

ターゲット

TGS

ゲーム感が好きな人

空手で—— その技で——
鎮めよう

(仮)

Knockout Rampage Tyrant

Team ::Dementor

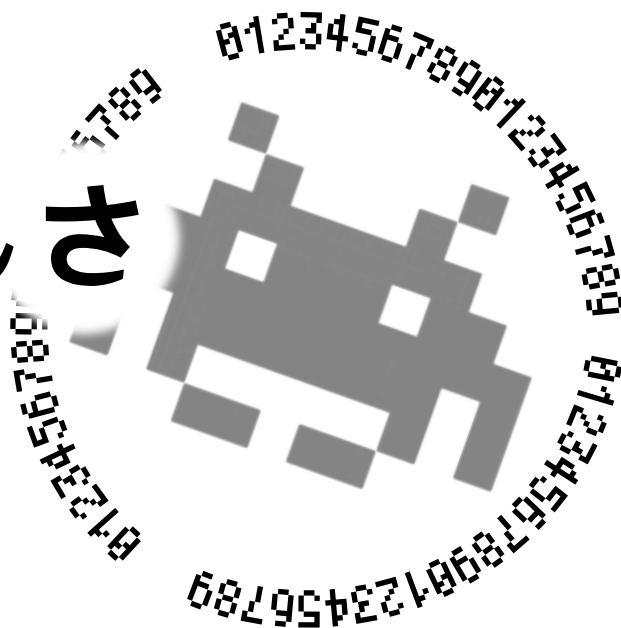
TL：大竹
ETC：大西、本堂、
村田、元地、森

コンセプト



×

ゲームらしさ



要素



空手 vs モンスター

モンスターと繰り広げられる激闘…
空手技や型によるパリティを使って敵を制圧しよう！

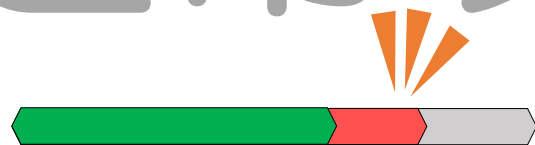
部位を装備

モンスターの部位を破壊して有利に進められる。また、落ちた部位は装備することで固有技を撃てる



特徴1 『2種の攻撃手段』

通常攻撃



敵へダメージを与えるメインの手段。
コマンドによって技が派生する。

ダメージ



部位破壊

通常攻撃は部位破壊をできる唯一の手段。
破壊すると敵の攻撃パターンが減少する
など戦いやすくなる。



パリティ

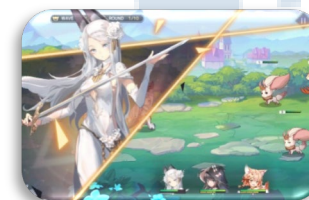
ダウン

敵の攻撃に合わせて構えをすることで跳ね返すことができる。成功すると、敵の耐久値を減らすことができる。耐久値を削りきると敵はダウンし、無抵抗になる



必殺技ゲージ

パリティに成功すると
必殺技ゲージが貯まる。
(必殺技→後述)



特徴2 『ドロップ品を装備』 (仮)

①攻撃やパリアで戦う



②戦闘→部位破壊



敵の特定の部位を攻撃すると破壊して
弱体化させることができる

装備すると、特定の技が**固有**のものになる

- 例) 腕装備→・デカイパンチになる
・ワイヤーで狙った場所に飛べる
足装備→・落下攻撃で耐久削り
・キックにノックバックが付与

付け替えることで…
戦うモンスターに合わせたり、
お気に入りの能力で挑んだりできる

色んな装備を試してみよう!!

③ドロップ品を回収



④ドロップ品を装備



倒す ⇔ 装備、回収
の
循環ができる

⑤装備の能力を駆使



必殺技（仮）



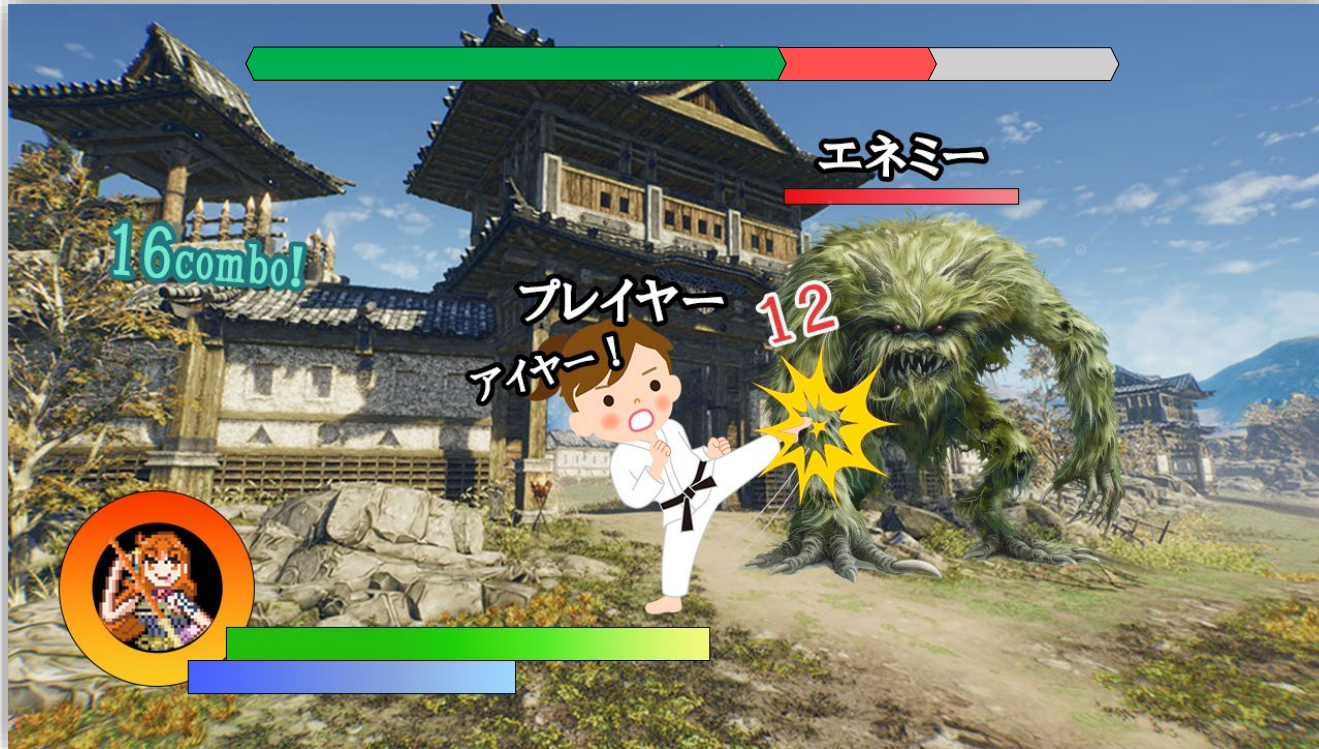
パリティで「氣」を溜めることで
撃てるようになる高火力技
発動中は無敵になるので、
ピンチの時や敵を一掃したいときに

また、ドロップを装備していれば、
部位ごとに**違う動き**になる(!?)

和風のカットインと大袈裟な演出にする予定



画面構成



▲想定画面図

- ・プレイヤーの情報やエフェクトは空手を意識した和風にする予定
- ・モンスターや他のデザインは和風と敵対することから和風以外のデザインを想定

ボタンは少なくないが、
どこを押しても技が出るようにする
or
必殺技やジャンプを消して簡単操作

攻撃&パリアは必須

操作方法イメージ



▲操作想定案(仮)