

アプリ簡易企画書
Turn Leftベンチマーク
「Driving Pro」 (仮)
(2022/03/16)

■元アプリの基本データ

- ・アプリ名：Turn Left
- ・パブリッシャー名：Voodoo
- ・ジャンル（ストア基準）：iOS：Adventure / AOS：-
- ・ストアURL：

iOS：https://apps.apple.com/app/id1551524837

AOS：-

- ・対応バージョン：iOS 11.0 or later

■元アプリのマーケットデータ（2022/3/16現在、アップアニー参照）

- ・DL数概算（直近7日/ユニファイド/WW）：55,100
- ・累計DL数（ユニファイド/WW）：2,950,000
- ・DAU数概算（直近日）：350,000

■補足

- ・Voodooの準新作。親指一つで遊べるシンプルなタイミングゲーム
- ・おそらく初動KPIクリアで、直近で広告打って数値としてそう→まだ粗削りなのでブラッシュアップや機能追加されると思う

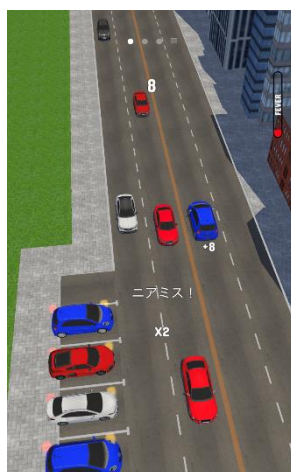
■選定ポイント、面白いポイント

- ・ゲームコアが単純で再現しやすい、作りやすい
- ・見た目を差別化しやすい、サブ要素をつけやすい

■ベンチマークアプリ説明



①押しっぱなしで車が動く。走っている車や障害物にぶつからないように右折左折させる



②ぶつからないと成功ポイント加算。障害物に近いとニアミスボーナス（技術介入要素）車を全部移動させると次のステージへ



③一度でも失敗するとゲームオーバー。ステージの最初から

■モックでの改善点

- ・見た目、演出、動き
 - オブジェクトや背景をリアルティストではなく、ハイカジュっぽくデフォルメ気味に寄せて対象層ひろげる（e.g. パーキングジャム）
- ・ゲーム要素
 - 1ステージ1シーンとして、達成ペースを速める（先アプリは複数シーンで1ステージクリア）
 - ステージ毎のクリアすべき車数を少なくして難易度を下げる（最初のほうのステージは1台クリアで達成）
 - 長押しではなく、ワンタップで車が動くようにする（ニアミス要素は想定）
 - 倍々チャレンジはそのまま設定（倍率はさすがにインフレし過ぎなので×1.2からx0.2刻みにする※よくある他タイトル参照）
- ・重視したゲームコア部分
 - タイミングゲームのはらはらドキドキ感は活かしつつも、難易度下げつつ、見た目の遊びやすさも高める
 - 最後の倍々チャレンジはもう一つの面白ポイントなので活かす

■想定モック要素

メインゲーム、ステージ（5分遊べる程度）、ポイント、倍々チャレンジ

