スプラ３戦績分析ツールに必要な機能

1. 50試合以上の戦績を見ることができるデータベース

　ナワバリ、バンカラマッチ、プライベートマッチはイカリングには50試合までしか記録されないので、それ以上記録して見ることができる機能。

また、バージョンごとに環境が大幅に変わるのでバージョンで分けても良い。

（可能であれば、ナワバリ、フェス、バンカラ、プラべで分けたい）

1試合で記録する情報

・ステージ、ルール

・勝敗（カウント）

・ユーザーネーム(ID)

・ブキ

・ギア

・塗りポイント

・キル/アシスト/デス/スペシャル

・時間

・バトルメモリー（ないかも）

1. 戦績分析ツール

　戦績のデータベースからプレイヤーが有益な情報を得ることができる機能。

* 1. 勝率

　いろいろな観点から勝率を見ることができる。

・ブキ別勝率

・ステージ別勝率

・ルール別勝率

・2つのステージ組み合わせ別勝率

* 1. 名前検索

　ユーザーネームで検索をかけ、その名前を選択すると内部IDで探し、特定の人物との戦績結果を見ることができる。

**・実装案１**

検索機能がついていて、名前を入力すると、サジェスト機能で似ている名前が出てくるその名前をクリックすると、その人の内部IDと一致する対戦結果が表示される。

戦績結果は表になっていて、

・対戦した時の自分の名前

・対戦した時の相手の名前

・敵か味方かの判定

・相手の武器

・勝敗

・日付

・詳しい対戦結果のリンク

以上が簡単にまとめられていて、詳しい対戦結果のリンクをクリックすると１の対戦結果に飛ぶ。

**・実装案２**

ユーザーネームで検索をかけ、その名前を選択すると内部IDで探し、特定の人物との戦績結果を羅列するだけ。特定の人物の名前を強調表示する。

* 1. 時間検索

　時間帯によって勝率は変わると言われている。

・休日の勝率

・平日の勝率

・一時間ごとの時間帯による勝率

* 1. チーム別勝率（プラべ想定）

　チームを組んで大会を目指す際に有用な機能。チームを組んだ４人をチームとして保存し、分析する。また、敵もチームなのでそのチームを登録し、敵チームとの相性も分析することができる。

以下はチームを登録して使える機能

・ステージ別勝率

・武器相性…相手にいると負けやすいブキがわかる。

・敵相性…相手にいると負けやすい人がわかる。

・ステージごとの勝率

・敵チーム相性…敵チームとの勝率がわかる。

**・実装案１**

プライベートマッチ限定の機能。

最初のページはチーム一覧のページが並んでいて一番下に新たにチームを登録できる欄がある。チームは以下のように表示されている。表を使っても良さそう。また2,3人チームなどの登録も可能にしたい。初期設定で自分だけのチームを登録しておく。(チームメンバーの後ろにこのチームと最後にマッチングした日にちを追加しても面白いかも)、味方チームと敵チームの欄を分けたい。

テキスト, 手紙

自動的に生成された説明

自チームのところのみリンクがあり、クリックすると自分たちチームの情報を見ることができる。

チームをクリックすると指定されたメンバーで戦った対戦の分析を見ることができる。全体の勝率と特定のチームとの勝率がある。

全体の勝率では、登録した敵チーム全ての対戦データを元にした結果が出力される。ルールを選ぶと全ステージの「勝率/対戦回数/勝利数/敗北数」が表示される。（可視化表現との切り替えで数値を表示する機能もほしい）また、ステージ名の下のリザルトをクリックするとさらに詳細な結果を見ることができ、「自チーム名/自チームの武器構成/敵チーム名/敵チームの武器構成/勝敗/試合のリンク(?)」の一覧が並ぶ。試合のリンクをクリックすると対戦履歴に飛ぶ。

特定のチームとの勝率は、敵チームを選ぶという欄で敵チームをプルダウン形式で選択すると、全体の勝率と同様の情報が特定のチームに絞った値で出力される。イメージ図を以下に示す。

**・追加案1**

　チーム名を編集する機能が必要

* 1. 味方相性

　自分と味方(一人か二人)との勝率を示し、相性の良い(悪い)味方を見つけることができる。

以下のような情報を表にまとめる。

・味方のユーザーネーム

・勝率

・味方回数

テーブル

自動的に生成された説明

* 1. 敵相性

　自分と敵(一人か二人)との勝率を示し、相性の良い(悪い)敵を見つけることができる。

以下の情報を表にまとめる。

・敵のユーザーネーム

・勝率

・敵回数

テーブル

自動的に生成された説明

**・実装案１**

このwebページを表示するとすでに敵相性の結果を表示させておく。

表には、

・敵の最後にマッチしたときのユーザーネーム

・勝率

・敵回数

・勝利数

・敗北数

・敵がよく使う武器

を表示させる。また、勝率、敵回数、勝利数、敗北数を選択して昇順、降順にソートできるようにする。特定の人物との敵相性を見たいため、webページの上部に名前検索機能を実装する。名前を入力し、サジェストで出た名前をクリックするとその人との敵相性結果が表示される。注意点として、名前変更をすると検索した名前と表示される名前が違うため混乱する可能性がある。

* 1. 武器相性

　自分の武器と味方の武器相性、自分の武器と敵の武器相性、味方の武器と敵の武器相性がわかる。味方と敵の武器相性を使用すると、自分が普段使わない武器の苦手武器がデータベースからわかるかもしれない。（例えば、パブロを普段使わない人が味方の武器をパブロ、敵の武器を任意のものにすると今までの対戦結果からパブロの苦手な武器を知ることができる。これによって味方にパブロがいるとき、どの相手を優先して狙えばいいか知ることができる。）

**・実装案１**

ラジオボタンを配置し、相性を確かめる３つの選択肢を用意する。

・自分の武器と味方の武器

・自分の武器と敵の武器

・味方の武器と敵の武器

この下に「自分/味方の武器」と「味方/敵の武器」の２つのプルダウンメニューを配置する。メニューには「all」と全武器種を選択できる。

自分の武器または、相手の武器を選ぶと勝率と試合回数が出てくるようになる。（一方が武器を「all」にすると、全武器パターンの勝率と試合回数が出てくる。）

**・実装案２**

「自分の武器」「味方の武器」「敵の武器」の３つのプルダウンメニューを配置する。メニューには「any」「all」と全武器種を選択できる。３つの武器の条件を満たしている勝率と試合回数が表示される。「any」を選択すると、その武器の条件は任意の武器になるため、相性に考慮されない。注意点として、「all」が二つあると、武器種×武器種の数だけ表示されてしまうため非常に見にくい。

**・追加案**

武器のプルダウンメニューに武器の系統を追加しても面白いかもしれない。

チャージャー系統、スロッシャー系統など。

* 1. 強ブキ発見機能

　自分が対戦した結果からだが一番そのルールステージで一番勝率が高いブキと使用率が高い武器を出力する。

1. 全体でほしい機能

・アップデートが入るたびに武器の環境が変わってしまう。そのため、別バージョンとの対戦結果を一緒のもとのとして安易に分析してはいけない。左の欄にバージョンまたはシーズンごとのチェックボックスを作り、期間を絞る機能を全体的に実装したい。

・検索機能（おそらく名前検索のみ）

サジェスト機能がほしい、前方一致で絞り込み名前検索を容易にしたい。

1. あったら便利な機能

・フレンドリスト

・ゲソタウン

・ステージ情報