



コンセプト

どこでも貼れる。



ゲーム概要

貼ると具現化する**フシギなステッカー**を操る主人公。

このステッカーでギャングを倒し、奪われた町を奪還しよう。

Lスティック
移動



ZRボタン

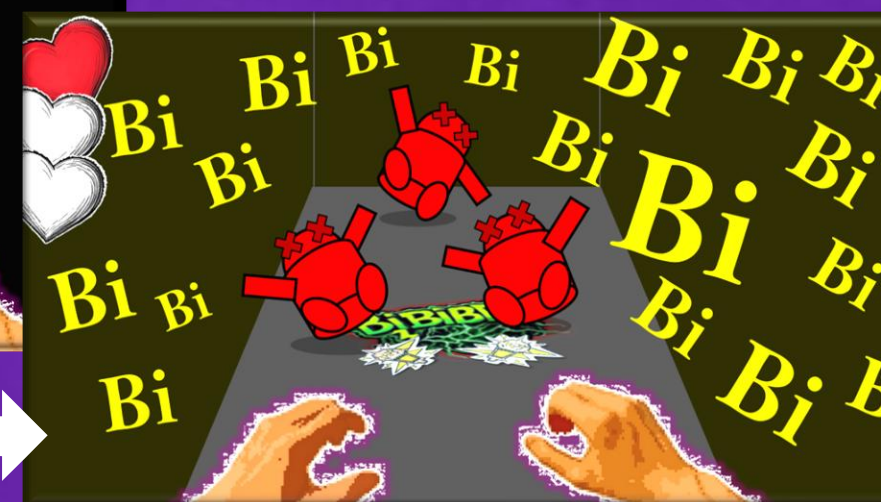
貼付



貼って.....



重ね貼りで.....



倒す!!

威力UP!

👉 ステッカーについて

ステッカーは大きく分けて**2種類**。

ビルドステッカー



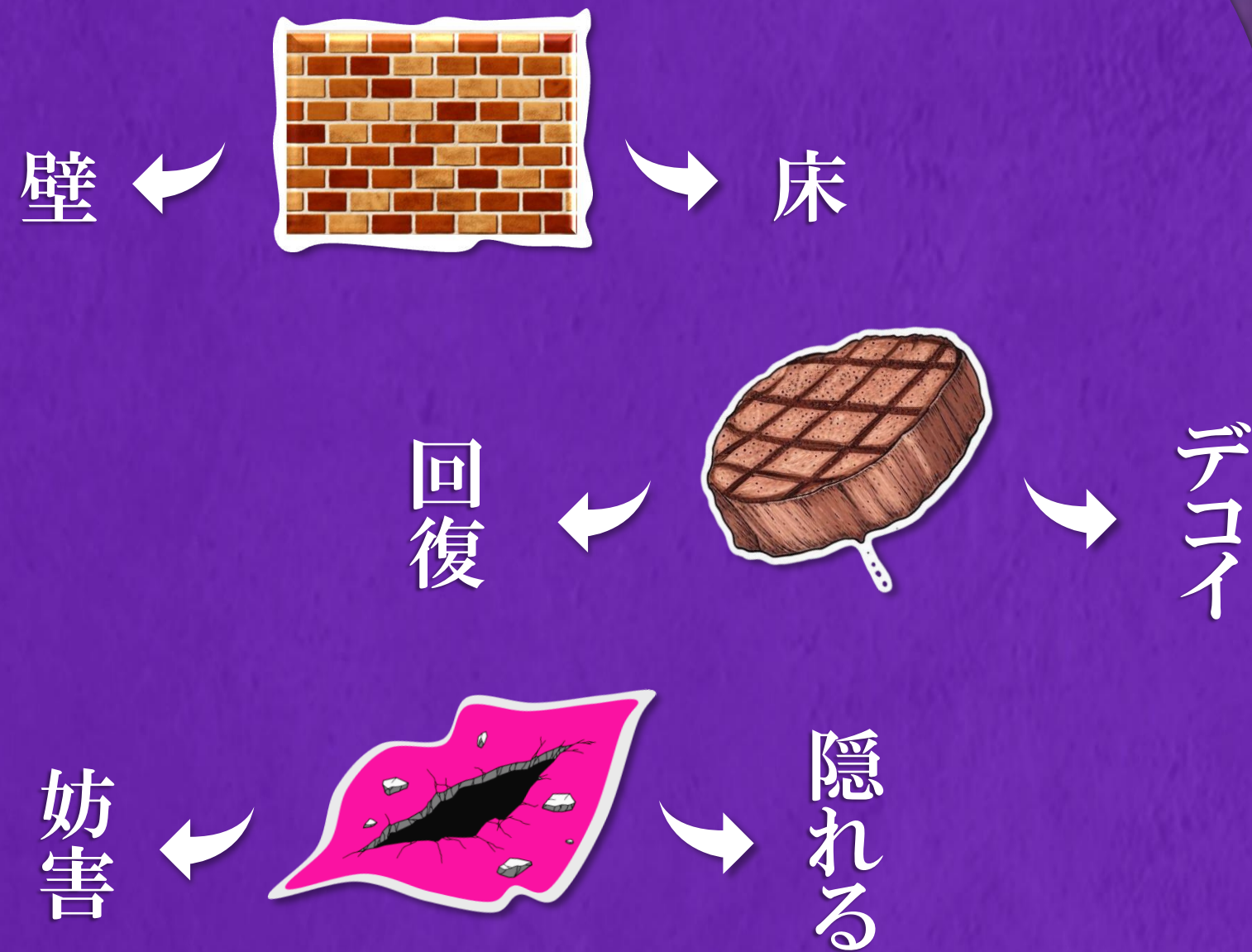
主に攻撃で使うステッカー。
時間経過で**再利用が可能**。



+クールタイム0.3秒減少！
+クールタイム0.3秒減少！
+固定ダメージ(小)追加！
⋮

不要なステッカーを**重ね貼り**することで
性能を上げることもできる。

アイリスステッカー



使うと消えちゃう消耗品のステッカー。
貼る対象に応じて用途は様々。



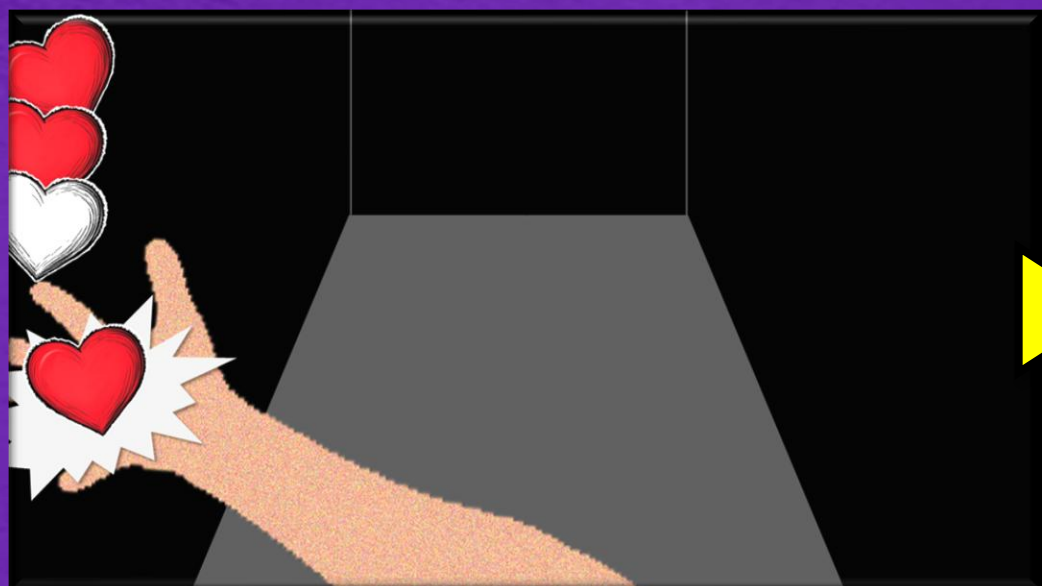
UIにも貼れる!!!

なんと主人公はプレイヤーの視点に気付いている!

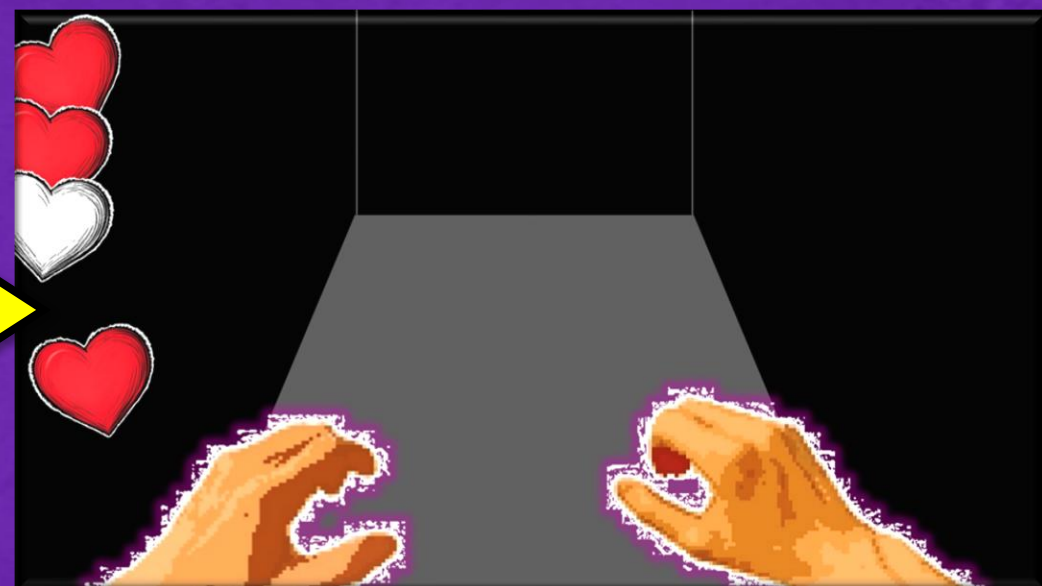
画面にもステッカーを貼り付けてルールに干渉しよう!



ハートのステッカー



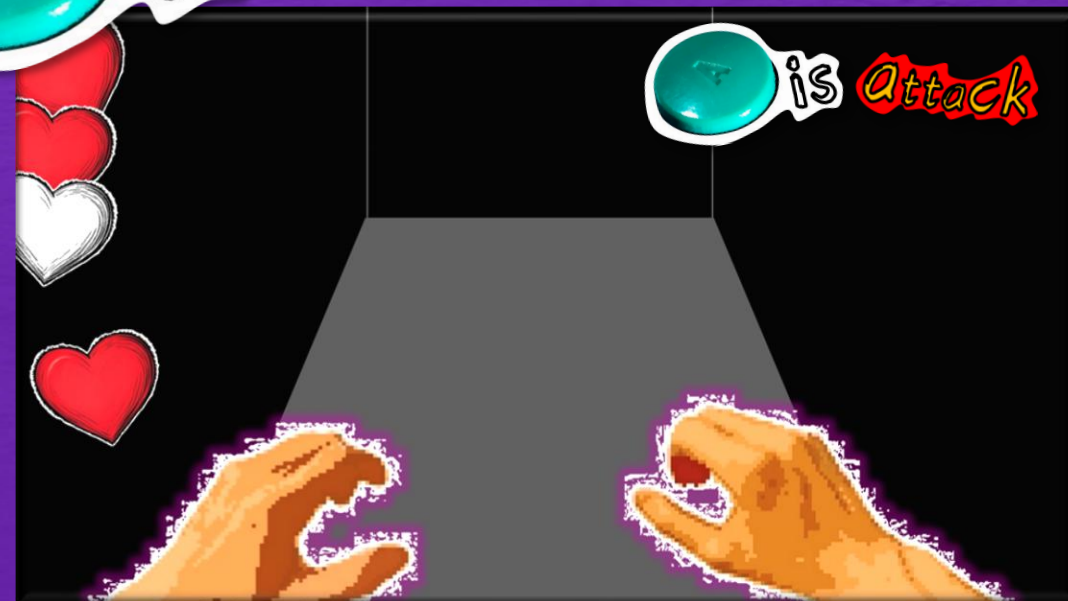
貼ると.....



HPゲージが1個増えた!



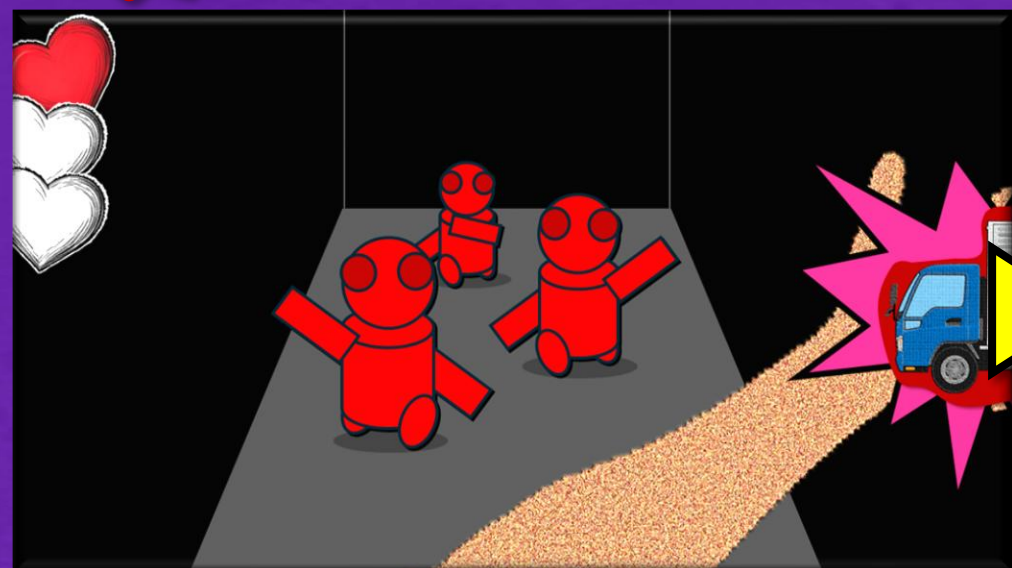
ボタンステッカー



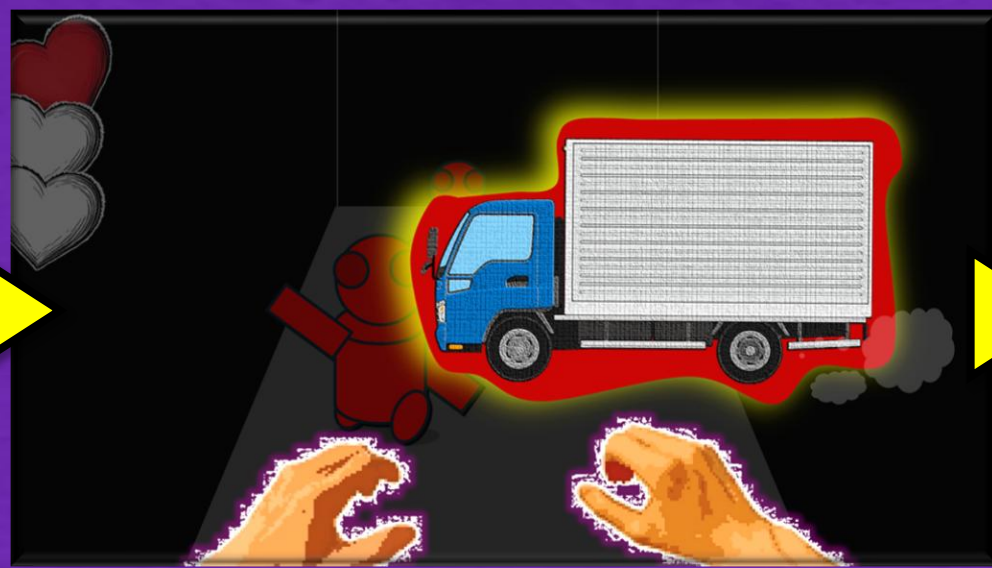
Aボタンでパンチができるようになった!



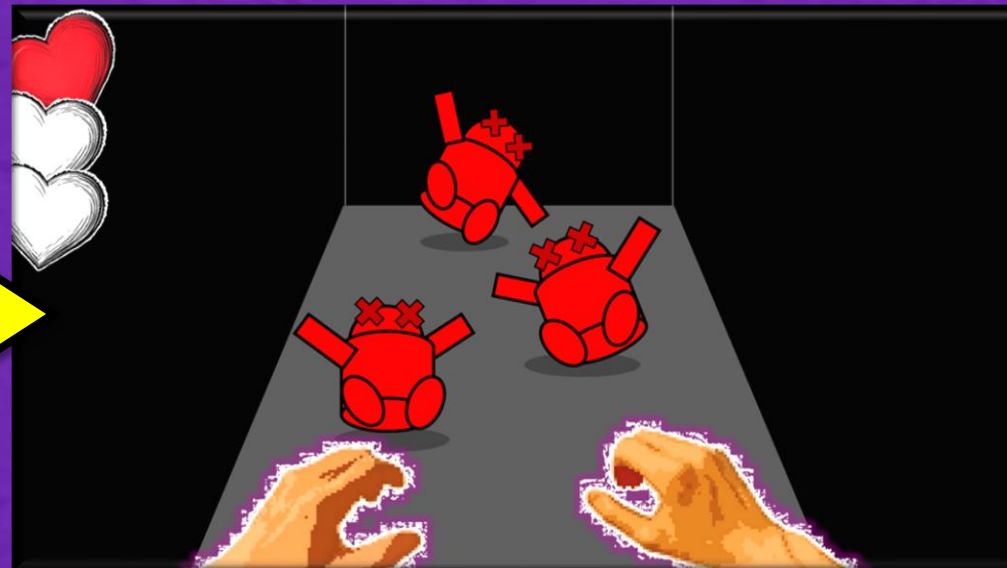
暴走トラック



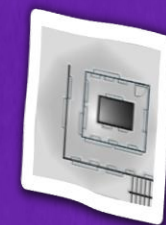
貼ると.....



画面上でトラックが横断!



視界の敵を全て轢く!



マップ

画面に
マップを貼る



レコード

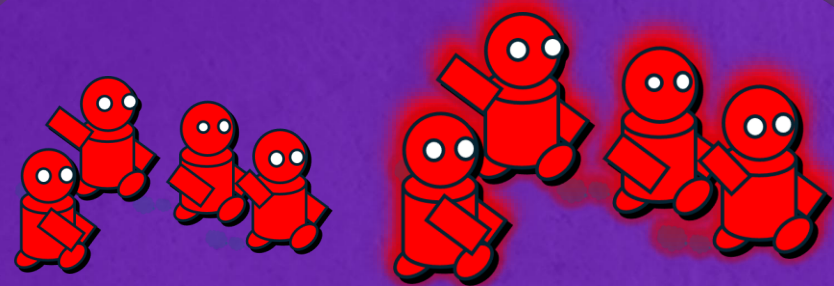
BGMが変化



???

👉 ゲームフロー

1



街を探索！
エリアごとに敵の凶悪さは異なる

4



ステッカーや立ち回りが
育ったら逆襲開始！

5

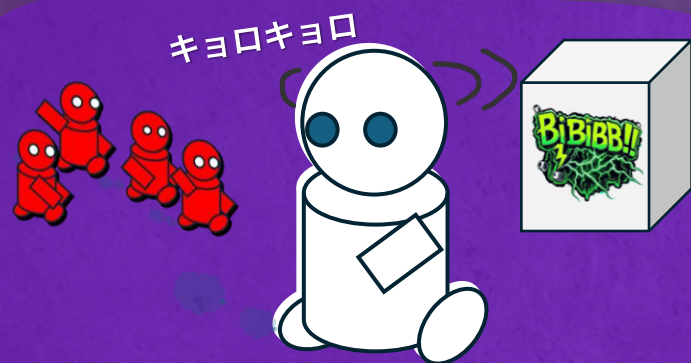


敵拠点をステッカーだらけに！
解放完了！



全地区の解放を目指せ！

2



逃げつつステッカーを収集！

3



ゲーム中は常にステッカーを
厳選！強化！装備！

6

解放した地区で……



ステッカーの入手

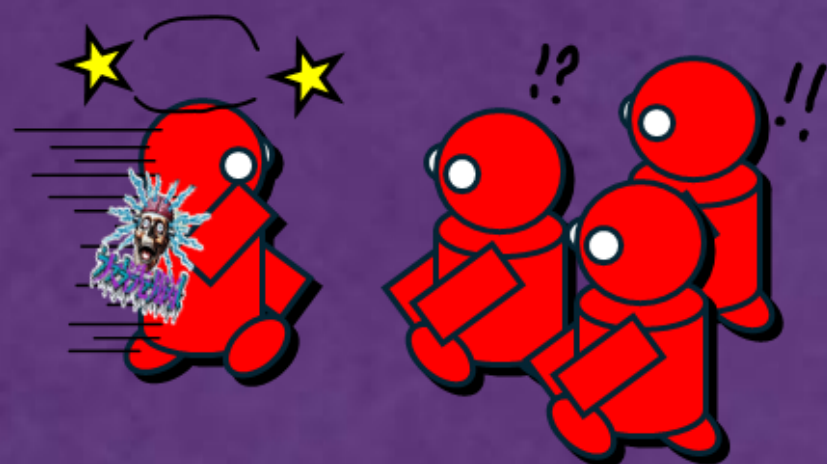


イベント・クエスト

次の地区へ……

してやったり感

逃げつつステッカーを踏ませる動きには一種の罠のような感覚があり、計画してその通りになる嵌め感やズルの楽しさを得られます。



「トリッキー」「変」

ステッカーの効果とUIに干渉するヘンテコな要素によって、「変な画面」が生まれやすく視覚的な面白さからSNSの話題のフックとしても期待できます。

数種類の楽しさの軸

ステッカーの収集&カスタムする楽しさに加えて、罠らしく地形を利用したストラテジー、敵を凌ぐアクションバトルなど、楽しさを味わえる遊びの軸が複数用意されています。

