フリーランス ・ ゲームデザイン仕様書とUI

Herd

モバイル向け1対1のリズムバトルRPG。フリーランス案件として3段階で担当した。クライアント既存のプロトタイプを出発点に、アイデアを遊べるシステムへ落とし込むゲームデザイン仕様書を執筆し、それを適用するインターフェースを設計。バトル、コレクション、クラフト、デッキ構築、ランク進行を網羅する完成度の高い画面一式を制作した。

種別
フリーランス案件 — ゲームデザイン仕様書とUIデザイン（Figma）

担当
ゲームデザイン、システム設計、UX、UI、ドキュメント作成

出発点
クライアント既存のプロトタイプ（文脈として掲載。本人の制作物ではない）

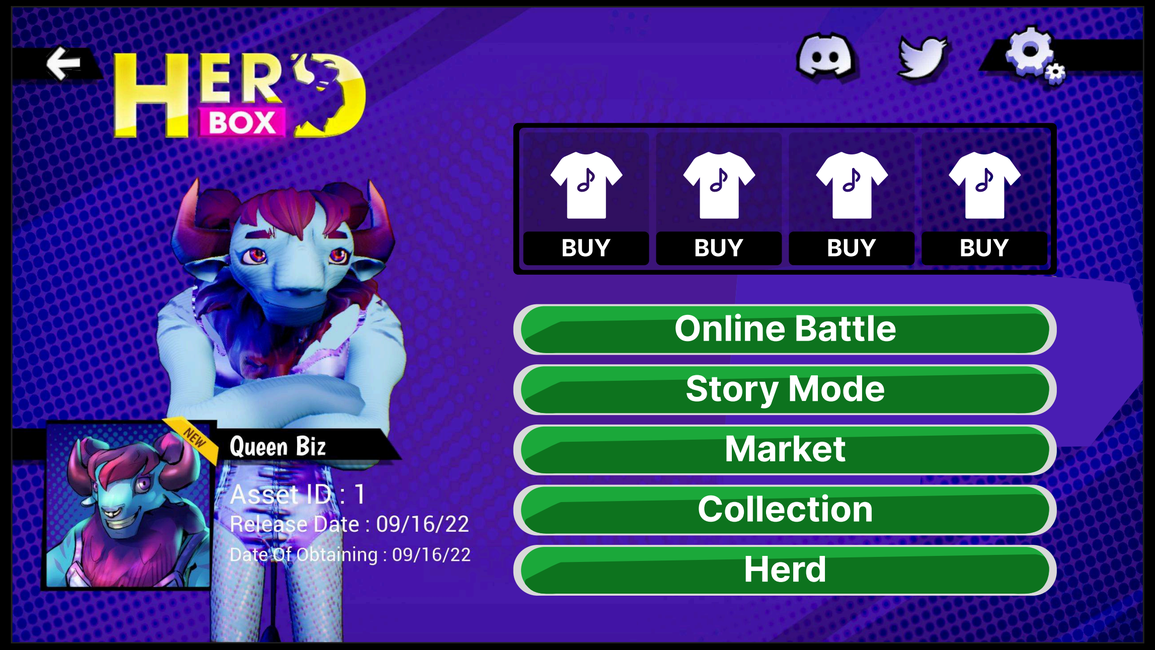
規模
約240画面、横持ちモバイル

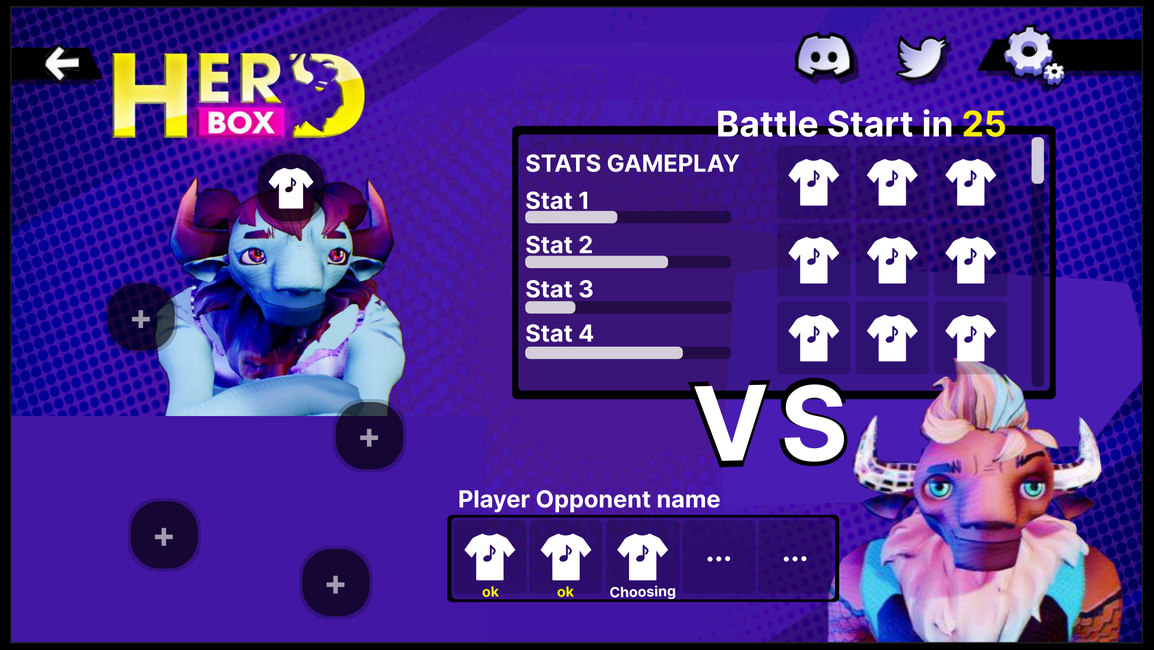
現況
プロジェクトはその後リブートされ、現在はSteamで配信中。本書の画面は当時のモバイル版のもの。

01

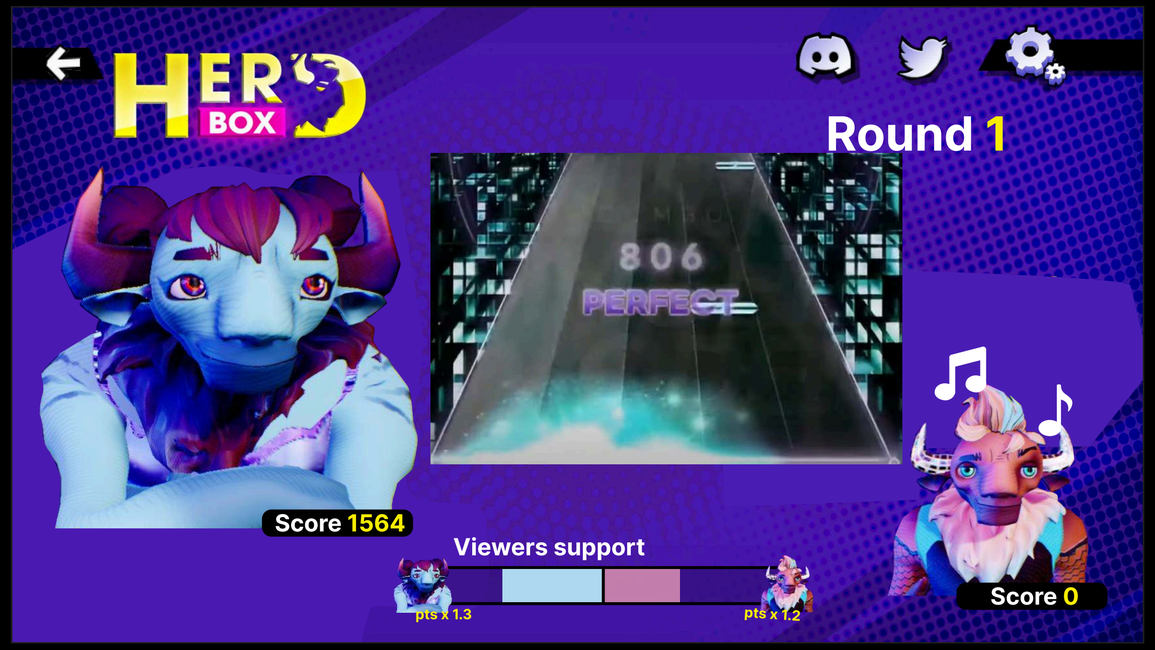
出発点 — 既存プロトタイプ

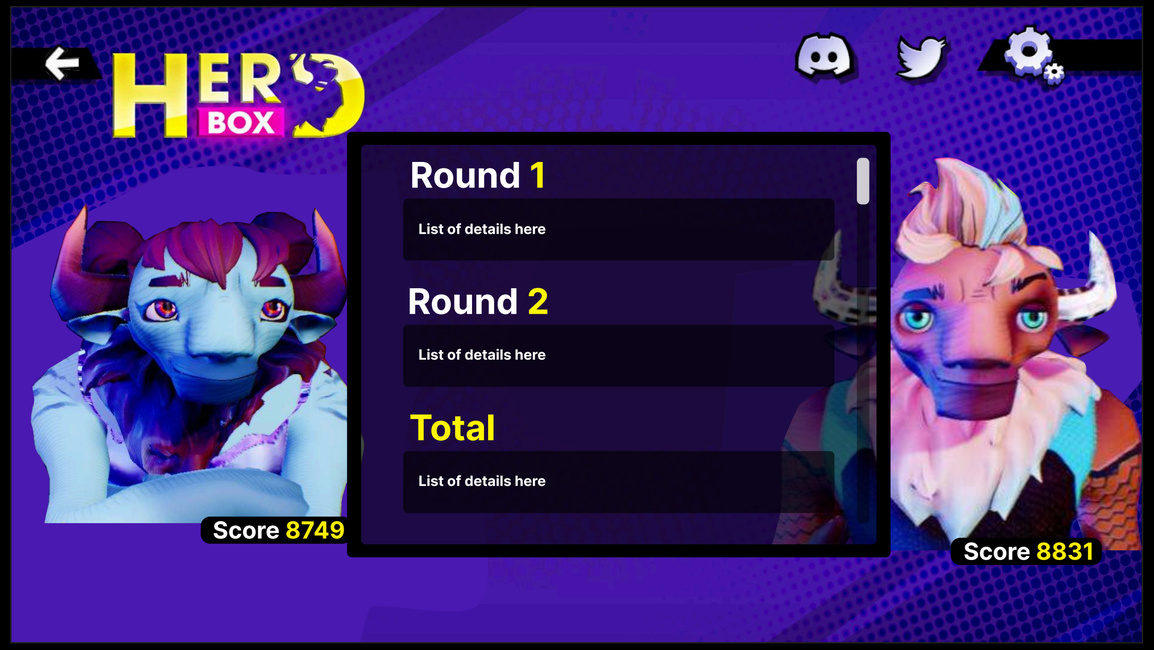
クライアントはバトルクライアントの動作するプロトタイプを持っていた。以下の画面は文脈として掲載するもので、仕様書が前提としなければならなかった制約を示す。





プロトタイプ — メインメニューと、両者のサンプル装備を表示する戦闘前画面。



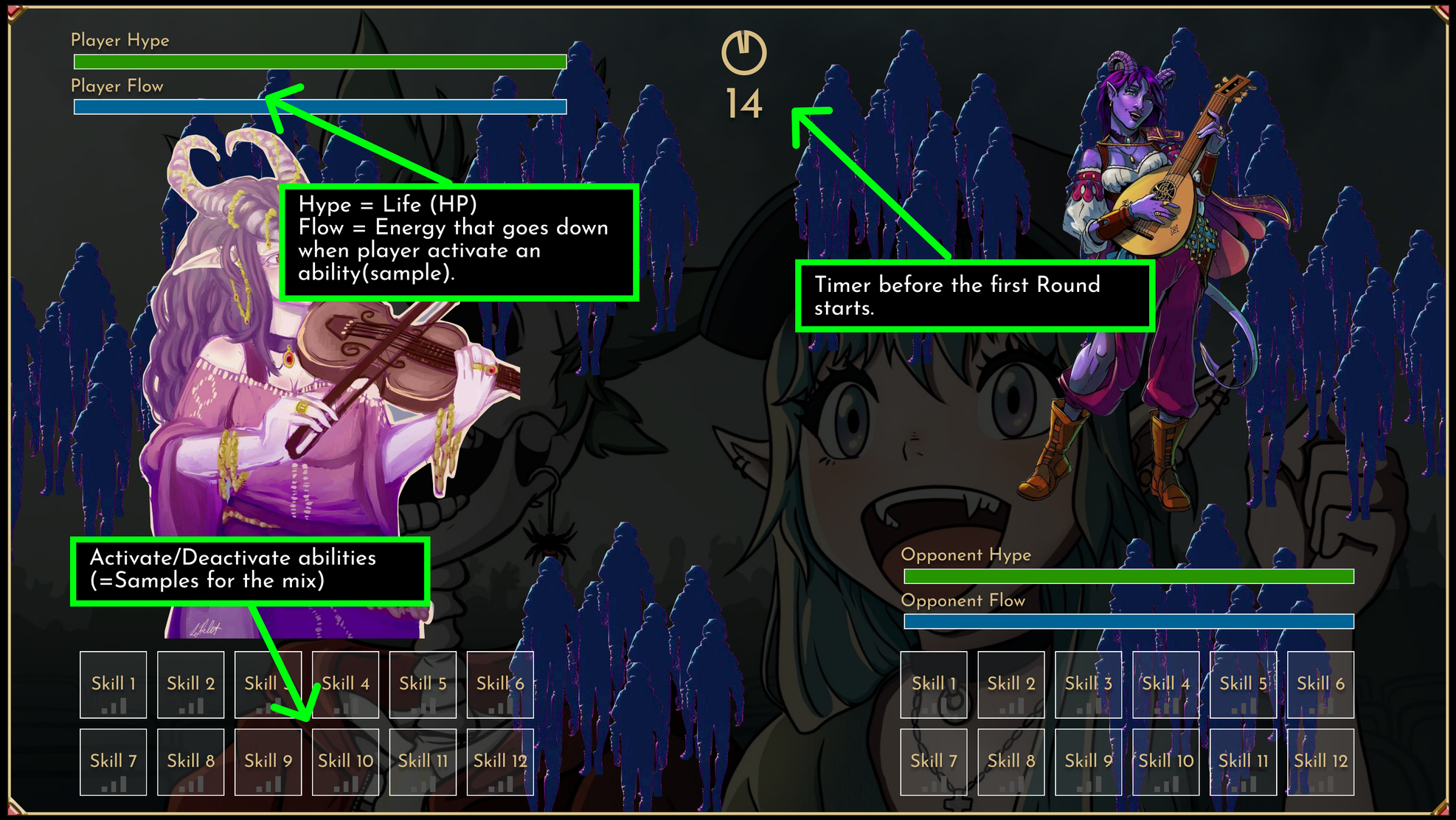


プロトタイプ — 視聴者サポートバーのあるラウンド進行中の画面と、バトル終了時のリザルト。

02

ゲームデザイン仕様書

プロトタイプをシステムへ変えるために執筆。各リソースの役割、プレイヤーが小節ごとに行う判断、ラウンドの解決方法を定義した。注釈はプロトタイプ画面の上に重ね、すべてのルールを画面に紐づけている。



Hype が体力、Flow はサンプル起動に消費するエネルギー。12のスロットにミックス用のアビリティが入り、最初のラウンドまでタイマーが走る。



ラウンド開始前の数秒で、最初に鳴らしたいサンプルを事前に起動できる。



自分のターン中はサンプルを ON／OFF に切り替える。変更は次の小節から再生・停止される。

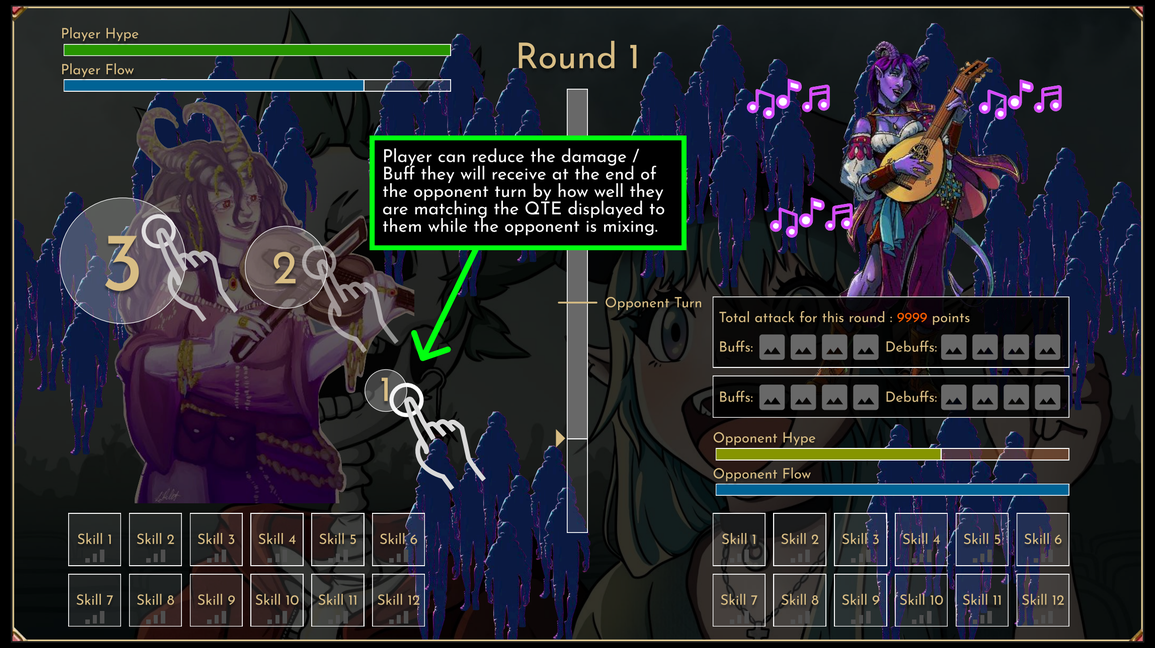


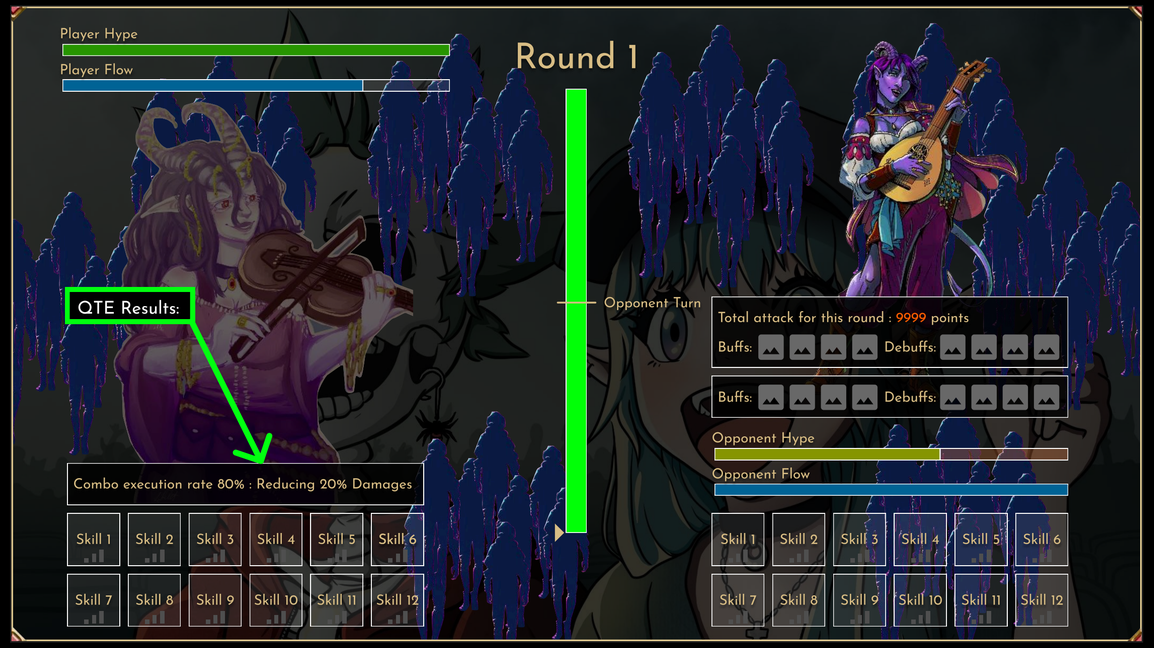


上スワイプでサンプルを強化 — より厚い音楽レイヤーになるが Flow 消費が増える。下スワイプで簡素化し Flow を回復する。

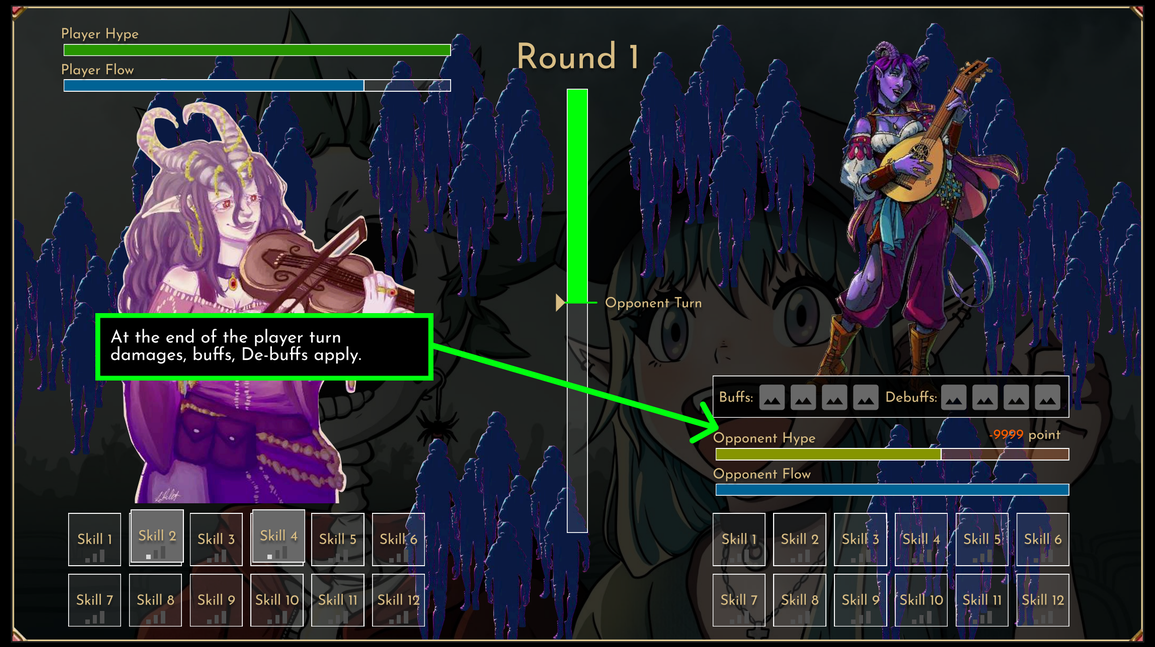


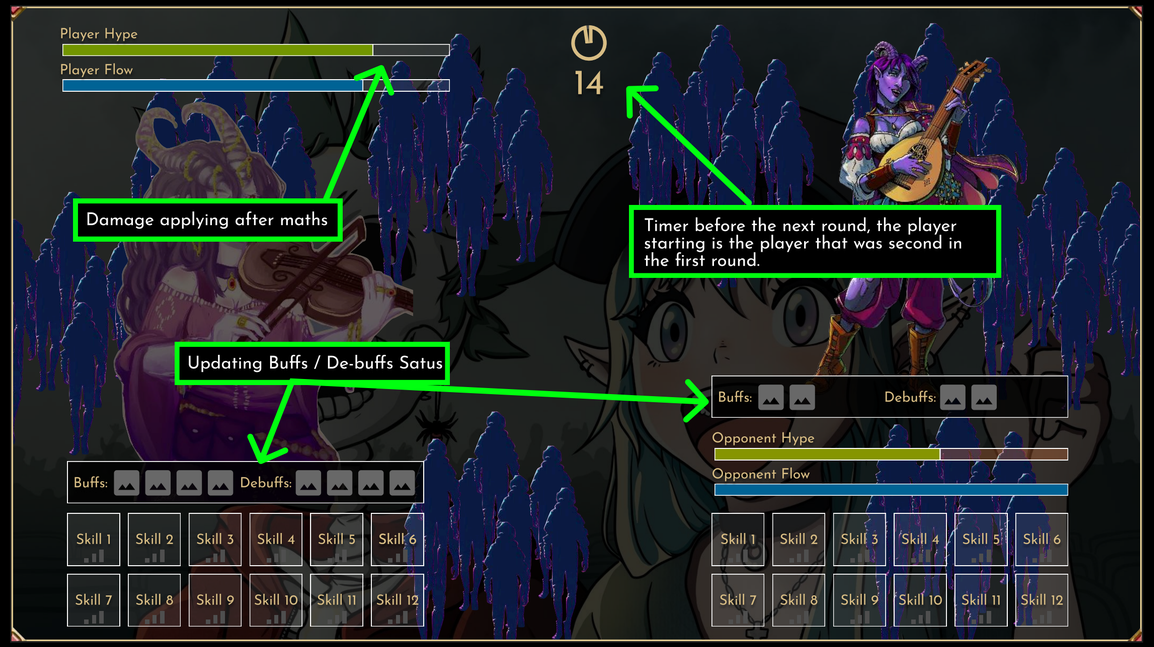
ミキシングによって攻撃・バフ・デバフが蓄積し、そのラウンドの合計として表示される。



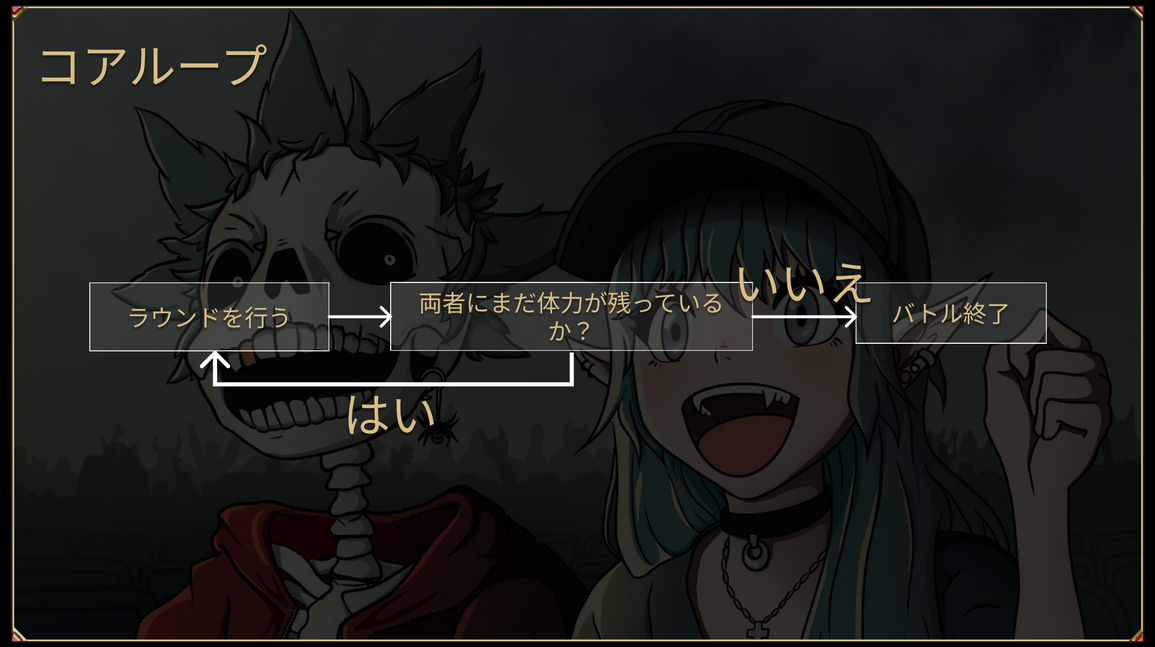


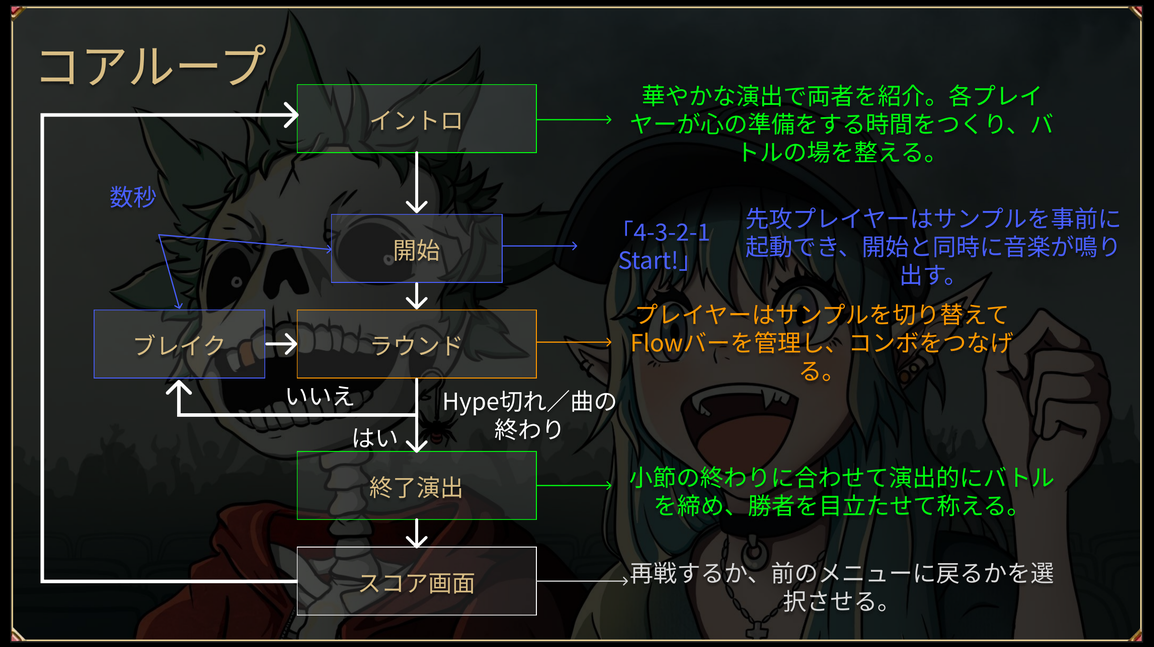
相手のミックス中に QTE を合わせると、被ダメージとバフを軽減できる。ここでは実行率80%で被ダメージ20%減。





ターン終了時にダメージ・バフ・デバフが適用される。計算後はタイマーが走り、前ラウンドで後手だった側が先手になる。





ステートマシンとしてのループ：最小版と詳細版（導入、スタート、ラウンドとブレイク、終了トランジション、スコア画面）。

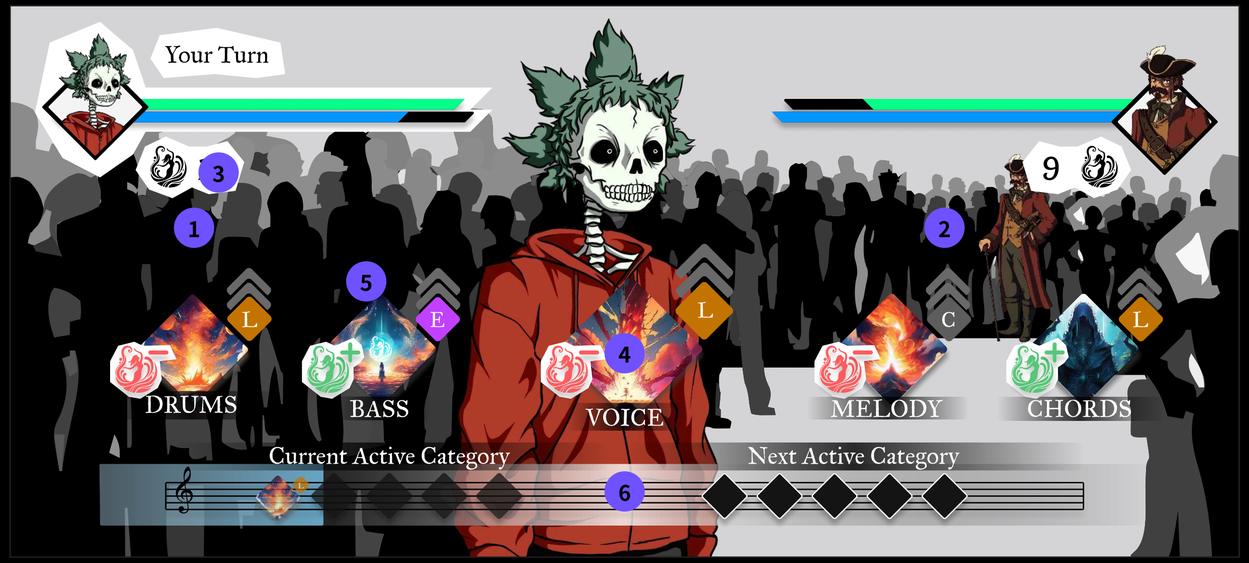
03

適用UI — バトル

仕様書をインターフェースへ。横持ちモバイル、完成度の高い段階。第2部で定義したすべてのルールが画面上に居場所を持ち、ループが取りうるすべての状態に専用の画面がある。

バトルHUD — 構成

1. プレイヤーの Hype と Flow — 上が体力、下がエネルギー。サンプルの起動と強化で Flow が減るため、すべてを同時に鳴らすことはできない。
2. 相手の Hype と Flow — 左右対称で常に可視。攻めるか温存するかの判断を、読み取れる敵の状態に対して下せる。
3. ターン表示 — 「Your Turn」か「Enemy Turn」。HUDは共通で、変わるのはこのラベル、ライティング、入力権のみ。
4. 音楽カテゴリ別のサンプルスロット — Drums、Bass、Voice、Melody、Chords。平坦なリストではなくカテゴリにすることで、所持内容にかかわらずミックスが音楽的に破綻しない。
5. レアリティとコストのバッジ — 各スロットの L / E / C / S。コレクションの経済とバトルをつなぐ部分。
6. Currently Playing / Playing Next — 小節のタイムライン。プレイヤーの変更は次の小節から反映されるため、ゲーム全体のテンポはこの帯で読む。



1画面にリソース、ターン、装備、経済、テンポのすべてを載せている。ラウンド中はメニューの奥に隠れるものが何もなく、音楽が鳴っている間、意思決定の全体が見えている。

バトルへの入り方

1・イントロ



2・セレクションタイム



3・ラウンド1開始



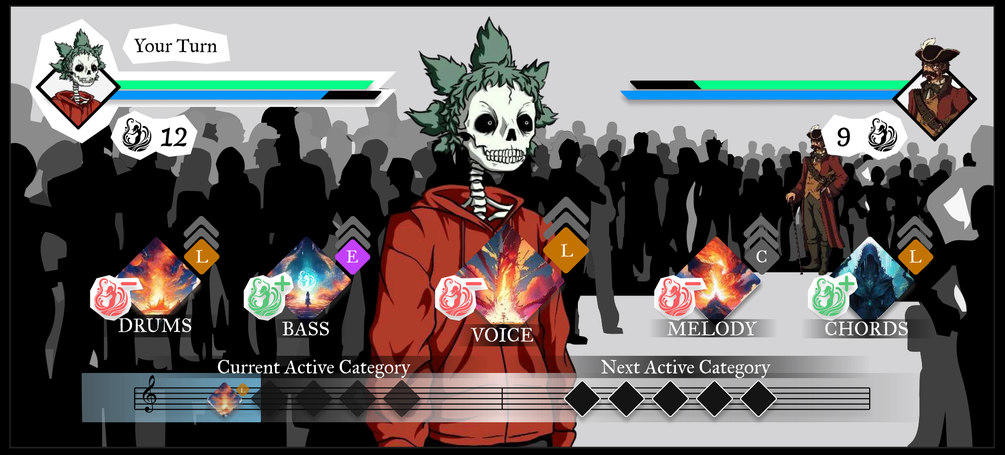
4・自分のターン



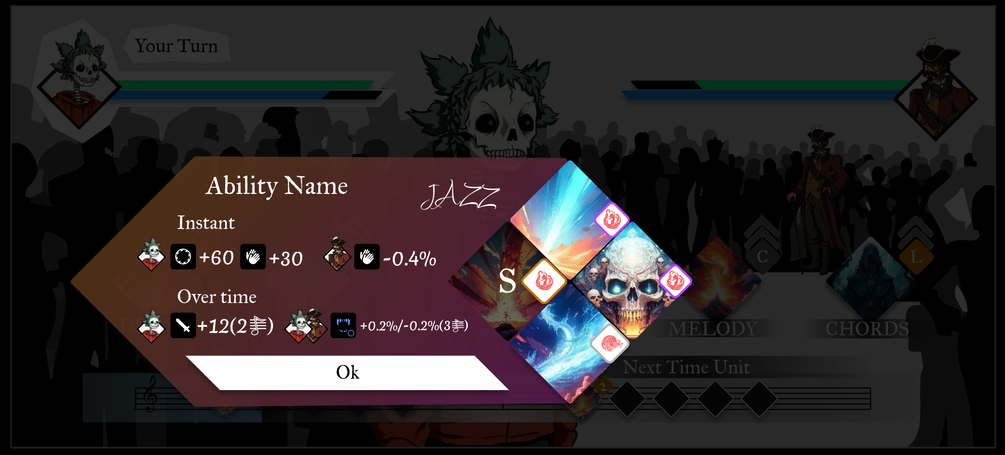
バトルへの入り方。イントロが観客の前で両者を紹介し、セレクションタイムで30秒以内に6つのサンプルカテゴリを装備する（決めきれないプレイヤー向けに「1st Round Autoplay」を用意）。ラウンドが全画面で告知され、そのままHUDへ引き継がれる。

ターンの状態

自分のターン



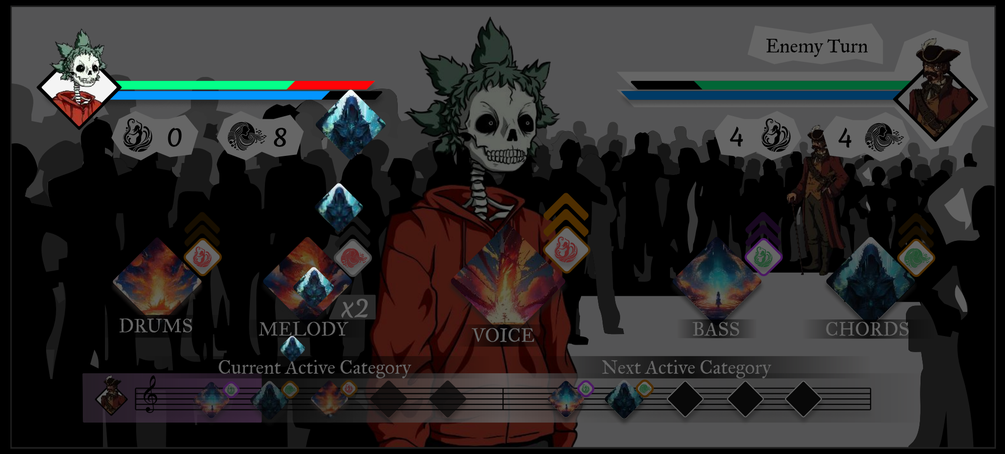
アビリティ詳細



スイッチパネル — 使用不可サンプル



敵のターン



ターンが取りうる状態。スロットを選ぶとアビリティ詳細が開き、名称、ジャンル、即時効果と継続効果、その具体的な数値が示される。スイッチパネルは6カテゴリを並べ、Flow が足りないものをグレーアウトする。これにより Flow の制約は「気づく」ものではなく「学ぶ」ものになる。敵のターンではHUD全体が暗転し、入力権が相手へ移る。

ラウンドの内側

ミキシング



バフ／デバフ



ブレイク



ラウンド2



ラウンドの内側：アクティブなカテゴリに倍率が乗ってミックスが積み上がり、双方にバフとデバフが蓄積する。ブレイクでそれらを解決し、先手を相手へ渡して、新しい状態からラウンド2が始まる。

バトルの締め

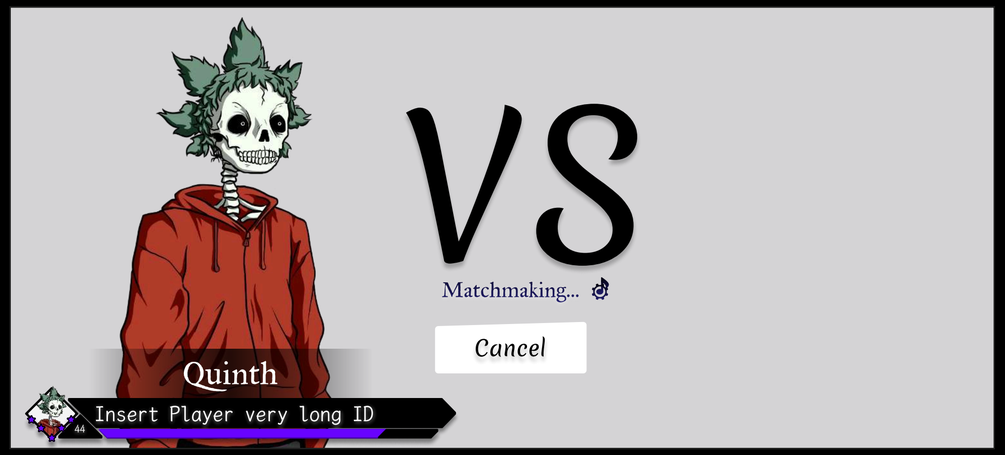
アウトロ



スコア画面



再戦



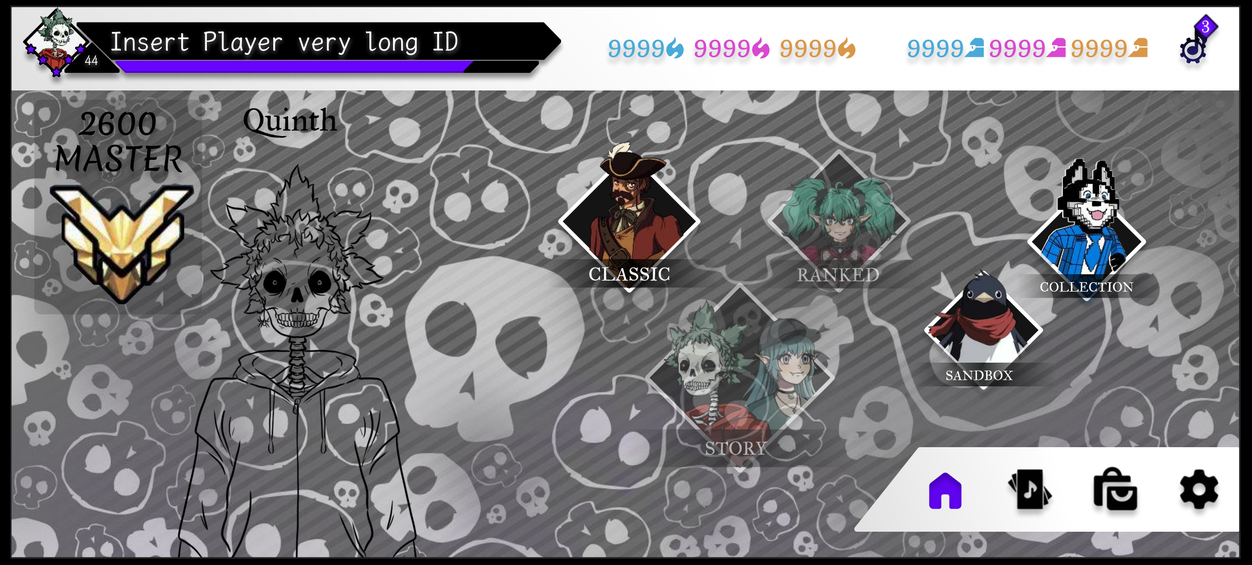
バトルの締め：アウトロが観客の前で勝者を演出し、スコア画面が経験値を付与する（「Winner! +503 exp」）。そのままマッチメイキングへ戻され、メニューを経由せずにループが閉じる。

04

適用UI — メタと進行

バトルの周辺すべて。モードを選び、自分のランクを読み、所持物を見て、変換し、戦うための装備を組む場所。

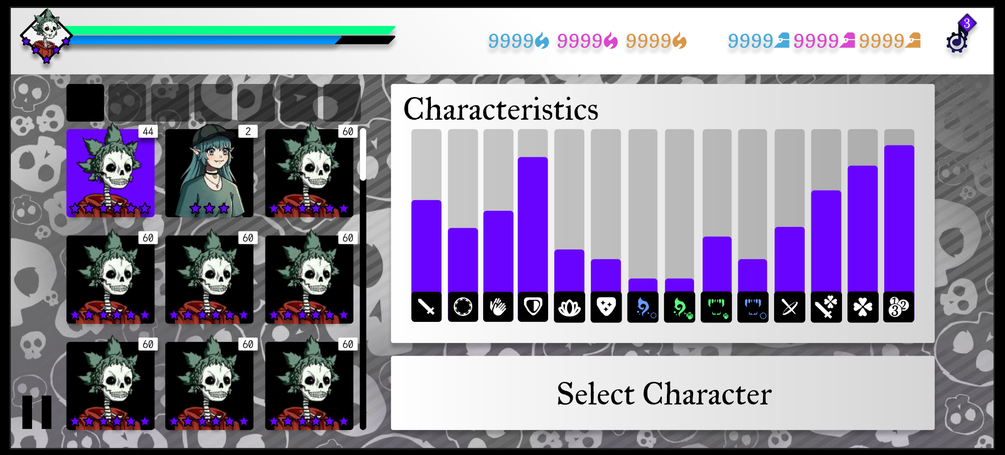
ハブとモード



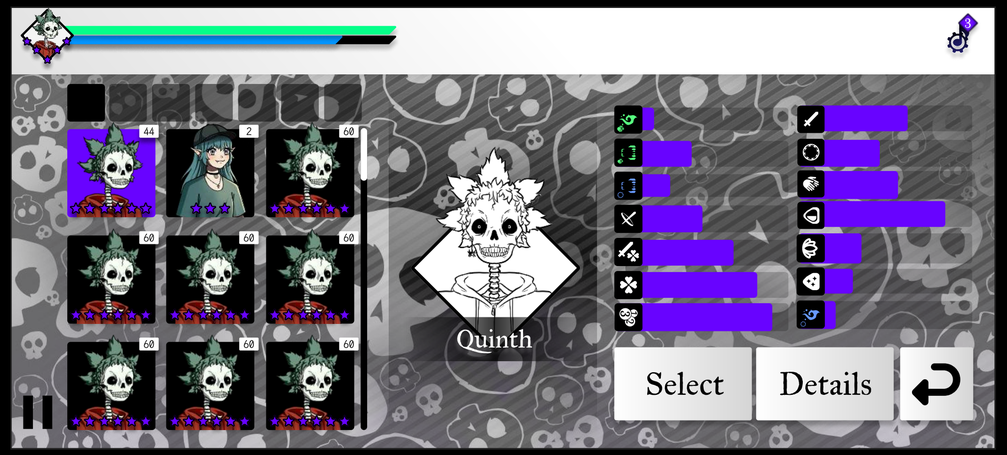
ハブはランクバッジ（2600 MASTER）を先頭に置き、モードをひし形で配置する — Classic、Ranked、Story、Collection、Sandbox。下部にはホーム、デッキ、ショップ、設定の固定バー。通貨は全画面のヘッダーに常駐し、どこにいてもコストが読める。

コレクションとキャラクター

コレクション — キャラクター一覧



コレクション — 詳細



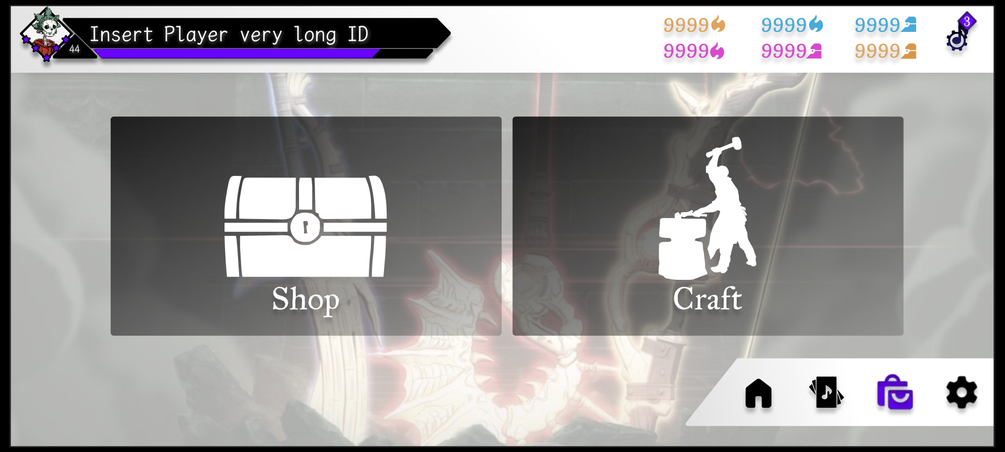
コレクションは所持キャラクターのグリッドと Characteristics の読み取り欄を並べる。単一の戦闘力ではなくキャラクターごとに12本のステータスバーを示すことで、選択は「数値」ではなく「形」になる。操作は「Select Character」のみで、下部に全幅で配置。

クラフトと変換

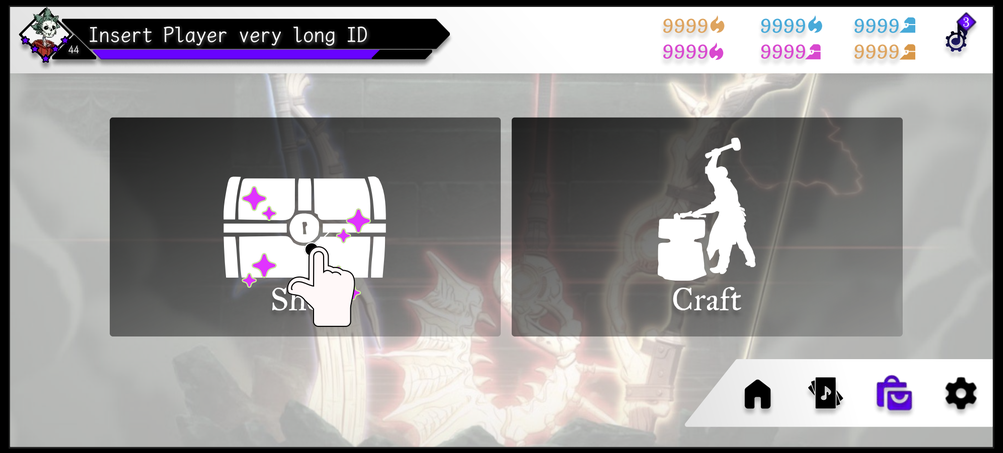
クラフト ― コンバーター



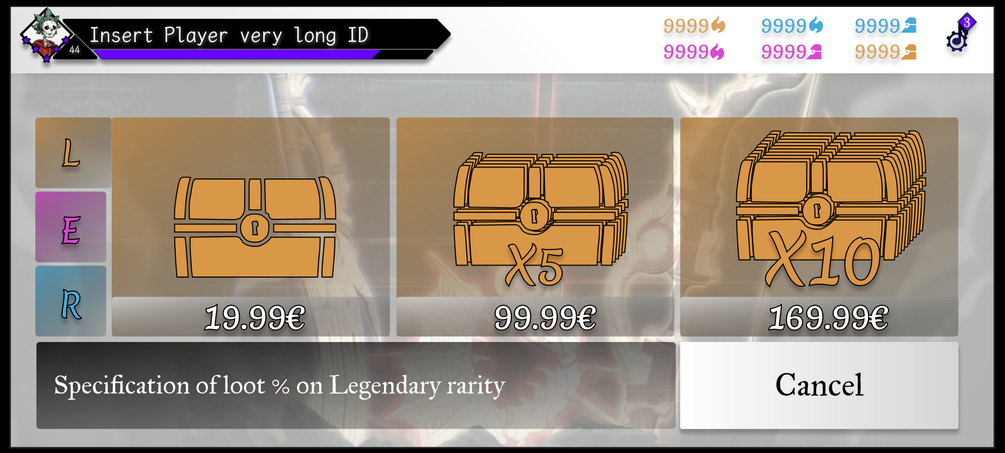
クラフト ― エッセンス



クラフト ― パーツ



クラフト ― 結果



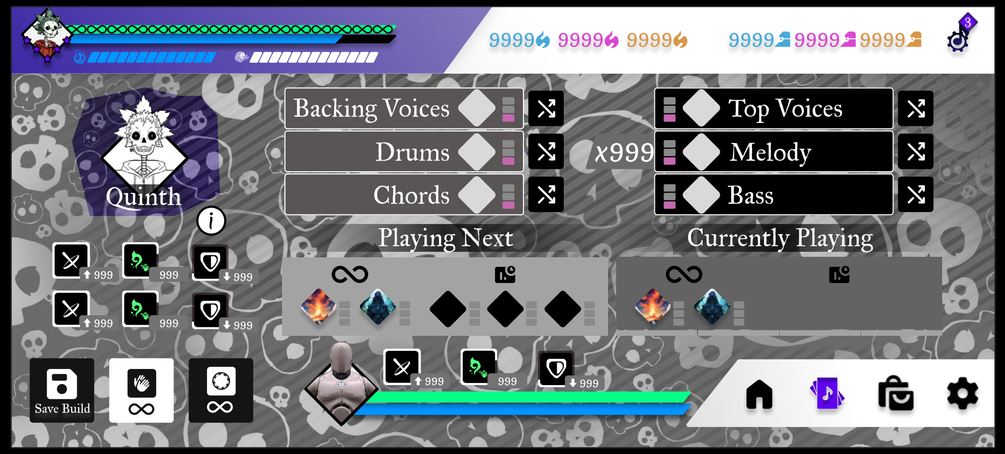
クラフトの経済：Essences of Soul、of Character、of Abilities、そして Parts of chest。すべてが単一の Converter に集まる。4種のリソースを1つの動詞のまわりにまとめることで、奥行きのある経済をメニュー階層ではなく1画面に収めている。

デッキビルダー

ビルダー — カテゴリ



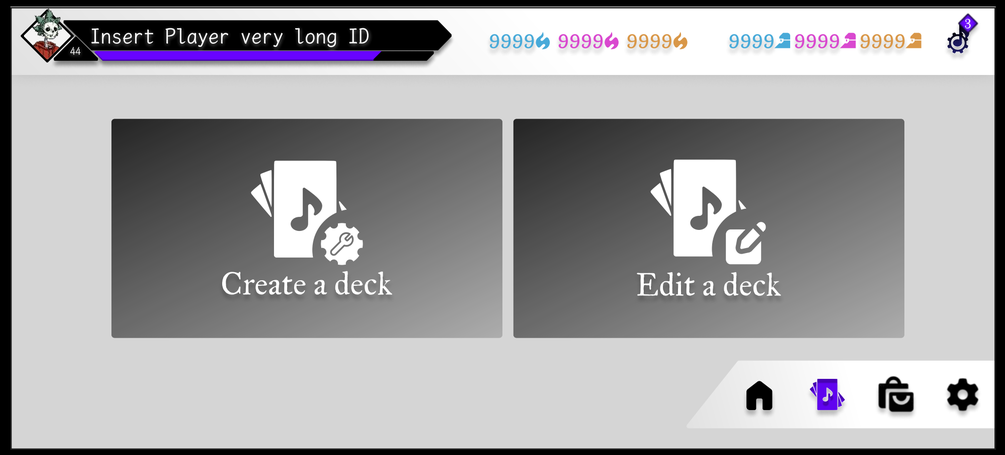
ビルダー — 入替



ビルダー — 次に鳴るもの



ビルダー — ビルド保存



デッキビルダーは意図的にバトルHUDを鏡写しにしている。同じ6カテゴリ、同じ Currently Playing / Playing Next のレーン。ここで並べたものが、そのままラウンド中の緊張下で読むものになるため、2つの画面が互いを教え合う。

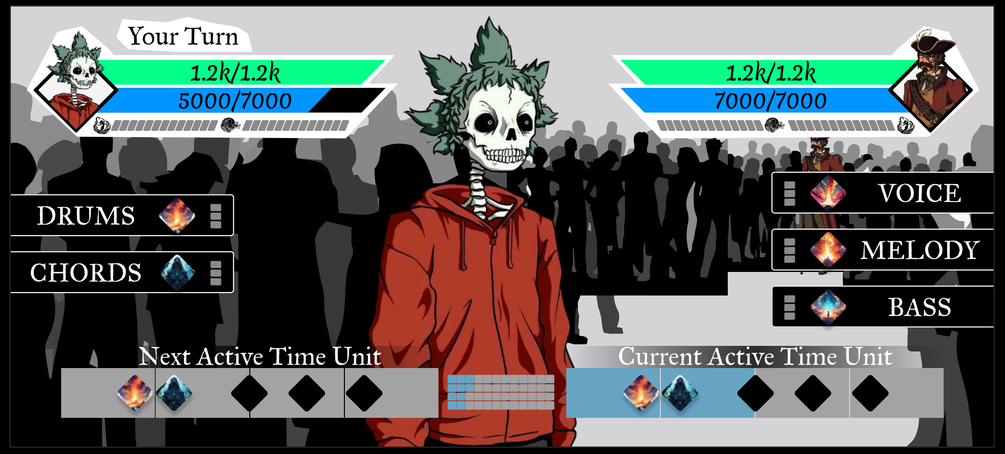
05

試行と改訂

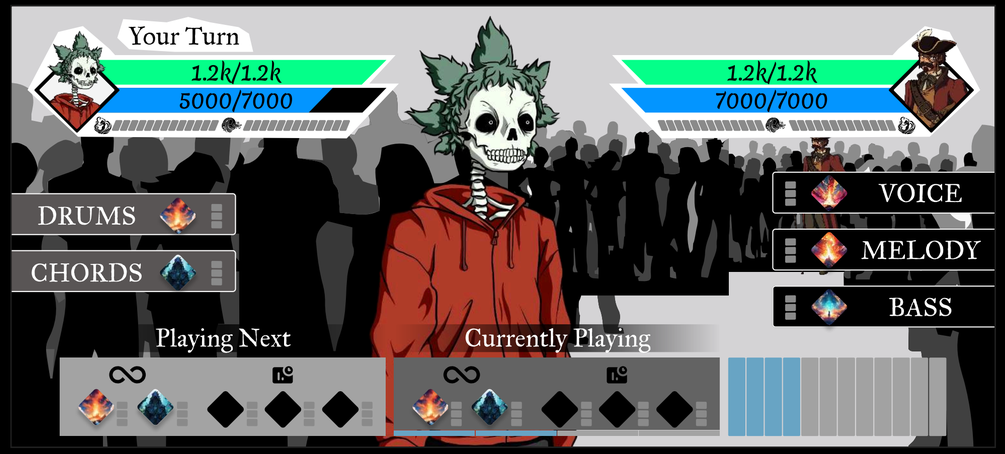
インターフェースは一度で決まったわけではない。ファイルに残した別案を掲載する。バトルが一目で読めるようになるまで、同じ画面を切り直した記録。

別案の検討

改訂案A



改訂案B



改訂案B — 派生



バトルHUDの改訂案。同じ情報を並べ直し、サンプルスロットとタイムラインを近づけ、どちらのターンかを一目で誤解なく伝えることを狙った。第3部に掲載した版は、これらの検証を経て残ったもの。

画面一覧

本書に掲載した以外にファイルが含むもの。

グループ	画面数	内容
バトル — 導入	~20	イントロ、セレクションタイム、バトル開始、ローディング、ラウンド告知
バトル — ターンの状態	~45	自分のターン、敵のターン、アビリティ詳細、スイッチパネル、使用不可サンプル、バフとデバフ、タッチ操作
バトル — ラウンドとブレイク	~20	ラウンド進行、ブレイク、倍率、終了トランジション
バトル — 締め	~12	アウトロ、スコアボード、勝者、再戦／マッチメイキング
ハブと導線	~25	メインメニュー、スタート画面、マップ／キャラクター／アリーナ選択、マッチメイキング
コレクションとクラフト	~35	キャラクターコレクション、Characteristics、クラフト、コンバーター、チェストパーツ
デッキ構築	~25	Retake Builder、クラシックモード、フリースタイル、入替と保存のフロー
ランク進行	~9	ELOランキングシステム、ランクバッジ、ラダー
試行と検証	~30	Renewal Test A・B、TestVシリーズ、ビルダーの別レイアウト
合計	**~240**	**横持ちモバイル、完成度の高い段階**

本書では状態のまとまりごとに1枚を掲載している。全画面はご要望に応じて提示可能。