

「カミゴロシ」

制作期間：2023/05～09 制作人数：17人



大正時代 × 怪異

ジャンル：3D 探索アクションゲーム

プラットフォーム：PC

ターゲット層：20代～30男女

2023
東京ゲームショウ
出展

2023
ゲーム甲子園
出展

◆ このゲームの特徴は「選べる3つのルート」

戦闘



探索



推理



主人公
ミヤシマ



刀に宿る少女
八島童子

祖父の死の真相を求め、日々探偵業に勤しむ主人公。
事件を調査した帰り、いつもと街の様子が違うことに気付く――

出口が閉ざされる前に
異様な街から脱出しよう

2D (UI) デザイナーとしてチームに参加

今回が初めての UI デザインの経験となりました。
画面の見やすさとともに、初めから世界観やある程度の設定が定まっている中で、その世界観を UI やアイテムなどで表現していくことに尽力しました。

担当分野

◆ 素材・アイテム

◆ UI デザイン



◆ 素材・アイテム

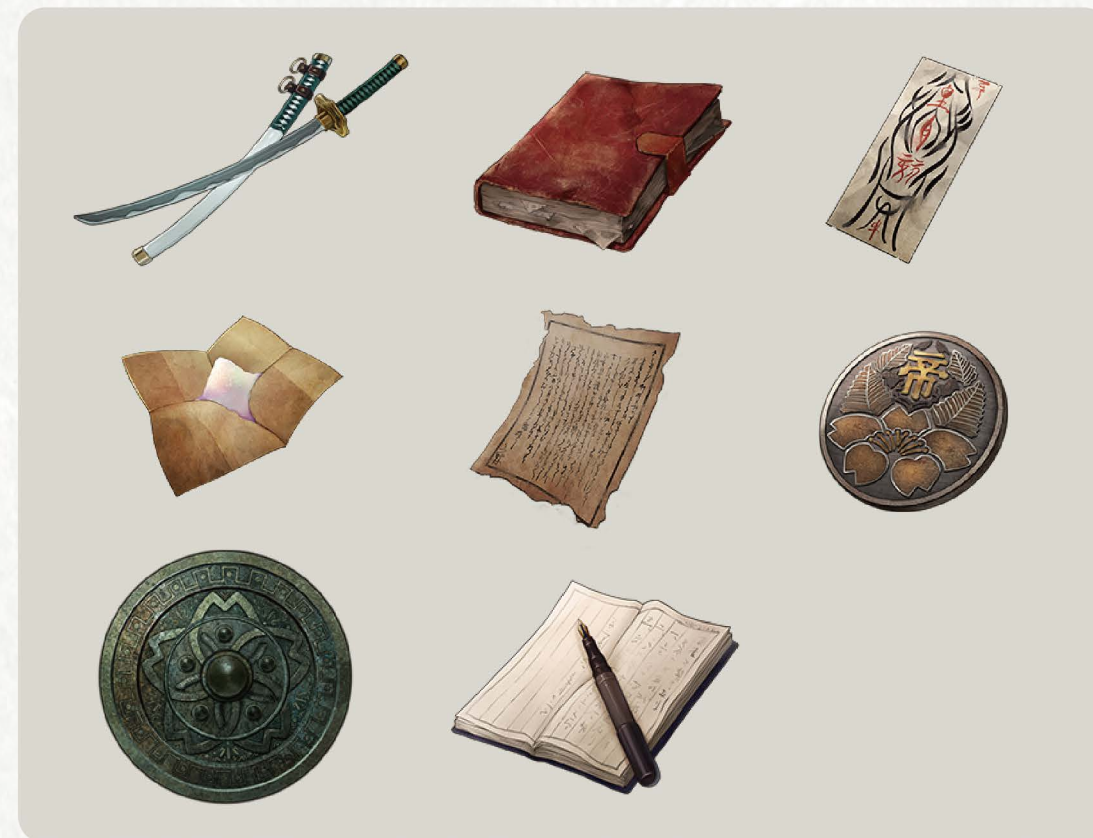
01 街中の素材

街の建物の看板や、壁に貼るポスターを担当しました。世界観や3Dのグラフィックに馴染む質感・デザインになるよう制作しました。



02 アイテム

もともと用意されていたキャラクターイラストや、3Dのグラフィックから浮かないように質感や色味に気を付けてデザインし、描き上げました。



03 地図

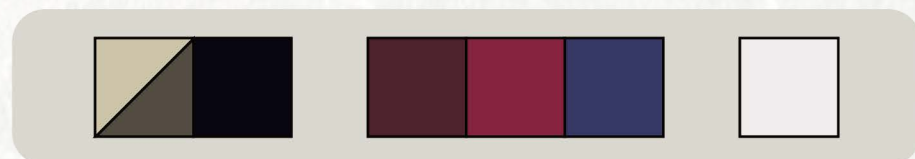
「古い手帳に挟まっていた」という設定のもと、プレイ画面でも雰囲気を出してくれる素材になるよう、古紙をイメージして制作しました。



◆ UI デザイン

世界観を壊さないとともに、補強できるよう試行錯誤した UI デザインです。企画者の考え・イメージと齟齬が起きないように確認しつつ、他の制作物とイメージを照らし合わせながら制作し、調整を重ねました。

◆ カラー

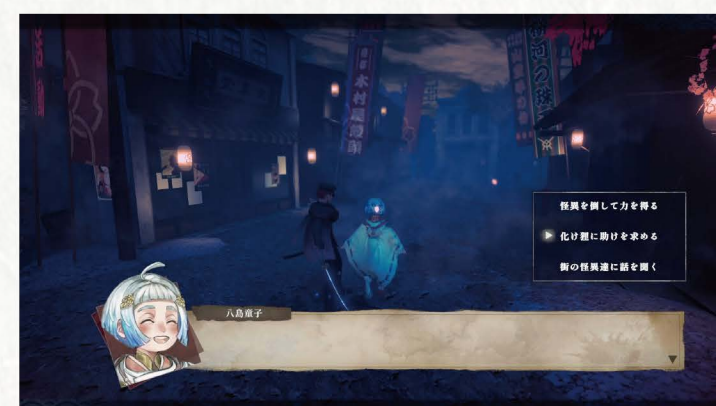
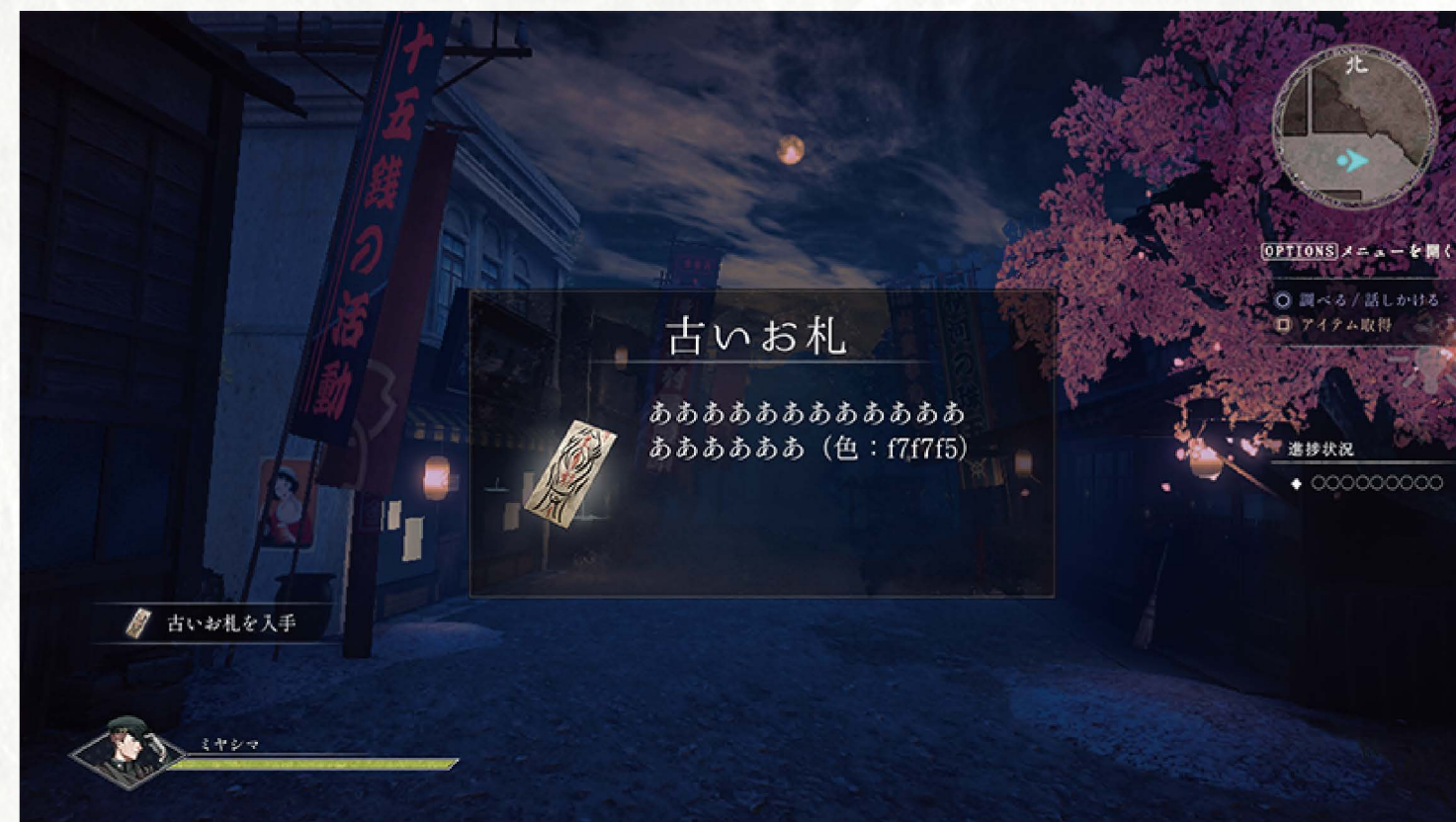


◆ フォント

あ亜ア Aa 0123

01 インゲーム

グラフィックを邪魔しないようシンプルなデザインにしながらも、テクスチャをつけゲームの雰囲気合うように工夫しました。



02 進捗画面

プレイ画面から遷移した際に違和感が生まれないよう色味やテーマを設定し、背景素材を含め制作しました。キャラクターなどの元の素材を活かしつつ、世界観を深められるようなデザインを心がけました。



◀ インゲーム画面



03 マップ画面

「探偵」「探索・調査」というテーマを表現することを目指しました。加えて「祖父の手帳」を手掛かりに調査をしているというコンセプトを活かせるようデザインしました。



04 アイテム画面

見やすく、操作が感覚的にわかるように意識しました。シンプルですが、色味や質感でチープな印象にならないように調整をしていきました。



05 アイテム画面

プレイ画面とは離れたシステム面に関する画面なので、世界観は残しつつ、他の画面とは少し印象を変えました。

※背景が水の波紋なのは、主人公が使う刀に宿る少女が水に関係するため



06 TIPS 画面

様々な画面のつなぎに入るため、世界観やゲームの雰囲気表現する画面に仕上げました。また、内容が目に入りやすい配置やタイトルロゴを入れることで、シーンが移り変わる間の画面なのだとわかりやすくなるように意識して制作しました。



▼移り変わるシーン

- 07 タイトル画面
- 08 会話シーン
- 09 END 画面



09

