技術テスト ・ UI／アートディレクション ・ 4Xストラテジー

Warden — 艦船設計画面

4X宇宙ストラテジーの艦船設計画面に関する技術テスト。Figma上で動作するプロトタイプとして提出した。左に構造情報とコスト、中央に艦体とモジュールアンカー、右に艦船統計。すべてのアンカー・ボタン・数値にホバー状態を設定しており、静止画ではなく実際のインターフェースとして読み、試すことができる。

種別
技術テスト — 2案のアートディレクションと動作するプロトタイプ（Figma）

担当
UIデザイン、アートディレクション、インタラクション設計

課題
4X宇宙ストラテジーの艦船設計画面（Endless Space 2 / Amplitude Studios）

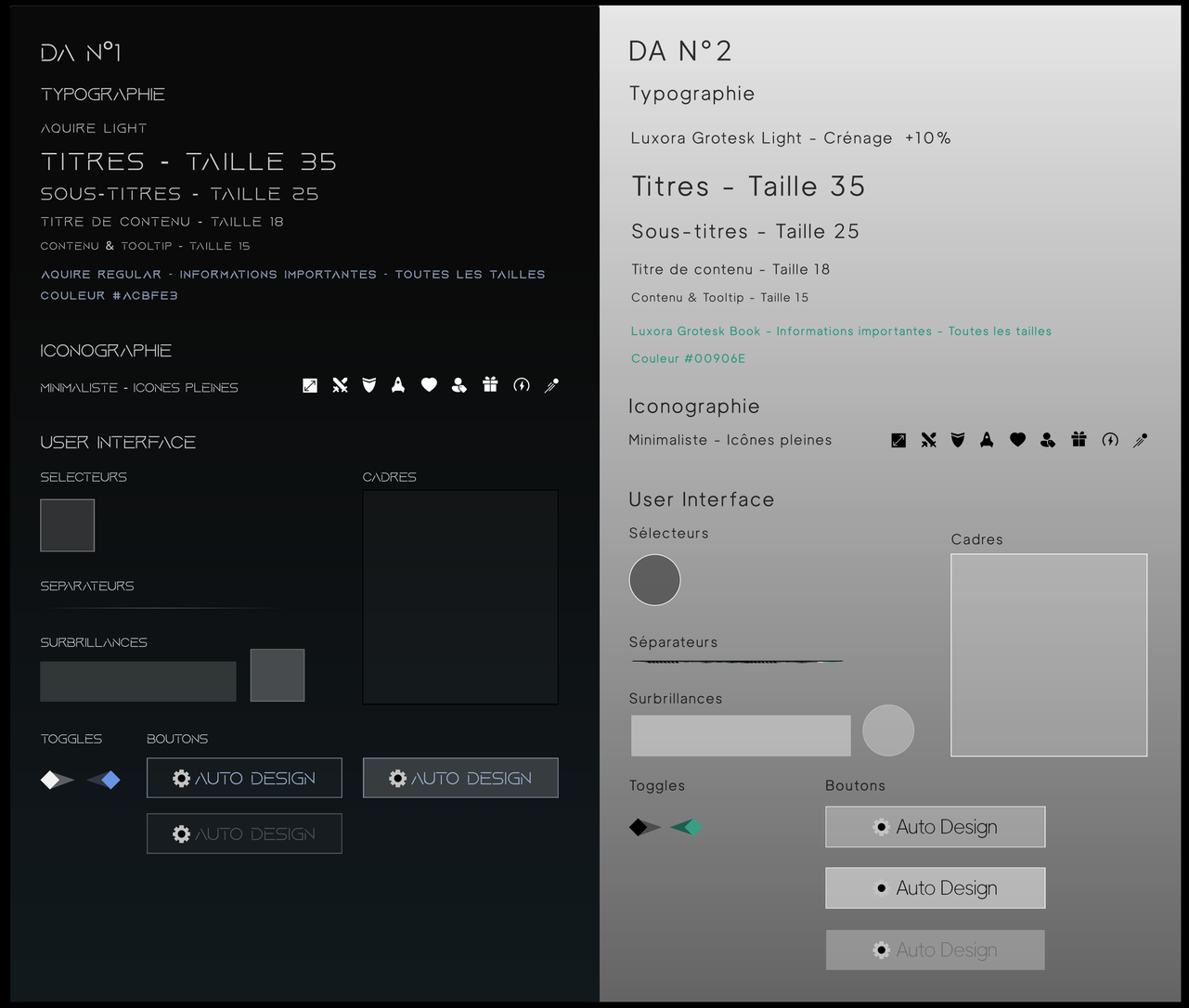
クレジット
艦船モデルおよび世界観 © Amplitude Studios / SEGA — 課題作品として掲載



案1 — シアンのアクセントと Aquire 書体によるダークUI。左：構造情報とコスト。中央：モジュールアンカーを備えた艦体。右：艦船統計 — 実弾／エネルギー攻撃と装甲／シールド防御のイクイリブリウム・ゲージ、耐久、乗員、速度、そして近距離32%・中距離63%・遠距離87%の火力。



案2 — ティールのアクセントと Luxora Grotesk によるライトUI。情報設計は同一。明るい背景と丸みのあるセレクターにより、同じ画面をより親しみやすく見せている。



両案のスタイルボード：タイプスケール、カラー、ミニマルな塗りアイコン、UIコンポーネント（セレクター、フレーム、区切り線、ハイライト、トグル、各状態のボタン）。

インタラクション・マップ

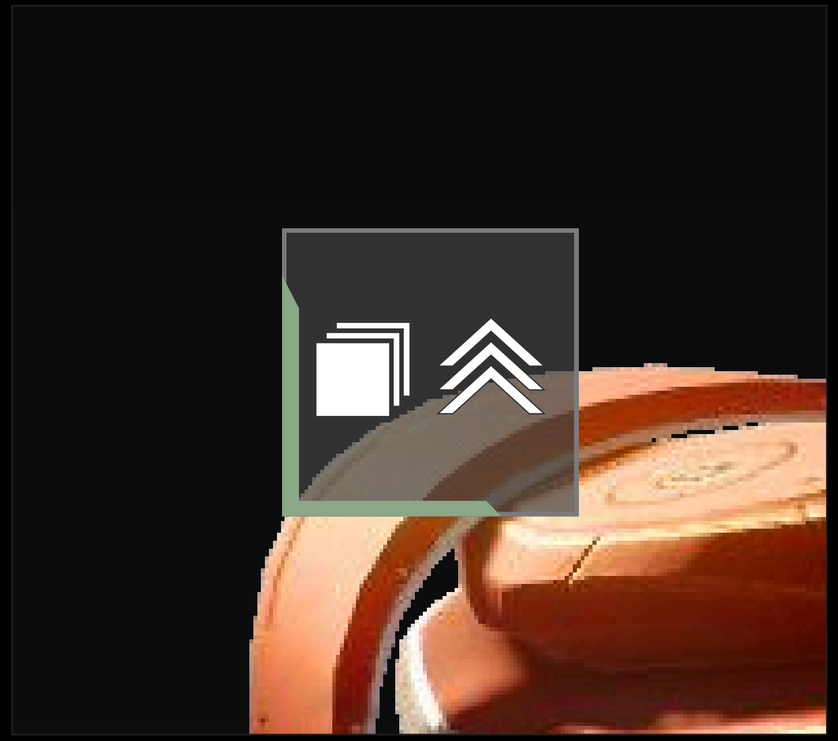


1. Show all modules — 艦体に収まりきらないモジュール一覧を開閉する。
2. モジュールアンカー — 3D艦体上に配置された4つのスロット。ホバーするとその位置にセレクターリングが現れ、装備をリストではなく空間として把握できる。
3. 案の切替 — プロトタイプ内で2つのアートディレクションを行き来する。
4. アクション — Close、Reset Design、Auto Design、Apply Design。それぞれ固有のホバー状態を持つ。

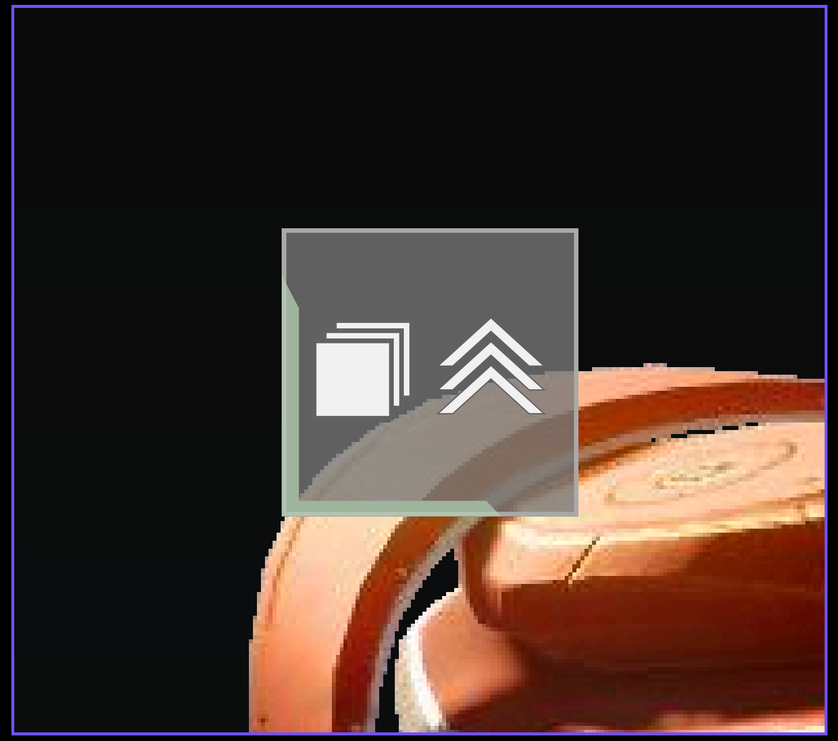
案1では54、案2では55の要素にホバートリガーを設定。すべての統計ラベルを含み、画面はレイアウトされただけでなく、動作するプロトタイプとして配線されている。

モジュールアンカー — 通常とホバー

通常



ホバー



画面内の位置



艦体上のアンカーにホバーすると、その位置にセレクターリングが現れる。装備を艦そのものの上で選ぶため、プレイヤーはモジュールの効果を知る前に「どこに付くか」を把握できる。スロットの一覧ではこれができない。モデル上には4つのアンカーがあり、いずれも同じ状態に配線されている。

アクション — 通常とホバー

default





ホバー





Auto Design（上）と Show all modules（下）。どちらもホバーで塗りのハイライトが付く。Auto Design を画面で最も目立つアクションにしたのは意図的で、モジュールシステムをまだ知らないプレイヤーの入口になるため。

インタラクション一覧

要素	トリガー	反応
モジュールアンカー（×4）	ホバー	艦体上にセレクターリングが出現
Show all modules	ホバー	塗りのハイライト
Auto Design	ホバー	塗りのハイライト
Close	ホバー	塗りのハイライト
Reset Design	クリック	最後に適用した装備構成へ戻す
統計ラベルと数値（約46）	ホバー	ツールチップ用に設定 — 攻撃、防御、耐久、乗員、速度、コスト
案の切替	クリック	もう一方のアートディレクションへ移動

すべての数値にツールチップを配線したのは意図的な判断。艦船設計画面は本質的に情報密度が高いため、レイアウト内で数値を説明するのではなく、レイアウトは静かに保ち、説明はホバー1回分の距離に置いた。