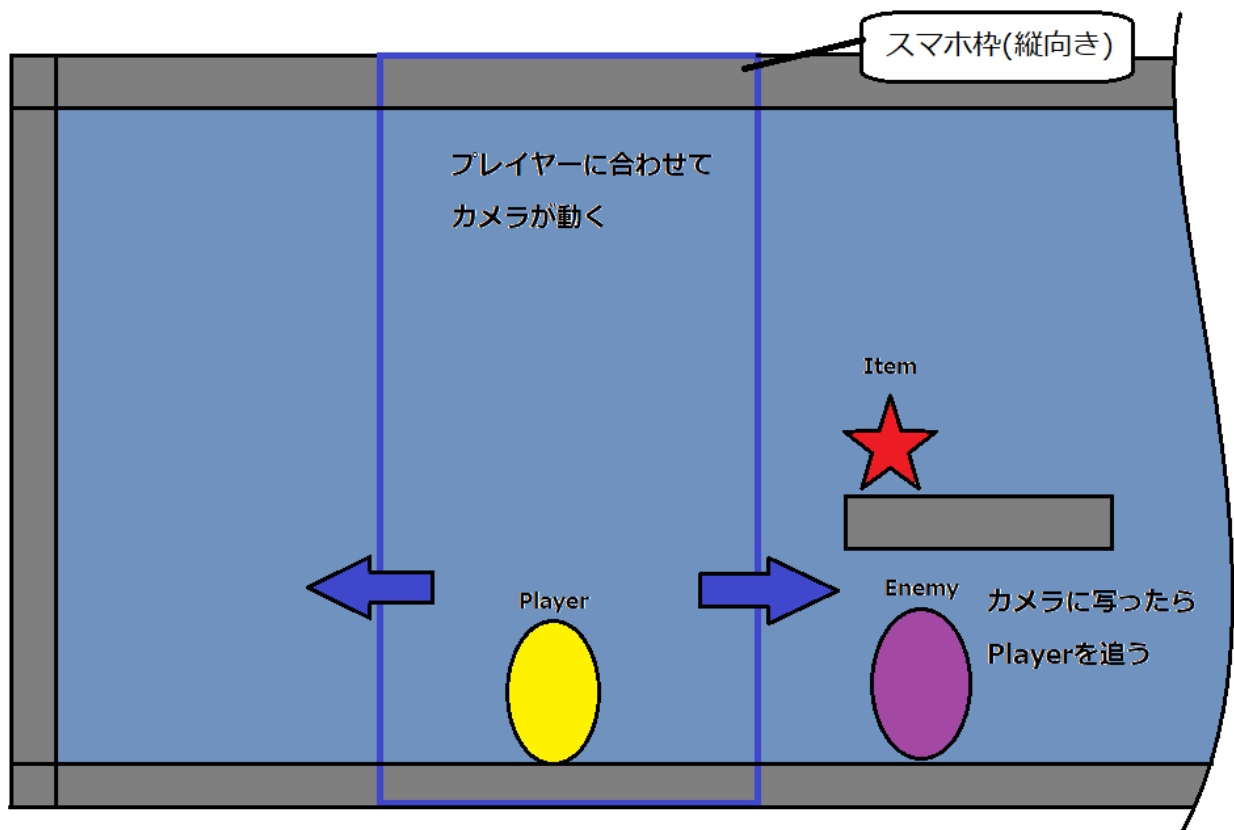


【 Project Name : CaveStreetAdventure 】

名詞抽出法

- これは名詞抽出法より前の段階のどんなプログラムを作りたいか •

- 何を作りたいか？（ジャンル）
アクション（横スクロール）
- どの環境でつくるか？（プラットフォーム？）
スマホ（縦向き）
- ゲームなのかツールなのか？
ゲーム
- 3D/2D か?! (Unityの場合)
2D



● 名詞抽出法 ●

1. 要件を詳細に論理的に日本語にする
2. 名詞を抽出する
3. 名詞を変数として定義する
4. 動詞句は、処理やメソッドになる

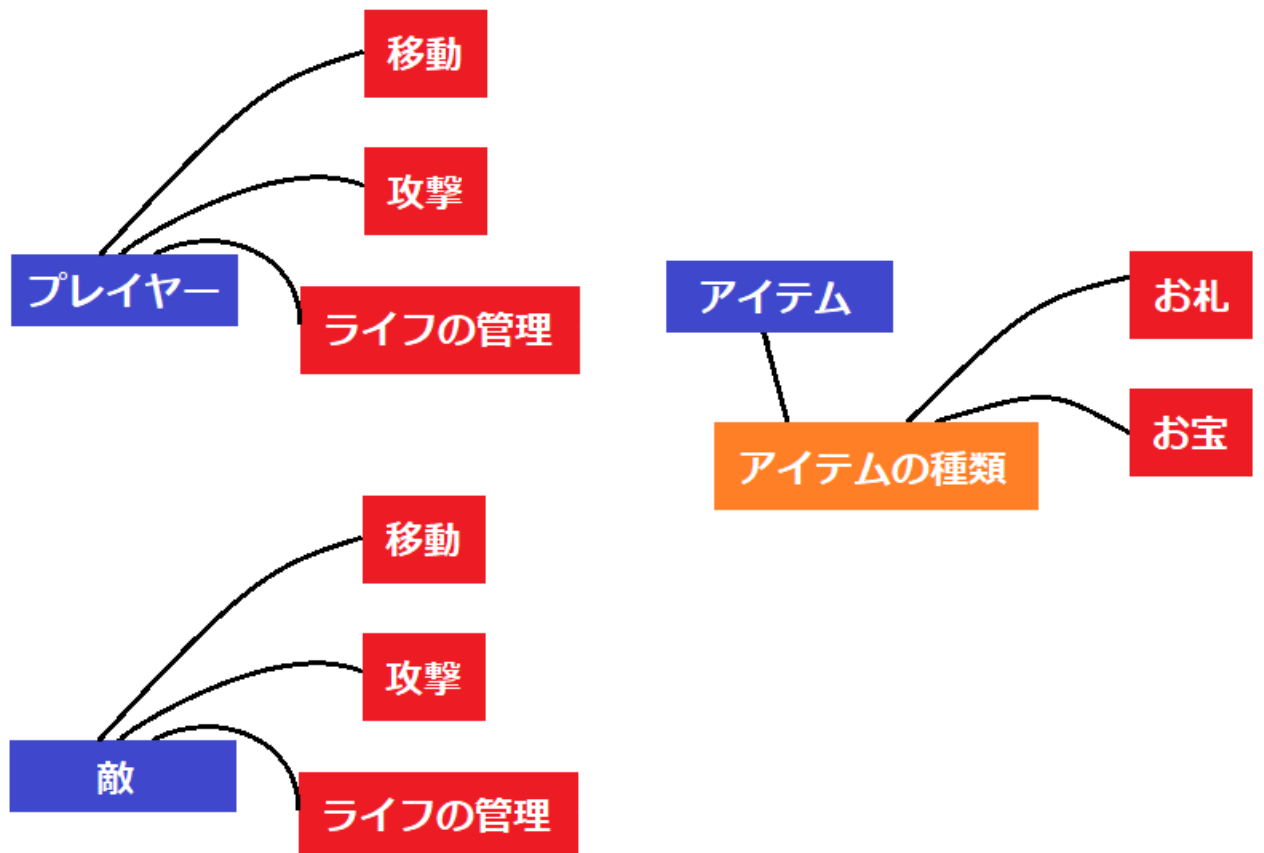
【 1. 要件を詳細に論理的に日本語にする 】

1. プレイヤーがドットのマップに配置されて敵と戦いながら制限時間以内にゴールを目指す横スクロールアクションバトルゲームです。
2. カメラはプレイヤーの左右の動きを追います。ジャンプもできます。
3. プレイヤーはボタンで移動できます。左右に移動できますが進行方向は右です。
4. プレイヤーと敵はともに攻撃できます。攻撃に成功すると相手のライフが1減ります。プレイヤーと敵ともにライフが0になると死にます。
5. 敵はプレイヤーを追って来ますがカメラから敵本人が外れると追ってきません。
6. プレイヤーがポイントに衝突するとポイントが消滅しプレイヤーのライフが増える
7. カメラは上下には動かないのでカメラより下に落ちるとゲームオーバーになる
8. 制限時間までにゴールできないとゲームオーバーになる
9. ライフポイントが0になるとゲームオーバーになる
10. ライフポイントが1以上かつ制限時間内にゴールポイントに到達できればクリアになる
11. クリアするとポイントが表示されるシーンが変わってもハイスコア記録は残る

【 2. 名詞を抽出する 】

- ドットで生成されたマップ背景
- プレイヤー
- 敵
- アイテム
- クリア
- ゲームオーバー
- 落とし穴
- 障害物
- Life
- タイマー
- スコア
- プレイヤーを追うカメラ

【 3. 名詞を変数として定義する 】



【 4. 動詞句は、処理やメソッドになる 】
