



高校野球シミュレーション3

2023年

ーゲーム「名将と呼ばれた者達+」より派生

ゲーム名称「名将と呼ばれた者達3」略称「Meisyo3」
2023/03～

作者: れい

<http://rei-farms.jp/>

導入文(App Store等で使用)

・フック

”考える野球”を楽しもう

あなたの戦略・戦術を駆使して戦う、新感覚高校野球シミュレーションゲーム。

1シーズン3か月の中で、監督として選手・資源・時間をどのように使うべきだろうか？

1日10分で校内の見回り・試合完了！時間がない人も遊べる放置ゲー。

・試合

毎月開催の全国大会をはじめ、さまざまな相手と試合可能。

◆主な大会

- ・全国大会(公式戦) 毎月開催・対人トーナメント戦
- ・練習試合 毎日可能・対人戦
- ・ストーリー 1シーズン1回のみ挑戦・対NPCトーナメント戦
- ・シナリオ 毎日可能・対NPCトーナメント戦

・戦略・戦術の要諦

勝利には戦略、戦術が重要。

戦略:選手入手→選手育成→実戦

戦術:試合中の選手起用・指揮

・戦略:選手入手→選手育成→実戦

手札は同じ、あなたならどうする？

毎日無料の選手招待(ガチャ)をはじめ、課外活動で多くの選手を入手可能。

能力、スキル、体型・・・個性豊かな選手たちを生かそう。

※リセマラ不要の作りに。

・戦略:選手入手→選手育成→実戦

育成方針で選手の個性が大きく変わる。

どの選手をどう育成すべきだろうか？

・戦略:選手入手→選手育成→実戦

どのタイミングでどの選手を使うべきだろうか？

指標を使いこなし、ベストメンバーを選抜せよ。

・戦術

代打・代走・守備固めをはじめとした選手起用、

配球(狙い球)、盗塁、犠打などさまざまな戦術を使いこなし、

勝利をつかめ！

ゲーム概要

- 1・高校野球の監督目線
- 2・リアル系シミュレーション
- 3・毎日コツコツ育成

詳細

1・高校野球・監督目線

・たまにある公式試合(公式戦(トーナメント: 甲子園)、OB/OG戦(トーナメント)(未実装)、連盟戦(チーム戦)(未実装))と日々練習を行い、選手をじっくりと育てていく。

・「高校野球の監督」は一つの夢。自分で才能を見出し育成した選手達で、強敵に対し「どうすれば勝てるか」考えて進めていく。

※育成は、試合と練習主体。アイテムで強化することはほぼできず、時間をかける必要がある。育成がボタン一つで簡単に済むと、選手への思い入れも何もあったものじゃないのでNG。

※育成は、何がどれくらい強くなったかを可視化することが重要。数値と実際のプレイ体験で感じられるように。

2・シミュレーションゲーム(物理エンジン利用)

・試合では、投球・打撃・守備・走塁を選手たちを「実際に」プレイさせる。

・体力・根性あり、怪我なし(ありにしたら3か月を棒に振るのはつらそう...)。シーズン終了時に卒業等での育成状態リセットはあるが、選手ロストはしない。

ローテーション、配球をはじめとした采配はプロで使われているモノが使用可能。(ただし未実装)

※MeisyoやMeisyo+との差異は「試合のプレイを目で見れる」こと。選手が生き生きと動くのが楽しい。

3・毎日コツコツ育成

・ユーザーに毎日の生活の中でコツコツ育成してもらうことを考えて作る。

・選手の能力値が少しずつ上がっていったら、結果が目に見えるか？前まで勝てなかった相手(例: 公式戦、模擬戦、シナリオ)に勝てるようになるか？スキルPも少しずつ手に入り、3年目(リアルシーズン3か月目)の1月にはスタメン全員のスキルLvが2種とも10になっているバランス。つまり、3年目の公式戦はある程度(1か月15~20日(×3か月)ログイン)プレイしていた全てのチームが万全な状態(スタメン全選手LvMAX、スキルLvMAX)で戦える、平等なバランスにしている。

・選手はぼちぼち(毎日1~2枚)手に入る感じ。限られた選手をいかに使うか？はどこの高校でも同じ。長くやればゲーム内マネーは少しずつ余る仕組みだが、そのお金もその他の選手選抜や育成要素で使うことが可能。

【Meisyo、Meisyo+との差別化ポイント】

1・戦略をより重視するようにした

高校野球で重要視される**3点**、自校情報(練習・特訓)・他校情報・試合環境の全てを変更予定。

①自校の現状・詳細が分かりやすくなった。(直接比較可能)

=「高度に情報化された世界」のため、アクセスできる情報が多い。

※試合環境(特に各種能力値の設定、物理演算)が大きく異なるので、何を重視すべきか過去の経験が生けない状況。

※他校はソロゲー化したのでほとんど見れない。

詳細1・自校内でのデータ取得の手段が増えた

エキシビジョンマッチなどによって、これまで不可能だった1軍候補の選手の試運転が可能となった。

詳細2・選手パラメータおよび試合ロジックの変更によって、考慮すべき内容が変更された

- ・選手パラメータの重要度が大きく異なるように調整した。

- ・ステータスの役割については以降で解説。

- ・試合の物理演算ロジックがそもそも違う。

- ・Meisyoでは体力だったものを、体力と根性(試合内での体力減少抑制)に分けた。

- ・スイング方法や打席位置、投球位置での物理演算の変更を行った。

- ・育成方針の追加と再調整を行った。

2・ユーザー導線の明確化【今後注力】

ストーリーをベースに、ユーザーが何をすればいいのか明確にしていく。

選手獲得:

選手は、試合(練習試合)で獲得。

※ピックアップ機能により、欲しい能力値が高い選手を獲得しやすくする予定。特定のNPC選手獲得は、シナリオで可能の予定。唯一無二で調整できる自分だけの選手は、オリジナル選手作成で可能。

育成:

試合(練習試合・模擬戦)や特訓。

強化・覚醒:

アイテム収集:試合(シナリオ)

エンドコンテンツ:

公式戦、連盟戦(チーム人数可変)、シナリオ(高難易度)

3・データ分析ができる環境づくり

「1. 戦略をより重視する」に関連して、データ分析ができる環境を提供する。

試合分析:

いわゆるドラゴンボールのスカウターのようなことをできる、自分で行う分析・予測機能を実装したい。

- ・「どのようなチームだと公式戦の勝率が高くなりやすいか？優勝しやすいか？」
- ・「どのようなチームだと練習試合(リーグ戦)の勝率が高くなりやすいか？」
- ・「どの選手が次のエースになりそうか？」
- ・「指定した打率に到達するにはどれくらい能力が必要か？」
- ・「この選手はどの投手が得意・苦手、それはなぜか？」

提供内容(現状):なし

提供内容(予定):データ分析UI

・その他

○ イベント

*無くても続けたいと思うゲームにしたい。

○ SNS的な要素は一応ある

他のプレイヤーと交流することができるようにする予定。(トークルーム)

プレイヤー同士で議論するレベルになるには、もう少しプレイヤー数が必要では。

○ やりこみ要素が欲しいんだが

・公式戦頑張ってください。

顧客は誰か？

年齢層・性別・国籍：

20～50代(メインは40～50代)・男性・日本 & 中国 & 他

その人の背景：

高校野球に興味があり、または過去にあった人。監督としてプレイヤーを統率することに強い憧れがある人。

その他の属性としては下記のような感じ。

1. 現在のスマホゲーの争わせる構図には飽き飽きしている
2. スマホゲーはやること多いし、イベント多いし、ついていけない...
3. そんなに時間ないな...
4. そもそもスマホゲーって知らねえ！（難しくて良くわからない）
5. とっつきやすいのがいい(Meisyo+は文字の暴力...)

ゲーム目標(コンセプト)：

ゆっくりと、人生の小さな目標としてこのゲームを楽しんでもらう。

「考える」「工夫する」を大事にする、本来の戦略ゲームを。

ゲーム性：

忙しくてもできる**RTS**ゲーム(≡時間がかからない)。煩わしい設定なしに遊べる。

・簡単であるが、やりこみ要素が少ない訳ではない。代打、代走、盗塁、継投、ローテ、育成方針、強化等采配は一通りできる。

・選手のランクは存在するが、高ランクが常に強いとは限らない。(よくあるソシャゲの)高ランクの選手を集めて、その中から育てるわけではない。このゲームは、自分が良いと信じる選手を発掘して(見出して)育て、戦うゲームです。育成方針次第で選手はどうにでも変わってしまう。かつ、自分が良いと思う選手は、必ずしも他人が良い選手だとは思わないこと(全員に好かれる選手は存在しない)が前提となるようなバランスにする。

・選手の元となるベース選手を設定する。ベース選手の能力値・スキルが参照されて、選手が生成される。その仕様である程度編成幅を狭める。その結果、仲間内でどの編成が良さそうか議論できるようにする。(Meisyo+は選手設定の自由度が高すぎた結果、共通の話題を作るのがめちゃくちゃ難しいゲームとなっていた。)

・長期RTS(Real-time Strategy)ゲームと位置付ける。限られた資源量(時間も含め)のうち、どの資源をどの選手に配分すればよいのかを考える。

※MeisyoやMeisyo+と比べて時間がかかる設定。

プレイヤーの小目標:小さなことを積み重ねる。今見える結果で試行錯誤する。

- ・毎日の練習は何を中心にしようかな?(指示・24h自動)
- ・アイテム回収しないと勿体ないかな(12hくらいで予備倉庫満タン)
- ・今日の特訓はどうしようかな?(1日1回)
- ・試合に勝つにはどうすればいい?(1日1回だいたい20h周期)
- ・選手の発掘(いい選手はいないかな?この選手はどう使えばいいのかな?)
- ・気に入った唯一無二の選手の育成。(この選手は、何をどれだけ上げればいい選手になるだろうか?)
 - (自分だけが知っている)良いところがある選手を育て上げようという方針を決める

プレイヤーの中目標:チーム方針を試行錯誤して決める。それが中長期的にうまくいくか。

- ・練習試合のレートで競争する
 - なぜ負けるのだろうか?
- ・選手たちの育成を見守る・修正する(方針転換できる)
 - 例)ミート重視より守備の方がいいかなあ。
 - 守備を上げると凄く守備範囲広がるな。やべえ……。でも打てないなあ。
- ・監督としての能力を高める
 - 例)この投手に切り替えるのは8回?9回?体力が足りるだろうか?スキルは何が良いか?
- ・NPC戦(シナリオ、模擬戦)勝利
 - 例)相手投手が速球中心なら反応の高い選手を入れよう。属性が一部に固まっているなら、有利属性の選手で組もう。
- ・連盟戦優勝(メンバーとして)
 - 例)他メンバーに勝ちをキャリアしてもらおう それを見て自分ならどうするだろうか?

プレイヤーの大目標:自分の考え(戦略)が正しいことを示す。最良の方法を模索し続ける。

- ・公式戦優勝

- ・連盟戦優勝(メインメンバーとして)
 - ・NPC戦(複数のシナリオ)優勝
 - ・気に入った唯一無二の選手たちの完成
- 次シーズンへの準備、最強編成を考える。

目標

1. プレイヤー人口の増加 DAU100～10,000

作ったものが多くの人に、長く遊ばれることが重要。

①登録人数×②継続率をKPIにしてどちらも高めていく。今のところ、①登録人数は広告に頼りっぱなし。②はデータ分析による改善を日々行う。

広告を出して人を集める。ユーザーの方に知り合いを誘ってもらえるようなゲームにすることが一番良いのだが。

2. 多言語化(英語、中国語)【Meisyo+のみ実施】

ゲーム人口の裾野を広げるため。

文化が違うからゲーム内容が受け入れられるかどうか不明。高校野球に熱心なのは日本だけか？やってみなきゃわからんでしょう。

3. シミュレーション要素および結果の可視化の拡充

結果がすぐ見えて、分析して、実行に移せるようなシステムにする。選手の入れ替えがないと飽きます。他ゲーではそれでよく飽きました。

仕様(イメージ)

高校野球のイメージとは？→友情、努力、勝利

★1. ストーリーってどうなってる？

このファイルの最後には書いている。

明るい話ではないが、現実世界とのリンクがある。1970年代からストーリーの源流はあったりする。古い。

★2. UXちゃんとしろよゲームの命だぞ

低遅延、クリック時に明確なレスポンスを返すように。

ゲームやその中の登場人物に思い入れを持ってもらいたい。

・選手

名前、画像、ステータス→選手に愛着を持ってもらうため必須。このゲームのコアの1つ。

ヒトは、選手が名前だけだと誰が誰かわからないようだ。名前と画像で認識することが多いようす。(今のところキャラクターが少ないので追加したい)

★3. PCよりスマホが使われているぞ

メインはAndroidで開発する予定。PCもプレイ可能にしている。

★4. サーバーちゃんとしろよ

現状一番いいものを選んだ。

・Google Firebase

超低遅延のクラウドサービス。多分一番環境としていいんじゃないかな...？

・時計サーバー(チート対策)

公開されているサーバーをログイン時に1回だけ利用。人が増えてきたら読み込み回数が増えるので、自前のサーバーを立てる。

仕様(ステータス)

ミート:

正確にスイングする能力。変化球に対応する力。

パワー:

スイングスピード(=打球を遠くへ飛ばす力)

走力:

走塁時の走力。守備時には影響しない。(Meisyo+では強すぎたので調整)

肩力:

送球時のスピード。

守備力:

守備時の走力およびエラー率。

反応:

正確にスイングする能力(ミートよりだいぶ弱め)。速球への対応、球種を見破る力。守備時の強烈な当たりに対応する力。

速球:

ベースの球速。これが上がると変化球の速度も上がる。

制球:

投球時コントロールのブレ、失投率。

変化量:

変化球の変化量。

キレ:

変化の早さ(大きくなるほど変化タイミングが遅くなり、バッター手前で曲がる)・球速の速さ。球種の見破られにくさ。

タスクリスト

開発する内容をユーザーの方に明示する。フィードバックが欲しい。

 PJ_Meisyo3

参考資料

Meisyo3のデータ(背景知識、分析データ・前提知識)を公開する予定。

まずは、分析用のデータを収集できるようにプログラムすることからはじめる。

監督の指揮AIにも必要なので作る・・・作りたい;つД`)

ストーリー

- ・Meisyo+の星谷雅さんが主人公・・・ではあるが、監督はプレイヤー。
- ・過去を振り返るような形でゲームが進行していく

大枠：

①Meisyo+から、過去を繰り返さないために星谷がMeisyo+以前の時代に戻ってきた。そのため、過去を振り返るような形になっている。ただし、記憶は消えている。Meisyo+主人公のことを暗に慕っているが、過去に戻ってきた反動で名前や顔が思い出せないように。

②(必然的であるが)野球と出会うこととなる。

小学校時代に甲子園に親に連れられてきたことがきっかけで、中学で野球部に入ることにする。その時見た試合は06駒大苫小牧(田中)vs早稲田実業(斎藤)(ストーリー:第1話)で、スタンドの一体感に感化された。その時感じた一番大きな違和感は、決勝戦で負けた方が不敵に笑ったことだった。「そこで終わりなのに・・・なぜだろうか？」と彼女は思った。※その行動の理由は、彼らの次の戦いは「プロ」だったからだった。そこには彼らとの意識の差があった。

その経験から、彼女は甲子園に出ることを心に誓った。あの一体感の中で、そこで戦うことで何が見えたのか知りたかった。ただ、そこには制度(女性の参加禁止etc)などの大きな壁があった。しかし、彼女の親は元々スポーツマン、母親が野球出身(23歳当時、大学卒業後に入団した女子ノンプロが解散(1971年)→ソフトボールに転向)のため、スポーツには造詣が深い家庭だった。そんなことで諦める彼女ではない。※ただし、彼女は「挑戦できる環境にいた」「後ろ盾があった」という見えない壁に後々気づくことになるのだが...

※星谷は小学生までにソフトボールは地域のクラブ活動である程度していた。おじさん達に囲まれているが、あまり気にしていなかった模様。

③中学野球(2年)で、1つ先輩の川口(三塁手)と共に投手として地区大会に出場、優勝。ここあたりで高校野球の制度が変わり、甲子園に女性が出場可能に。地区大会優勝を経験して、高校への野球進学が現実味を帯びてくる。両親は賛成した。

地区大会の決勝戦終了後、小学校からの因縁のライバル(南相馬兄)が「まだ決着はついていないからな。あの場所で会おう。」、売り言葉に買い言葉で星谷は「決着はまだついていないから、このメダルはまだ受け取れない。持っておいてほしい。」として南相馬に渡す。

※試合内容は、0-0が続き、6回ピンチでライバルに打たれ、あわやHRであった(0-2)。しかし、星谷が7回2アウト2塁からヒットでつなぎ得点(1-2)、川口が逆転2点HR(3-2)。最後はライバルを三振に抑えて勝利。(回想:試合として表示できるか?)

※この流れは完全に駒大苫小牧vs早稲田をモチーフにしているが、彼らは同じことをしていることに気づかない。

④高校入学。新設の高円高校(自チーム:名前変更可能)の顧問(ハカセの弟)に、川口と共にスカウトされた。監督(プレイヤー)は「観察者」として参加。

※ゲーム開始

※高円高校(自チーム)に最初期のメンバー(下記)が登録されている。

入学できた背景として、野球連盟の女性選手認可&顧問の独断パワー(野球連盟とのつながり)のおかげで承認された。初の女性メンバーとして最初はチームメイトに好奇の目にさらされるが、確かな実力と川口、チームメンバーの中間・南相馬兄弟のサポートで少しずつ溶け込んでいく。ライバルだった南相馬兄(実はコピー)も居る。

⑤2年目、6～7月に川口と共に地方大会で優勝まで行くが、甲子園は感染症(コロナ)で中止。以前からちょこちょこ体調不良になっていた顧問が病気になり、3月にコロナで強制隔離(後にストーリーから隠居・・・したのか?)。以降、星谷と監督の、高円高校メンバーでの話が進む。

⑥感染症が政府の迅速な対応(野球連盟の「予備」工作で)である程度落ち着き、3年目の甲子園大会は開催されることとなる。投手として一人で投げぬく。大会で負けたらそのシーズンは挑戦できないようになる。地区大会決勝はvs川崎高校(南相馬(兄):自校の選手はコピー版であり、川崎高校には強化版(Lv50?)がいる)。それに勝ち、さらにクリア(全国大会優勝)までいった場合、特別なストーリーが見れる。

※シーズン2以降は、さまざまなストーリーを同時並行で実施できるようにする。Meisyo、Meisyo+のストーリーも追加予定。

※MeisyoやMeisyo+はここで分岐。連盟システムへの移行がうまく行かず、星谷の3年での大会は中止。その後も中止が継続される。

※Meisyo3は連盟システム移行がうまく行ったパターン。Meisyo+で過去とのやり取りをしていたので、予めシステムをインストールできていた。見た未来を繰り返さないために星谷は何をするのだろうか?

～略～

(X)ゴール

※Meisyo3では時は流れ、Meisyo+と同じ年齢になり、事前に設定されていた通り記憶が戻る。ここまで来ることができたのは何故だろうか?

※「平等とは何か」について少しずつ触れていく。あまりにも機会の平等が高度化する(行き過ぎる)と、人は全ての人と(持って生まれた、理不尽な差である)才能だけで戦わなければならない。大きくは女性であることの差、身長の違い、そして……。彼女はそこで何を感じるのだろうか?そして、全ての人のある理不尽は、解消されるべきものなのだろうか?

※AIやもろもろの自動化技術は何をもたらすのか書く。作者の仕事柄、昨今のAIの進歩を間近で体験している身として、このままではどうなりうるか書きたい。

史実との比較:

- ・02年(星谷0才):日本女子野球連盟できる
- ・06年(4才):甲子園見る(駒大苫小牧vs早稲田実業)3連覇 vs 初優勝ねらう
- ・07年(5才):甲子園見る(佐賀北)公立で初優勝ねらう
- ・09年(7才):日本女子プロ野球機構設立
- ・11年(9才):女子野球ジャパンカップ(プロアマ混合)
- ・14年(12才):中学入学

ここあたりで女子選手が甲子園に参加できるようになった。

右のサイドハンドとして制球が非常に高く、特殊能力として、安定感(投球のスタミナ消費が少ない)がある。

- ・17年(15才):高校入学
- ・19年(17才):コロナが史実(12月)より早め(3月)にくる
- ・21年(19才):史実で女子プロ野球消滅

Meisyo+高円高校チームメンバー

オーダー (9/18)

順・名前	守	調	疲	屋	投	打	Lv	評価	ミ	バ	走	肩	守	反	E避	体	根	特殊能力	AVE	OPS
1 竹部英	一	●	●	休	R	L	100	S	B	A	A	S	A	S	A	B	B	- - -	0.369	0.889
2 高藤雪	投	●	●	休	R	L	100	A	B	D	A	S	B	A	B	S	S	- - -	0.303	0.699
3 松田祐	三	●	●	休	R	R	100	M	B	M	A	U	U	U	U	S	M	- - -	0.334	0.903
4 玉名正	右	●	●	心	R	L	100	A	D	A	U	C	C	B	B	C	C	- - -	0.457	1.055
5 中間梓	中	●	●	技	R	R	100	A	B	B	B	C	U	B	B	D	D	- - -	0.221	0.550
6 八千代太	遊	●	●	休	R	R	100	S	C	D	A	S	A	S	A	U	B	- - -	0.268	0.647
7 大野翔	左	●	●	休	L	R	100	A	A	A	A	B	C	A	B	B	B	- - -	0.305	0.773
8 多治見久	二	●	●	心	R	R	100	S	D	B	B	B	U	B	U	A	A	- - -	0.223	0.579
9 南相馬詩	捕	●	●	休	R	L	100	B	B	B	C	S	B	D	C	C	C	- - -	0.228	0.564

先発

名前	調	疲	屋	投	打	Lv	評価	速	制	体力	根	変1	変2	変3	特殊能力	ERA	WHIP
高藤雪	●	●	休	R	L	100	A	C	U	S	S	F	D	C	- - -	3.41	1.04

(登場済み)

竹部(一):お調子者だが確かな実力がある。元投手で、痛めた肩をかばっている。

玉名(右):足が速い。ひょうひょうとしている。チャンス○だが、よくわからない。

中間 梓(中):守備の反応が非常に良い。地味&口数が少ない。本当は女性。

八千代(遊):鉄壁の二遊間。大柄であるが打撃は苦手。肩が非常によく、元は投手候補だった。送球○。

大野(左):打撃・走塁。大口をたたきやすい。0~1ストライク目は強いが、三振しやすい。

多治見(二):小柄だが的確な守備。自分の弱点も知っており、生き方を知っている。仙人？

南相馬 詩(弟)(捕手):川崎高校南相馬の双子の弟。兄とは違い小柄なため、投手にはならなかった。冷静だがズボラ。

南相馬 一(兄)(投手):今回は高円高校に居る。左の本格派。星谷と入学早々バトルすることになるが...

变更履歴

[illegible]