

# 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心とした、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)

- アイテムインターフェース
  - 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。