

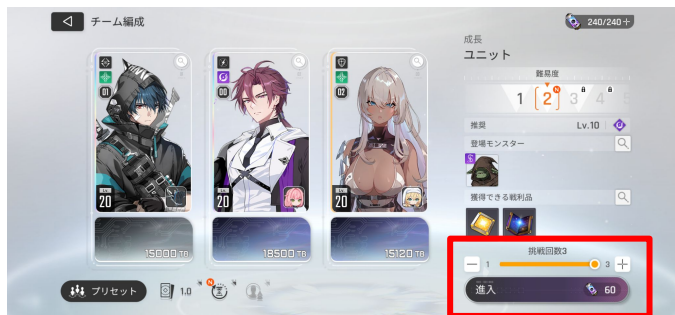
# 改善要件:スタミナブーストの実装- v.1.4.0

---

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





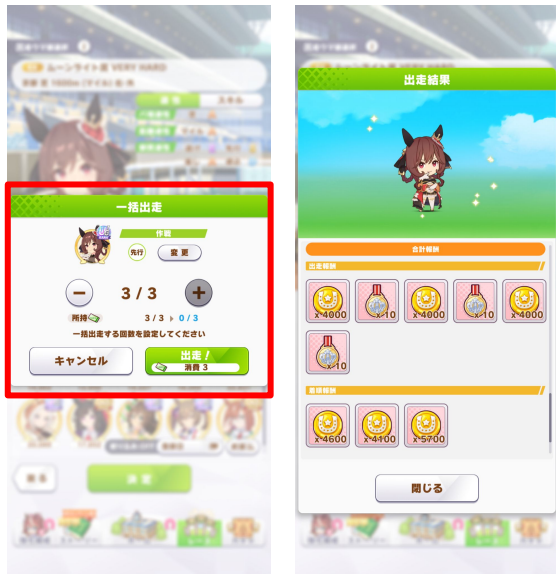
## ■機能概要

アプリゲームにおける「スキップ機能(掃討機能)」とは、**バトルや演出をすべて省略し、所持しているスタミナ(や専用アイテム)を一括で消費することで、即座に複数回分のステージ報酬をまとめて獲得できる機能** のことです。

## ■機能目的

- **大幅な時間短縮(時短)**：素材集めなどで同じステージを何度もクリアする「周回」の手間をなくします。
- **スタミナの即時消費**：時間がない時でも、スタミナを無駄にせず効率的に報酬へ変換できます。
- **利用条件の設定**：一般的に、「一度そのステージを最高評価(例: 星 3クリア)でクリアしていること」が使用条件となります。
- **回数指定**：スタミナの許す最大回数まで実行できるほか、クエスト毎で 1 回の回数を指定(例: 5回だけ)できるタイプもあります。

簡単に言えば、「**バトルを省略して、スタミナと引き換えに報酬だけを即座にもらう『周回ファストパス』**」です。







#### ■スタミナブーストの表示と設定について

・スタミナブーストは、DB上で各ステージの設定に紐づくようにします。  
(ステージの ID 設定しているテーブルにカラム追加するイメージ)  
ステージ単位で、スタミナブーストの有無を DB上で設定できるようにします。  
設定可能になる項目としては、以下の点になります。

- 1.スタミナブーストの有無の設定
- 2.ステージ毎での最大周回可能数(最大 N回まで一括周回(スタミナブースト)可能)

・1.スタミナブーストの有無の設定(設定値は Enumにする)  
設定値が「1(仮)」の場合は、1回クリア(初回クリア)した後にスタミナブーストが可能となります。  
初回クリアしていない場合に「初回クリアでスタミナブースト可能 !!」という文言の吹き出しが表示されます。  
※特別ルールなど、既に吹き出しが表示される場合は、交互に点滅表示するようにします。

設定値が「0(仮)」の場合は、初回クリアせずとも最初からスタミナブーストが可能となります。  
設定値が「NULL(仮)」の場合は、スタミナブーストが不可の状態(何も設定されていない状態)となります。

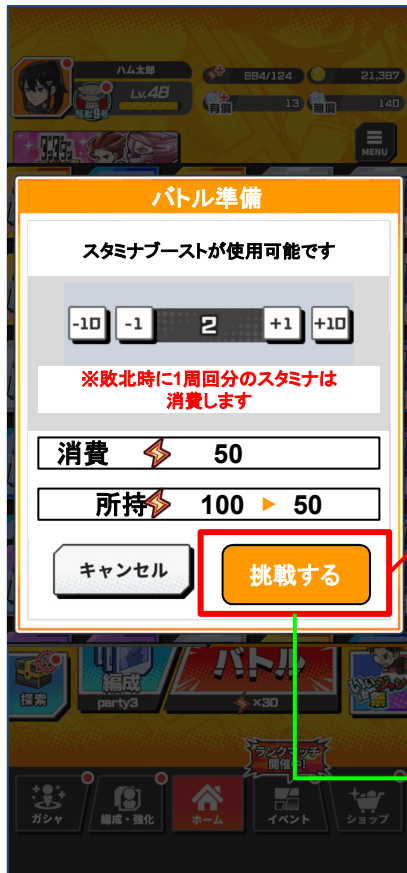
スタミナブーストが可能な場合に、バトル開始ボタンに対して吹き出し表示がされます。文言は、「スタミナブースト可能 !!」という文言になります。  
※特別ルールなど、既に吹き出しが表示される場合は、交互に点滅表示するようにします。

#### ・2.ステージ毎での最大周回可能数

設定値は整数のみで設定可能となります。  
例)3を設定した場合は、1プレイで最大3周回分のスタミナを消費して、最大 3周回を1プレイで行うことが可能となります。

また、ステージの設定で 1日1回などの挑戦回数に制限をかけている場合にスタミナブーストを使用可能にする場合は、制限回数と最大周回可能数の数値が同値になるように設定をする必要があります。

※敗北時は 1プレイ分のスタミナは消費されるようになります



### ■バトル準備ダイアログ

・ダイアログ内の文言表示  
ダイアログのタイトル名は「バトル準備」です。  
ダイアログ内の一番上には以下の文言を表示します。  
「スタミナブーストが使用可能です」

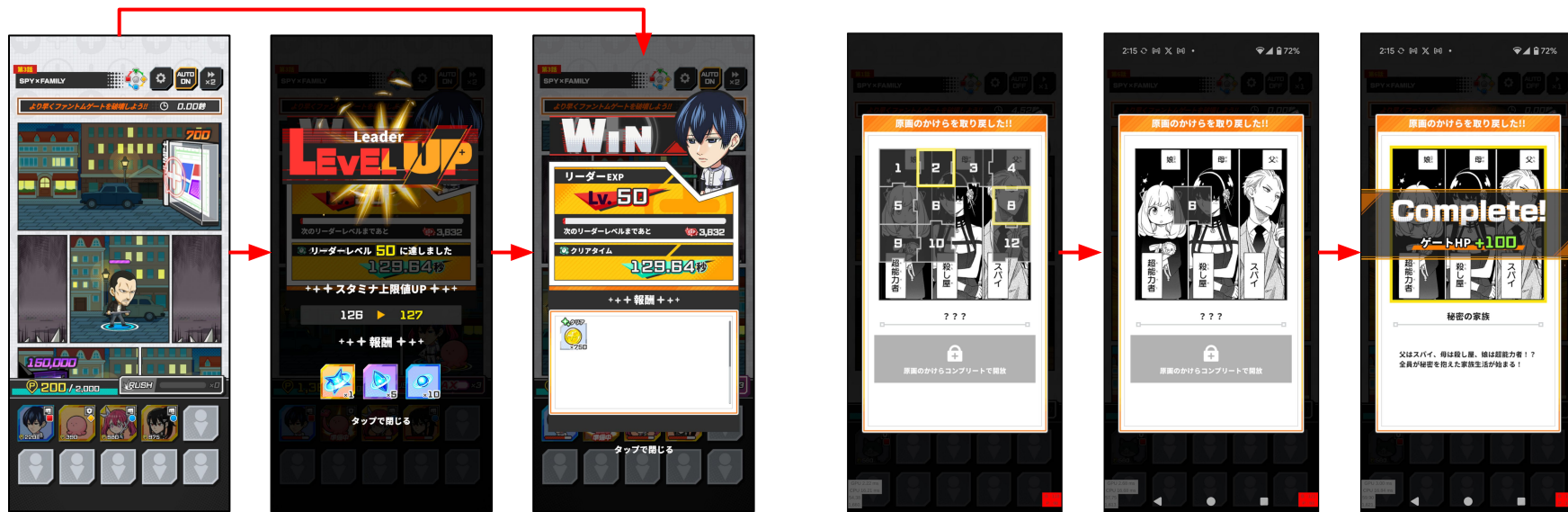
### ・周回(挑戦)回数選択ボタン

一括周回回数が選択(変更)できる ±ボタンを表示します。  
最大値は、DB上で設定した1プレイでのスタミナブースト最大可能数が表示されるようにします。  
例)1プレイでのスタミナブースト最大可能数が 10の場合は、+10、-10と表示されます。  
±1は固定で表示されます。  
デフォルト状態では 1が選択された状態となり、-ボタンはグレイアウトして押すことができません。  
バトル準備ダイアログが開くタイミングでは、毎回 1が選択された状態になります。  
選択した周回回数に対して所持スタミナが不足している状態で、挑戦するボタンを押すとスタミナ不足ダイアログが表示されます。  
スタミナ不足ダイアログの閉じるボタンを押すと、再度、バトル準備ダイアログが表示されます。  
スタミナ不足ダイアログでスタミナ回復をし、スタミナ所持量が回復すると、バトル準備ダイアログが再度表示され、挑戦ボタンを押すことでスタミナブーストが適用されたバトルが開始されます。

### ・スタミナの表示について

選択した周回回数に応じて消費するスタミナ量の表示が変動します。  
また、合わせて所持スタミナ量の表示も変動します。  
選択した周回回数に応じて必要なスタミナ所持量が減る場合の表示で、残りスタミナ量は基本黒数字ですが **選択した周回数に対して所持スタミナ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)周回5回を選択して50スタミナ必要だが、所持スタミナは 30しかなく20不足している場合は、赤字で **-20**と表示します。





### ■リザルト関連

獲得できる報酬量は選択した周回数分の報酬が獲得できます。

リーダー-EXPも同様です。

ランダム報酬については周回分の抽選が行われ、抽選に当たった場合は報酬として獲得することができます。

原画のかけらについても同様になります。また、原画のかけらが複数獲得できた場合は、演出で一気に開放されるようになります。



## ■リザルト関連

スタミナブーストを1回以上行っている場合に、リザルト画面の報酬一覧画面に周回数毎の帯分けをして、何周回目で何の報酬が獲得できたかをわかるようにします。周回数が1回の場合には従来と変わらない報酬一覧画面の表示とします。ステージ報酬は何かしらクリア報酬つを設定しないといけないので、報酬にランダム報酬のみ表示される(ランダム報酬の抽選に外れて何も表示されない)ということはない想定です。

各スタミナブーストの報酬表示の一番下に、今回獲得した報酬の合計を表示します。  
合計獲得報酬の帯は、各スタミナブーストの報酬帯と違って目立つデザインのものとなります。

機能	プランナー	UI	クライアント	サーバー
スタミナブースト機能実装	0.5	3	5	7
管理ツールの各ステージの項目に追加	0			1

#### ■以降の改善(補足)

今回の実装で、バトルボタンタップ後にスタミナブーストが可能な場合にスタミナブースト確認ダイアログを挟んでいるが、以降の改善でホーム画面の改善を入れるタイミングで編成、バトルボタンのデザイン改善なども実施する必要があるイメージです。

なので、将来的には、バトルボタンタップ⇨挑戦確認ダイアログ(この画面で挑戦するパーティも変更可能)を入れることになると思っています。



以上です。