

UIの工夫点

- メニューの場所をタイトルバーからいつでも開けるように統一した
- メニューの項目を多くしないで一画面で表示できるようにした
- できるだけ会話の中にゲームの説明を入れてゲームルールを別途読むようなストレスを少なくした
- 全体的に説明がなくても利用できるように直感的にわかり易いUIにした
- メニューやアイテム説明などの画面が開いた時は、画面の外側をタップすることで一律画面が閉じるようにした
- ゲームのキャラクターは覚えやすいように個性的に、またカップリングで登場するようにした
- 不思議で奇妙な世界観を出すために背景の色使いと小物使いに気を配った

タイトル画面

キャラクターを全員出して
個性をアピール



タイトル画面でチケットが
回復できるようにすること
でゲームが続行し易くなる

ステージ選択して好き
な画面から開始するこ
とができる

ステージ選択画面

クリアしたステージは赤箱にし、クリアしていないステージは透明にすることでどこまで進んだかわかり易いようにする



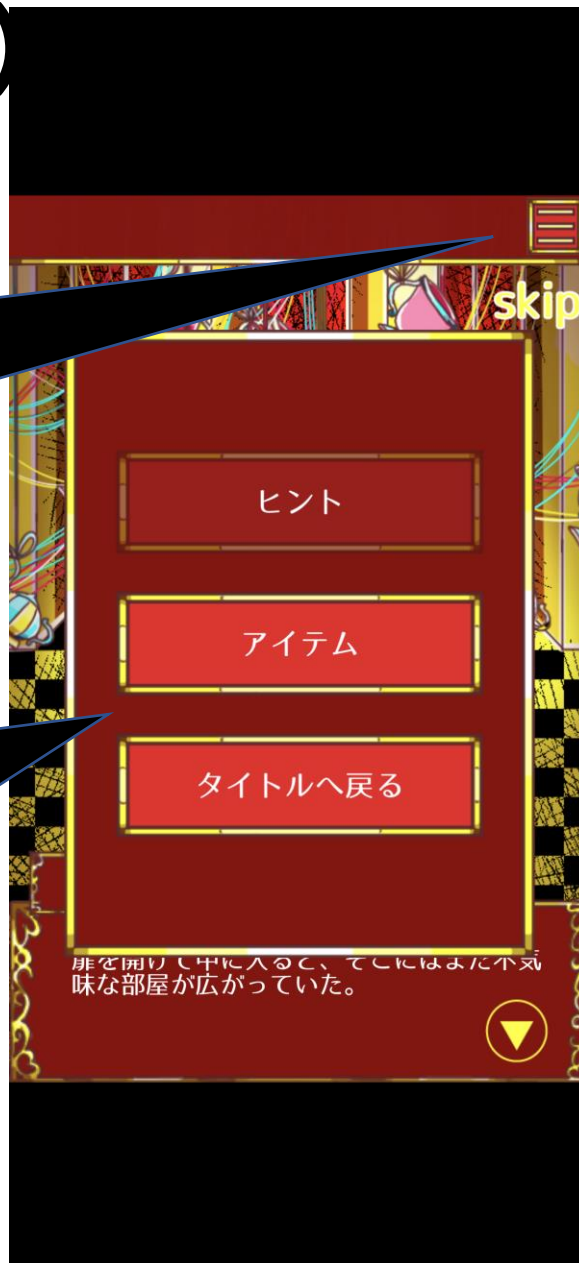
予め全てのステージがいくつあるかわかるようにすることで、ユーザがゲーム終了までの目安をたてやすいようにする



ステージ画面(1)

ヘッダー領域はいつも表示されており、メニューはいつでも開けるようになっている

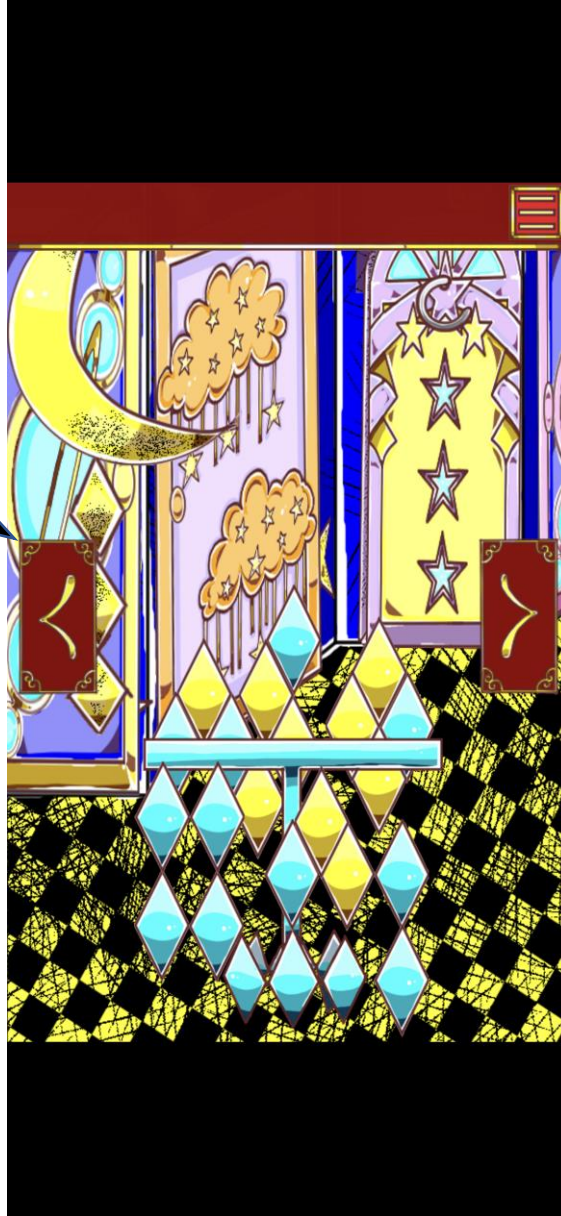
メニュー項目はいつも同じ項目で、直感的にわかりやすいものになっている



skip機能をつけて、やり直し時に一度見た会話はスキップすることでユーザーのストレスをなくす

ステージ画面(2)

場面の移動に利用する。
直感的にわかり易いUI
とする



取得したアイテムはタイトル
バーに表示する。利用し
て必要のなくなったアイテ
ムは消す



スズ

羊のぬいぐるみだ。
もこもこしていてかわいい。

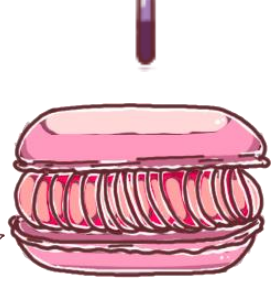
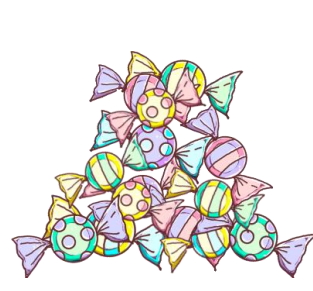
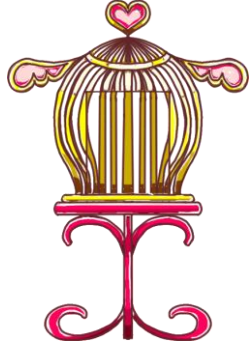
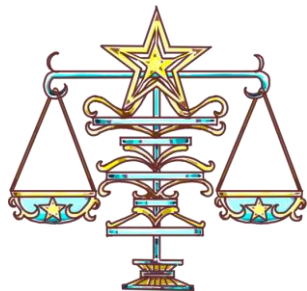
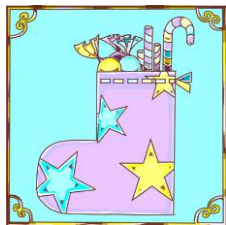
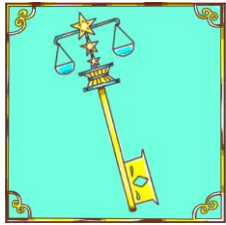
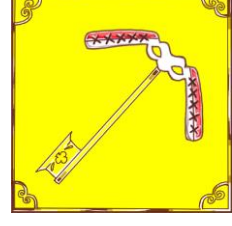
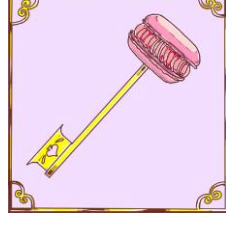
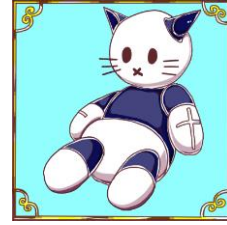
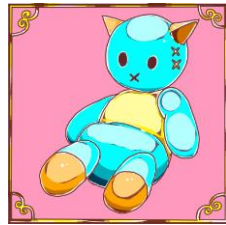
ゲームの説明画面



キャラクター



小物類



背景

