



ジャンル：格闘ゲーム  
プラットフォーム：PC・PS  
対象年齢層：高校生～

# コンセプト

ニッパ

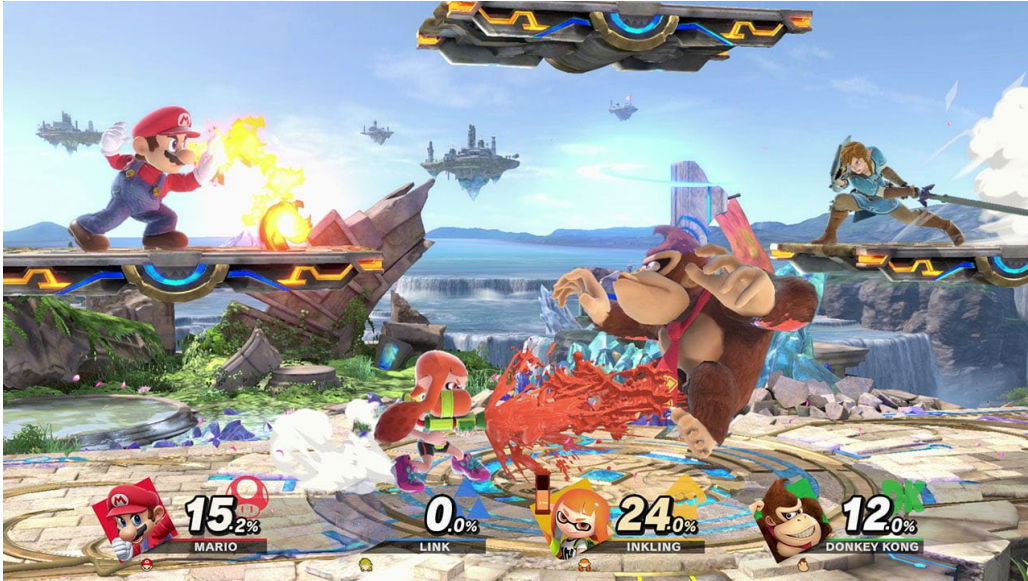


モノの擬人化

ウサギ



# < メインの面白さ >



キャラごとの体格・軌道などを活かした  
**戦法の追求**



キャラジャンルによる  
**戦闘スタイルの分別**

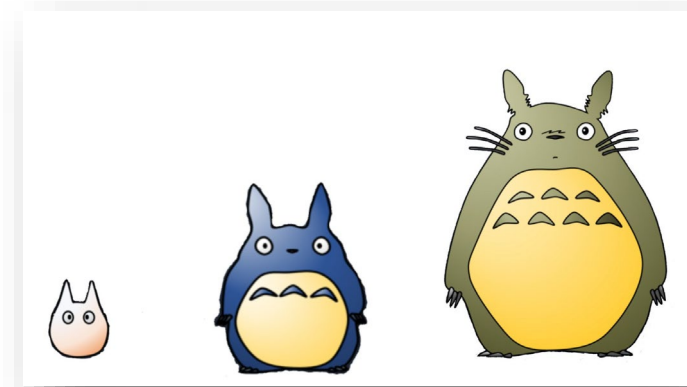
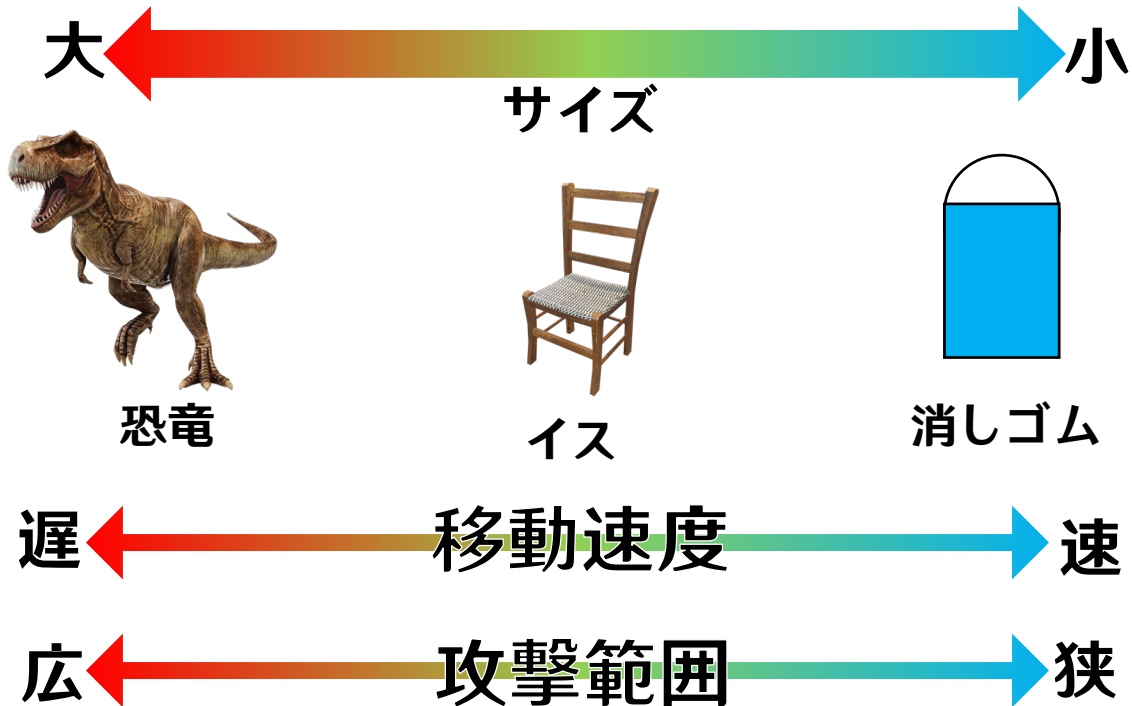


# 仕様

## < 3サイズのキャラ >

キャラの**大きさ**

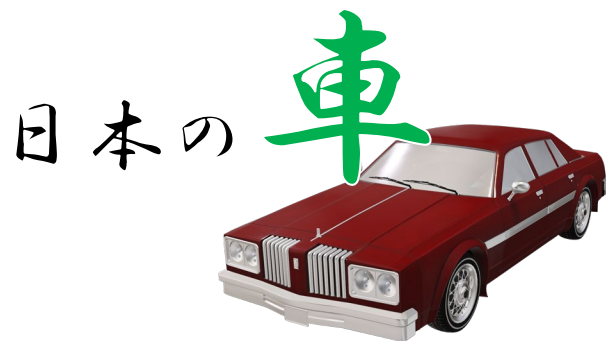
→現実の**実寸大**基準



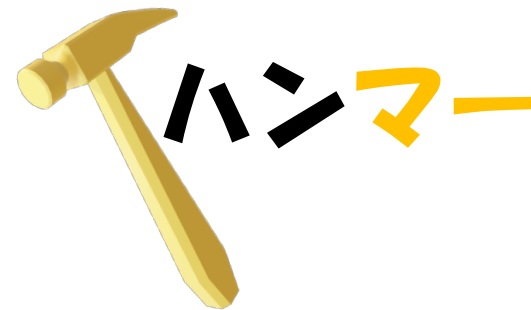
# < キャラモチーフ >

例えば…

モチーフ



VS



和、渋い、サビ…

洋風、強そう、叩く…



時間経過で溜まる



攻撃するほど溜まる

キャラの**由来**  
→ **ジャンル**で分類

**必殺ゲージ**の  
**溜まり方**が変化

攻撃方法

斬撃飛ばし

広範囲攻撃