



UNION UNIVERSE

ユニオン ユニバース

コンセプト

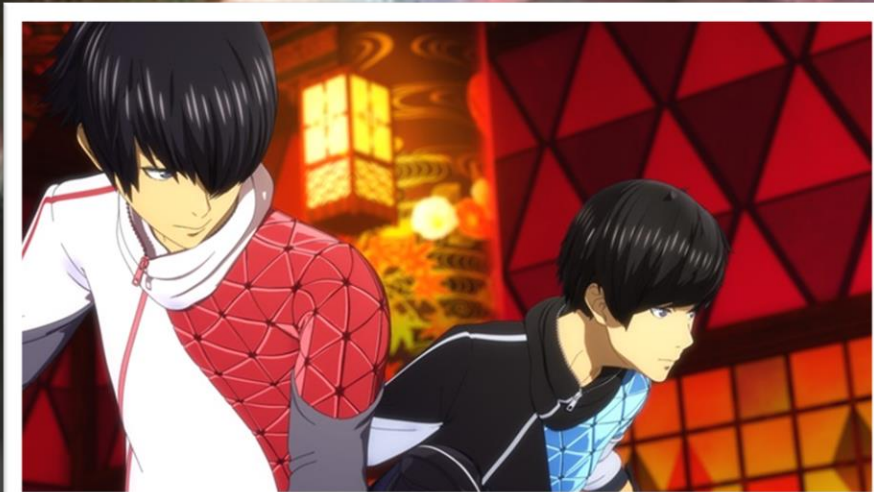
古き良き国産RPGの発展形で昔からのRPGゲーマーをうならせる。

ターゲット

- ・腰を据えてゲームをゆっくり楽しみたい人。
- ・昔からのRPGファンである人。

ゲーム概要

主人公と**パラレルワールドのもう一人の自分**がパートナーとなって世界を救うゲーム。



パラレルワールドで出会った
もう一人の自分とともに

敵と対峙！！



もうひとりの自分と世界を守るRPG

主人公はパラレルワールドでもう一人の自分と出会い敵と二人一組の**コンビ**で戦うことになる。

今まで



主人公の世界



パラレルワールド
(もう一人の主人公がいる世界)

それぞれ別の世界として独立していた

異変後



主人公の
世界



パラレルワールド
(もう一人の主人公がいる世界)

狭間に主人公たちが
巻き込まれる。

アタッカーとサポーター

二人一組で戦うために役割としてアタッカーとサポーターが存在。キャラ毎の特性を生かしたり、敵の弱点を突くために臨機応変に交代しながら戦う。

補助は任せろ！

サポーター

アタッカー

俺が剣で攻撃する！

交代

防御は任せろ！

サポーター

アタッカー

呪文で攻撃だ！

バトルシステム

2人1組×3計6人によるパーティのターン制コマンドバトル。
キャラが行動するにはCPというポイントが必要。
基本的には敵に攻撃するとCPを獲得できる。



バトルの序盤は
CPが少なく
できる行動が制限
されるため・・・

RPGによくある
終盤に下位魔法
を使わない問題
を解決できる！

コンボとチェイン

COMBO

変化する敵の弱点を突き続けると徐々にダメージが上がっていく！（獲得CPも少しアップ）



CHEIN

同じ属性の攻撃を続けると獲得CPがアップする。
弱点がない敵に特に有効。
（ダメージも少しアップ。）



BREAK!!

すべての属性が弱点になり、ダメージやCP獲得倍率が非常に高くなる状態。

起死回生の一手「エイドス」

パーティを立て直すぞ！エイドスだ！

合体！

ピンチの時に態勢を
立て直すことができる！

敵が消耗しているときに戦いを
一気に決めることができる！

【エイドスでできること】

- ・ 1 ターンに数回行動できる。
- ・ 一定ターンが過ぎると自動的に解除。
- ・ CPなしでスキルが使える。
- ・ CPをすべて消費することで「フルアタック」が使用可能になる。

【例えば・・・】

回復→バフ→デバフ
を1ターンの1人で行える。

バトルの流れ

戦闘開始！！

前衛と後衛の
コマンド選択

チェーンで
CPを稼ぐ

コンボで
CPを稼ぐ

戦闘終了！！

敵を倒す

エイドスなどで
火力を取る

敵ブレイク！

育成システム

従来のRPGの流れをくむレベルを上げて技スキルを覚えていくシステムを採用。ただ、アタッカースキルとサポータースキルで分かれて覚えるため全く同じではない。

(例)

Lv	アタッカースキル	サポータースキル
5	下位炎魔法	
7		下位回復魔法
13	下位氷魔法 反射魔法	反射魔法
19	下位風魔法	攻撃小バフ魔法
23		防御小デバフ魔法
30	中位炎魔法	
35		全体攻撃小バフ魔法

**従来のRPGの延長
上であることを
アピール！！**