

発案：オークション機能

概要

- ・『オークション機能』を mFA に追加する。
- ・武器、防具（+アクセサリ）を、プレイヤー同士がオークション形式で売買する。

詳細

売買の一連の流れ

1. 売りユーザーが、所持武具 or 倉庫武具から選択し、スタート価格・オークション期間・コメントを入力して出品する。（プレイヤーから武具が無くなる。）
2. 買いユーザーが、出品リストから武具を選び、入札価格を入力して入札する。（まだプレイヤーから金は減らない。）
3. 別の買いユーザーが同様に選び、より高い価格で入札する。
4. 期間が終了すると売買成立となり、最後に入札したプレイヤーに『受取』ボタンが出現する。
5. 買い決定ユーザーがクリックすると買いユーザーの所持 or 倉庫に武具が入り、金が減る。売りユーザーに所持金が入る。
6. 総合Lv が 300 以上のプレイヤーには『承認』ボタンが出現し、押すとカウントが増える。（この時このプレイヤーは HP<+ チャンピキャラならチャンプ HP> が全回復する。）
7. 承認カウントが 3 になるとオークション完了となり、リストから消える。

場所

- ・ステータス画面右上メニュー。

不正取引対策

- ・初級者が低レベル武具を高額で出品し上級者がそれを買うまたはその逆などを使った奉仕プレイを禁止するために次のことを行います。

総合Lv150 未満入場禁止

初級者は入れなくして、奉仕プレイを防止。

オークション期間は最低3日

短期間設定による秘密裏な取引を防止。

スタート価格は武具屋売値以下禁止

武具屋売値以下に設定することによるメリットは奉仕プレイしかないため。

総合Lv300以上のプレイヤー3人の承認

ある程度判断でき、信用のあるプレイヤーの審査によって不正を防ぐ。

「失敗率」をつける

入札時に、オークション残り期間が少なくなると「失敗率」が増え、それによりたまたま『入札失敗』してやり直さなければならなくなる。これにより終了直前に入札合戦を防ぐ。

掲示板

必要なこと - オルドラ (2010年01月27日 23時55分37秒)

やっぱりさ、オークションつけるんだったらオークションするだけの価値のある武器・防具が欲しいよね。職業ごとにいくつか特殊武具作るとか。

結局その職業で価格が最高のやつを買うんだから、ある特殊武器シリーズで価格を 万固定で全職業に 2 ~ 3 個ずつ売るとか。

アクセサリとかが無いとこのオークションに今のところあまり魅力は感じられないね。

あと失敗率とかいらねえ、まじいらねえ。入札合戦を防ぐとか言ってるが入札合戦の何が悪い？

ランダム率を上げたいんだったら武器の攻撃力をランダムにしてみたら？運がよければ攻撃力 75 のファルシオンとか。悪かったら 45 のファルシオンとか（もち武器屋の時点で±いくつかを公表、初心者が 100000 G 出して低かったまた買わなきゃあ orz なんてことにさせないように。）これによって同じ職業間でも「80 のファル! ?300000G で売ってくれ！」みたいな感じになる・・・はず。

・あの...もう少し穏便に書きませんか？ムカムカしたりやる気なくなったり

・ 特殊武具

あればあるほどいいに決まってるじゃねーかばかやろー、そっちまで手が回るねーんだよ

・ アクセサリ

付けるに決まってるじゃねーかばかやろー、何の為に bigsky・ナス神様事件 起きたんだよ

・ 入札合戦

ちったあ考えろばかやろー、直前に集中するってーのはこまめに来れない奴が不利だしその上鯖負担&ファイルロック大変だろーが。連続入札 10 分制限とか付けようか

・ 性能ランダム

ランダム率上げたい云々は意味分からんが...、面白いけど内部処理が課題 - まめ (2010 年 01 月 28 日 21 時 14 分 42 秒)

・いろいろとすいませんです。しかし反省も後悔もしていますが自重はしません。

・ 特殊武具

特殊武具についてはやっぱり他のプレイヤーにも意見を聞いてみたらどうだこのやろー。採用されたらその武具プレゼント的な感じにすれば意見は出るんじゃね？

・ 入札合戦

ばかやろーじゃねーよこのやろー、普通ゲームってーのはこまめにするやつが強くなるんだよ。どうしよう PASS でも設定できるようにすれば個人 個人がスムーズにできるんじゃね？

・ 性能ランダム

性能ランダムについてはお前が何でもかんでもランダムに壊したがるからだこのやろー、アクセサリを壊すんだったらランダムじゃなくてももっと他のやり方は無いのかよ

使っていったらだんだん壊れやすくなるなら分かるが 1 回目に使おうと 1000 回目に使おうと同じなんて納得がいかねえんじゃね？ - オールドラ (2010 年 01 月 28 日 23 時 55 分 59 秒)

・ ・ 採用

前やったことあるぞばかやろー、またやる？

・ 入札合戦

ばかやろー、特に mFA なんて家庭事情バラバラじゃねーか。直前に入札できる人がしかも安く手に入るなんて衰退の原因だぞ

・ pass

個人 to 個人を封じるためのオークションだばかやろー、基本的に No 奉仕プレイの mFA 方針が中心にあるぜ

・破壊

だから毎回確率同じだから云々は少数派なんだよばかやろー、
3000分の1なら1ターン目に壊れる確率なんて0.0000000% だし3000回使えば63%の確率で壊れるんだぜ

少なくとも(厄神でないかぎり)500ターンは壊れない(15%) んだからいいだろ

(確率論ではなく大抵の人は精神的に)じわじわ『そろそろ壊れるかも』度が上がるんですぜ... - まめ (2010年01月29日19時19分17秒)

・あら? 3000分の1が0.0000000 はずはないぞ... 計算途中で切り捨てられたか - まめ (2010年01月29日19時22分12秒)

・やり直してみたら0.03% だった - まめ (2010年01月29日19時24分36秒)

TopPage

written by まめ (__)