

# スタミナ回復アイテム

---

後藤R



## ■機能概要

プレイヤーが「あと少しでクリアできるのにスタミナが足りない」というストレスによる中断を防ぎ、ゲームへの熱量を維持させることができるアイテムです。

## ■機能目的

### 1. 売上・KPIへの貢献

**ARPU(ユーザー平均単価)の向上**：ガチャ(確率)にお金を使わない層でも、「確実にプレイ時間を貰える」アイテムには課金する傾向があり、低～中課金層の購入率を引き上げます。

**イベント時のブースト効果**：ランキングイベントや周回イベントにおいて、自然回復を待てないユーザーの「時間を金で買う」需要を喚起し、短期間での売上急増(スパイク)を作れます。

### 2. ユーザー体験の向上

**プレイ時間の自由化**：「平日は忙しいが休日にまとめて遊びたい」というユーザーが、溜めておいたアイテムを使うことで自分のペースで遊べるようになり、離脱を防ぎます。

### 3. 運営施策としての有用性

**インセンティブの柔軟性**：ログインボーナスやミッション報酬として配布することで、「毎日ログインする動機」を安価に作れます(課金通貨を配るよりもインフレリスクが低いです)。

**お詫び対応の適正化**：不具合時のお詫びとして、課金通貨ではなくスタミナ剤を配布することで、売上への直接的なダメージを抑えつつ、ユーザーの不満を解消できます。



### ■ 基本仕様\_スタミナ回復アイテム

アイテム名称: スタミナドリンク(右記で制作⇒10、50)/スタミナボトル(50%割合回復)

アイテム種別: 消費アイテム

所持上限: 他のアイテム同様の所持上限まで所持可能、所持上限を超えた場合の挙動も他のアイテムと同様とする。

デザイン: 缶ジュースタイプのエナジードリンクポップで視認性の高いデザイン、**差分はデレステを参考にする**

基本使用: ヘッダーのスタミナアイコンをタップすることで使用可能。

**※デレステのように回復量に合わせて名称と数字を入れ、基本ベースのデザインはそのままにする。**

### ■ 回復計算式

アイテム使用時の回復量は、現在のスタミナ所持値に加算される。

計算式: **回復量 = スタミナドリンクの回復量**

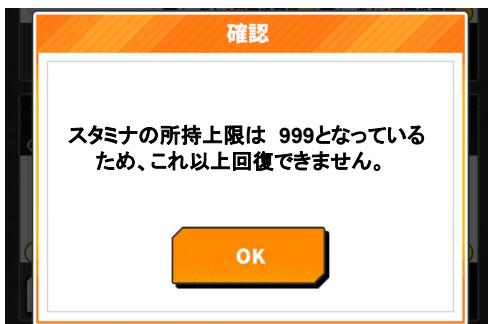
※現在所持しているスタミナが999の場合や、回復量に対して切り捨てになるパターンでは、確認ダイアログを表示するようになる。

### ■ オーバーフロー(上限突破)仕様

スタミナがスタミナ最大所持値の状態で回復アイテムを使用した際、最大値を超えてスタミナを加算(オーバーフロー)する。

例)スタミナ最大値が100、現在スタミナが80の場合にスタミナ100回復するスタミナドリンクを1個使用すると、

使用後のスタミナは、180 ( $80 + 100$ )/100になる。



### ■ 使用制限となる挙動

- ・アイテム所持数が0個の場合。

- ・スタミナがシステム上の絶対上限値(999)に達している場合。

- ⇒ 使用不可の場合は、回復しようとすると実装済みのスタミナ回復不可のダイアログが表示される。

ダイアログ文言は新しく左図の文言形式に変更する。

### ■ 単価について

スタミナの単価が7.56円の為、その計算に基づいてそれぞれの回復量に合わせて単価計算を行う。



スタミナ回復アイテムは、マスター上で未設定の場合は、このダイアログには表示されません。



## ■ 基本仕様\_ダイアログについて

### ・スタミナ回復ダイアログ

スタミナが不足している場合や、スタミナを回復する場合にスタミナ回復ダイアログを表示する。  
※ヘッダーのスタミナ+をタップで表示するダイアログもこのダイアログ形式に統一する。

スタミナ不足時に表示される場合は、「スタミナが不足しています。」の文言をダイアログ内に追加表示する。

既存のダイアログの構成を見直し、スタミナ回復可能なアイテム、方法（広告視聴）など回復方法と所持リソースを全て表示する。

このダイアログ表示されている時点でスタミナ回復が不可（アイテム未所持や視聴残り回数0回など）な回復方法は回復ボタンがグレーアウトし、押すことができない。

### ・確認ダイアログ（3種-左図のように文言調整含め行う）

スタミナドリンクでスタミナ回復を行う場合、確認ダイアログを表示し、使用可能な個数まで選択して使用することができる。

交換選択数は±1と最大、最小ボタンから選択できる。

デフォルトは常に1が表示される。

スタミナ回復に使用するスタミナドリンクの本数と回復するスタミナ量に応じてダイアログ文言のそれぞれの数字やアイコンの所持数、回復するスタミナ量の数字表記が変わるようにする。

スタミナ所持上限以上のスタミナ回復は、999まで可能とする。

例) 10/500の場合

スタミナドリンク100を5本使用で500スタミナ回復できる。

この時点で、このユーザーのスタミナ所持上限値超えているが、スタミナドリンク100をまだ5本以上所持していれば、その後追加で500回復し、999まで回復できる。ただし、999を超える合計になる場合は、超えた分の回復スタミナは、切り捨てになる。

確認ダイアログでは、所持しているスタミナドリンクが0になるまでかつスタミナ最大所持上限の999まで+1、+10、最大ボタンをそれぞれ押すことができる。これを満たさなくなった場合に+1、+10、最大ボタンはグレーアウトし、タップできない。

### ・その他

スタミナドリンクのアイコンをタップして表示されるアイテム詳細ダイアログには獲得先として「ショップ」を必ず表示するように設定する。

**■最も警戒すべき特許(いわゆる「コナミ特許」等の周辺)**

「回復アイテムや通貨を使用した際に、スタミナが上限値を超えて加算される(切り捨てられない)」という仕様に関して、過去にいくつかの重要な特許が出願・成立しています。

特に有名なのが、コナミデジタルエンタテインメント社などが保有していた特許群です。

**リスクの核心:**

現在の仕様である「99/100の状態で回復すると99/100になる」という「上限を超えて累積する」挙動そのものが、特許の構成要件に含まれている可能性があります。他のゲームでは「回復しても上限(100)で止まる(損をする)」のが普通でしたが、「損をさせないために上限を超えて加算する」という仕組み自体が発明として扱われた経緯があります。

以下の要素が、特許請求の範囲(クレーム)に抵触するかどうかが争点となります。

**A. 回復量の定義**

現在の仕様:「**スタミナ所持上限値分を加算する**」

多くのゲームでは「固定値(例50回復)」や「全回復(Maxまで)」がありますが、**現在の最大HP(スタミナ上限)と同じ値を加算する**」というロジックは、パズドラ(ガンホー)やモンストMIXI等でも採用されている一般的な挙動です。

これ自体が単独で特許侵害になる可能性は低い(一般的すぎる)ですが**上限を超える処理**と組み合わさることで注意が必要です。

**B. 回復の条件(トリガー)**

現在の仕様:「**現在値が上限未満の場合のみ回復可能(100/100なら不可、99/100なら可)**」

この「回復できる条件の制限」は、特許回避のための仕様というよりは、ユーザーの誤操作防止(無駄打ち防止)の観点が強いです。

特許の多くは「回復した結果、上限を超える処理」を保護対象としているため、「回復できない条件」を設定して「99→199になる」という処理が存在する限り、侵害リスクは消えません。

**・特許第5818073号(コナミ)※既に存続期間満了等の可能性あり要確認**

概要:回復アイテム使用時に、上限値を超えてパラメータを回復させる制御に関する特許。

**・特許第5240228号(グリー)**

概要:時間経過による回復と、アイテムによる回復(上限突破)の併用に関する制御。

**■特許侵害の可能性がある場合の対応**

仕様の微調整(リスク回避策):以下のような仕様変更が回避策として検討されることがあります(※これらがユーザー体験を損なう可能性はあります)。

・上限でカットする: 99/100で回復しても100/100にする(昔の仕様に戻す)。

・回復アイテムを「**スタミナ回復**」ではなく「**一時的なブースト状態**」とする: 数値の加算ではなく、別のステータス扱いにする。(消費スタミナを半分にするなど)

**■その他**

「**スタミナドリンク**」を正式名称にする場合については他業界の商標登録確認とデザイン観点で、既に世に出ているものに似通りすぎていないかの確認は必要です。△大丈夫そう