



# 名将と呼ばれた者達 Next Generations

コンセプト(α7版)

英語名:

Koshien Legendary Managers: Next Generations

Dev Code: MeisyoNX

れい

# 目次

1. キャッチフレーズと各ゲームモード
2. コアメカニクス: 何を楽しむゲームか
3. ゲームモード: 名将モード
4. 采配(デッキビルド)要素
5. ストーリー
6. 提供場所・プラットフォーム
7. 課金
8. ゲームルール
9. 難易度設定方式

・コンセプトを絞り、徐々に積み上げて、デッキビルドを試行錯誤して楽しむゲームに振り切る。  
・作成するゲームモードを明確化。想定プレイスタイルに適した機能のみ用意する。

・ストーリーは最初は作らない。描きたい世界があるので要素として考えておく。

・課金での差はできるが、対策すれば余裕で勝てるような「采配方法」を重視したゲームにする。

# 1. キャッチフレーズと各ゲームモード

「君たちと、一度しかないあの夏へ」  
あなたのペースで積み上げる放置の気軽さ、采配の深さが共存するソロプレイ向け高校野球ゲーム

β版実装コンテンツ

達成したい状態：放置とプレイのバランスがよく、居心地が良い

		通常コンテンツ(1日5~10分)	マッチ(時間のある時にやり込む)					PvE	PvP
ゲームモード	ゲームモード報酬	名将モード	模擬戦	シナリオ	NPC 甲子園	ランクマッチ	ユーザー 甲子園		
		とある高校を指揮して甲子園優勝を目指す 放置で時間が進む(リアル1ヶ月＝ゲーム内3年)	これまで戦ったことがあるチームと試合(NPC、プレイヤー問わない)	特定の試合・トーナメントを勝ち抜く	いつでもプレイ可能なユーザー甲子園の敵操作なしVer(戦う学年を選べる)	レートごとにマッチングし、自分に合った強さの相手と戦う	地方大会→本大会でユーザー内の全国優勝を目指す(月次開催)		
		選手・OB選手獲得、選手経験値等基本的なもの全て含む	なし (敵チームの対策情報)	シナリオごとに設定されたレア新入生・転校生、トロフィー	勝利報酬:強化アイテム クリア報酬:トロフィー	勝利報酬:強化アイテム ランク報酬(月次):スキル強化アイテム・トロフィー	勝利報酬:強化アイテム(回戦数により増加) 順位報酬:トロフィー		
		選手経験値等、通常コンテンツに直接影響する報酬はなし。メインはトロフィー(+称号)と情報(どの組み合わせが強いかな他)。							

1. 日々の積み上げが楽しい。積み上げ後の結果に納得感がある。
2. いつプレイしてもよく、ユーザーから無駄に時間を奪わない。急かさない。
3. 時間がそれほどない人でもプレイできる。時間がある時はガッツリプレイできる。
4. すべてはあなたの采配次第(選手能力に差はない)

＝能力積み上げが見える→物理演算でプレイ結果判定。  
＝イベントほぼなし。基礎コンテンツを増やす。  
＝メインは名将モードの自分の今のチーム。他はサブコンテンツ。  
＝采配(デッキビルド)ゲーとしてバランスを極める。

## 2. コアメカニクス: 何を楽しむゲームか(1)

課金はチャンスを増やすため  
(強さは増えない)

このゲームの楽しさは、「相手チームの構造と試合の流れを読み取り、自分の育成と采配が“刺さる瞬間”を作り出し、その仮説が試合の各局面と結果において肯定されていくこと」(“俺は正しく読んでいた”という確信＝名将としての感覚)である。

「名将としての感覚」とは？(育成版)

### ◆選手の育成が深い！

#### 1. 選手の能力上限値が決まっている

何かを尖らせると何かが欠けるトレードオフ。  
弱点を攻められると弱いゲームシステムと合わせて、相手の弱点を攻め、自分の弱点を防ぐ戦いがアツい。

#### 2. 選手の継承スキルは入手できれば全員平等

手持ちのスキルから継承できる数は固定。  
選手は固有スキルと継承スキルを持つ。どんなに課金しても1スキルしか継承できない。

### ◆チームの育成が深い！

#### 1. チームメンバーをどう尖らせるかが重要。

スタメンはバランス型？ベンチメンバーは特化型？  
あなたはどのような野球をしたい？

#### 2. 戦術・選手起用法設定が深い。

バント・盗塁をはじめとした采配の基本的な設定から、シチュエーションにより采配・打撃/投球パターンを変更できる。

#### 3. 各選手のスキルの組み合わせが深い。

各選手の継承スキルが入れ替え自由！  
例えば、走塁特化で1ヒット1点狙い型、1チャンスで大量得点型、速攻型や長期戦型などさまざまなデッキビルドが楽しめる。

### ◆長期的目線、一期一会の育成が深い！

#### 1. 選手が世代交代する

敵も含め常に強いチームはなく、メンバーは流動的で、誰にでも甲子園優勝のチャンスがある。

世代交代の結果、積み上げも起り、卒業生はOBとなりコーチとしてチームに貢献し、OB転生により選手として再登場できる。加えて、彼らの固有スキルを次世代のチームに継承できる。

#### 2. インフレしない

10年以上の野球ゲーム運営経験から、「〇〇デッキが正解」のようなインフレをさせないバランス調整が可能。なお、新選手は継続的に追加する予定であり、彼らにより新たな戦術を継続的に生み出すことが可能。

「名将としての感覚」とは？(試合版)

### ◆指揮が深い！

#### 1. 指揮パターンがとびぬけて多く、自分の思い通りに動かせる。

#### 2. 相手の指揮設定のパターンを読む必要がある。

#### 3. 運も実力のうち。

### ◆選手たち・スキルが深い！

#### 1. チームメンバーをどう尖らせるかが重要。

#### 2. どうスキルを組み上げるかが重要。

#### 3. 敵チームのメタを取ることが重要。

### ◆試合の流れを読むことが深い！

#### 1. その試合で「同じ状況」は起こらない。

選手の組み合わせ、選手能力変動(HP減少含む)、スキルの残り利用可能回数は全く同じではない。

#### 2. 「9回までに1点でも多く取るには、今すべきことは？」が深い。得点を最大化させるには？

時間制限はないが、選手たち(HP交代)やスキルの利用は限られている。

#### 3. 「流れ」は流動的に変わっていく。

ゲームループ(日次): 采配の試行錯誤

育成 ⇒ 試合 ⇒ 分析 ⇒ 調整

※時間がある場合

マッチコンテンツ ⇒ 分析 ⇒ 調整 ⇒ 再挑戦 × n

ゲームループ(月次): 対戦相手との采配勝負、狙え！下剋上

環境分析 ⇒ 編成構築 ⇒ 大会参戦 ⇒ 環境対策 ⇒ 再戦 × n ⇒ 結果評価

ゲームループ(3ヶ月毎): 継続的な監督としての成長実感、一期一会の状況変化の実感

世代交代 ⇒ 新育成戦略、試合戦術模索 ⇒ 日々・月次での学び ⇒ 世代交代 ⇒ あなたの采配の能力蓄積

## 2. コアメカニクス: 何を楽しむゲームか(2)

このゲームの楽しさは、「複雑さを自分なりに解釈して予測すること」が重要。  
理解のハードルが高いため、ユーザーに無理なく理解いただける表示が必須。

ゲームの前提の把握(どんなゲーム?)

- ・どんな世界観?
- ・プレイヤーの立場は?
- ・何が目標?

行動可能性の理解(何ができる?)

- ・UIでの操作が可能か?
- ・行動パターンは何か? 何をすればいい?

内部ルールを理解(どうなる?)

- ・説明での理解
- ・UI挙動(数字の変動等)での理解

期待形成 / 予測可能性(何を起こしたい?)

- ・次何が起こるか予測できる
- ・どうすればいいか考える

メタ理解(楽しさい?)

- ・全体の攻略フロー
- ・ビルドの方向性(スキル構成等)
- ・長期的育成方針

【初心者】

1日5分で育成、たまに試合  
戦術はおすすめ設定におまかせ  
難しいことは考えなくてOK、まずは楽しもう!

【中級者】

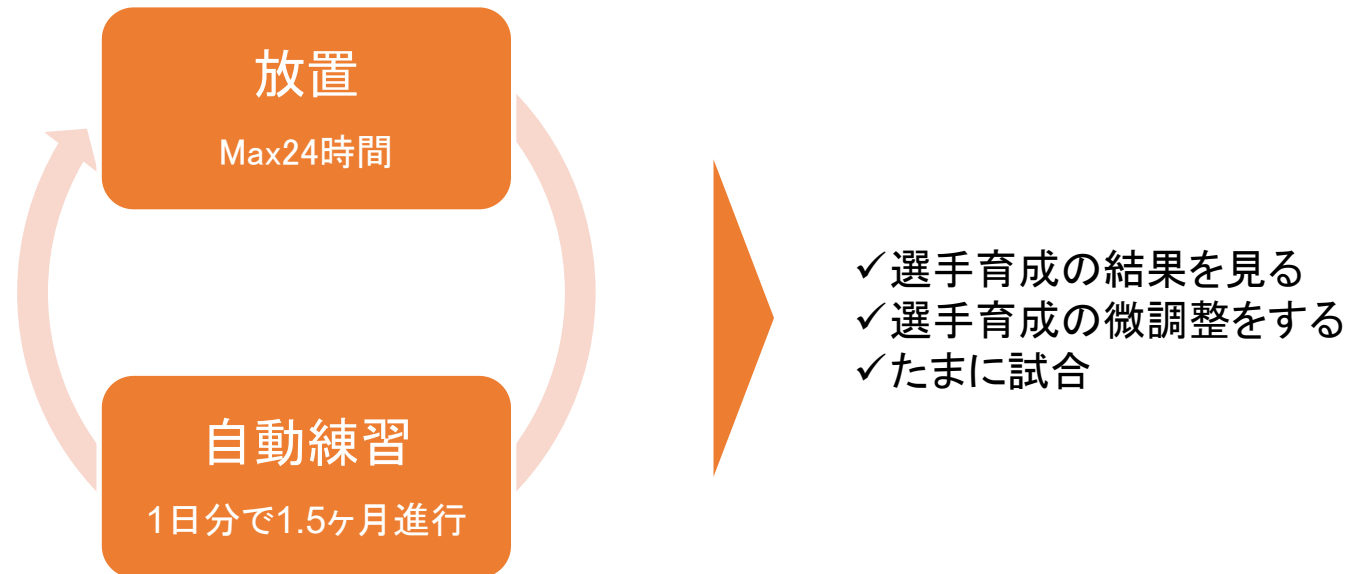
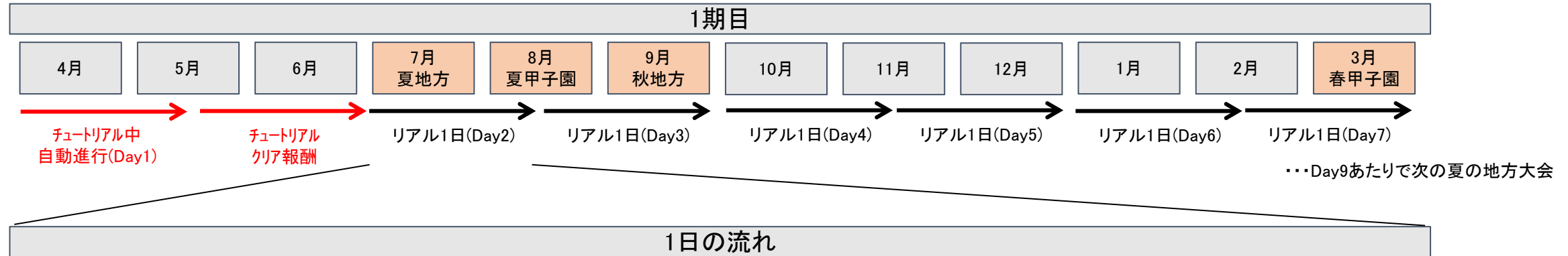
1日10分で育成と分析・調整、たまに試合  
基本戦術がわかってきた  
相手の弱点を突いて、ジャイアントキリング!

【上級者】

1日10分で育成と分析・調整、たまに試合  
高度な采配を駆使し、選手たちの強みを最大限  
引き出して自分の勝ち筋を作る  
環境の流れを読み、ユーザー甲子園優勝へ!

### 3. 名将モード: スケジュール(ゲーム開始時)

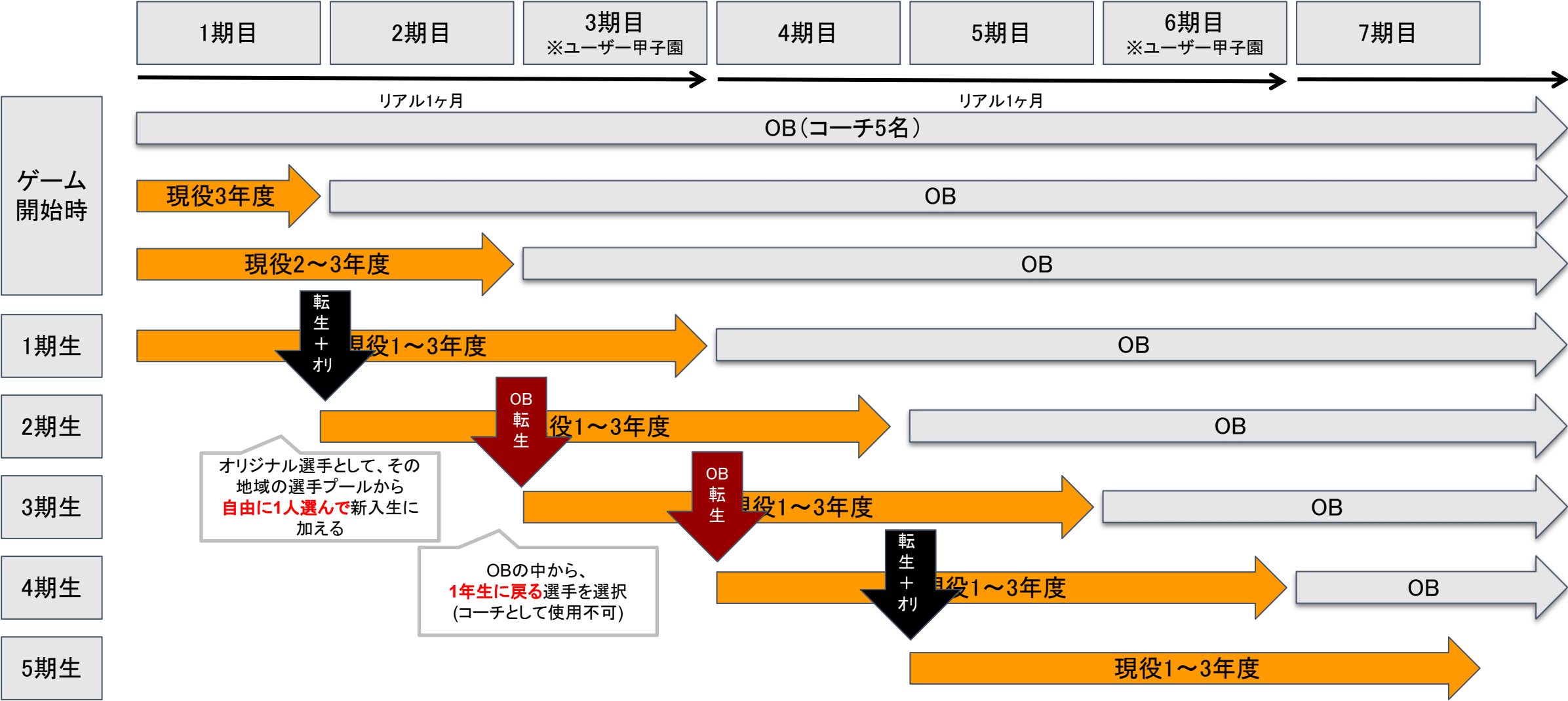
1日目ですぐ試合できるように。次の日から放置ゲー開始。(その2日後に秋大会)



### 3. 名将モード:スケジュール(1期目以降)

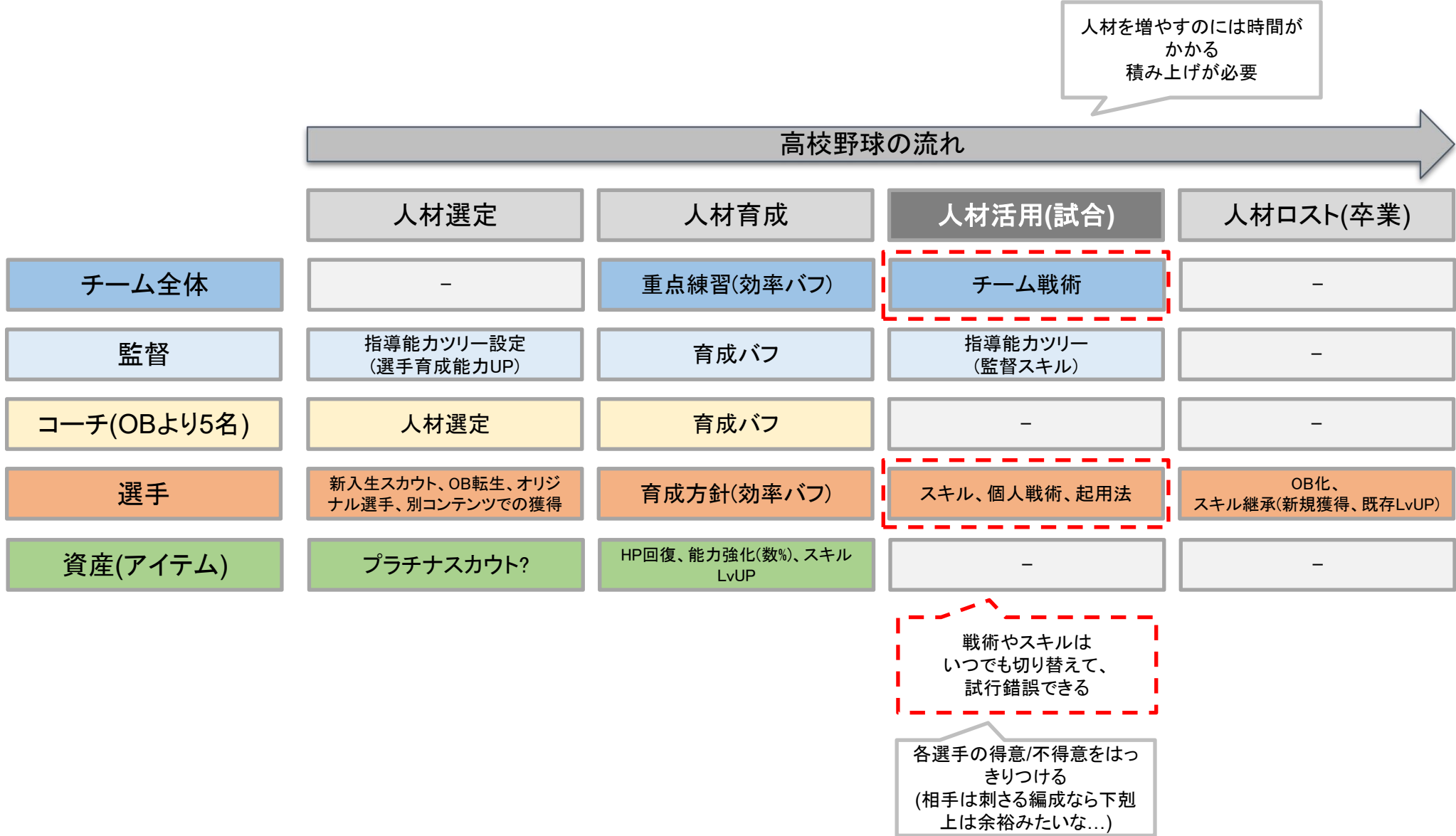
ユーザー甲子園の一期一会感。  
いつも強いあのチームが弱体化/  
鬼化していることも。

現役選手がすべての中心。1期ごとにチームメンバーの強さが異なる。



# 4. 采配(デッキビルド)要素

さまざまなビルドを切り替えて遊べる仕組みに。





## 5. ストーリー

最初は作りません。  
全勝利までクリアできないトーナメントを多めにする予定。

Next Generations: 5人のコーチとともに描く、成長への奇跡

Meisyoシリーズでおなじみの星谷さんが野球連盟の理事になった世界観です。  
夢ある若者だった彼女が壮年になっていく途中のその心境の変化を踏まえて描きます。  
※新規登録時のコーチ設定(黄: 投手コーチ、赤: 打撃コーチ、灰: ヘッドコーチ、青: 走塁コーチ、緑: 守備コーチ)はこの5人です。

ストーリーはきちんと作りますが、  
スキップでもできるように設定  
(試合主体でガンガン遊べるイメージ)

## 6. 提供場所・プラットフォーム

誰でも、どこでも、かんたんに

### ◆提供場所

- － 主：スマートフォン(Google Play, App Store)
- － 副：Webブラウザ

どちらもデータを共有します。

つまり、普段はスマートフォンでプレイしていても、じっくりやりたいときにWebブラウザでプレイできます。

※そもそもWebブラウザだけだと認知されづらい。メインはスマートフォン。

## 7. 課金

差をつけるところ・つけないところを明確にする。

差をつけないところを明確にし、コンセプトを守ります。

ただ、**Meisyoシリーズの収益はふつうに赤字**なので、安定的な運営とアップデートを行うためにも、きちんと収益化します。

### 差をつけないところ

選手の質、選手の運用効率(采配方法)

- 選手のベース能力合計値  
最強の選手は存在しない。  
ベース選手が同じなら、課金しようがしまいが能力合計値は同じ。  
(課金は手札の種類が増える)
- 選手の育成値の伸びしろ  
手札の強さはほぼ同じにしたい。
- 采配方法  
誰でもすべての采配方法を使えます。使うことは簡単ですが、活用することが難しい。

### 差をつけていいところ

選手の量、あると便利な機能

- 広告削除  
練習時の獲得アイテムを増やす等の際に出る広告を見ずに済みます。
- 放置時間最大  
初期値は24時間。プレミアムで72時間。  
※スケジュールで停止が必要な場面(例:大会での試合)になると進行が止まります。その放置時間は蓄積されません。
- 現役選手枠・選手の種類  
ガチャをすると増えます。人が多くても強くなるとは限りません。人がいくら多くても試合に出れるのは最大18人。もちろん、手札(新入生/転校生)が増えるので嬉しいと言えば嬉しい。
- OB選手枠  
人がいくら多くてもコーチになれるのは5人。転生は毎年1人。
- ポイント獲得  
プレミアムで定期的にポイントを少量獲得できます。
- データ分析追加機能(標準の分析機能に+α)  
高度なデータ分析を信じるかどうかはあなた次第。作者としてはその場の雰囲気・流れや感覚は大事だと思いますが。

## 8. ゲームルール

高校野球のルール・文化をベースとする。

- ①試合は10回以降はタイブレーク
- ②DH制採用(打席に立たないのは投手とは限らない)

### ③選手能力基礎・強化イメージ

初期値はF(10-19)～C(40-49)、合計値は(要設定)。

最大値はA(60-69)～U(80-89)あたり。※育成限界でもこの程度にしたい。

育成値:

- ・ランダム値(比率1): 向上する能力・値はランダム
- ・練習値(比率4): 向上する能力・値は練習時間配分により決定

### ④スキルLvUP

選手: 試合数(比率3) + 試合での使用数(比率1)

継承ベース: 卒業数 + スキル継承LVUPアイテム使用数

## 9. 難易度設定方式

地域により難易度が変わる。

### 【学校】

#### ・地域

↓  
過疎地: チーム数少ない、敵チーム弱め  
ふつう: チーム数ふつう、敵チームふつう  
強豪多し: チーム数多い、敵チーム強め

鳥取等  
(初期選択可)

チーム多い＝試合間隔短い＝体力が回復しきらない、勝てば強くはなりやすい(Lv100までだが)

東京東/西、大阪  
(初期選択不可)

ユーザー甲子園は、名将モードと同様に東京・大阪が魔境になる

3年夏地方大会前に選手Lv100にするには、それまでに甲子園大会(春/夏)に2回は出る

大会にはトーナメント表あり  
トーナメントを勝つとNPCチーム選手LvUP  
※NPCの勝敗自動判定は適当に作る

### 【選手】

#### ・選手: 新入生、転校生＝スカウト

新入生(オリジナル選手含む)、転生OB

#### ・選手スキル: 卒業生より自動取得(被りの場合は初期LvUP)

#### ・コーチ: ×5名 OB選手(選手能力依存)

#### ・監督: 指導能力(ポイント配分)

作戦スキル(スキルツリー)

新入生、転校生は地域ごとに変動  
(野球強豪高が多いところは選手も多様)

選手もOBも試合をするとLvが上がる(Lv100まで)

転生OBは当代獲得経験値により徐々に育成値が反映されていく