

原画パネルミッション

後藤R





■機能概要

設定されたミッションを達成することで、分割されたパネルをめくり、隠された「原画（イラスト）」を完成させるイベント機能。パネルが1枚めくられるごとに個別の報酬が付与され、すべてのパネルを開放（コンプリート）すると、一枚絵としての「原画」そのものを報酬として獲得できる。

使用する原画は、イベントのゴールとして相応しいものであることが望ましいのでカラー原画を使用する。

■機能目的

継続率の向上

「原画を完成させたい」という心理的欲求を刺激し、期間中の継続的なログインとプレイを促す。

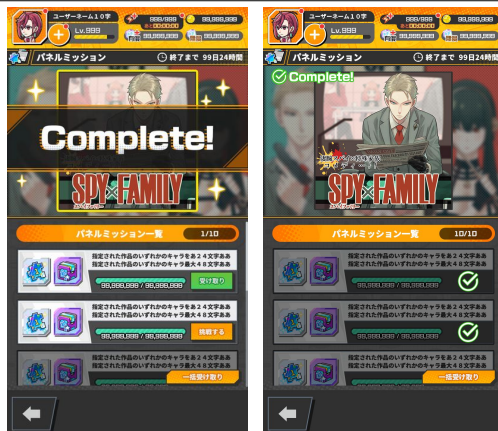
行動指標の底上げ

ミッション内容に特定のゲームプレイ（クエスト周回、育成など）を設定することで、運営が意図するコンテンツへ誘導する。

また、ユーザーへのイベントゴールの提示としての役割を示しやすく、モチベーションを提供する。

IPファン満足度の向上

通常のゲームプレイでは手に入らない「原画」という希少性の高い報酬を提供することで、コアユーザーのロイヤリティを高める。



・左図赤枠の箇所タップ時の遷移に関して

- ・原画本体をタップ時
- ⇒その原画の原画詳細画面に遷移します

- ・原画のかけらアイコンをタップ時
- ⇒その原画の原画詳細画面に遷移します
- ※上記2点の遷移で原画詳細画面のフッターの戻るボタンをタップ時はパネルミッション TOP画面に遷移します

- ・アイテムアイコンをタップ時
- ⇒アイテム詳細ダイアログが表示されます

■基本仕様 原画パネルミッション

・パネル構成

縦×横のグリッド表示(3x3、4x4、5x5などマスタで可変可能とする)。

各パネルに対して1つのミッション条件と、1つの個別報酬が紐づく。

・開放ロジック

ミッション達成条件を満たし、報酬を受け取ると、該当するパネルが開放される。

開放順序はミッションを達成して報酬を受け取った順に開放する。(一括受け取りの場合は、番号順に開放される。)

最初から開放しておく原画の位置は毎回変更することが可能で、1枚のみ固定で設定できる。

(設定しないことも可能。)

■報酬システム

・パネル報酬(中間報酬)

ミッションを達成する毎に原画のかけらを1枚と、設定された報酬(強化素材、ガシャチケット等)を獲得できる。

通常のミッションで報酬ラインナップとして配置できるものは設定できるようにする。

各ミッション毎にミッション未達成の場合は、「挑戦するボタン」、ミッション達成後は、「受け取りボタン」に切り替わる。報酬を受け取ったものは既存のミッションと同様に項目ごとグレーアウトし、一番下に移動、達成のチェックマークが表示される。

・コンプリート報酬(最終報酬)

全パネル開放時に「原画」を獲得。

■UI / UX・演出

・パネル表示

未開放時は「パネル画像(黒〜グレー色)」を表示。

開放済み部分は、原画の一部が表示される。

・演出

原画のかけら開放時の演出を行う。(簡素化するなどして調整)

コンプリート時の演出は既存のものを流用する。完成時はミラー演出(メインクエスト開放時を参考)もする。

■その他

「まとめて受け取り(一括開放)」ボタンは既存のミッションと同じく実装。

ミッションの累計数の表示を行う。ミッション項目はスクロール可能とする。

原画完成後は、原画の上に完成したことがわかるUI(コンプリートなど)を表示する。

復刻時はこのミッションに配置した原画は、交換所で獲得できるようにする。



■画面遷移など

・設定について

パネルミッションの設定はイベントTOP画面の設定に紐づくものとする。

・アイコンについて

パネルミッションが設定されている場合は、ホーム画面とイベントTOP画面にパネルミッションTOP画面に遷移するためのアイコンが表示される。

ミッションを達成した場合は、ミッションアイコンに赤バッジの表示がつく。(コンテンツ一覧画面上に表示されるイベントバナーにも赤バッジが表示される)

達成したミッションの報酬を全て受け取ることで赤バッジは消える。

・パネルミッションが複数設定されている場合

開催されているイベント(いいジャン祭)が複数ある場合に全てのイベントにパネルミッションを設定した際は、ホーム画面のアイコンから遷移できるパネルミッションは最新のイベントに紐づくパネルミッションのみとなる。(既存のイベントミッションと同様の挙動)

以上です。