



ハード：Mac

価格：800円

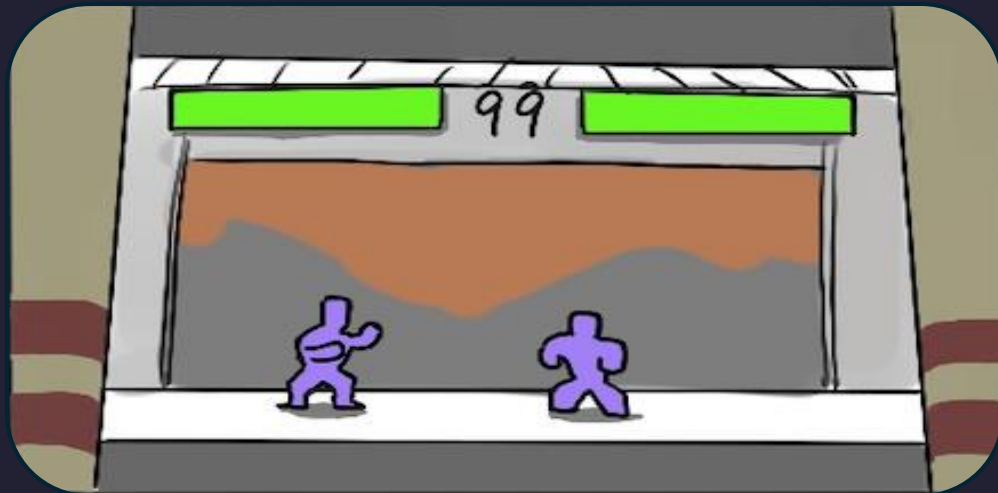
プレイ人数：1～2人

ジャンル：格闘ゲーム

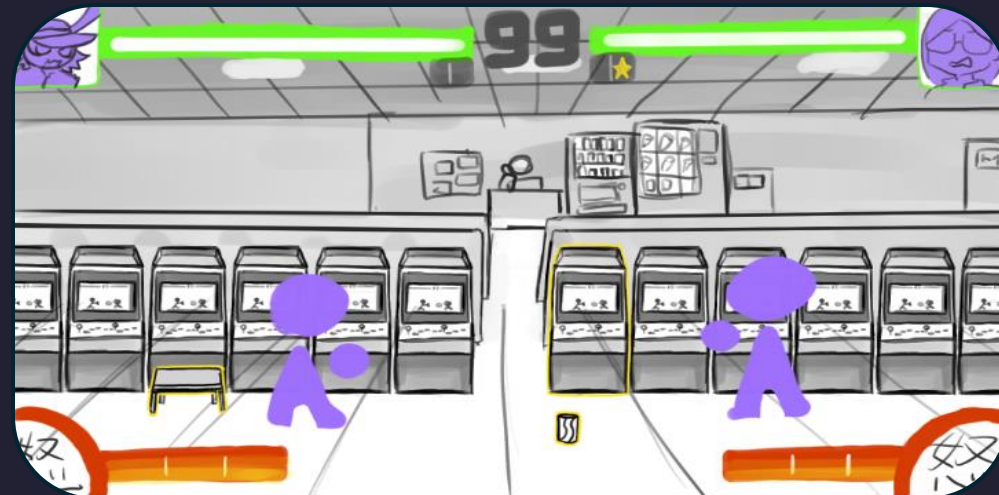
ゲーム内容

格闘ゲームで戦っているのは何も格闘家だけではない...

ゲームセンターの喧嘩劇はルール無用！リアルファイト格闘ゲーム。



格ゲーから喧嘩へ



戦う相手を選ぶ



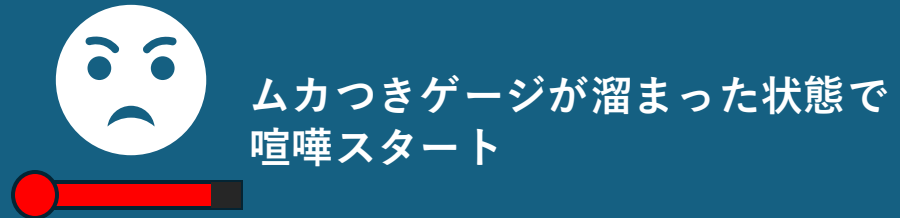
技の強化、性能の変化など



勝利すると強化を選べる

コンセプト

勝って**有利**、負けても**面白い**！
格ゲーで負けても喧嘩で勝てば良い。
勝つタイミングを考える戦略とギリギリで勝つ**ドキドキ感**！



ターゲット

気軽に格ゲーを遊んでみたい人
正解が一つじゃないゲームが好きな人
二重構造のゲームが好きな人

ここはゲージを溜めてから勝とう...
負けてから逆転しやすくして...



戦略

ムカつきゲージが溜まると...

0～30（冷静） 31～60（ピキ）

61～90（ムカ）

91～100（ムカムカ）

- ・ 技の性能上昇
- ・ 被ダメージ増加
- ・ 攻撃力増加
- ・ ガード不可

自分好みのスタイルに成長する

戦うごとに**性能変化**を獲得できる。

- ・ 攻撃力上昇
- ・ 技を出しやすく
- ・ ゲージ容量増加
- ・ 技の追加

格ゲーで勝つのか負けるのか？

勝利：ムカつきゲージ0。代わりにカウンターを使用することができる。

敗北：ムカつきゲージ100。怒りの恩恵を得た状態でスタートできる。

最終手段



ムカつきを消費することで対戦する前に吹き飛ばしちゃう

キャラクター

格闘ゲームが好きな一般人たち（？）
学生、社会人、宇宙人、筐体…
ゲームに負けてキレている人たちで、
怒りが物に向く事もしばしばある。



概要

- ジャンル 2Dキレ格闘ローグライクゲーム
- ターゲット ゲームセンターで格ゲーをやったことがない人
カジュアルに遊べるゲームが好きな人
- プラットフォーム Mac、Windows
- 制作エンジン Unity
- 制作期間 2年
- プレイ時間 1試合3分×8ステージ
- 特徴：
 - ゲームセンターで格闘ゲームを遊ぶ人たちを操作する。
 - キレる人たちのコミカルな技やアニメーション。
 - ゲーム内格ゲーとリアルファイトの二重構造。



世界観 ✨

ゲームで負けた怒りをリアルファイトと破壊で解消！！
これは1990年代ゲームセンターであったかもしれない話。
1990年代ゲームセンターは格闘ゲームの熱気に包まれていた。ゲーム内の対戦は時にリアルな喧嘩に発展することがしばしばあった。

怒ったプレイヤーは爆発的な身体能力を発揮する！

物を壊しても、喧嘩していても店のルールが緩いために特に咎められることがない。店長はリアルファイトで客が盛り上がっているという事を黙認しており、寛容な態度で客を歓迎している。

