

# 改善要件：交換所の実装- v.1.4.0

---

本資料は仕様要件を定義した資料であり、  
確定した仕様を展開することを目的としていません。

後藤





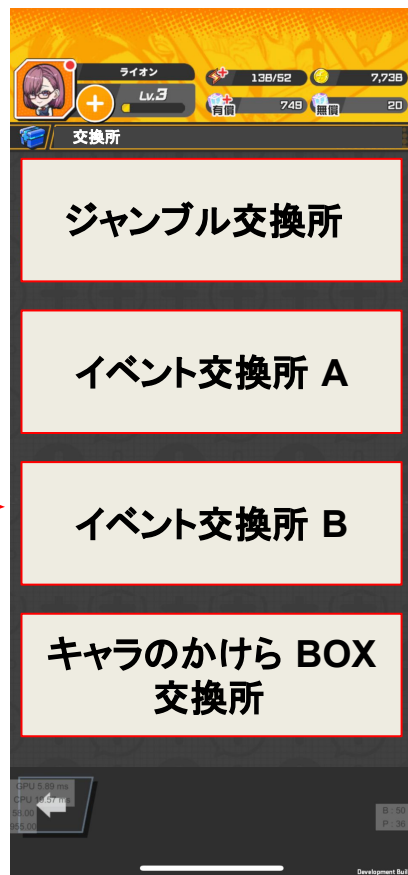
## ■機能概要

ゲーム内で獲得した特定のアイテム、リソース、専用通貨(以下、「交換リソース」)を使用して、別のアイテムやキャラクター(またはそのピースなど(以下、「交換アイテム」))と交換できる機能。

## ■機能目的

- **報酬の多様化**：イベントやコンテンツの周回で得られるリソースの「使い道」を提供し、プレイサイクルの満足度を向上させる。
- **リソース循環**：余剰リソース(ゲーム内通貨など)の消費先を設け、ゲーム内経済のバランスを調整する。
- **継続プレイの促進**：交換ラインナップに期限や更新(日次、月次)を設けることで、定期的なアクセスとプレイを促す。

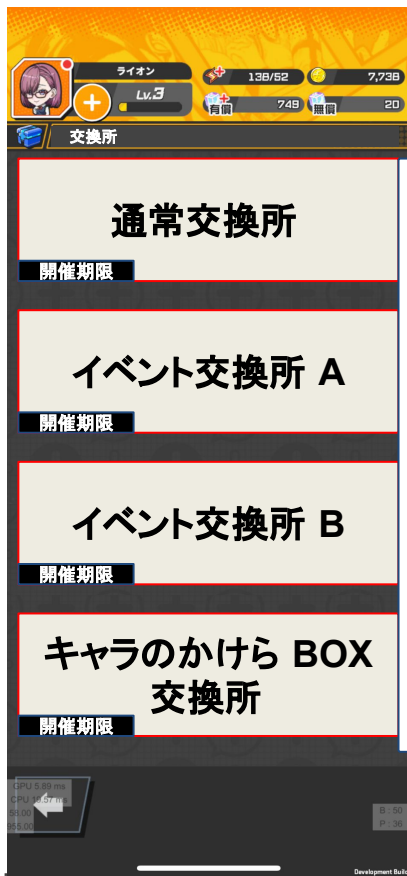








## 交換所一覧画面



## ■交換所一覧画面

交換所は、交換所一覧画面で複数の独立した交換所を専用バナーで切り替えられる構造とします。

交換所一覧画面に表示可能な交換所バナー数は、無制限になります。

一画面に収まらない場合は、スクロール可能になりますようにします。

それぞれのバナーをタップすることで交換所ラインナップ画面に遷移します。

交換所のカテゴリとしては、以下になります。

## ・通常交換所

恒常の交換所で開催期間は無期限になります。**アイテムの交換期間は 1ヶ月毎で自動リセットになります。**

**毎月初日の 04:00 にリセットされます。**

## ・キャラのかけらBOX交換所

現状アイテムBOX内にあるキャラのかけらをかけらBOXに交換する交換所になりますが、それをそのままここに持ってきたものになります。

## ・イベント交換所

イベント(いいジャン祭)の開催期間に合わせた期間で開いている交換所になります。

交換所一覧画面に表示される交換所バナーは、交換所そのもののIDが設定されていなかったり、開催期間設定箇所が空白や不整合数値設定の場合は表示されません。

開催期間はバナー上に表示をします。

無期限の場合は、「🕒マーク+期限なし」

期限ありの場合は、「🕒マーク+残りdd日tt時間」

とそれぞれ表示します。

※キャラのかけらBOX交換所は現在実装されているアイテムBOXのキャラのかけら交換所をそのまま持ってくる

## ・復刻時

復刻時は交換所IDを新規で切り直して、設定を行います。

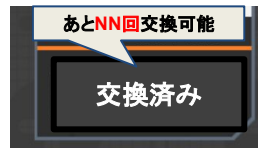
## 交換所ラインナップ画面



## 交換確認ダイアログ



ラインナップアイコンをタップすると詳細ダイアログが開きます  
このダイアログでは獲得場所は表示されなくて良いです



## ■交換所ラインナップ画面に置ける交換挙動

## ▼ラインナップ一覧画面

アイテム、キャラ、原画、エンブレム、プリズム、コインをラインナップに設定することができます。

それぞれ個々に設定できるものは以下になります。

・交換アイテムラインナップID設定

・1回の交換で獲得できるアイテムIDとアイテム数

・交換期間 (start\_dateとend\_date)

・交換が開始されたラインナップは「残りdd日tt時間」と表示します。

・交換期限は、end\_dateの設定内容を表示します。

・交換が開始日になっていないラインナップはラインナップ画面自体に表示されません。

・交換上限数

・1回交換するのに必要なリソースID (アイテム、コインのいずれか) とリソース数

・ラインナップにつき上記の設定を必ず行う必要があります。

期限や上限数に整数ではなくNULLの設定をする、または設定値が存在しない場合は無期限、無制限の設定となります。

設定内容がラインナップのアイコン上と交換確認ダイアログの該当箇所それぞれ表示されます。

ラインナップ1項目につき、表示される吹き出しやデザインレイアウトは基本的にショップ画面のものと同様とします。

※購入の文言は交換に変更する必要があります。

## ▼交換確認ダイアログ

ダイアログのタイトル名は「交換確認」になります。

上部に以下の文言を表示します。

「交換に必要なリソース名」を使用して以下の「交換できるリソース名」と交換しますか？

「交換に必要なリソース名」と「交換できるリソース名」はそれぞれの設定内容に合わせて自動で変更されるようにします。

文言の真下には交換するアイテムアイコン (1回の交換で獲得できる個数也表示) を表示します。

交換可能上限数まで交換に必要なリソースを所持している場合は、まとめて交換できるようにします。

交換数は±1、±10、最大、最小で変更できます。

交換に必要なリソース数が交換数に応じて足りている場合は黒数字ですが「不足している場合は赤字で表示される」ようにします。

例) コイン1000枚を交換するのにAアイテムが100必要だが90時箇所していない場合は、-10と赤字で表示します。

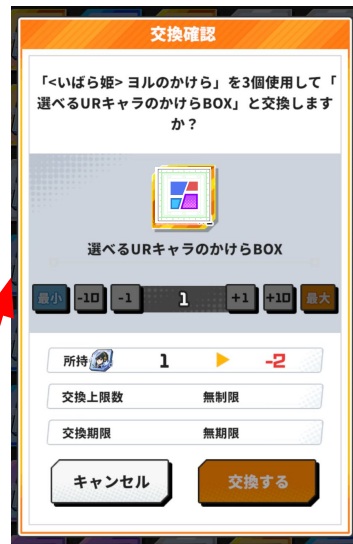
交換上限数は、ユーザーごとで可変式で交換した数が反映されるようにする。交換上限数が残っていない場合は、交換可能な吹き出しは消え、ボタンが「交換済み」という表示になりタップできなくなります。

## 8 交換所基本仕様\_原画を交換時の挙動

### 交換所ラインナップ画面



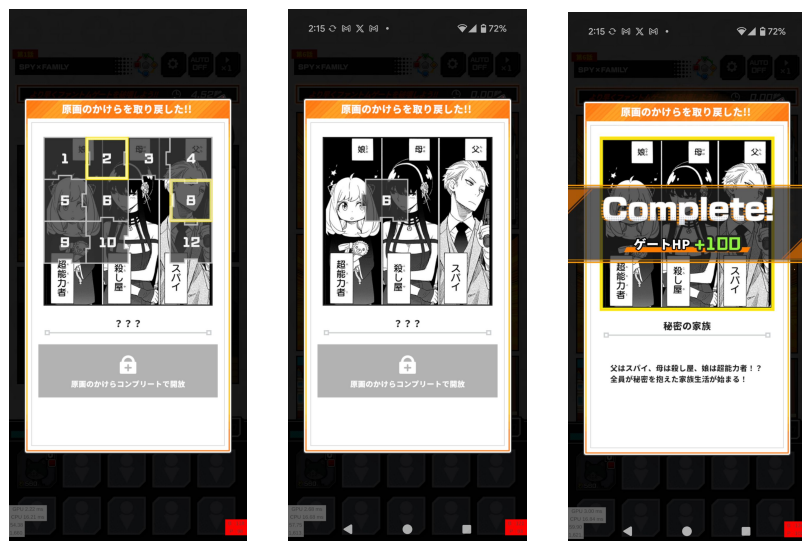
### 交換確認ダイアログ



ラインナップアイコンをタップすると原画詳細ダイアログが開きます。

未交換の状態では、原画そのものがグレイアウトし、原画の詳細フレーバーテキストはロックされた状態になります。

### 交換後の演出

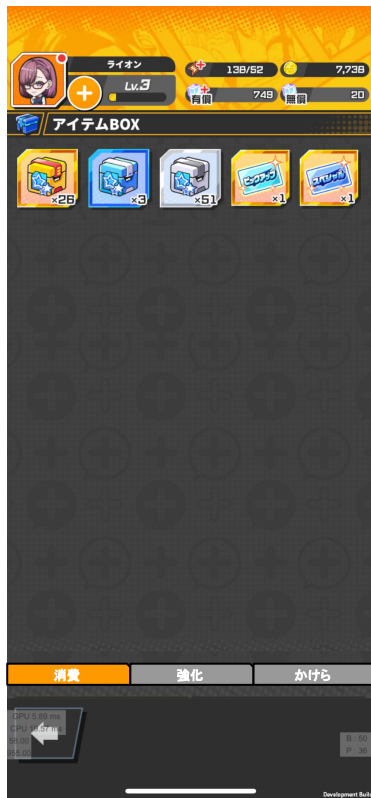


原画を交換所でラインナップに設定する場合は、原画のかげら単位での設定はできません。  
交換すると、既存の原画のかげら演出がかげら 16ピース分再生されます。  
演出後は、画面タップでラインナップ一覧画面が表示されます。

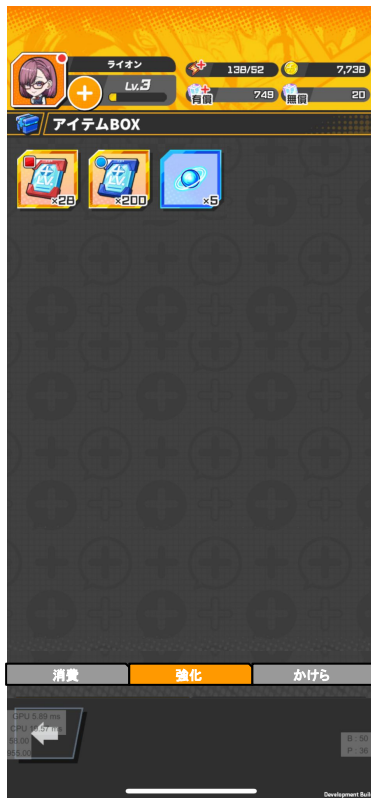
原画のアイコンですが、基本的にアイテムアイコン内に収まる汎用のデザインとします。アイテムアイコンは URのものをデフォルトで使用します。  
原画のアイコンは、汎用的なデザインとし、アイコンタップ時の原画詳細ダイアログでは、完成した固有の原画コマを確認することができます。



## ▼消費タブ



## ▼強化タブ



## ▼かけらタブ



## ■アイテムBOX

・現在、帯で分けている状態はわかりづらいので、タブで切り替えができるようにします。  
タブは、以下の3種とします。

**消費:**所持しているガシャチケットのようなガシャを引けるアイテム、かけらBOXのような特定のアイテムに交換できるアイテムなど消費することで新たに報酬(リソース)が獲得できるものがここに表示されます。

**強化:**所持している各種カラーメモリー、各種メモリーフラグメントなど強化関連のアイテムがここに表示されます。

**かけら:**所持しているキャラのかけらがここに表示されます。  
他のアイテムと同様にアイテム詳細情報ダイアログが表示されるのみとします。  
また、表示順をカラー一覧のデフォルトの表示順に合わせて表示する内容に変更します。(できれば)

## ▼かけらを移動し、タブ削除



## ■アイテムBOX

・アイテムBOXのキャラのかげらBOX交換所を移動させたことによって、アイテムBOX内の整理も必要。  
 第二案は、カテゴリー分けされるものと帯の名称を変更し、既存の画面構成で実装する案になります。  
 カテゴリーに属するアイテムを所持していない場合の挙動や表示は、現状の実装のままとします。

帯は、「消費アイテム」、「強化アイテム」、「キャラのかげら」の3種とします。

消費:所持しているガシャチケットのようなガシャを引けるアイテム、かけらBOXのような特定のアイテムに交換できるアイテムなど消費することで新たに報酬(リソース)が獲得できるものがここに表示されます。

強化:所持している各種カラーメモリー、各種メモリーフラグメントなど強化関連のアイテムがここに表示されます。

かけら:所持しているキャラのかげらがここに表示されます。

他のアイテムと同様にアイテム詳細情報ダイアログが表示されるのみとします。

また、表示順をカラー一覧のデフォルトの表示順に合わせて表示する内容に変更します。(できれば)

機能	プランナー	UI	クライアント	サーバー
交換所基本実装	0.5	4.5	1	5 ※ 複数リソース消費が必要 なら + 3
イベント交換所	0.5	1.5 ※イベント交換所ボタンをイベントこと に作る場合、クリエイティブ施策として 対応:1施策 +0.5	9	1
原画のかけらを交換所で獲得した 場合の実装(完成時の演出あり き)	0.2	1	4	3
アイテムBOXからかけら交換所の 切り分け	0.1	0.2	2	0
アイテムBOXの対応(案1)	0.2	0.2	2	0
アイテムBOXの対応(案2)	0.2	0.5	2	0
お知らせ・IGNからの交換所TOP 画面への誘導設定を可能にする	0.1	0	1	1 ※ お知らせ対応なし (お知らせカテゴリ追加の場 合は、+2)
管理ツールに交換所の項目追加	0	0	0	2

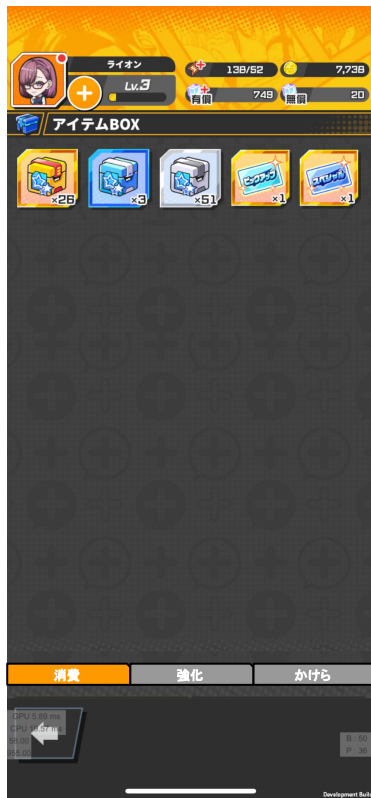
以上です。

**■これは質問**

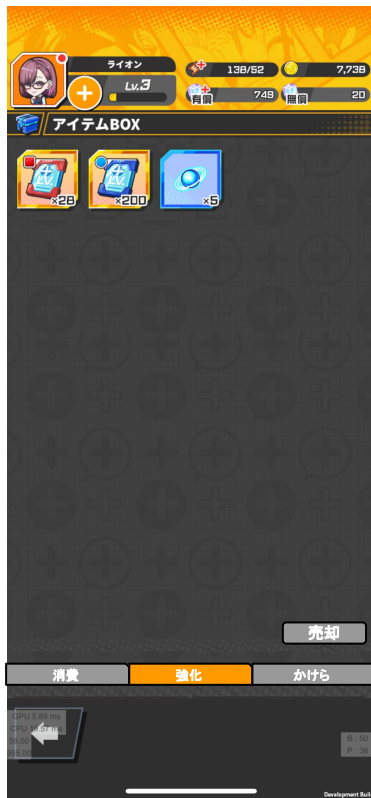
±ボタンで交換個数などを選択した時に、交換元のリソースが不足していたら赤字のannみたいな表記になったり、足りていてもannになったり画面毎で違うので、統一したいです。



## ▼消費タブ



## ▼強化タブ



## ▼かけらタブ



## ■アイテムBOX

・現在、帯で分けている状態はわかりづらいので、タブで切り替えができるようにします。  
タブは、以下の3種とします。

消費:ガシャチケットのようなガシャを引けるアイテム、かけらBOXのような特定のアイテムに交換できるアイテムなど消費することで新たに報酬(リソース)が獲得できるものがここに表示されます。

強化:各種カラーメモリー、各種メモリーフラグメントなど強化関連のアイテムがここに表示されます。

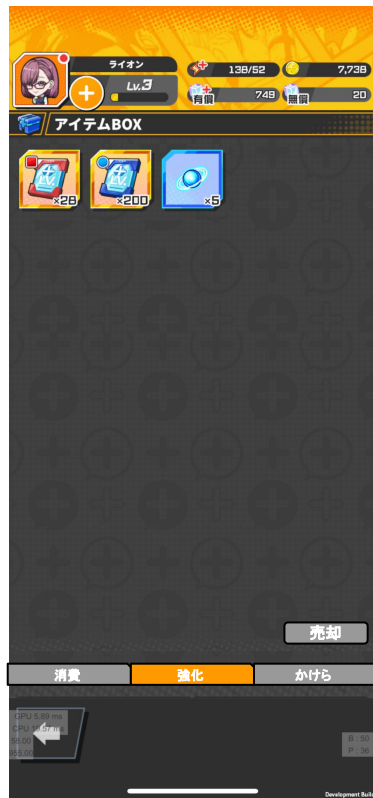
かけら:キャラのかけらが表示されます。現状の実装と変わらず、キャラのかけらのアイコンをタップすると祥大ダイアログが表示され、そこで余ったキャラのかけらを同じレアリティの別のキャラのかけらに変換することができます。

強化、かけらタブには売却機能が存在します。

消費タブに売却機能がないのは、直接販売するアイテムやおまけ扱いになっているアイテムであり、また、消費することで別のリソース(主にキャラやキャラのかけらなど)を獲得できてしまい、複数役務を持った二次通貨扱いとなり、法務NGになってしまう懸念が理由です。

→売却機能の概要は次のページから

## ▼強化タブ



## ▼かけらタブ



## 売却確認

「リソース名(キャラのかけら名)」を売却しますか？



選べるURキャラのかけらBOX

最小 -10 -1 1 +1 +10 最大

所持  1  -2

交換上限数 無制限

交換期限 無期限

キャンセル

交換する