学習ゲーム · UI / UX と進行設計

Kanji Rush

部首と構成要素から学ぶ、常用漢字2,136字対応の学習ゲーム。学習は10字のデッキ単位で、50・100・200字の復習関門を挟む。各問は3回まで試行でき、失敗ごとにヒントが増える。3つの難易度は時間と正確さのトレードオフ。

種別
2人体制での自主制作 — 企画、UXフロー、UIキット（Figma）。2025年3月 itch.io で公開

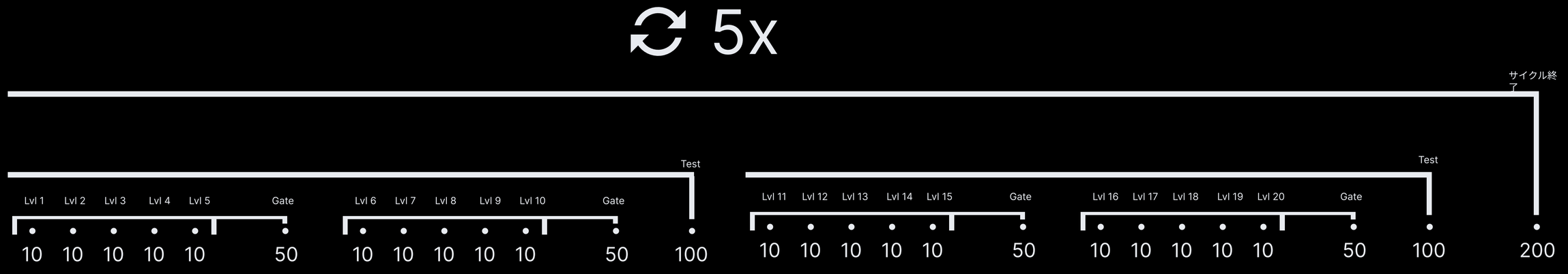
担当
ゲームデザイン、UX、UI、進行設計

規模
漢字2,136字 · 810デッキ（漢字・部首・JLPT語彙）

UI言語
本作はフランス語話者向けの日本語学習アプリのため、画面内のUIはフランス語表記。

企画メモ

- 部首（キー）と構成要素から漢字を学ぶ — 未習の部品を含む字は出さない。
- 何も知らない状態から始められるマッチングゲーム。
- 各問3回まで試行、超えるとデッキ再開。失敗するたびにヒントが増える。
- 3つの難易度 — 易：8秒／字・誤答5まで、普通：4秒・4まで、難：2秒・3まで。

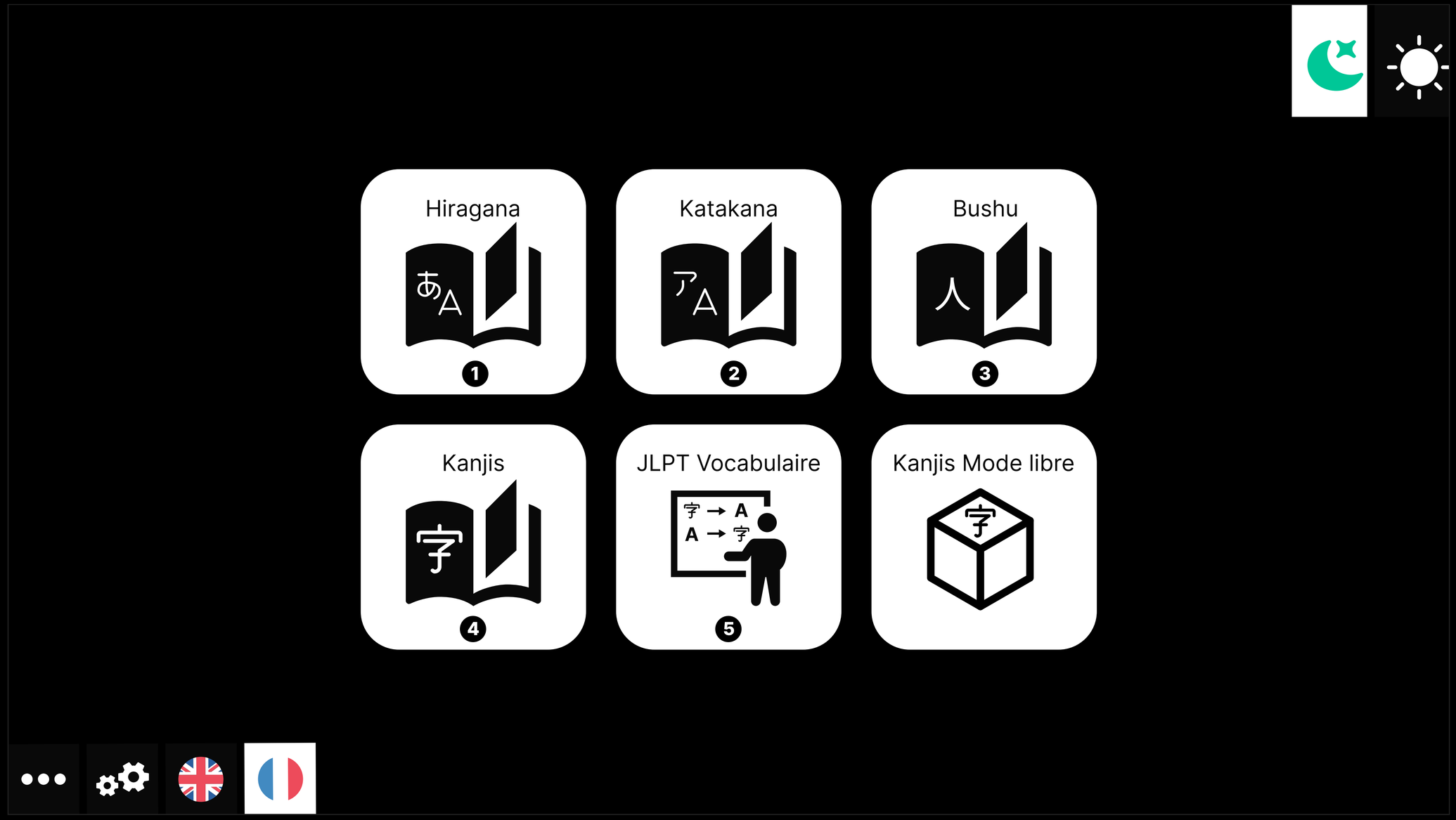


第1部の挑戦：最初の1,000字

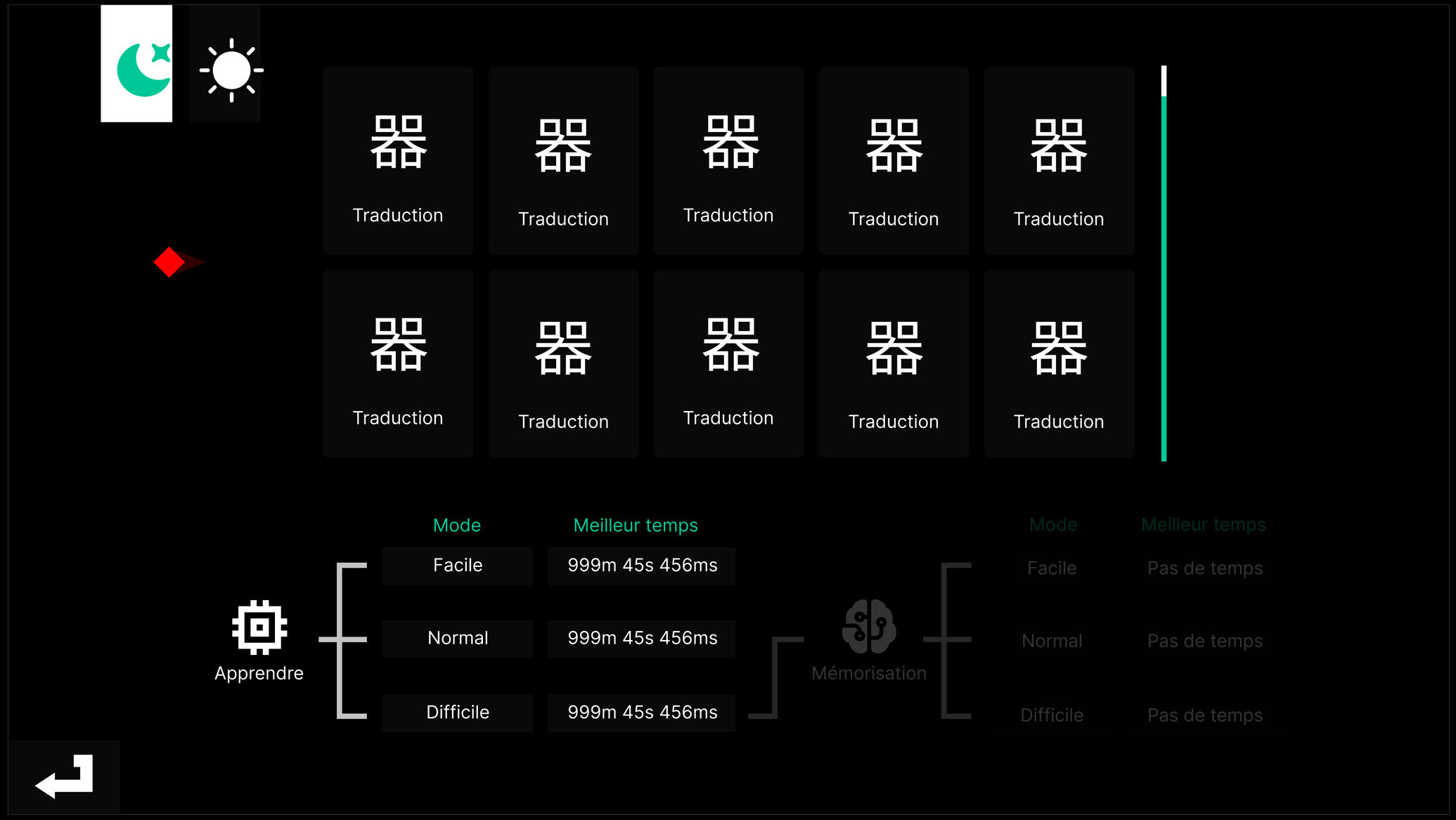
第2部の挑戦：さらに1,054字

ゲームクリア：2,054字

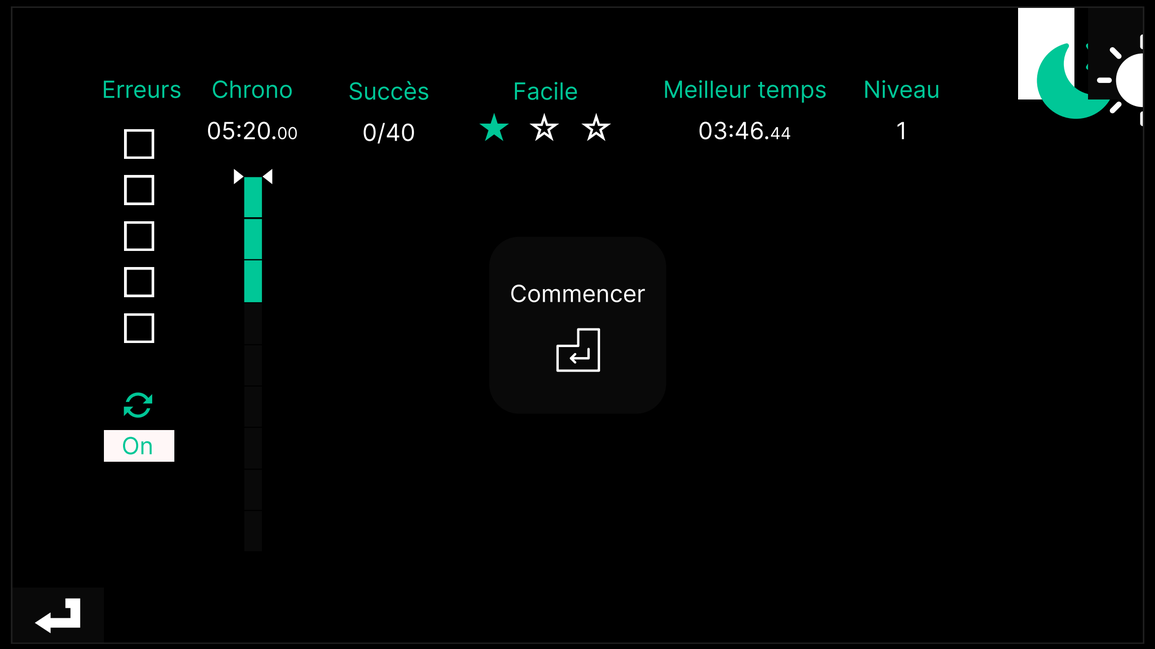
進行構造 — 10字のレベル、50字ごとにGate、100字ごとにTest、200字で総復習。5サイクルで最初の1,000字、さらに1,054字。

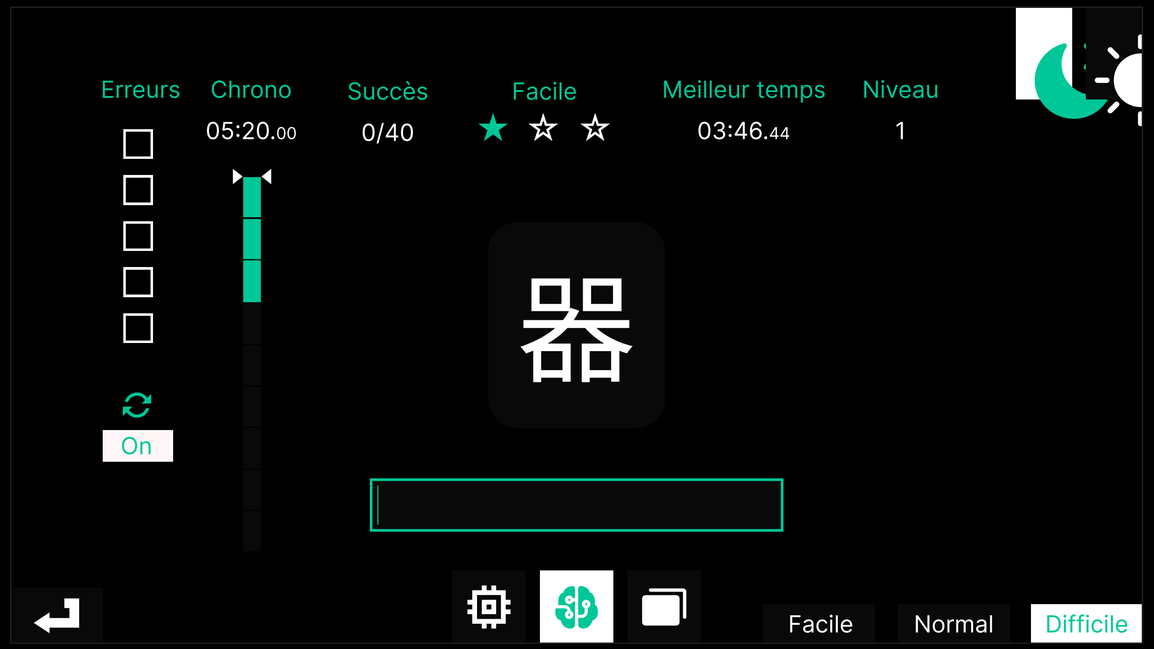


メインメニュー — 6カテゴリ：ひらがな、カタカナ、部首、漢字、JLPT語彙、漢字自由モード。

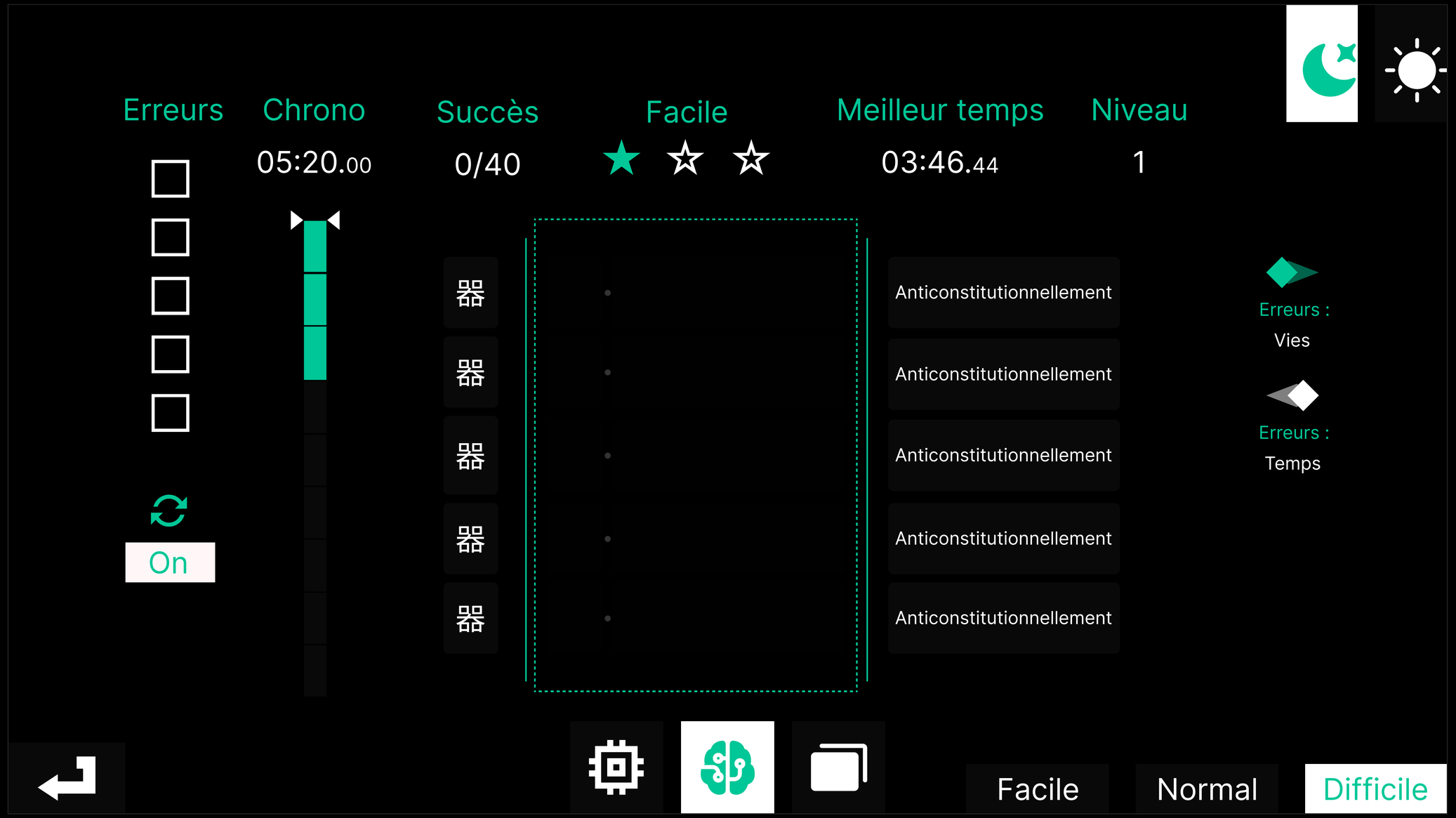


デッキ選択 — 進捗付きのデッキ一覧と、下部の2モード（学習／復習）。それぞれ3難易度と最速記録。

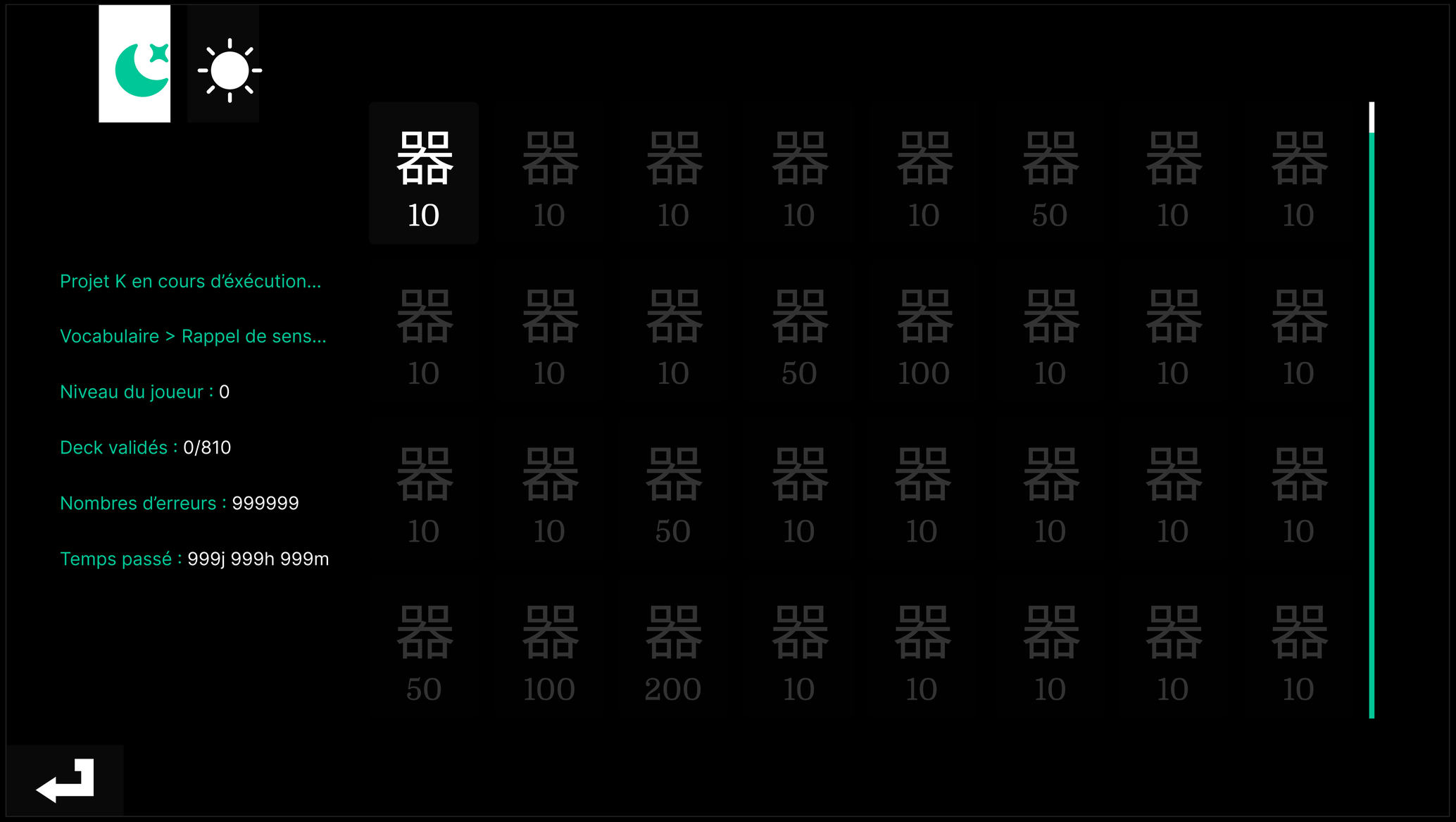




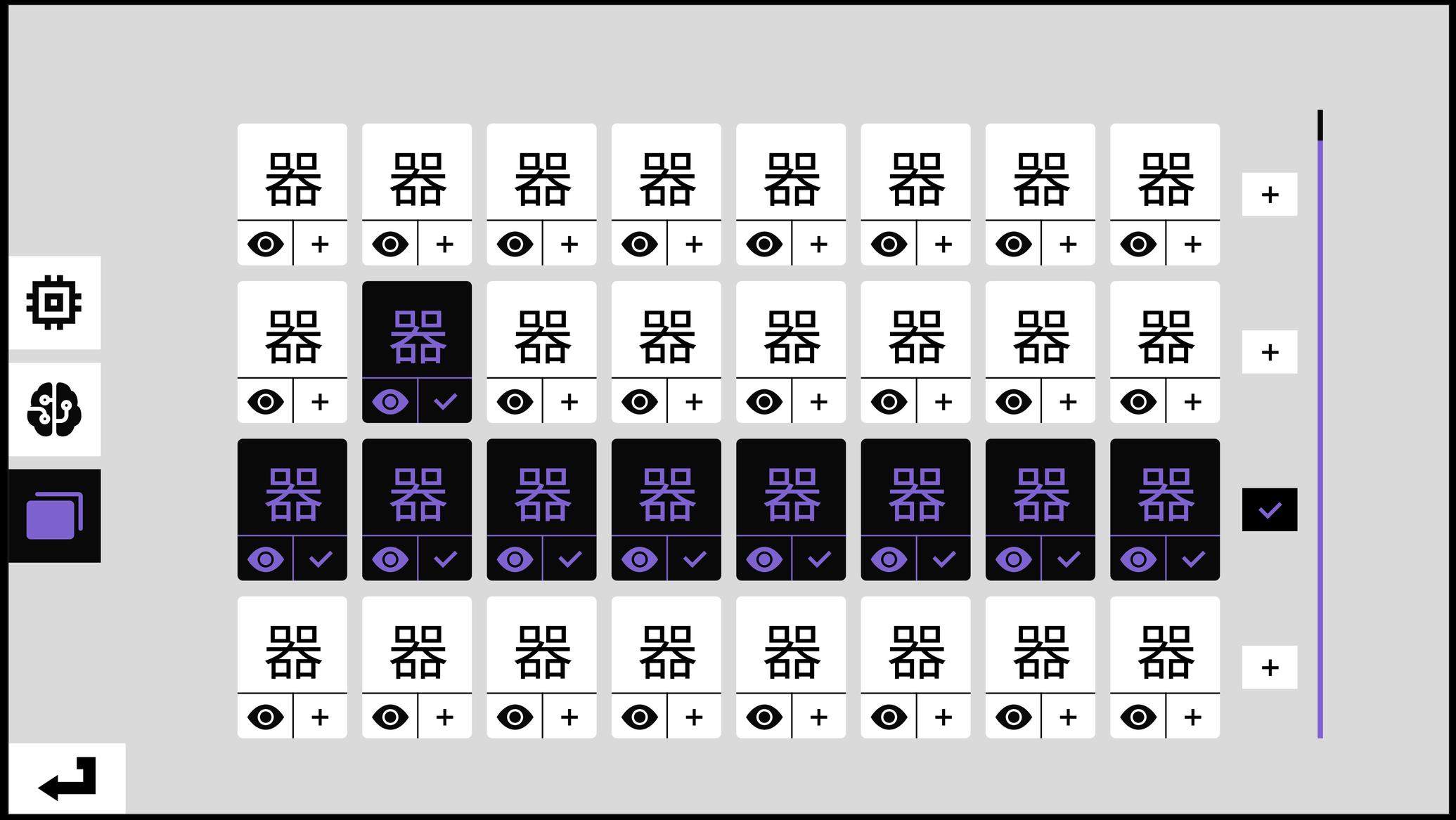
開始前（左）の共通HUDと、読み入力（右）：大きく表示された漢字に読みを入力。



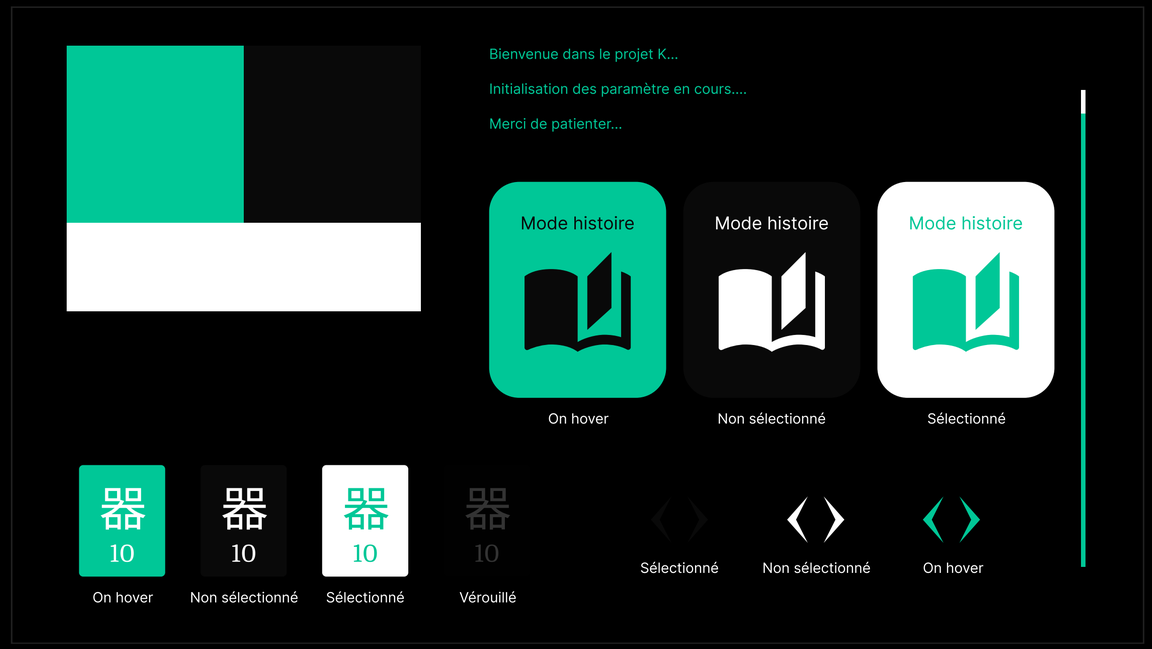
意味マッチング ― 漢字5つと意味5つを線でつなぐ。誤答の代償は命か時間。

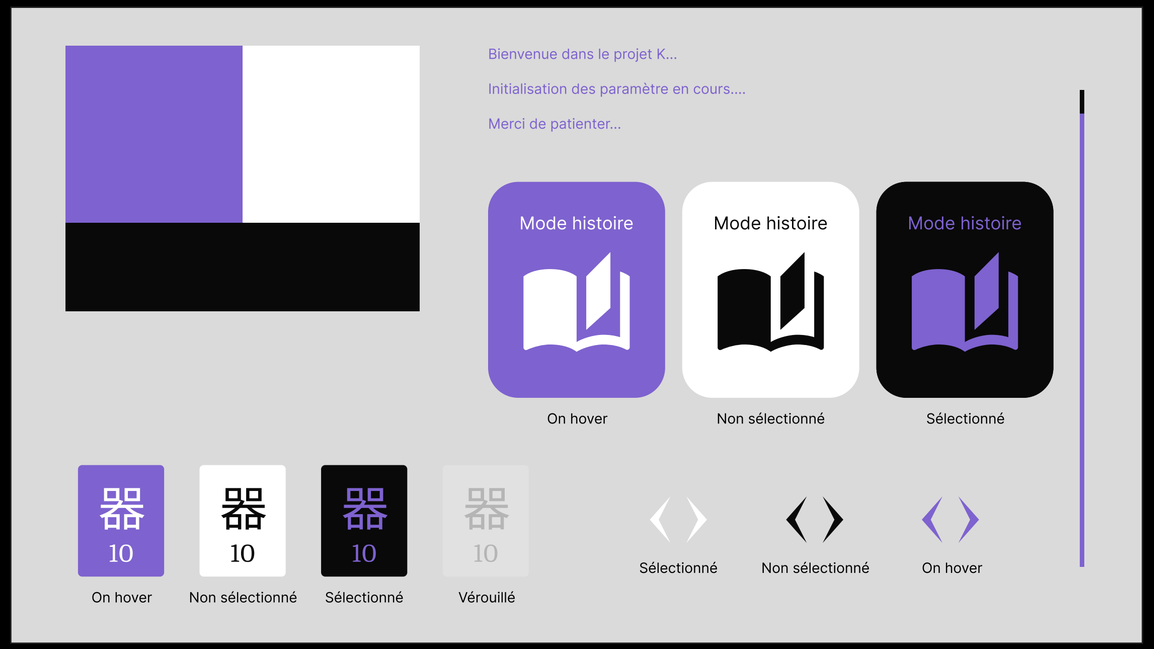


進捗 — サイクル別のデッキ、検証済み 0 / 810、誤答数、累計時間、レベル。



自由選択モード — 復習データに影響せず、任意のデッキを練習。





UIシステム — ダーク／ライトテーマ：色、カードとデッキタイルの状態、操作部品。