

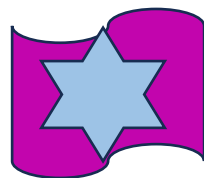
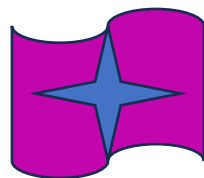


ものを「包んで」戦う
新感覚バトル

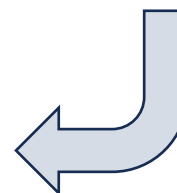


ゲームコンセプト

- ステージにあるものを「フロシキ」で『包む』



包んだものは「ラップス」という！

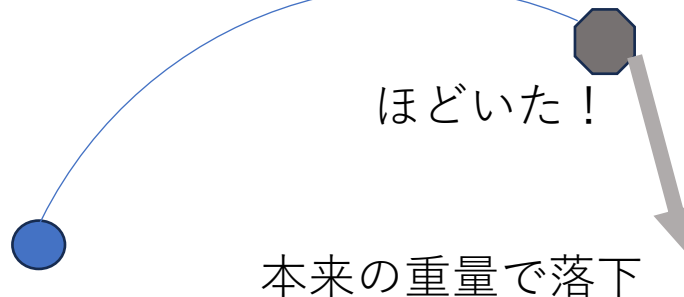


- 包んだものを「フリンガー」で『飛ばす』

- 飛ばしたものを『ほどく』

大岩をラップスにして投げると・・・

ほどいた！



本来の重量で落下

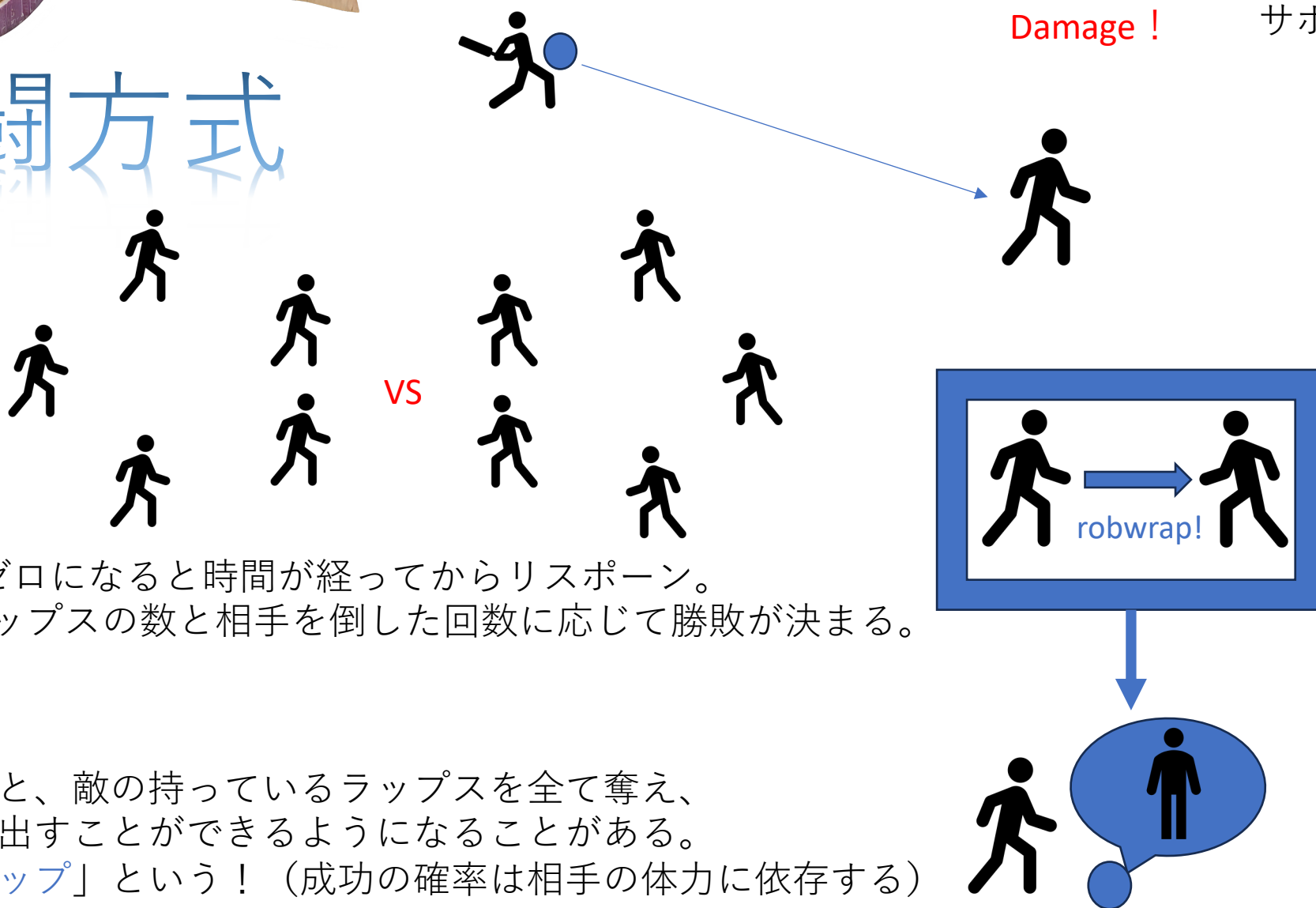
Next page→



戦闘方式

ものをフリンガーで打ち出し、相手に
当てるとダメージを与えられる！

他にも、ゲニウスによる
サポートもある（後述）



体力制で、HPがゼロになると時間が経ってからリスポーン。
5対5で戦い、ラップスの数と相手を倒した回数に応じて勝敗が決まる。

敵を包むと、敵の持っているラップスを全て奪え、
敵を打ち出すことができるようになることがある。
「ロブラップ」という！（成功の確率は相手の体力に依存する）

Next page→



ラップスの仕様

- ・相手には何が入っているかわからない 
- ・ラップスをほどく時、ラップスが入っているものの大きさに
なってから、元のものに戻る。
- ・発射するときに、回転をかけて軌道を曲げることができる
などなど

Next page→



「フリンガー」

「ラップスの発射装置」のこと

フリンガーには基本、「発射速度」「回転力」「正確性」の3つのステータスが用意されており、
フリンガーから発射される球の威力は「[発射速度](#)」「[回転力](#)」で決まる！
球の軌道は「[回転方向](#)」で決まる！

フリンガーの例



バット



ブーツ



アーム

などなどさまざまなフリンガーを考案中！

Next page→



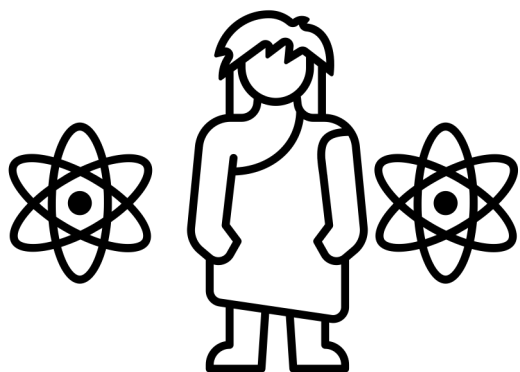
ゲニウスの戦闘関与

genius



・一定距離に敵がない場合、ゲニウスの元にいつでも帰ることができる。

- ・ゲニウスは15秒に1度ほど強力なラップスを今いる位置の近くに落としてくれる。！！横取り注意！！



ゲニウスにつけた「**加護のチカラ**」で、使うフリンガーやフロシキが変わる！

Next page→



このゲームの面白さ

- どんなものでも包んで吹っ飛ばせる爽快感！
- 弾を曲げられるので、障害物を挟んだ時、どう攻撃するか心理戦が生まれる！
- ラップスは、攻撃、目眩し、元のものに戻る時の反動で移動などなど、使い道が多い！→アドリブ力、練度が必ず求められる

つまり・・・

ゲーム性が極めて高い！！

Next page→

終わりに

このゲームの面白さが伝わってくれたでしょうか？

応援よろしくをお願いします！



The end