



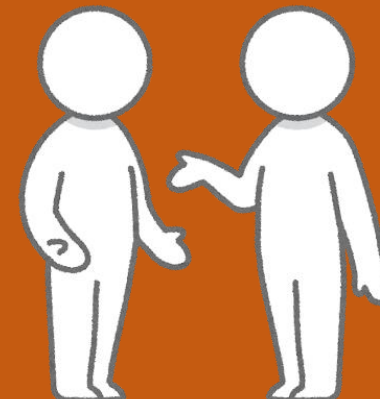
The end of Fantasy

これは勇者の冒険のその後の物語...

制作者: 鈴木陵太
使用システム: Unity

世界観

この世界は、基本戦うことができず、攻撃してしまったら監視している兵士達にとらえられてしまう。
戦闘に勝つには話し合わなければならない



「話し合う」という攻撃

主人公は敵とあった時に話し合いで攻撃することができる。

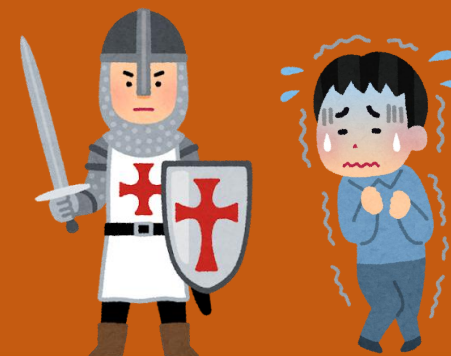
攻撃的な言葉をいって 狡猾な言い回しで
相手を挑発するのもアリ 相手を混乱させるのもアリ

それだけじゃない!

話し合いの結果は
着ている服装によっても変わってくる!

例) 兵士の鎧 → 敵は怯える

とにかく敵を言葉で追い詰める事が重要だ!



勝利条件

相手が自発的に勝負から降りたら勝利となる。
しかし、決して降りた相手に追い打ちをかけてはならない



ストーリー

それは魔王が勇者の手によって
倒された後の世界...

法は整備され、治安も良くなった国へ
勇者のメンバーの一人が久しぶりに
勇者達に会うため、城門をくぐる...



ターゲット

ボスを倒して、ハッピーエンド
という従来のRPGに飽きた人



コンセプト

「戦う」だけではない
新たなRPGを切り開くこと



このゲームの革新性

RPGの良さはそのまま、
話し合いを通じて
相手に攻撃するという画期的なRPGです。

