



名将と呼ばれた者達 Next Generations

UI案(α7版)

英語名:

Koshien Legendary Managers: Next Generations

MEISYO

Dev Code: MeisyoNX

れい

目次

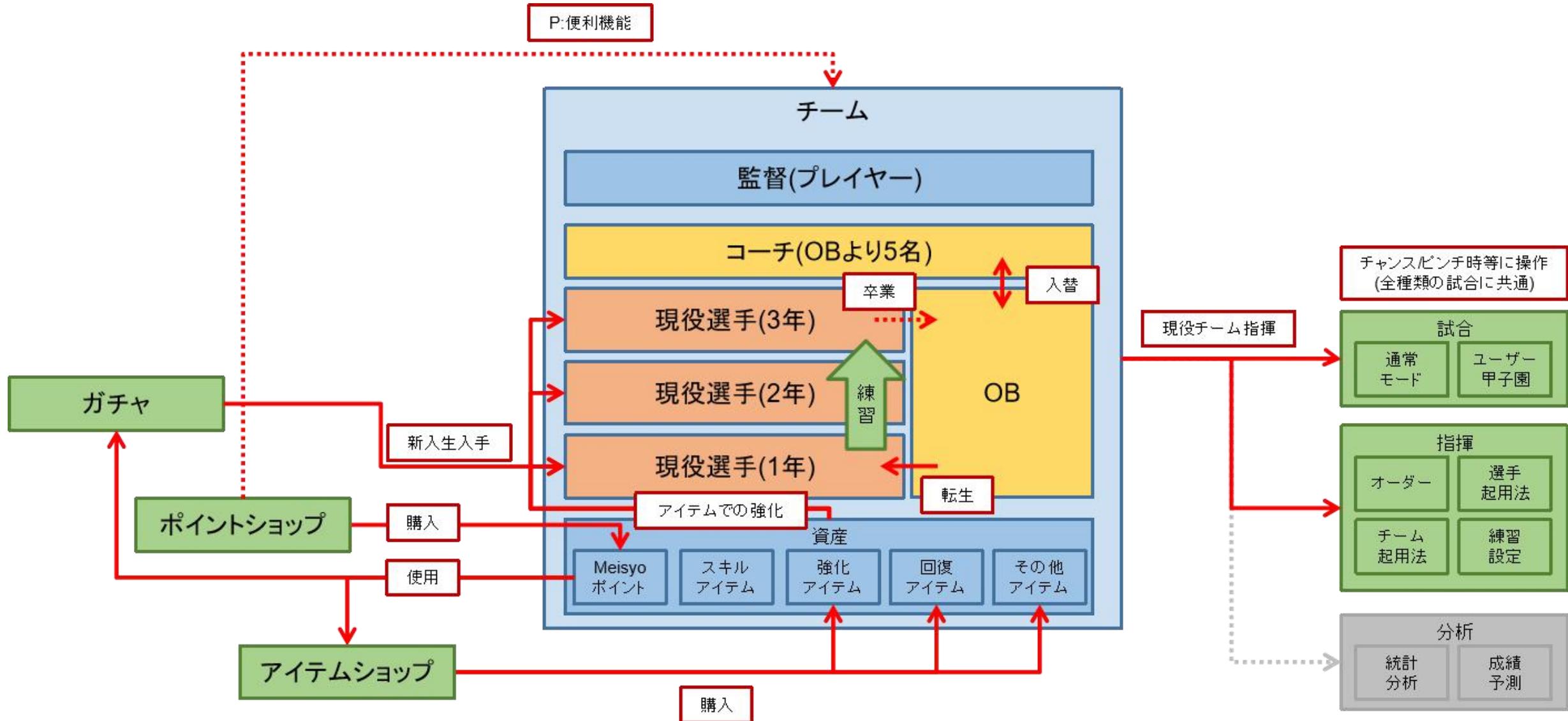
コンセプトを元にUI案を作成していく。

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

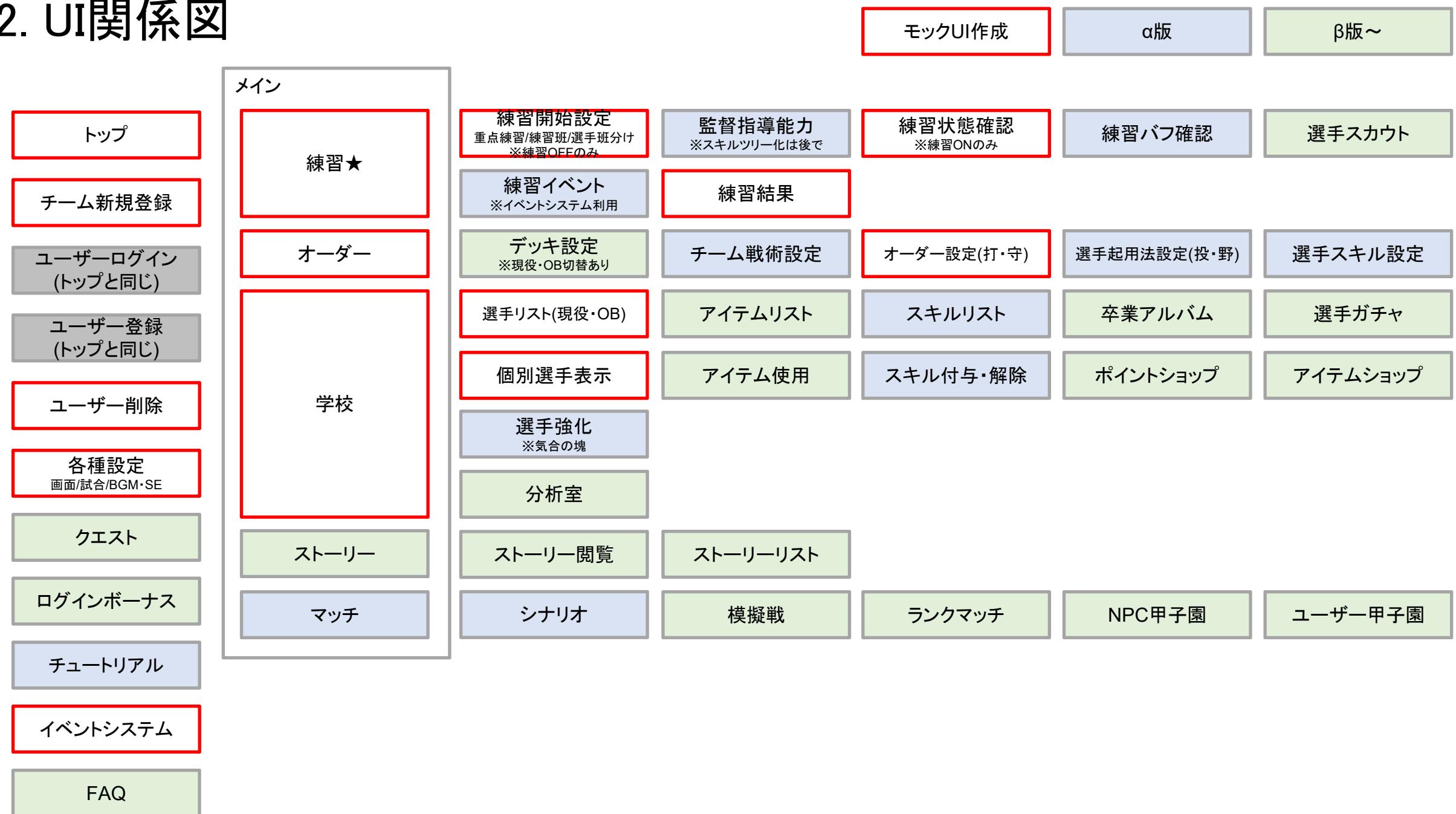
1. 要素関係図

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



4. イベント

★イベントシステム本体

- ◆始業式
- ◆新入生入学
入部セレクション

4月頭(4月初営業日)
4月頭(4月初営業日以降の月曜日)
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 隨時

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

- ◆ 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” => { ... }  
    }  
}
```

クラスの各値をdefault化できるの？

- ◆ 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

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: 繙承スキル

TeamLogs: ログ

TeamQuests: クエスト進捗

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。

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

※MatchKoshienNo以下は流用

※NPC甲子園

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