UXスタディ · タクティカルRPG · 制作途中

戦闘前のユニット配置

タクティカルRPGの戦闘前配置フローに関する自主UXスタディ。Digimon Survive・Fire Emblem・Disgaeaの「1行動あたりの入力数」を比較したうえで、フィールドを見えたままにするスマートフォン風のユニット一覧オーバーレイを提案し、ユニットの選択と配置に必要な手順を減らす。

種別
自主UXスタディ — ゲーム画面上のモックアップ。バンダイナムコ入社前に着手、未完

担当
UX分析、インタラクション設計、モックアップ

クレジット
スクリーンショット © Bandai Namco / WITCHCRAFT — スタディ目的でのみ使用

UI言語
モックアップはフランス語環境で動作するゲーム画面の上に作成しているため、画面内のUI表記はフランス語です。

デジモンサヴァイブ　1体あたり最小6入力

ユニットは自動選択（行動順）

「移動」を選択　マスを選択

「攻撃」を選択　対象を選択

「ターン終了」を選択

ユニットの向きを選択

ファイアーエムブレム　1体あたり最小3入力

ユニットを選択　到着マスを選択

「攻撃」を選択　敵を選択

または

ユニットを選択　敵を選択　攻撃を確認

ディスガイア　1体あたり最小4入力

ユニットを選択　到着マスを選択

「攻撃」を選択　敵を選択

追加

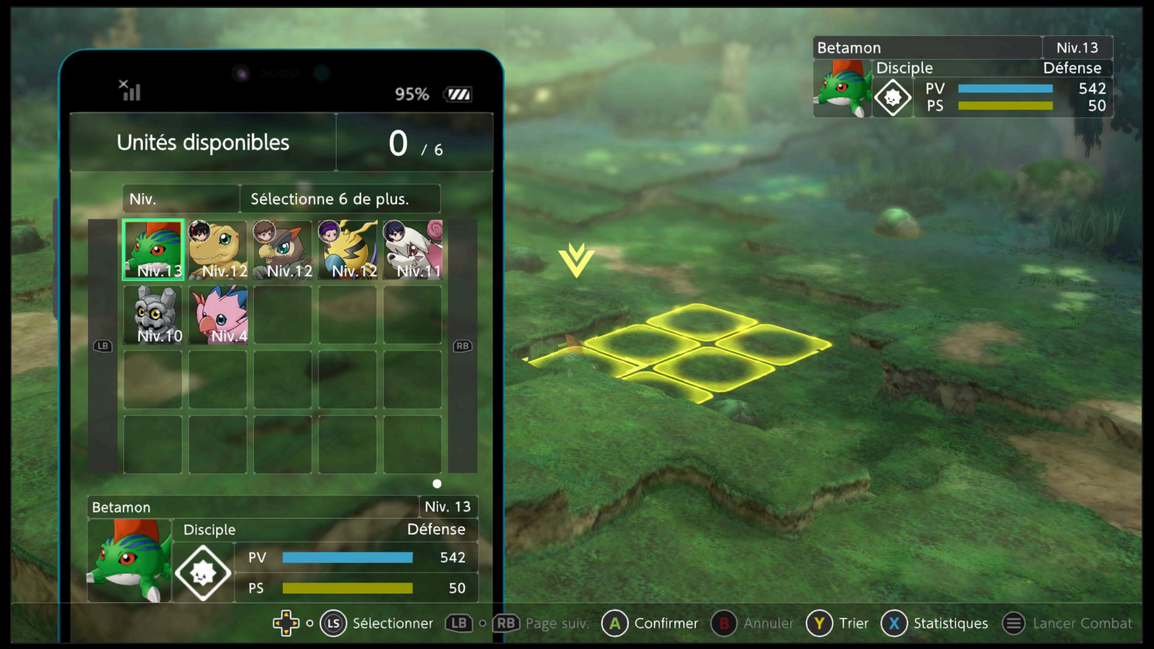
ユニットの向きを選択

入力数ベンチマーク — 1行動あたりの最小入力数：Digimon Survive 6、Fire Emblem 3、Disgaea 4。配置フローの目標は Fire Emblem 並みの操作摩擦。

▲ 変更前



▲ 変更後



フロー1 — 配置ゾーンのあるフィールドと、ユニット一覧オーバーレイ：レベル・ソート・ステータス付きのユニット、0 / 6 カウンター、右側に見えたままのフィールド。

▲ 変更前



▲ 変更後



フロー2 — ユニットを選ぶと一覧にチェック（1 / 6）、「Start Battle!」が出現し、カーソルはハイライトされたマスへ。選択＋配置＝2入力。

▲ 変更前



▲ 変更後

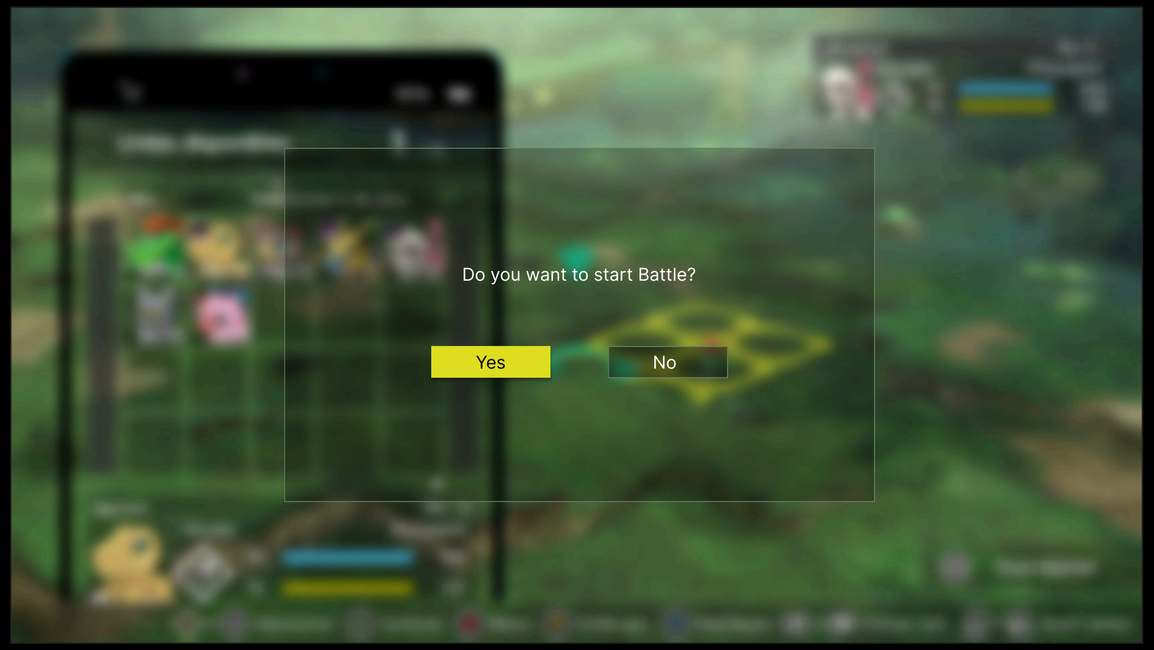


フロー3 — 配置済みユニットを押すと2項目のコンテキストメニュー：Remove か Switch。2体目も同じ手順（2 / 6）。

▲ 変更前



▲ 変更後



フロー4 — 「Start Battle!」が活性化した準備完了状態と確認ダイアログ。n体の配置に必要な入力は 2n + 1。