



iOS ゲームアプリケーションデザイン

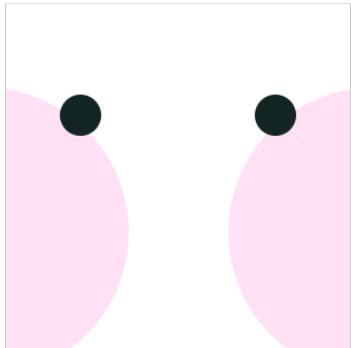
CA 2015 デザイナー研修最終課題

自然景

ベクヨンギョン

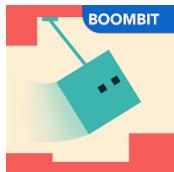


## MARUPON



- ・ 課金要素を絶対入れる。( コイン、ダイア )
- ・ どの話(シナリオ)でも合う世界観にしたい。

### \* 参考作品



SPIDER SQUARE



OLYM



クッキーラン



ALTO'S ADVENTURE

マルの国「マルディリチ」と、  
シカクの国「カント」

ある日、

マルディリチの二人の王子が遊んでいたとき、  
カントの王子にぶつかってしまい、  
カントの王子が怪我してしまった。

王子に気づいたカントの王様は  
怒りを抑えることができず、  
カントがマルディリチを  
攻撃し始めた。

捕まってしまった

マルたちと、マルディリチを救うために、  
マルディリチの王子であるマルポンはカントに乗り込むことになるのだが…

果たして、マルポンはみんなを助けることができるのか…?!

# ホーム

## 背景

現在プレイしているステージのマップを使用 → レベルがあがると、どんどん背景も変わる



## シカクステージ

敵に変わってしまったシカクだが、マルポンがステージをクリアすると、優しい子に戻ってくる



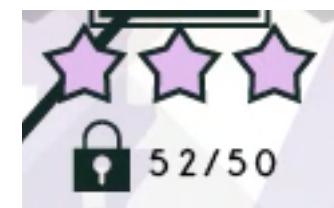
## ノーマルとスペシャル

下の部分でいつでも切り替えられる



## マル

現在自分が選択してあって、レスキューに行くときに連れて行くマルのタイプ



## 点数星

一つのエピソードで一定の数の星を獲得しないと、次のステージには進めない

(1 エピソード = 20 ステージ)

# ステータス



レスキューに連れて行きたいマルを  
コレクションから選んで変更する

# コレクション

ユーザーが買ったり集めたマルたち  
を一氣でみれる



使いたいアイテムを選んでレスキュー  
すると、一回だけマルがより強い  
状態になる

# キャラクター紹介

## 人間系



しっぽスピード、回転スピードだけバリエーションがある普通の人間系マル

## 動物系

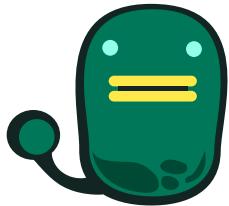


しっぽスピード、回転スピードだけバリエーションがある普通の人間系マル

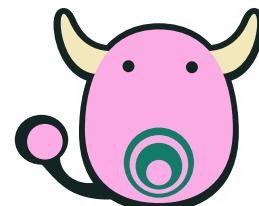
# キャラクター紹介

## 想像系

動物系の能力、スキルにコインボーナスやむてきジェリー出現率をアップしてくれる珍しい  
スキルを持つフレア度が高い想像系マル



ゴリヨポン



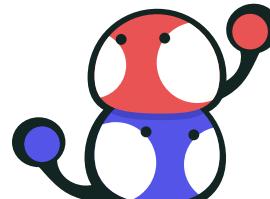
つのポン



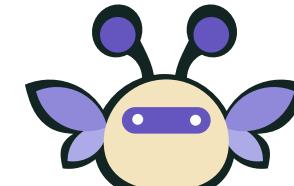
ネムポン



プチュポン



フタゴポン



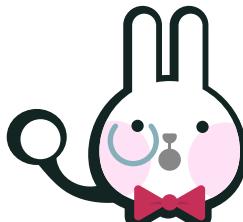
ガガポン



マッチョポン

## 限定系

イベント開催の時期にだけ得られる期間限定系マル



イソポン



トインポン



チェシャポン



ハッタポン



アリスピон

# アイテム紹介

## むてきジェリー

甘いものが大好きなマルがレスキューの途中むてきジェリーを食べると一時的に無敵状態になる  
(一定のエピソードを通過すると上位のレベルが解放される)



## パワーポーション

マルの HP。レスキューの途中減るが、黒い障害物やシカクにぶつかると一気に減る



# レスキュー

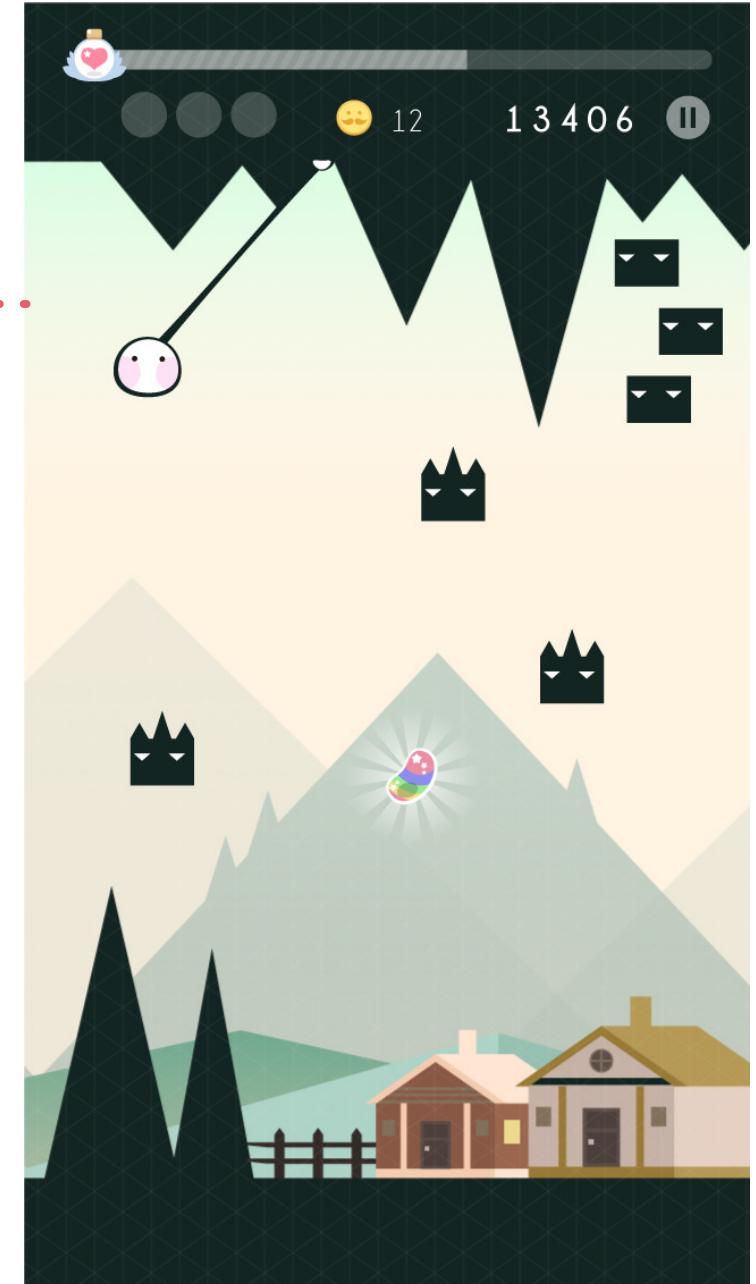
## むてきジェリー

主にコインを集められる。



## パワーポーション

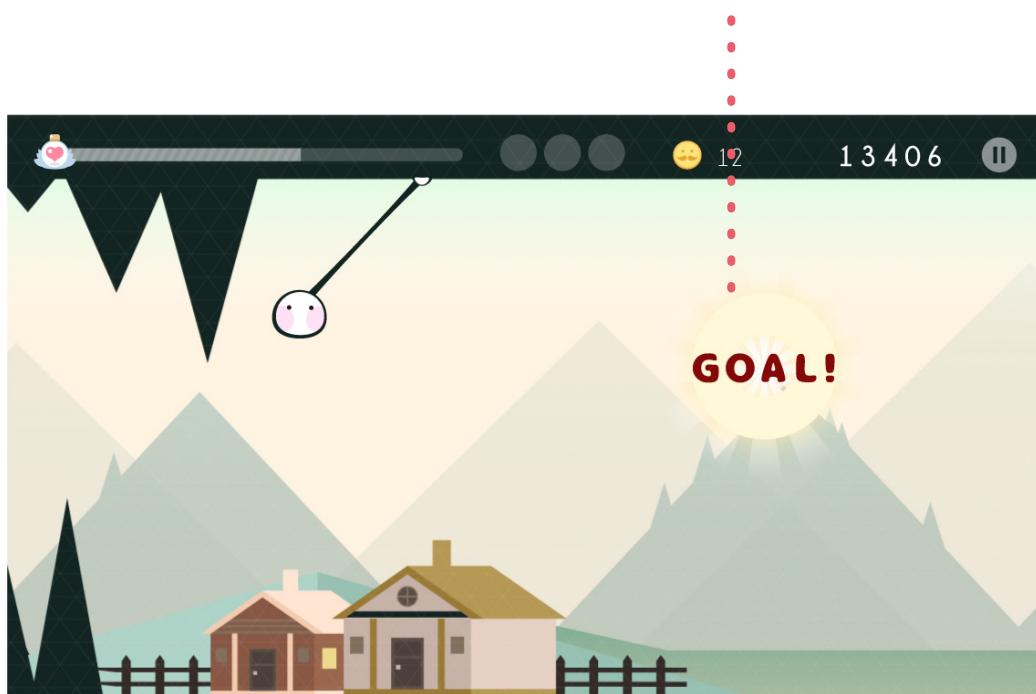
主に怒っているシカクが飛んできたり、むてきジェリーを食べる機会が増える。



# ゴール

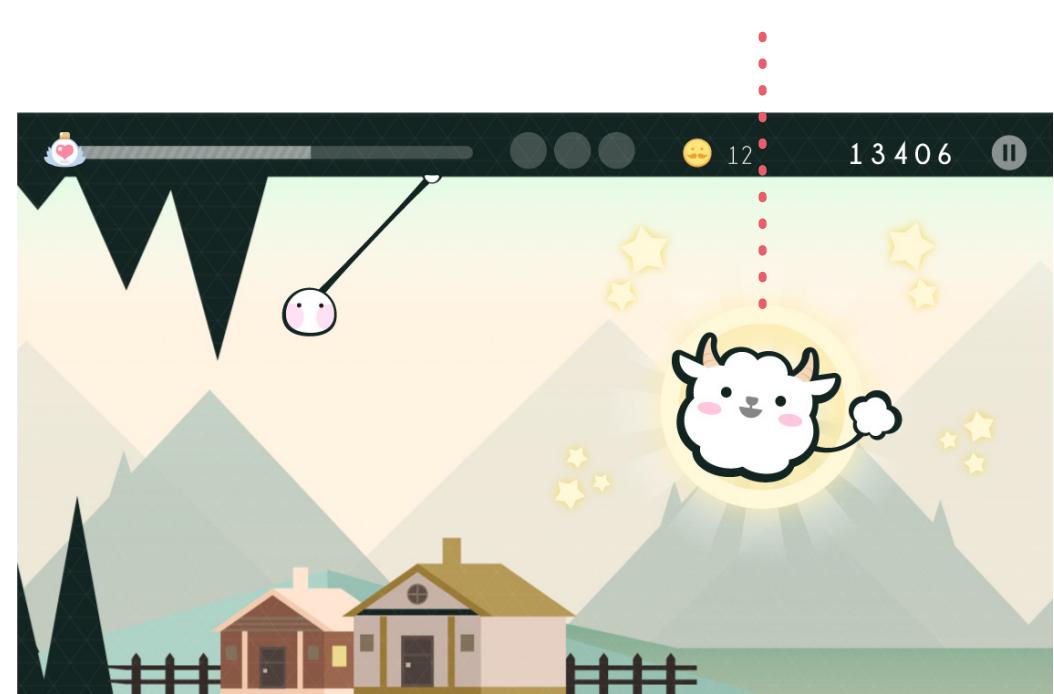
## ゴール(通常)

例えば、01~20ステージだと、  
01~19ステージまでのゴール



## ゴール(マルゲット)

例えば、01~20ステージだと、  
20ステージでマルをレスキューし  
た際のゴール

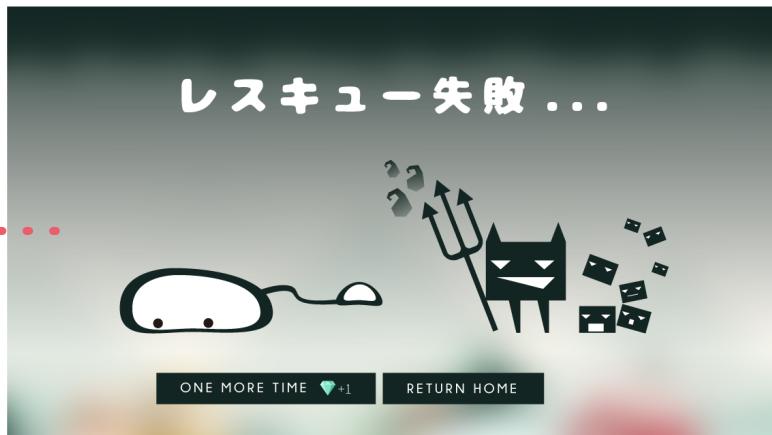


# 結果

レスキュー結果（通常）

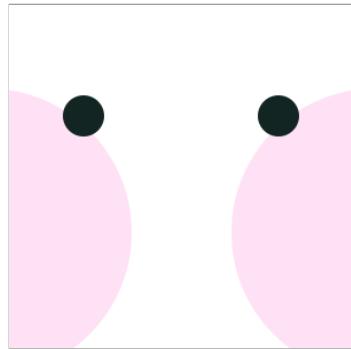
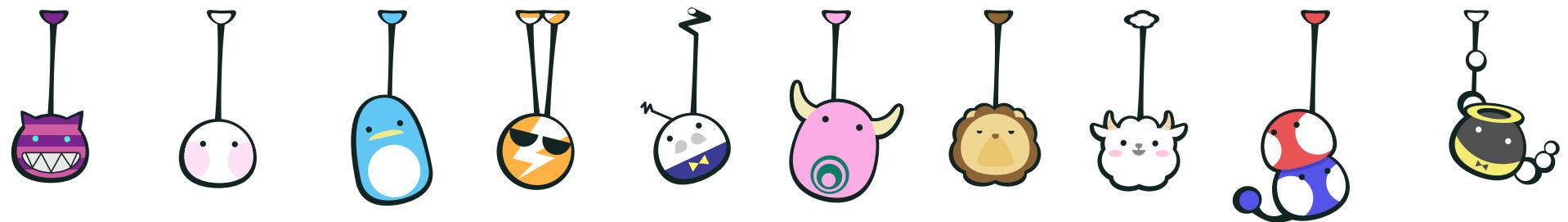


レスキュー結果（失敗）



レスキュー結果（マルゲット）





それでは、MARUPON のプレイ画面（仮）をお見せします。