

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

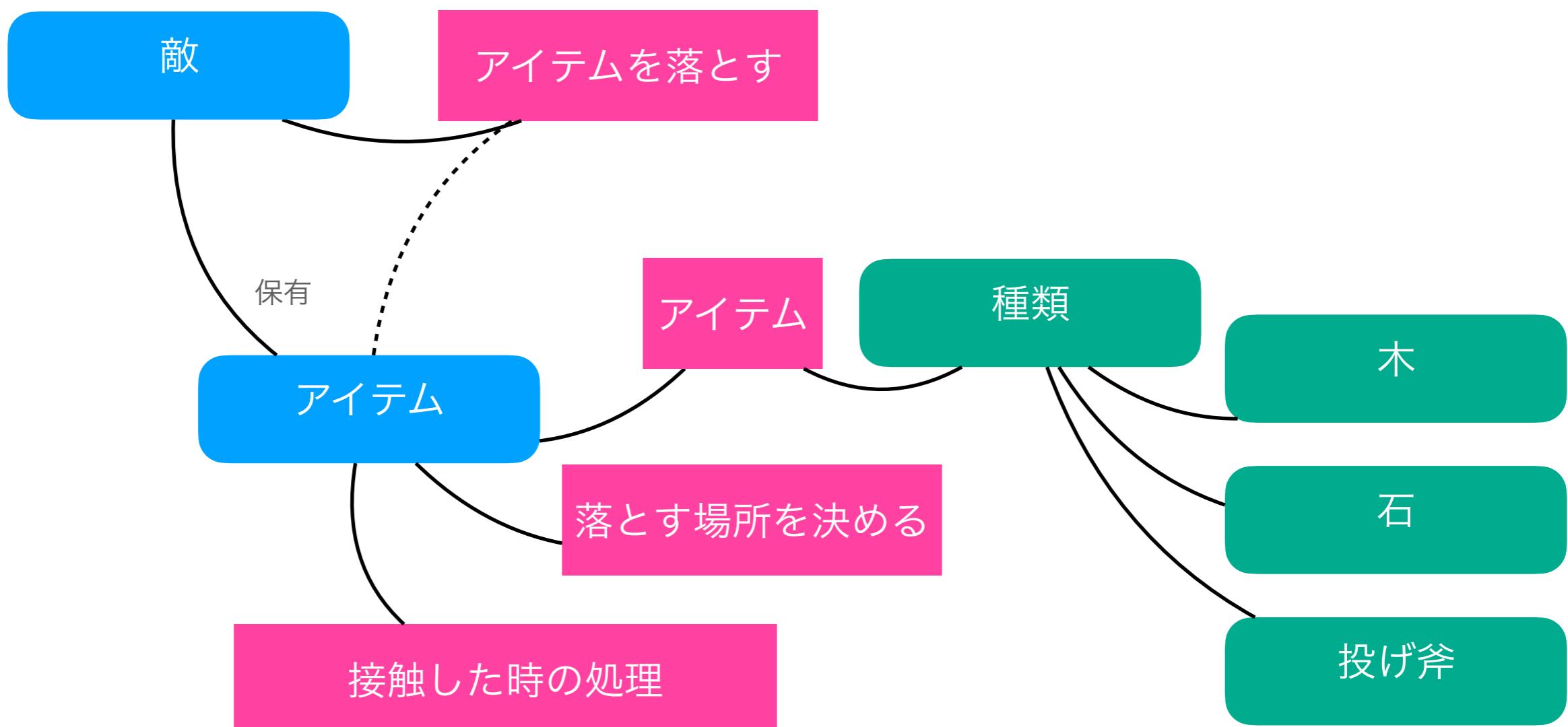
死ぬと吐き出す

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

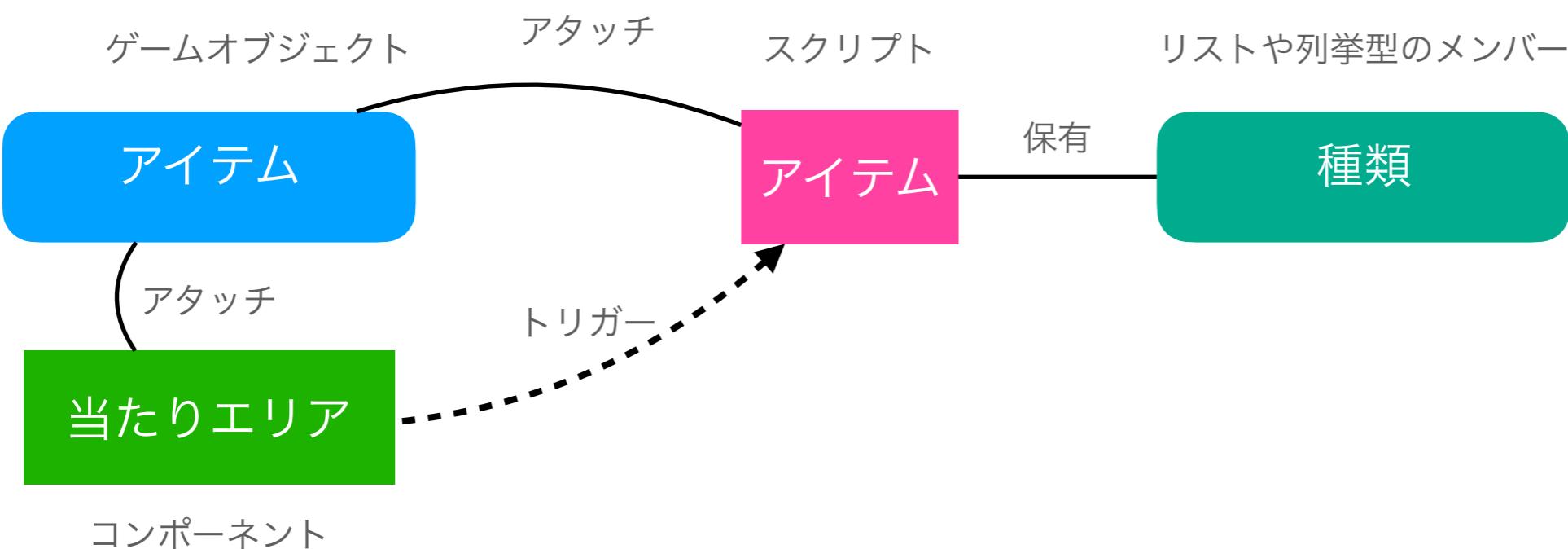
コンポーネント（機能）の検討



図の見方

アイテムオブジェクトのイメージ

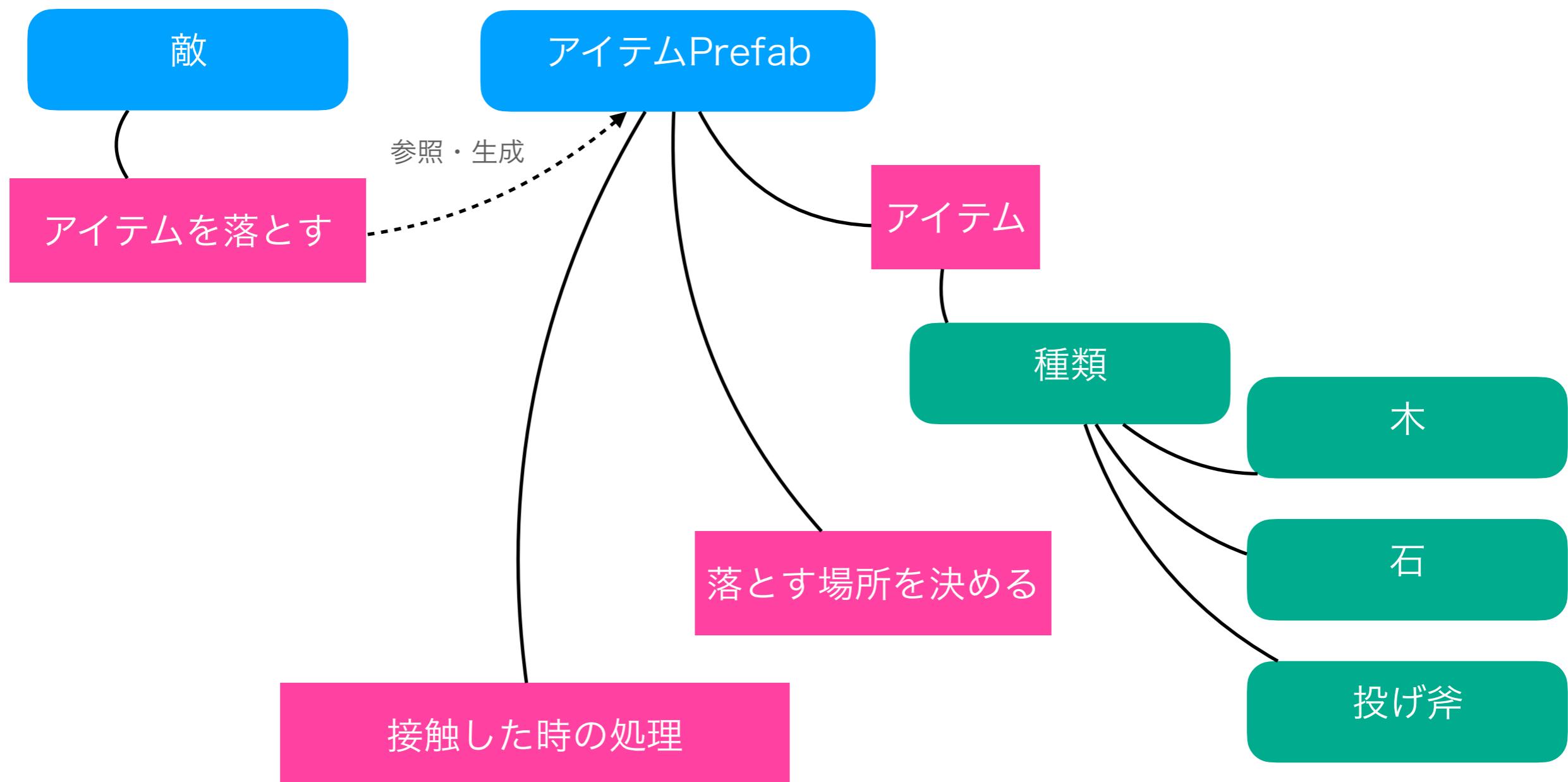
Unityのコンポーネントの追加



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

