



モックアップ仕様
Rise up hero! (仮)
(2022/4/27)

FAN Communications Global, Inc.

● メイン画面

- ・ ゲームスタート表示 : Tap to Play
- ・ タイトル
- ・ 設定 (※今後)
 - サウンドON/OFF : デフォルトON
 - バイブレーションON/OFF : デフォルトON
- ・ 広告非表示課金 (※今後)
 - 購入APIに接続 : ※価格未定。本家は日本円370円※
 - 広告非表示課金 (※今後)
- ・ スキンリスト (※今後)
- ・ ショップ (※今後)

● ゲームパラメーター (名 : 内容)

- ・ Cash (既存の「スコア」) : 本アプリ内でのゲーム内通貨
 - 獲得契機 : ゲームオーバー時に直前ゲームプレイで稼いだcashを獲得 (※将来可能性) メインゲーム内で獲得 / ログインボーナス etc
 - 消費契機 : (※将来可能性) 建物ユニットグレードアップ、スキン購入 etc.
- ・ Feet (既存の「レベル」) : 基本ゲーム内での到達高度。本家の1レベル=10,000 feet で表記

● ユーザーパラメーター (名 : 内容)

- ・ Cash : ユーザーが保持している総Cash量
- ・ Highest Point : これまでのメインゲームでの最高到達feet数
- ・ Try# : 累計試行回数
- ・ Highest Prize : これまでの1ゲームでの最高獲得cash量

● メインゲーム

- ・ 概要
 - ゲームパラメーター : 既存の「スコア」=Cash、既存の「レベル」=feet
 - トライアル制 (一旦本家と同じシステムを採用する) : 障害物にぶつからない限りどんどん高度が上がっていく
 - ➔ (※今後の可能性) KPI見てステージ制に変更も視野に入れたい。その場合はステージ毎に決められたfeetに達するとステージクリア (将来機能開発する際に仕様詳述)
 - 難易度要素 : ステージを進めるごとに障害物ギミックの複雑さが徐々に増していく
- ・ ユニット要素
 - 主人公 :
 - ・ 1度でも障害物が当たるとゲームオーバー
 - ・ 操作することはいらない
 - ・ (※今後) 主人公は複数種類存在できるようにする
 - ・ ランダムに動き回る (メインゲーム内で動く範囲の指定、速さの指定を可能にしたい。今後別キャラ登場時に個性をつけたい)
 - ・ 当たり判定は見た目と同じ (Unityアセット予定)
 - ・ (※今後の可能性) Cashを使ってスキン変更/強度の要素付加/パラメータの個性のある複数の種類が存在してCashで購入や選択 etc.
 - プロテクター :
 - ・ 唯一ユーザーが操作できるユニット
 - ・ ユーザーは画面にタッチすることでこれを動かし、障害物から主人公を守る
 - ・ 当たり判定は見た目と同じ (Unityアセット予定)
 - ・ 無敵。いかなる場合でも破壊されることはない
 - ・ (※今後の可能性) 壊れるようにする / 速さ (反応速度)、強度、大きさのパラメーターが存在しCashを使ってレベル上げて強くする / 複数の種類を登場させ、Cashで購入する etc.
 - 障害物 :
 - ・ 固有のパターンと初期配置をもつ複数の障害物のリストを準備
 - ・ 動く部分と固定の部分が存在 (本家 = 動く部分白、動かない部分黒)
 - ・ 加速度や重力など、実際の物理法則モデルに準拠
 - ・ 壊れない
 - ・ 決められたタイミングで出現
 - ・ 出現するfeet帯 (既存名称は「レベル」) がある。障害物出現時に今いるfeetを参照し、障害物リストの中から条件に合う障害物を抽選する

- ゲーム
 - 地上からスタート
 - メインゲーム画面遷移後、画面タッチで上昇スタート（本家は遷移後すぐスタート）。対ユーザーへの説明性ユーザービリティ、今後のバフ機能追加などを視野に、すぐ上昇ではなく1クッション入れたい
 - 主人公が破壊されない限り、どんどん上昇していく（一旦本家と同じく、45レベル相当=450,000 feetまで） 300,000feetから宇宙背景へ（背景変わるだけ。操作性など特別な変化はなし）
 - 失敗でリザルト画面に遷移
 - ・ Game Over表記
 - ・ 獲得cash数
 - ・ 到達feet数
 - ・ 再開ボタン
 - ・ ホームアイコン
 - ・ （※今後）獲得cash〇倍タイピングメーターゲーム
 - ・ （※今後）プレゼントメーター
- レベリング要素（難易度調整要素）
 - 主人公の動く速度
 - 主人公の動く範囲
 - メインゲームでのFeet上昇速度
 - メインゲームでcash（既存の「スコア」）が増える速度
 - 障害物の固定パターン設定
 - 障害物の出現頻度（出現間隔）
 - 障害物の出現feet帯パラメータ（単純で数が少ないパターン<複雑で数が多いパターン）
- アセット
 - ・ 主人公ユニット： <https://assetstore.unity.com/packages/3d/props/polygon-starter-pack-low-poly-3d-art-by-synt-156819#description>
 - ・ GUI： <https://assetstore.unity.com/packages/2d/gui/icons/gui-mobile-hyper-casual-157435#description>
 - ・ 背景： <https://assetstore.unity.com/packages/2d/textures-materials/2d-parallax-backgrounds-81087>
 - ・ SE： <https://assetstore.unity.com/packages/audio/sound-fx/free-casual-pack-sfx-197054>
 - ・ BGM： <https://assetstore.unity.com/packages/audio/music/hypercasual-music-pack-demo-167828>
- 視聴覚効果
 - ・ BGM:
 - （スプラッシュ画面後）タイトル画面：Music Minds
 - ゲーム開始時～：Peek-a-Boo Var_1
 - リザルト画面：1. Beyond the Clouds
 - ・ SE
 - ボタン押下時：CAMERA CLICK 1
 - リザルト画面cash獲得時：COIN 3
 - hero飛び上がる時：JUMP 2
 - 障害物とプロテクターが当たった時：Punch_01
 - リザルト画面遷移時：SPECIAL POP 2
 - ・ バイブレーション
 - 障害物とプロテクターが当たった時
- サブ要素（※今後の可能性）
 - ・ プレゼントメーター：一定の条件（獲得cash量累積、到達高度数、プレイ回数 etc.）によってメーターが上昇、一定までたまると報酬（主人公スキン?）がもらえる
 - ・ 主人公スキン、背景スキンショップ：cashで購入
 - ・ スキン一覧：コレクション要素。ショップ購入、隠れ条件など、コンプを目指す
 - ・ リザルト画面での、リワード広告見て〇倍タイピングメーターゲーム
 - ・ タウン施設建築などの育成要素（最近よく見られる、coupe shuffleの育成要素のようなもの）

- 広告（※今後）
 - ・ 掲載箇所
 - リワード掲載箇所/視聴完了報酬
 - ・ リザルト画面、リワード広告見て○倍タイピングメーターゲーム
 - ・ リザルト画面、再挑戦
 - インタースティシャル掲載箇所
 - ・ メインゲームクリア後、次ステージ移行時
 - フッターバナー
 - ・ 常に表示
 - ・ 広告SDK
 - MAX
- プッシュ通知
 - ・ （※今後）トリガーは今後検討
- 計測SDK：Firebase、Appsflyer
 - ・ Firebase：jsonファイル実装、プレイタイム
 - ・ Appsflyer計測マッピング：※専用イベントリスト資料参照



