

# アクションバトルRPG

## 制作資料（アイテム）

# 概要

## アイテム

- ・ アイテムは、敵が保有しているものを指します
- ・ 敵は生きている間、アイテムを内部に保有しています
- ・ プレイヤーによって死んでしまうと、アイテムを吐き出します
- ・ 吐き出す確率（出現確率）は決められます
- ・ アイテムの種類は、木・石・投げ斧です
- ・ プレイヤーは吐き出したアイテムを取得することができます
- ・ 取得はプレイヤーがアイテムに接触することで可能です

# 名詞抽出法による書き出し

## 名詞、名詞句

- ・ アイテム
- ・ 確率
- ・ アイテムの種類
- ・ 木
- ・ 石
- ・ 投げ斧

# 名詞抽出法による書き出し

## ゲームオブジェクトの検討

アイテム

木

アイテムの種類

石

確率

投げ斧

# 名詞抽出法による書き出し

## 動詞、動詞句

- ・ 生きている間、敵が保有している
- ・ 死ぬと吐き出す
- ・ 出現確率は決められる
- ・ プレイヤーは取得できる
- ・ 接触すると取得できる

# 名詞抽出法による書き出し スクリプトの検討

敵が所有している

プレイヤーが取得できる

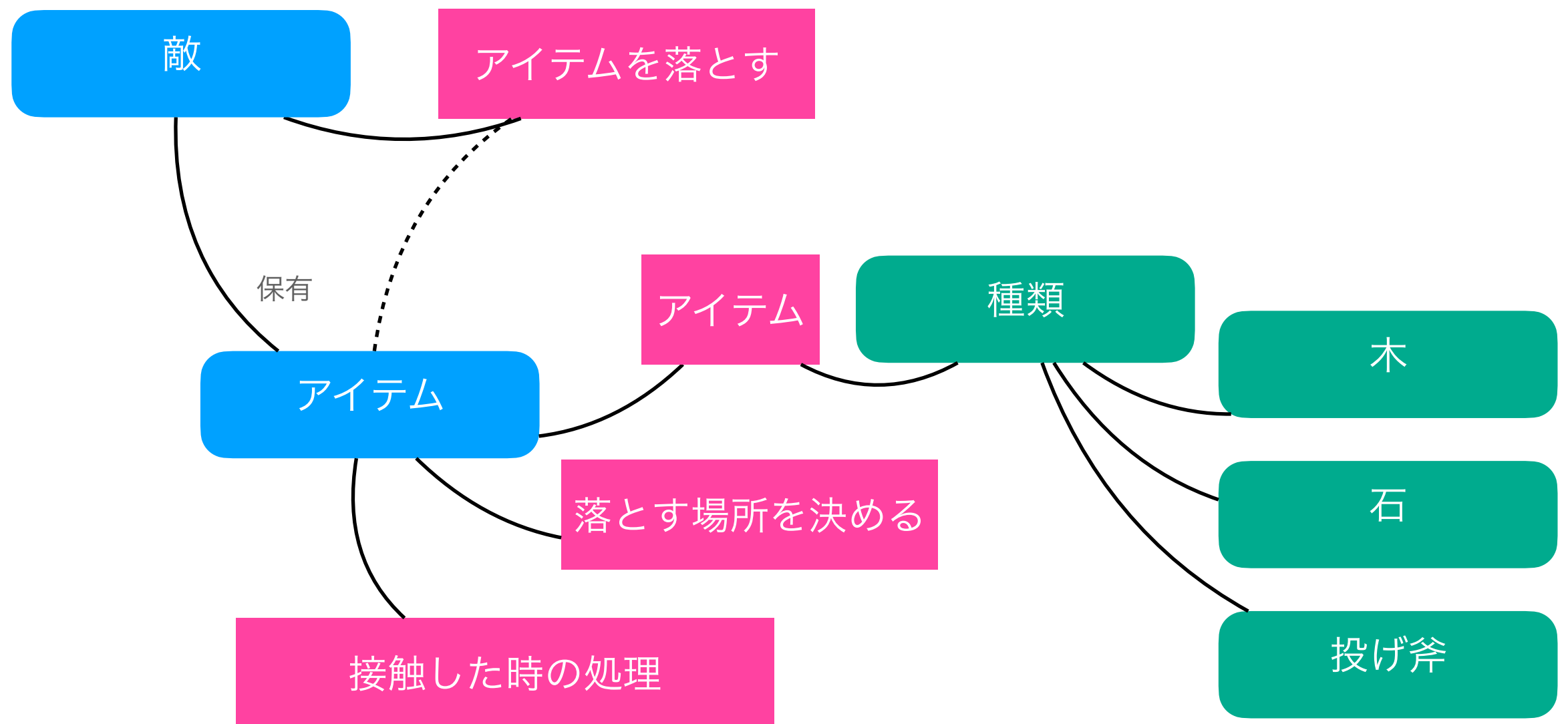
死ぬと吐き出す

接触すると取得できる

確率を決められる

# 名詞抽出法による書き出し

## コンポーネント（機能）の検討

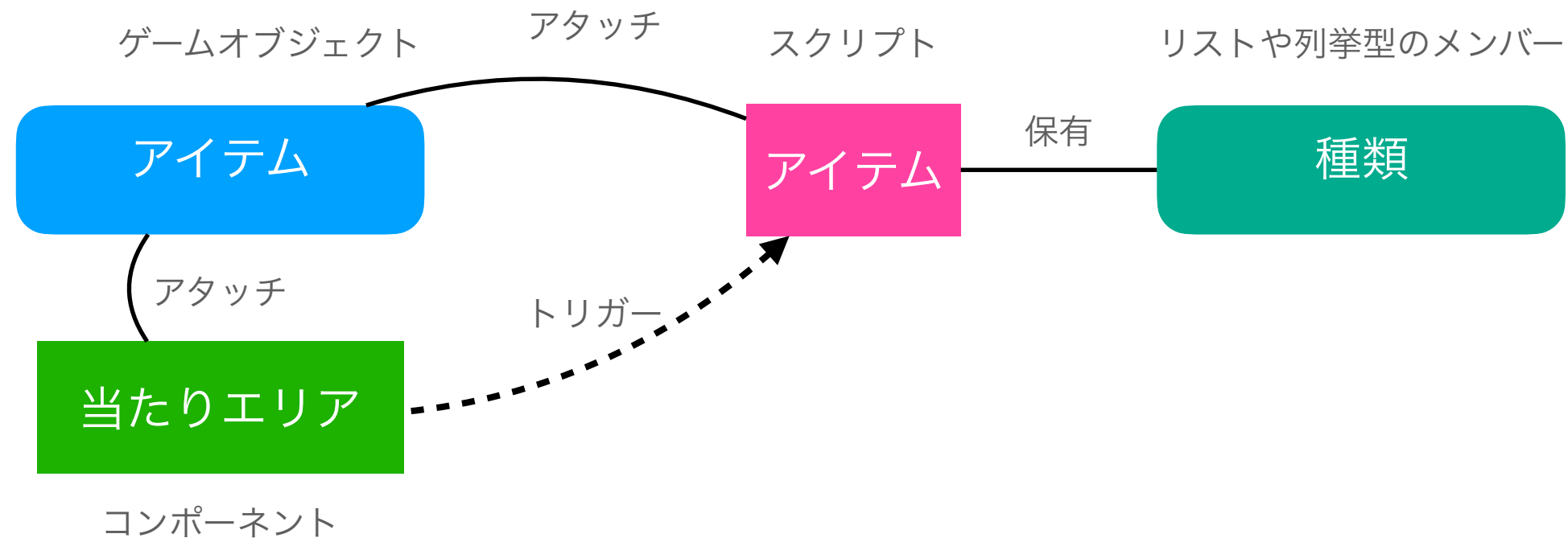


# 図の見方



# アイテムオブジェクトのイメージ

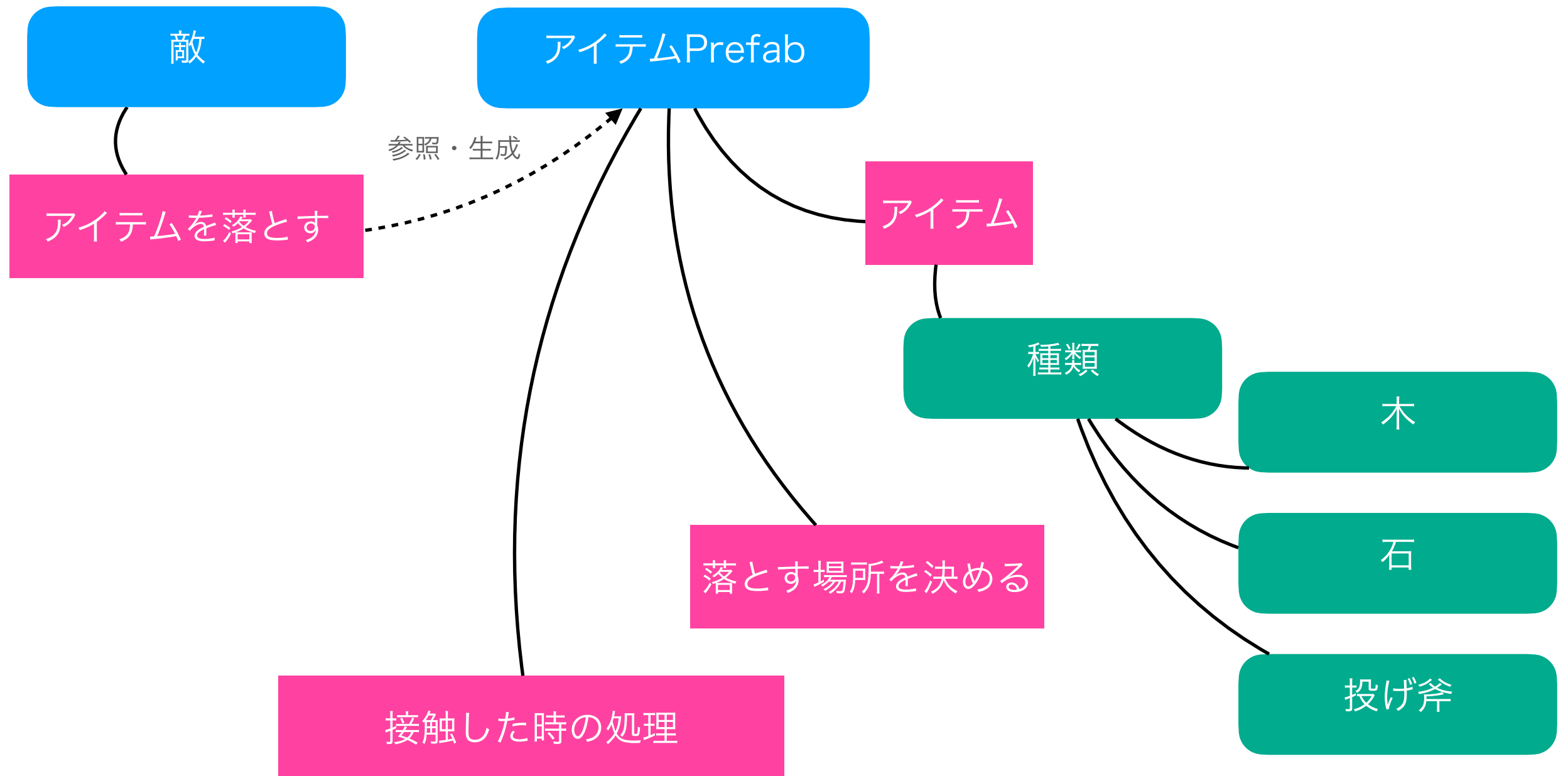
## Unityのコンポーネントの追加



アイテムオブジェクトと  
敵オブジェクトの関連

# アイテムオブジェクトのイメージ

## Unityのコンポーネントの追加



# アイテムオブジェクトの機能の具体化

## コンポーネント（機能）の具体的な検討

