

アプリ簡易企画書
Stack ベンチマーク
「Sushi Tower!」 (仮)
(2022/03/16)

■元アプリの基本データ

- ・アプリ名: Stack
- ・パブリッシャー名: Ketchapp Studio
- ・ジャンル(ストア基準): iOS: Action / AOS: アーケード
- ・ストアURL:

iOS: <https://apps.apple.com/app/id1080487957>

AOS: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.ketchapp.stack&hl=None>

- ・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(2022/3/17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): 249,000
- ・累計DL数(ユニファイド/WW): 107,000,000
- ・DAU数概算(直近日): 361,000

■補足

- ・親指一つで遊べるシンプルなタイミングゲーム。ロングランゲーム

■選定ポイント、面白いポイント

- ・より高い到達点への達成感
- ・どんどんタイミングがシビアになって失敗しやすくなるドキドキ感
- ・すでに多くのユーザーに受け入れられているゲームコア。単純で再現しやすく作りやすい
- ・見た目を差別化しやすい。モチーフを変えて検証しやすい。古いゲームなので、UI追加やサブ要素をつけることで伸びしろがある



■ベンチマークアプリ説明



①何もない状態で開始



②一番上の地面と同じ面積の層が出現。ぴたりと重なるタイミングを狙ってタッチ。はみ出た分はスライスされる。



③完全にはみ出たらゲームオーバー

■モックでの改善点

- ・見た目、演出、動き
 - オブジェクトをネタっぽくドットイラストの寿司にする。
 - 寿司がどんどん積みあがっていく
 - 寿司はデフォルトで完全な見栄え。小さくなった段階で出現する場合、一部分のみになってもOK
 - 寿司は複数の種類を準備するが大きさや役割は同じ。ただ見た目が違うだけ
- ・ゲーム要素
 - ゴールを設けてステージ制にする(広告挿入ポイント増)
 - 全体的に難易度を下げる
 - 成功でステージ固有のゲーム内ポイント獲得(リザルト画面で倍率メーター設置 etc.)
 - 将来的に、サブ要素でゴールで「倍々チャンスメーター」or「x1.0, x1.2 ...」上昇メーターを設ける想定
 - (将来的なサブ要素) ゲーム内ポイントでバフ(スピード?、ポイント? ...)、ポイント倍率、到達メーターでスキンもらえるなど検討

・重視したゲームコア部分

- ゲームコア部分であるより高く到達するという部分はそのままに、見た目やUI、サブ要素、遊びやすさをトレンドに寄せる

■想定モック要素

メインゲーム、ステージ(5分遊べる程度)、積みあがった寿司数表示、ステージ固有ポイント、リザルト画面