

アプリ簡易企画書
Rise Upベンチマーク
「Help Superman!」 (仮)
(2022/03/17)

■元アプリの基本データ

- ・アプリ名：Rise Up
- ・パブリッシャー名：Serkan Ozyilmaz
- ・ジャンル（ストア基準）：iOS：Adventure / AOS：アーケード
- ・ストアURL：

iOS：https://apps.apple.com/app/id1354452189?platform=ipad

AOS：https://play.google.com/store/apps/details?id=com.riseup.game&hl=None

- ・対応バージョン：iOS 11.0 or later / Android 5.0 以上

■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）：713,000
- ・累計DL数（ユニファイド/WW）：268,070,000
- ・DAU数概算（直近日）：1,289,000

■補足

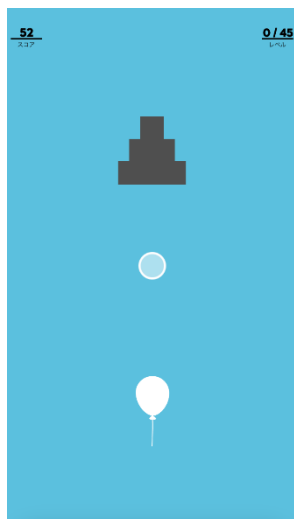
- ・2018年3月17日リリース。究極にシンプルなロングランアクションゲーム
- ・指一本で上がる風船が割れないように迫りくる障害物を避ける

■選定ポイント、面白いポイント

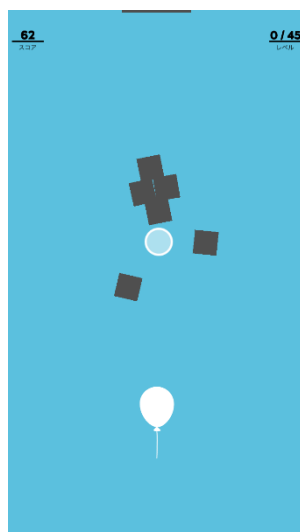
- ・より高い到達点への達成感。物理法則にそって落ちてくる障害物をよけるドキドキ感
- ・すでに多くのユーザーに受け入れられているゲームコア。単純で再現しやすく作りやすい
- ・見た目を差別化しやすい。モチーフを変えて検証しやすい。古いゲームなので、UI追加やサブ要素をつけることで伸びしろがある



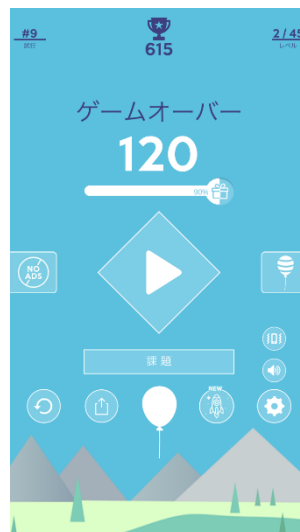
■ベンチマークアプリ説明



①風船が上がっていく。どこまで到達できるかを楽しむゲーム



②●を操作して障害物を排除。風船に当たらないようにする。障害物はどんどん大きく複雑に。



③一度でも当たるとゲームオーバー。ステージの最初から再チャレンジ

■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スーパーマンモチーフ（＝上昇がイメージしやすい）にする
 - スーパーマンも上下左右に動く。速さも変わる
 - オブジェクトのテイストはブロック調にしたい（unityでそれっぽいセットあるか確認）
- ・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.）
 - オブジェクトの動きは同じ。各ステージのギミックは毎回動的に生成したい（ギミックのパターンを用意しておいて、ステージ帯と出現個数で抽選して出す 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
 - （将来的に）ゲーム内ポイントでバフ（スピード、マンの強度、報酬倍率 etc）到達%メーターでスキンなどもらえる
- ・重視したゲームコア部分
 - 一番のゲームコア部分である障害物を避けるドキドキ感を活かしつつも、難易度下げて見た目やUI、遊びやすさを近年のハイカジュ風にする

■想定モック要素

メインゲーム、ステージ（5分遊べる程度）、高度カウント表示、ステージ固有ポイント、リザルト表示