

LexicalMateria

— ペンは剣を作りし —

GitHubリンク: <https://github.com/Ryotaro-Ideal/Lexical-Materia.git>

- プロトタイプ版

概要

「文字」を資源として扱うクラフト要素を中核に据えた、3Dアクション×クラフトのゲームのプロトタイプをUnityで制作した。

フィールド上に存在するさまざまなアイテムを入手・分解し、アイテム名を構成する「文字」を素材として再利用することで、新たな装備や能力を生み出そう。

制作意図

「文字」という誰もが日常的に触れる要素をゲームシステムに落とし込み、クラフトゲームの中盤以降でありがちな、不要なアイテムが増えるという点を、文字に変えてしまうことで、創造と破壊をしやすい環境を作りたかった。

ゲームコンセプト（核）

言葉そのものを資源として扱うクラフト体験

アイテムは単なる物体ではなく、「名前＝文字の集合体」として扱われる。

例えば「木の枝」というアイテムは、「木」「の」「枝」という文字素材に分解可能であり、「木」という一文字を消費することで、まったく異なるアイテムを生成することも可能

ひらがな・カタカナ・漢字・アルファベットなど、複数言語の文字を横断的に扱うことで、従来にないクラフト体験を目指している。

基本ゲームループ

1. フィールドでアイテムを入手
 2. アイテムを文字素材に分解
 3. 必要な文字を消費して新たなアイテムをクラフト
 4. 装備や能力を強化し、新たなエリアを攻略
 5. 新しいアイテム・文字素材を解放
-

クラフトシステム

- アイテム名と同じ文字素材を消費することでクラフトが成立
- 例：
 - 「木の斧」＝「木」「の」「斧」の文字素材が必要

- アイテムの希少性や種類によって、必要文字数が増加
 - 装備品にはランダム要素が存在し、ステータス補正や特殊効果が付与される場合あり
 - 不要になったアイテムは再分解可能（循環型設計）
-

プレイヤー操作（プロトタイプ実装）

基本操作

- 移動：WASD
- 視点操作：マウス
- ダッシュ：Shift
- ジャンプ：Space
- 攻撃：LMB
- メニュー：Tab

UI / システム操作

- クラフト画面：C
 - 分解画面：X
 - タイプ入力モード：Enter
 - 掴むモード：R / Q / Alt
-

パラメータ設計

- HP
 - ATK（武器依存）
 - DEF（防具依存）
 - SPEED（アイテム補助）
 - JUMP（調整中）
-

UI / UX（設計・一部実装）

- アイテムインタラクトUI
 - HPバー
 - 操作ガイド
 - インベントリ（左：所持品 / 右：ホットバー）
-

今後の展望

- 文字分解とクラフトのルールを拡張し、漢字同士の合成を行って、新たな漢字を作ったりする
- 多言語の対応を目指し、楽しく外国語を学べるような教育的な側面も持つゲームにしたい。