



# 名将と呼ばれた者達 Next Generations

UI案(α 7版)

英語名:

Koshien Legendary Managers: Next Generations

Dev Code: MeisyoNX

れい

# 目次

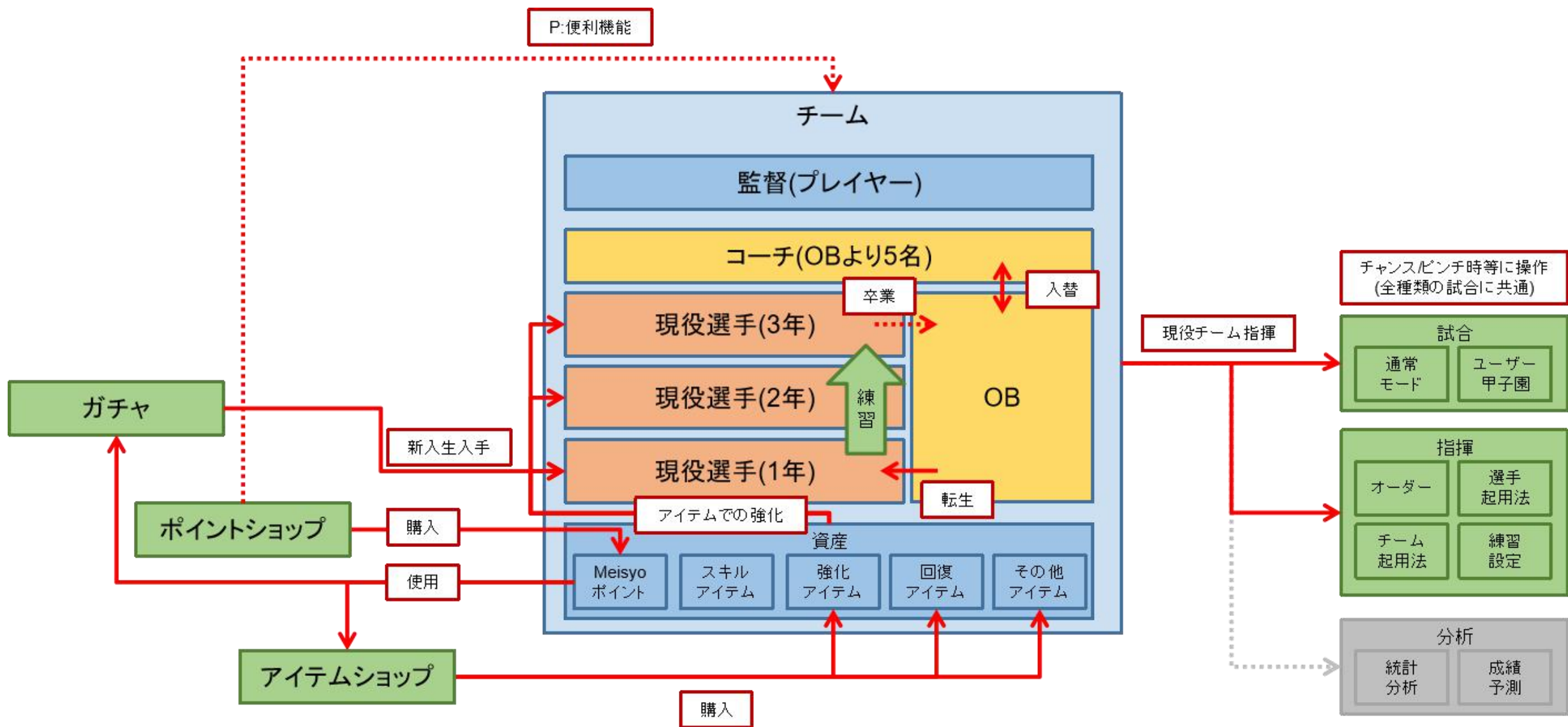
コンセプトを元にUI案を作成していく。

1. 要素関係図
2. UI関係図  
個別UIはFigmaで管理：・・・
3. ベースUI
4. イベント
5. 天候

# 1. 要素関係図

参照: 2509\_MeisyoNX\_要素関係図.pptx

ゲーム内要素同士の関連性を示した図。



## 2. UI関係図



## 2. UI関係図

モックUI作成

α版

β版～

試合開始

開始表示

試合

試合状態★

指揮(作戦)

オーダー確認

スキル発動

守備シフト

かんたん(攻・守)

詳細(攻・守)

オーダー確認  
(敵・味方)

各選手交代

発動可能スキル確認

スキル発動

守備シフト確認  
※シフト切替含む

試合終了

終了表示

※スコアボード含む

試合履歴

成績表示(投・打)

試合結果

(1球表示)

履歴のある試合(ユーザー  
甲子園は必ず保存)は表示  
可能

### 3. ベースUI

XXX

基本UI

選手UI

監督UI

アイテムUI

会話UI

## 4. イベント

### ★イベントシステム本体

#### ◆始業式

4月頭(4月初営業日)

#### ◆新入生入学

4月頭(4月初営業日以降の月曜日)

#### 入部セレクション

同日(オリジナル選手獲得、OB転生も同時)

#### ◆試合

○夏(地方)

7月

○夏(甲子園)

8月

○秋(地方)

9月

○春(センバツ) 3月

×追加(神宮(11月)、国体(10月))

#### ×合宿

×夏

5月

×冬

2月

表示:グラウンド⇒合宿用施設

#### ◆3年引退

9月1週(スキル獲得・2年生に設定)

#### ◆卒業式

3月3週

#### ◆年度切り替え

3月末(月末1週間前の月曜日。変更情報は4月1日に反映)

#### ◆その他

×正月

1月1日

練習イベント

随時

## 5. 天候

### ◆練習

表示: グラウンド/ × 体育館⇒室内練習場(雨または雪)

### ◆練習効率

晴: 100%

曇: 90～100%

雨: 50～90%

雪: 30～80%



# X. Canvas設定

## ◆複数のCanvasに分ける

- MainCanvas
- Sub1Canvas
- Sub2Canvas
- Sub3Canvas

Enable切替: 切替早い、メモリ重い

SetActive切替: 切替遅い、メモリ軽い

初期で表示しない場合はSetActive=falseにしておく

※そうすればメモリを食わないらしい

# X. デッキ設定

クラスの各値をdefault化できるの？

◆デッキごとにデータをDict(学校・選手コピークラスを作成)で設定

```
“デッキID” => {  
    “作戦1” => 1,  
    “作戦2” => 2,  
    “プレイヤー” => {  
        “選手1ID” => { ... }  
    }  
}
```

◆デッキ新規作成・切替の時に指定のkeyの値をコピー

攻撃なら[XXX1, XXX2]、守備なら「XXB1, XXB2」・・・と管理ファイルに指定する

◆デッキリセット(全部・一部)の時に指定のkeyの値をdefault化

※デッキリセット機能が必要か検討(最初は不要)

◆デッキ内の変更(学校・選手)は何もしなくてOK

デッキ新規作成・切替、リセットの時に責務を集中する

※現在の学校・選手を読み込むだけで試合ができる

# X. DB設定:Team関係

保存負荷の軽減と責務の明確な分割の観点から、Teamはもっと分解すべきと思われる。  
特にPlayerリストはTeamから分けたい。

Account:アカウント情報

Team:チーム情報(育成方針、ステータス評価、試合統計成績含む)

TeamTime:時間進行

TeamManager:監督情報

TeamPlayers:選手情報辞書(key-value)、オリジナル選手や転生OBの管理

Player:選手情報、起用法

TeamOrder:オーダー

TeamStrategy:チーム戦術

TeamFlags:各種フラグ

TeamStory:ストーリー進捗

TeamPurchase:購買関係(購買履歴、ゲーム内マネー、プレミアム)

TeamDecks:デッキ構成

TeamAlbums:卒業アルバム

TeamSetting:ゲーム設定

TeamItems:所有アイテム

TeamPlayerSkills:継承スキル

TeamLogs:ログ

TeamQuests:クエスト進捗

# X. DB設定:Base関係

PlayerBase → Player  
PlayerSkillBase → TeamPlayerSkills  
ItemBase → TeamItems  
⇒ PointshopItems、TeamPurchase  
StoryBase → TeamStory  
GachaBase ⇒ PlayerBase  
TutorialBase → TeamStory

EventCalendarBase ⇒ TeamTime  
EventCampBase ⇒ TeamTime

QuestBase → TeamQuests

FaqBase:FAQの元データ

Base:動的なデータの元データとなる  
→:親→子(動的データ)  
⇒:関係性あり

# X. DB設定:Base関係(試合系)

Game ⇒ Team、TeamPlayers等

MatchScenarioBase → Game

※シナリオ

MatchTestBase → Game

※模擬戦

MatchRankBase → Game

※ランクマッチ

MatchKoshienBase → Game

※ユーザー甲子園

MatchKoshienNo

MatchKoshienMain

MatchKoshienMainTeam

MatchKoshienArea

MatchKoshienAreaTeam

MatchKoshienGame

MatchKoshienNpcBase → Game

※NPC甲子園

※MatchKoshienNo以下は流用

Base: 動的なデータの元データとなる

→: 親→子(動的データ)

⇒: 関係性あり

## X. DB設定:その他

Type: 定数(enum)

# X. Save設定

- ・対象PF

Unity Editor/WebGL/Android, iOS

- ・データ保存先(ローカル/オンライン)

IndexedDB/Playfab

- ・対応必要機能

Read, Save

- ・Save分割

Teamクラスを分ける