

オリジナルアプリ UI 制作案

1. 概要

- アプリタイトル：My pockets(マイポケッツ、マイポケ)
- ジャンル：ペット育成箱庭ゲーム (縦画面)
- プラットフォーム :iOS, Android
- アプリ概要

小さな箱庭で架空の生き物を育成する、リヴリーアイランドやたまごっちのようなゲーム。

キャラを育てる以外に、そのキャラが住んでいる部屋を模様替えすることができる。

ガチャ要素は「模様替えアイテム」と「キャラの衣装」。課金要素に「ガチャ」と「育成効率化アイテム」と「キャラの見た目や一度決めた名前を自由に変更できるアイテム」がある。

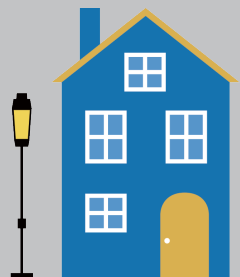
デザインコンセプト

ペット育成ゲームのため、「かわいさ」や「癒し」がコンセプト。そのため、緑や茶などのナチュラル系統の色を主に、ピンクやオレンジなどの温かみのある色を使用していく。

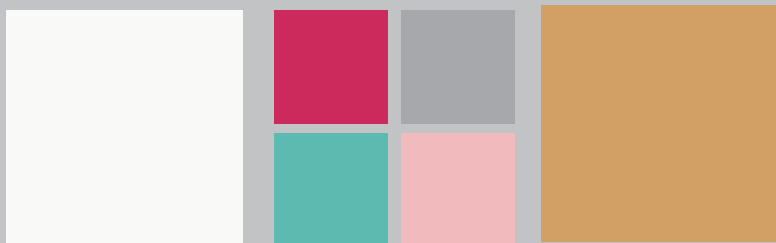
フォントは、少し崩れているが読みやすいものを使用する。

2. コンセプト

・イメージソース



・カラー計画



・モチーフ



・フォント

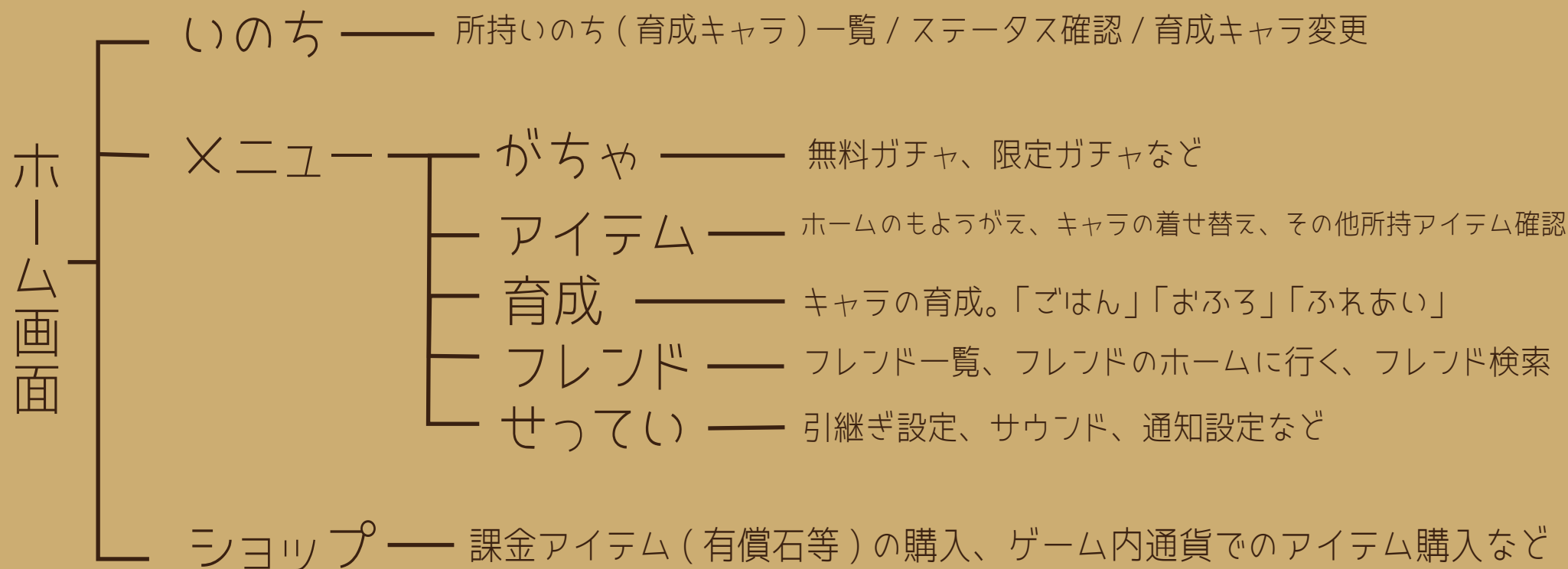
あ ア
亜 a

バナナスリッパ

あ ア
亜 a

×イリオ

3. 動線



今回オリジナルのゲーム UI を作るに当たって、まず考えたのはユーザーを “どう画面に誘導するか” でした。ホーム画面からどのように他の画面に移行するかを、既存の育成ゲームアプリや自身がやっているゲーム等を参考にして構成しました。

オリジナルアプリ UI 制作案

4. UI デザイン

制作時間：約 5 時間

使用ツール：Ps Ai ㊤



ホーム



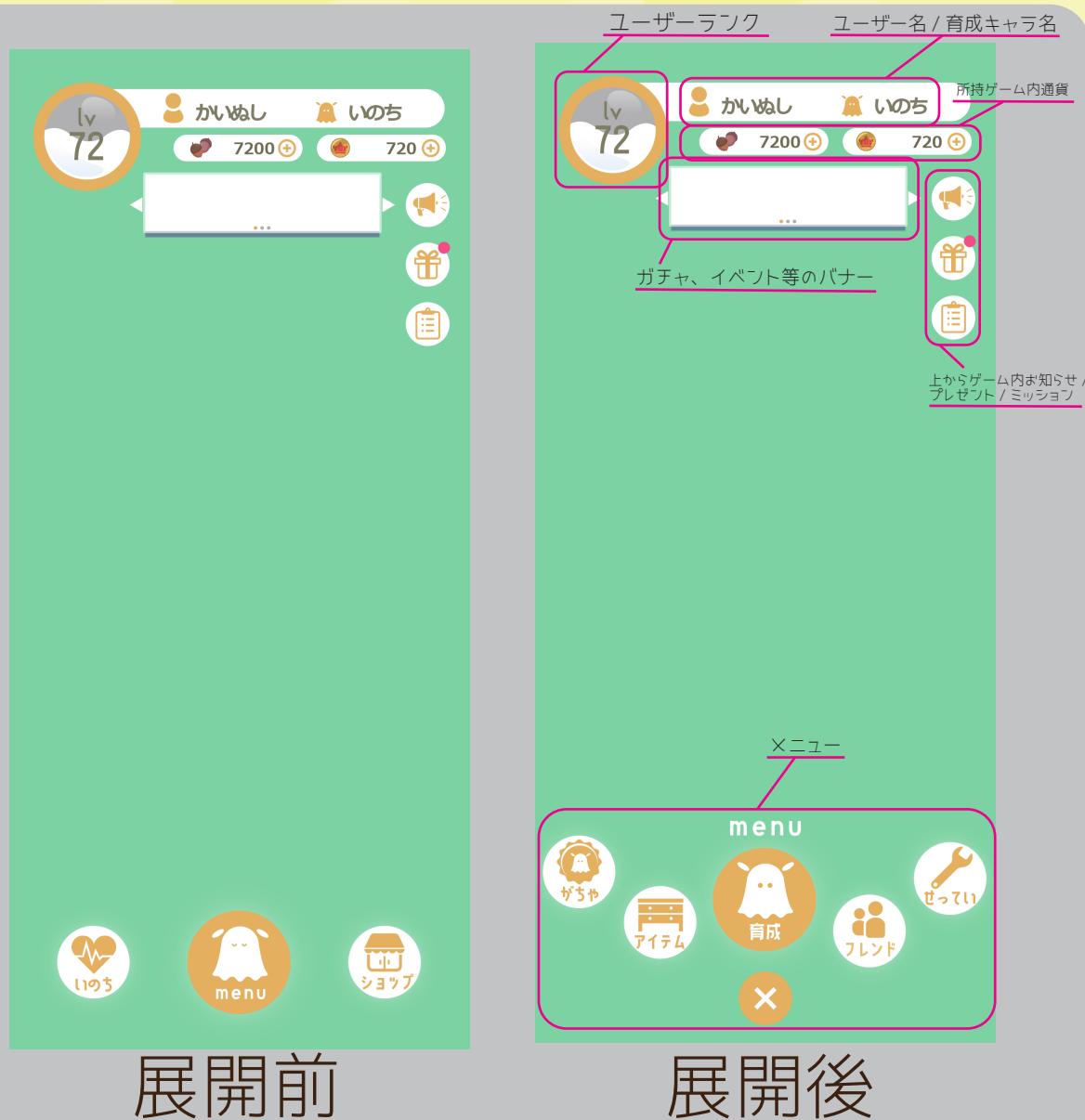
ガチャ



ミッション

オリジナルアプリ UI 制作案

5. ホーム画面



展開式のXニューは、ポケモン GO やポケモン HOMEなどを参考にしました。展開前、どこにいち早くアクセスできたらいいかを考え、所持しているキャラの状態確認や変更ができる育成キャラ一覧と、お知らせやバナーを見た際の購買意欲につながるようショップに直接結びました。展開後は、メインとなる育成や模様替え等ができるアイテム一覧をはじめ、ガチャなどゲームに必要なコマンドを配置しました。また、展開前後でアイコンのキャラにアニメーションをつけることで何度開いても楽しめるように設計しました。

6. ガチャ画面



バナー無



バナー有

スマホゲームで重要となるガチャ画面は、わかりやすくシンプルに設計しました。10連ガチャボタンの色は、購買意欲を掻き立てる赤としました。一方で、押し間違い等を防ぐ為単発のボタンは落ち着いた緑に設定しました。また、ガチャで使うゲーム内通貨や、排出されたアイテムに合わせる無課金アイテムをすぐ購入できるよう、ショップに直接アクセスできるようにしました。また、インテリアとアクセサリーの切り替えをタブ式に、ピックアップの切り替えをスライド式にすることで画面を整理しました。

オリジナルアプリ UI 制作案

7. ミッション画面



ミッション画面です。一日一回のデイリーミッションを赤色にし、ユーザーの注意を引けるようにしました。しかし、あまりにも強すぎる赤色にすると世界観にそぐわない、ユーザーにストレスを与えてしまう等の問題があると考えピククに近い色合いにしました。一方でいつでも達成可能なノーマルミッションは落ち着いたミフトブルーと白にしました。また、通常ミッションと期間限定ミッションの切り替えタブを設け、画面を整理し画面移行のストレスを減らせるようにしました。

8. 作成したイラスト素材



ゲーム内通貨（ガチャ用）



ゲーム内アイテム



ゲーム内通貨（ショップ用）



ガチャバナー用イラスト



ホーム画面イメージイラスト