ゲームについて

ある日、人間界に現れた不思議な小さなけもの――ちびけも。
性格や好きなものがそれぞれ異なり、成体になると「おみあい」ができるようになります。
相性が良い個体同士なら、おみあいの成功率がアップ！
2 人の特徴を引き継いだ、新しい子が誕生します。

育成 → **おみあい** → **誕生**







新しい色や種族が生まれる！

ゲームについて

親しみを感じられるトンマナ

若い女性やライトユーザーをターゲットに、情報量を抑えた分かりやすい UI 設計を意識しました。
柔らかくかわいらしい配色と、読みやすく優しい印象のフォントを用い、誰でも迷わず操作できることを重視しています。

ターゲット



10~30 代の女性



育成ゲーム好き



ゲーム初心者

カラー



フォント

まるっぽフォント

あ亜ア

Aa　123

ホーム画面

▼ 完成



▼ ボタン押下時



▼ グレースケール



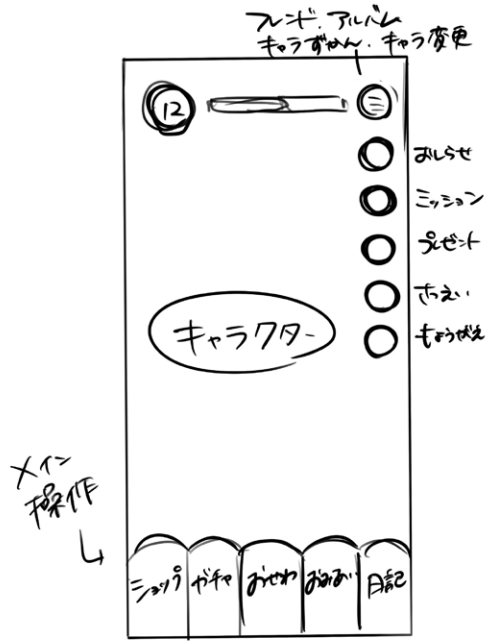
▼ UI パーツ



ターゲットに合わせ、主要操作が一目で分かるボタン配置とデザインにしました。グレースケール表示でも迷わないよう形状とコントラストに配慮し、直感的に使える UI を目指しています。

ホーム画面の制作手順

01 ラフデザイン



02 ワイヤーフレーム



03 完成



【課題】
育成シミュレーションゲームはタスク数や操作が多く、
特にゲームに不慣れなユーザーにとっては「最初に何をすればよいか」が分かりにくい

【解決方法】
主要な操作ボタンの配置とデザインを重視して制作

画面下部に一列で配置し
直感的な操作を実現

太めのアウトラインで
視認性と差別化

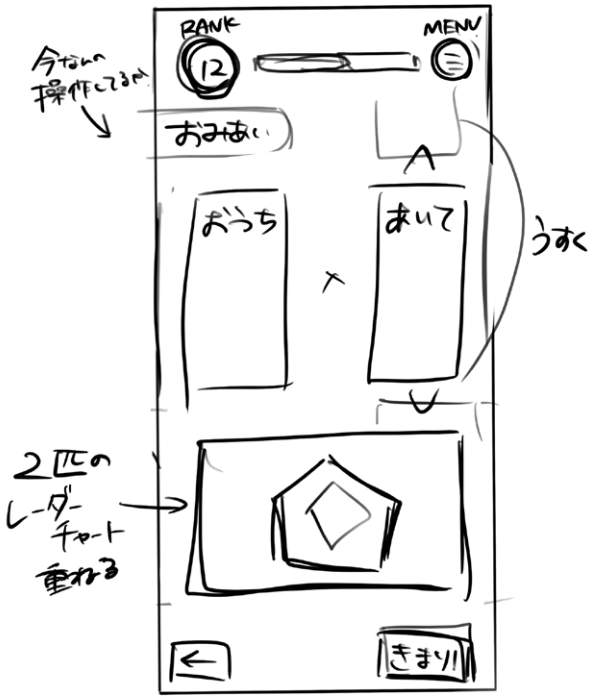
配色とサイズを抑え
画面の圧迫感を軽減

おみあい画面

▼ 完成



▼ ラフデザイン



▼ UI パーツ



ターゲットに合わせた表示

初心者でもステータスの特徴を直感的に理解できるよう、数値ではなくレーダーチャートで表示しました。情報を視覚化することで理解しやすくし、ライトユーザーでも遊びやすい表現を目指しています。

タイトルロゴ / キャラクター

▼ 完成



▼ 完成



▼ ラフデザイン



ペットの耳と家をモチーフにしたロゴで、
育成ゲームらしさを表現しました。

▼ ラフデザイン



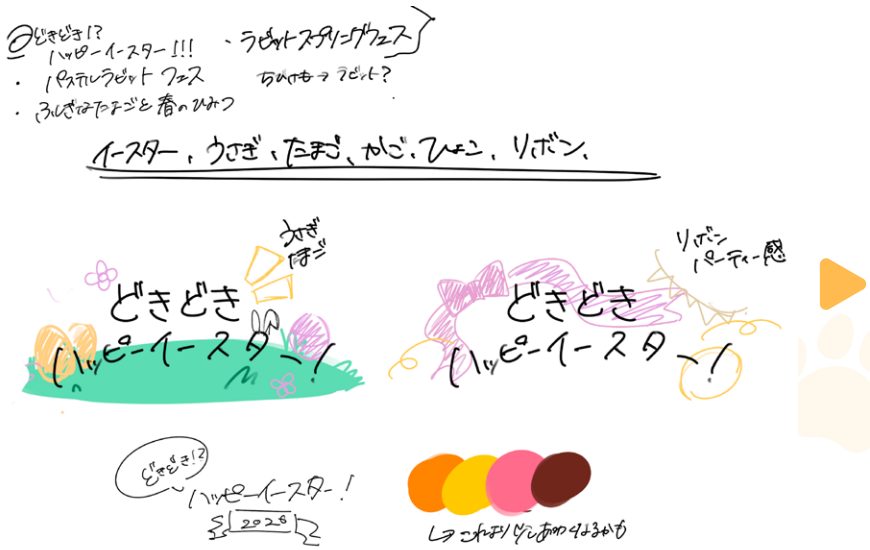
イベントロゴ

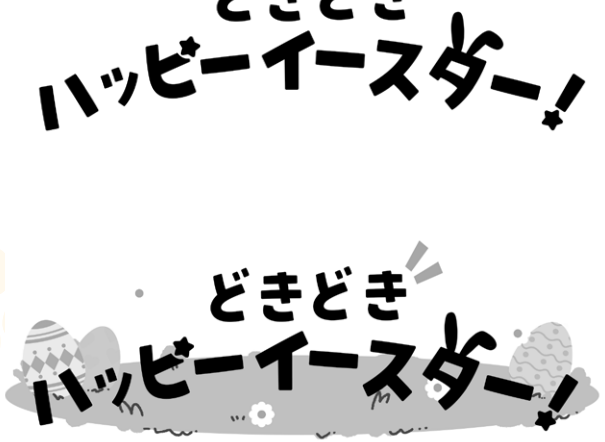
バナーにも使用できるようなオリジナルのイベントロゴを制作しました。
制作時間：3 時間

▼ 完成



▼ ラフデザイン / 制作過程





複数の案とモチーフを書き出し、イラストと組み合わせた際のバランスを確認しながら、文字の配置を調整しました。