

他プレイヤーとの関係性の昇格および降格について

関係性	昇格条件	降格条件	補足
友達	<div>下記の両条件を満たす。</div> <div><div>・以前の関係性が「知り合い」の人物である。</div><div>・3DS本体のフレンドリストに登録を行った。</div></div>	<div>下記のいずれかを満たす。</div> <div><div>・自分が相手のフレンドカードを削除した。</div><div>・相手が自分のフレンドカードを削除した。</div></div> <div><div>本件は、以下の条件も満たすこと。</div><div>・フレンドサーバから、相手がフレンドカードを削除した旨の通知を受けた。</div></div>	<div>・フレンドサーバからの通知は、インターネット環境下であることが必要。</div> <div>・フレンドサーバからの通知にはラグがある。</div> <div>・フレンドコードを手入力した「仮登録状態」は友達と認めない。</div> <div>・プリンシパルIDを持たない関係のユーザー（ローカルフレンド）については、フレンドサーバは一切関与しない。</div> <div>・降格条件を満たしている場合は、セーブデータロードのタイミングで降格を行う。</div> <div>・降格条件を満たしている場合は、通信データを受信したタイミングで降格を行う。</div> <div>・インターネット接続、片思いの友達の情報をリアルタイムに取得することはできない（通りすがりと同条件の更新タイミングとして扱う）</div>
知りあい	<div>下記の両条件を満たす。</div> <div><div>・以前の関係性が「通りすがり」の人物である。</div><div>・通信対戦、通信交換、GTS、</div></div>	<div>下記のいずれかを満たす。</div> <div><div>・PSS人物選択画面で、画面左下の「知り合い削除ボタン」を押下する。</div><div>・知り合いが100人いる状態で新たに知り合いに追加が発生した際、もっともプレイ頻度が低いユーザーを削除する。</div></div>	
通りすがり	なし	なし	

他プレイヤーとの関係性における権限について

関係性	通信対戦	通信交換	GTS	ミラクル交換	プロモ交換	ボイスチャット	写真交換	プロフィール画面での写真閲覧
友達	可	可	可	可	可	可	可	可
知りあい	可	可	可	可	可	不可	不可	不可
通りすがり	可	可	可	可	可	不可	不可	不可

他プレイヤーとの関係性における状態の更新タイミング

関係性	インターネット通信時	ワイヤレス通信時	補足
友達	<p>下記の全ての条件を満たしていれば即時に反映。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・送信者がオンライン。 ・送信者がオンラインからオフラインに状態変化。 <p>※片思いの友達については、通りすがりと同様の更新タイミングとなる。</p>	<p>下記の全ての条件を満たしていれば即時に反映。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・送信者がKUJIRAを現在、プレイしている。 ・受信者がPSS通信をONにしている。 ・受信者がPSSコマンド用ビーコンを受信した。 	
知りあい	<p>下記の全ての条件を満たしていれば即時に反映。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・送信者がオンライン。 ・送信者がオンラインからオフラインに状態変化。 ・送信者がPSSの画面内に表示されている。 (スクロールは停止中) 	同上	
通りすがり	<ul style="list-style-type: none"> ・更新タイミングはPSS用サーバからアプリへ通知される。 (更新スケジュールはサーバによって管理される) ・更新時点でのオンライン・オフライン状態が通知される。 「対戦」「交換」「プロモ交換」「ナイス」「おめでとう」「自身宛てのOパワー」 コマンド受信時は即時に反映。 	同上	

※PSS用サーバとは(Subscriptionサーバ)をさす。

他プレイヤーとの関係性のセーブ対象について

関係性	内部セーブ	補足
友達	PssFriendKeyが保存される。	・3DS本体のフレンドリストにて管理。 ・プリンシパルIDにてフレンドサーバが管理。 ・セーブ処理中は更新されない。
知りあい	PssFriendKeyが保存される。	・セーブ処理中は更新されない。
通りすがり	保存されない。	

既知の制限事項

●フレンドサーバが管理する友達関係の解除と再登録

以下の手順を踏むと、友達登録を行ったにもかかわらず、一定期間、強制的に知り合いに降格される。

- 1: 2台のCTR(AおよびB)でお互いにフレンド関係を築く。
- 2: AのフレンドリストからBのフレンドカードを削除する。
- 3: 2台のCTRをWirelessにして、通信対戦を行う。
- 4: お互いに友達登録を行う。すると、一時的に友達となるが即座に知り合いに降格される。
⇒これはフレンドサーバから「相手がフレンドカードを削除した」際に設定されたフラグがクリアされないため。
- 5: 2台のCTRをインターネットに接続する。
- 6: 2台のCTRをインターネットから切断する。
- 7: 再度インターネットに接続すると、4で登録したCTRが友達に昇格する。
⇒フレンドサーバが2台のCTR間でフレンド関係が再構築されたことを認識し、削除フラグをクリア。

●セーブ処理中の降格と昇格

セーブ処理中はセーブデータに関わる情報が更新されない。
このためセーブ処理中に通信データを受信し、関係性の昇格および降格が発生した場合、表示上は昇格 & 降格は実施されるが、セーブデータ上は変更が反映されない。
このため、ローカルフレンド関係からの降格が発生した場合は、セーブロード時に関係性が巻き戻る。

●友達リストが100人を超える場合

友達からの降格は、ローカルフレンドの場合はWireless通信のビーコンを受信したタイミングで実行される。
このため、ローカルフレンドの登録と解除を組み合わせることにより、100人以上の友達をリストに登録することが可能。
100人を超える人数をリスト上に登録しようとした場合、最も古い友達からセーブデータ領域より削除される。

友達判断について

相手の状態	ワイヤレス通信時	インターネット通信時
自身がプリンシパルID発行済み かつ 相手がプリンパルID発行済み	nn::friends::ATTRIBUTE_FLAG_ESTABLISHEDが0でない かつ nn::friends::ATTRIBUTE_FLAG_REMOTE_ACCESSIBLEが0でない	nn::friends::ATTRIBUTE_FLAG_ESTABLISHEDが0でない かつ nn::friends::ATTRIBUTE_FLAG_REMOTE_ACCESSIBLEが0でない または、 Subscriptionサーバが友達として判断している ※nn::friends::ATTRIBUTE_FLAG_REMOTE_ACCESSIBLEが0のユーザーについてはリアルタイムな更新通知は行われない。
自身がプリンシパルID未発行 または 相手がプリンシパルID未発行	ローカルフレンドコードにより判断。 ただしフレンドリストを使用せず、 ビーコン情報内に含まれるローカルフレンドコードが0か否かで判断している。	判定対象外(常にオフライン)