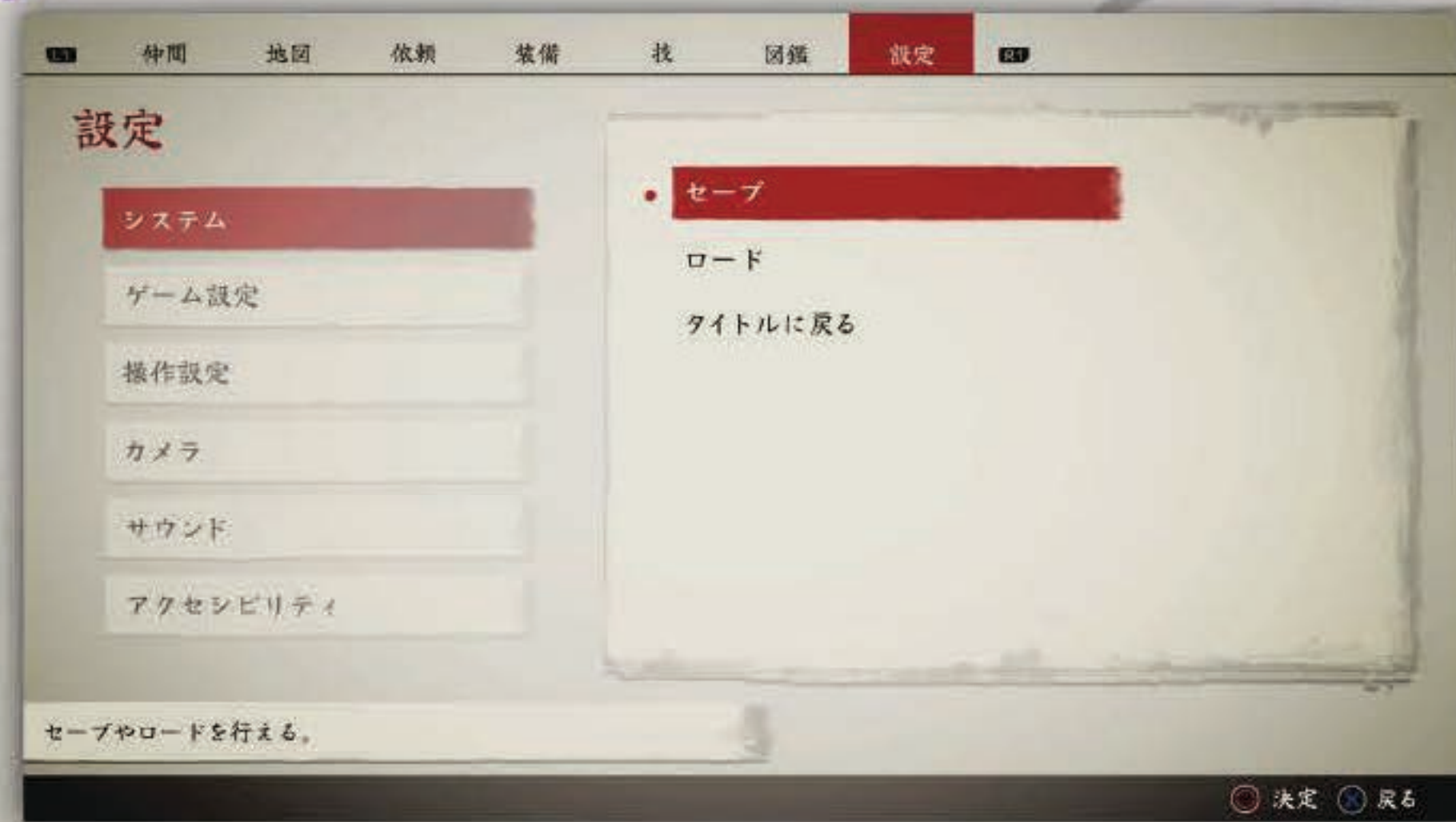
図鑑



動物図鑑



設定



操作設定



英語 画面

本語以外の言語でも対応できるよう、上下左右にあらかじめ余裕を持ったデザインを意識しています。

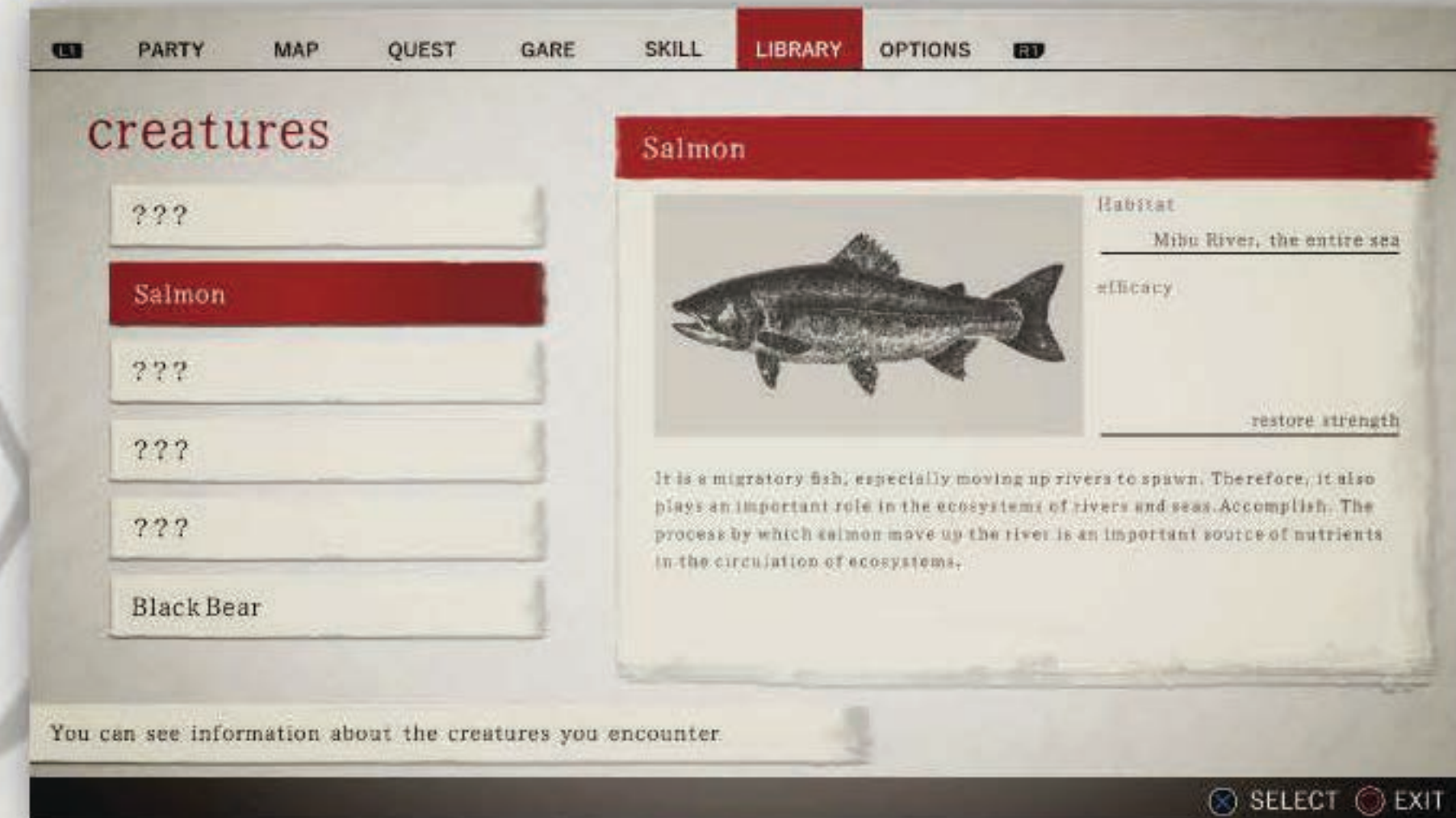


断神 / UIデザイン

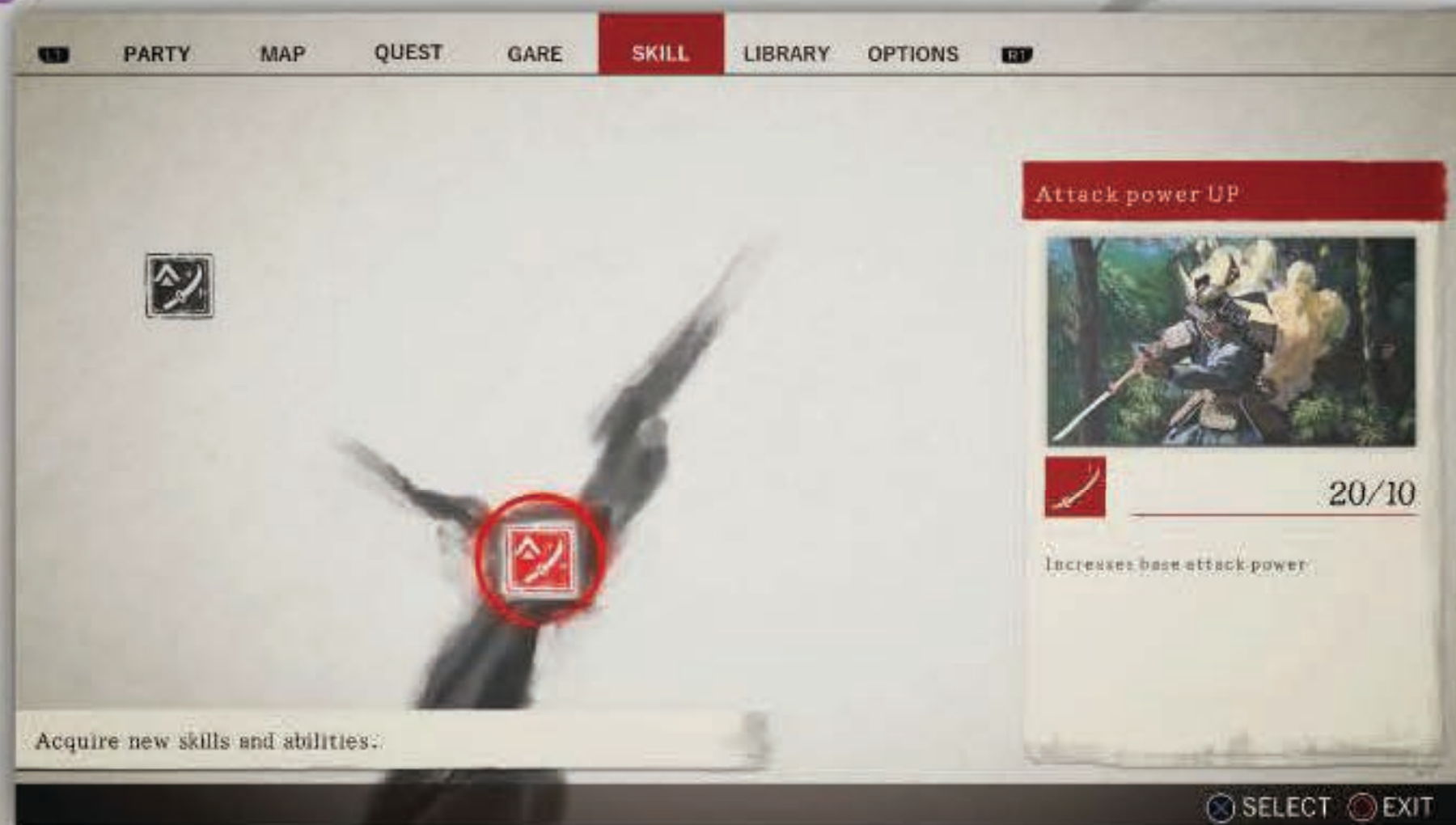
パーティ編成



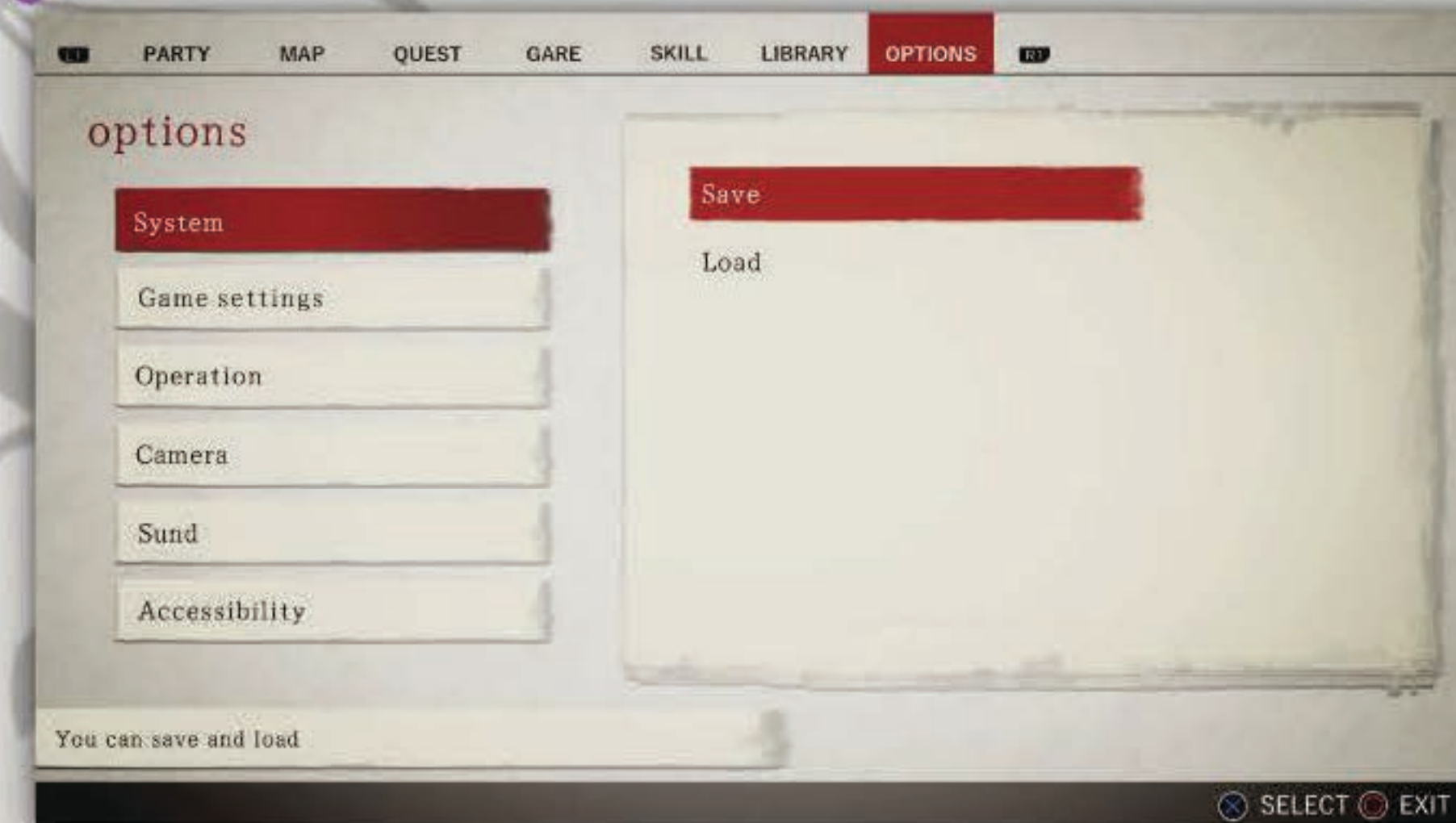
動物図鑑



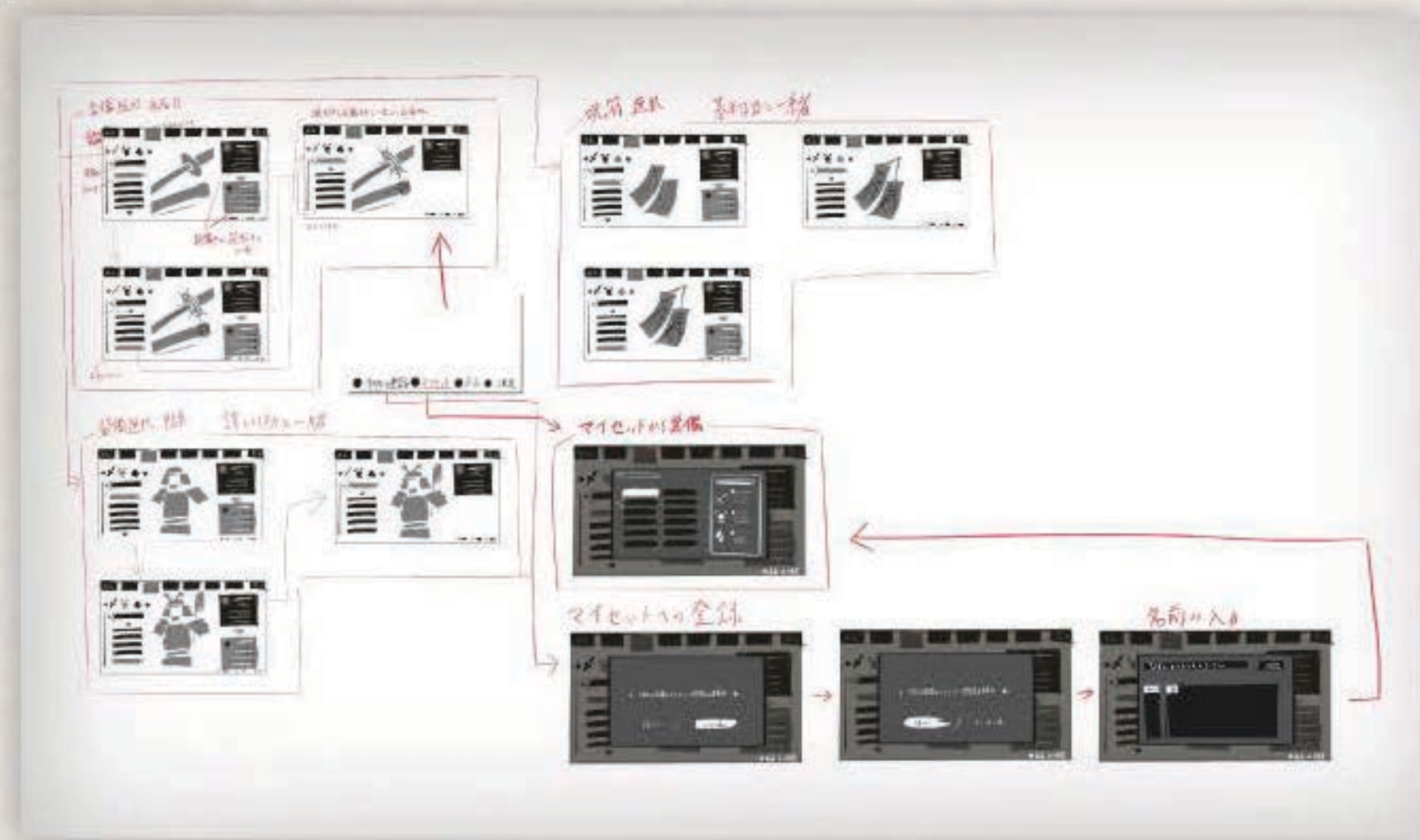
スキルツリー



オプション



ラフ

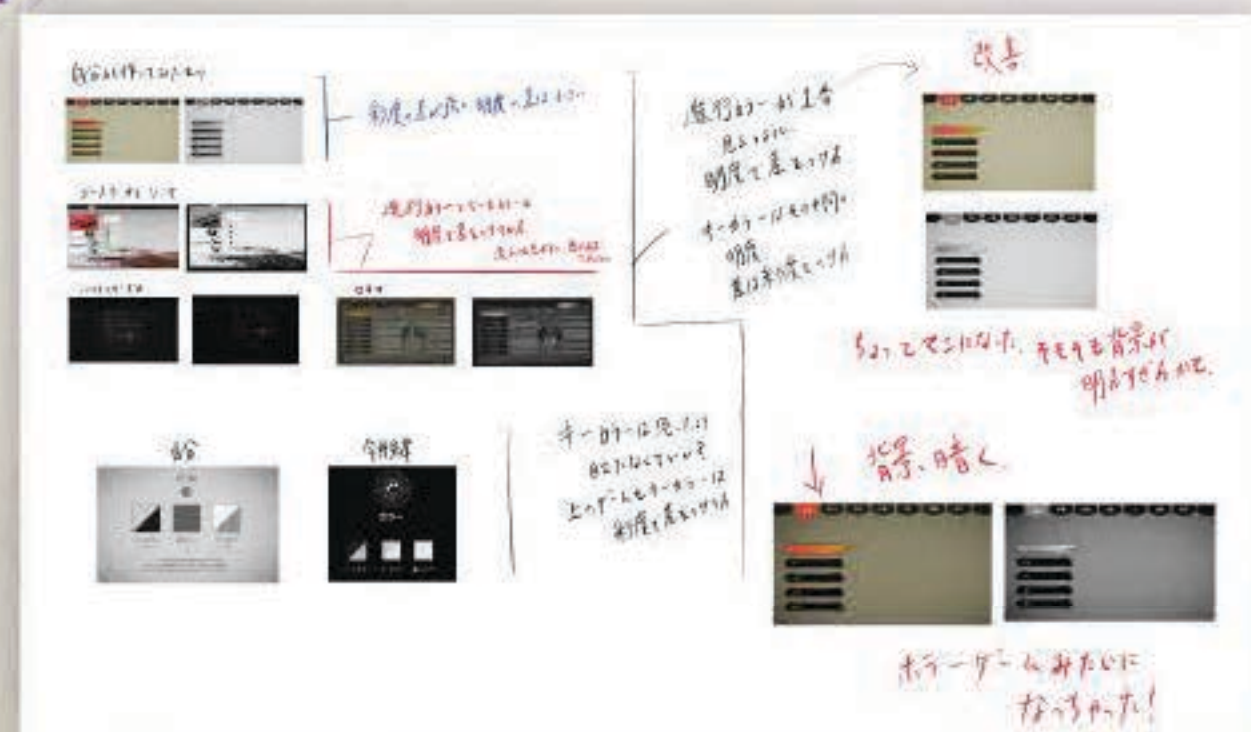


ラフ制作

この時点でデザインに魅力がなく多言語にも対応できないと感じ修正



デザイン・進行カラーの見直し



進行カラーに明度さがなく認識しにくいと感じ修正しました。
安易に進行カラーに明度の高い色を使い、電子的なニュアンスにならないよう注意しました。

ワイヤーフレームから作り直し・完成



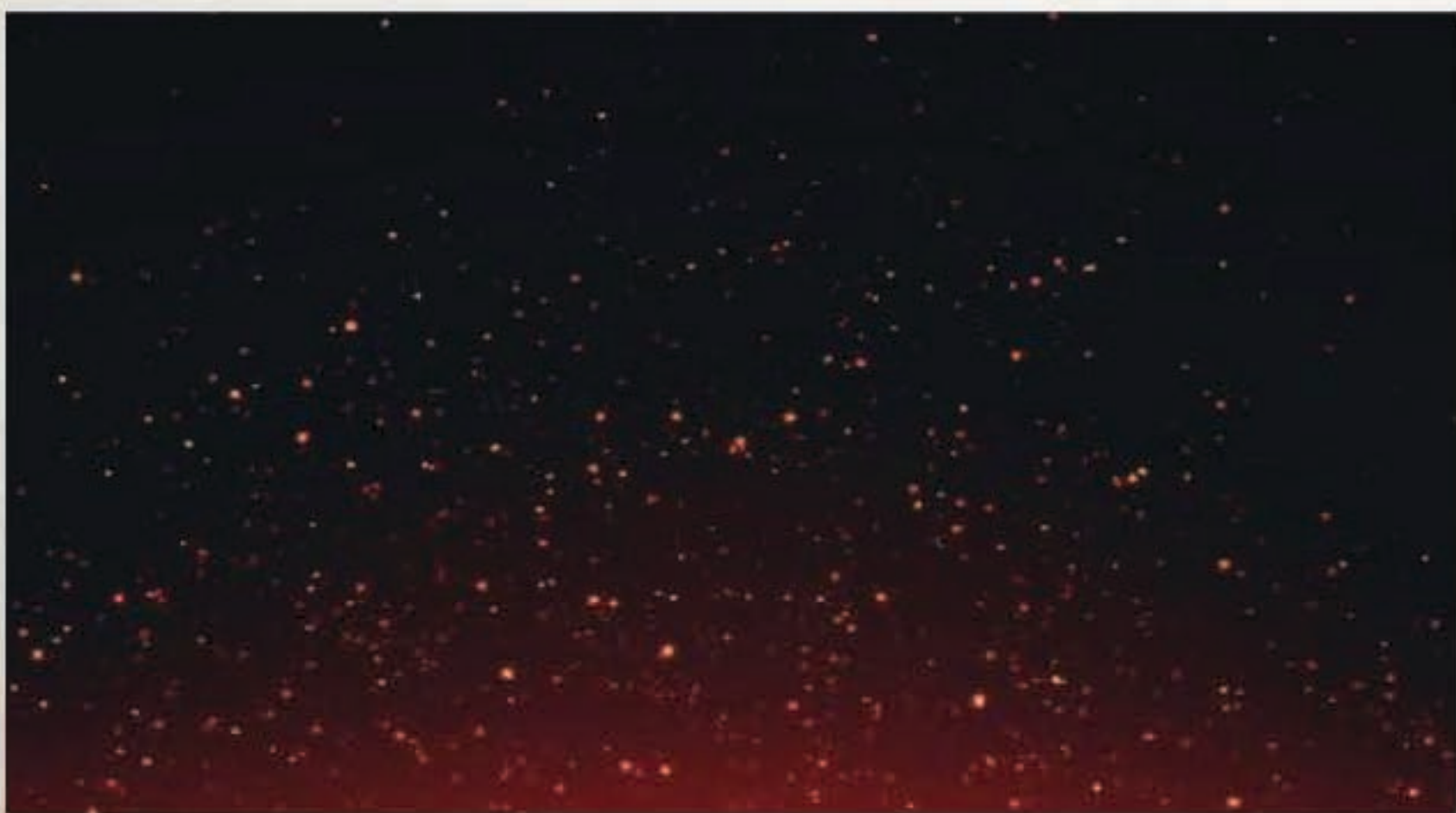
AI生成画像

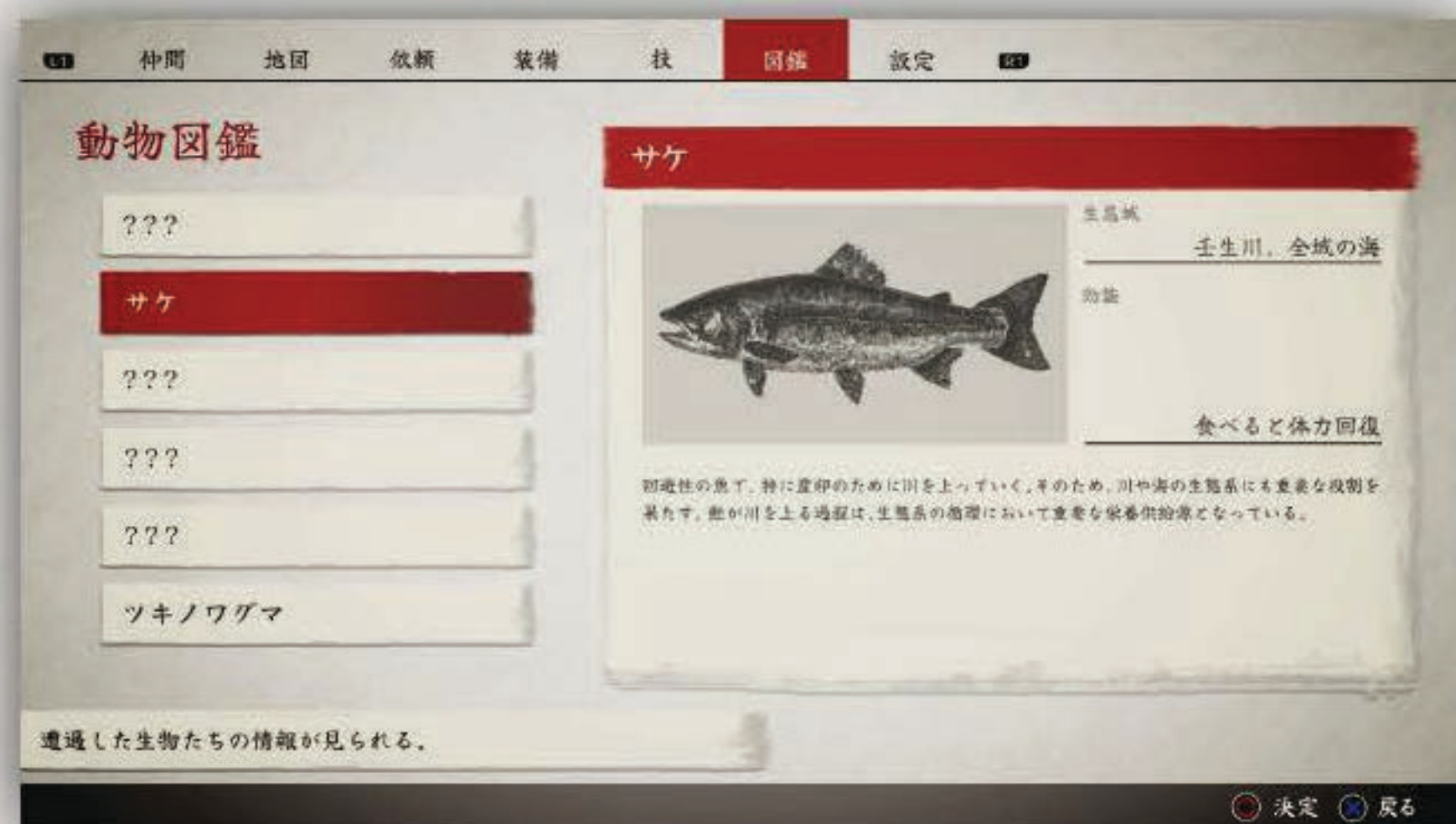
全ての Adobe Firefly を使用して生成しています。

戦闘画面やキャラクターの立ち絵などはすべて自身で制作しました。



断神 / UIデザイン





Thank you