

共に創り、壊す創作対戦ゲーム

エンドゲーム (仮)

技育CAMPハッカソン

チーム：#志井# (しいダブルシャープ)

ジャンル：創作対戦ゲーム

ターゲット：暇潰しを求めている個人

プラットフォーム：PC (WebGL)



対戦×創作

創作は本来1人でじっくりやるようなものに対して、対戦は相手に勝たなきゃならないという焦りを与えることでゲーム性を生み出す

このゲームにしかない魅力3選

特徴1：1人じゃない！誰かと創作

全く知らない誰かと物語を創っていく。1人じゃ思い付かないような驚きの展開も生まれるかも…？

特徴2：戦え！君はハッピー or バッド？

2人で創り上げていくけど、ハッピーエンド陣営（以下HE）とバッドエンド陣営（以下BE）に分かれてバトル！
互いの物語を壊しあえ！

特徴3：ChatGPTによる厳正な審査

ChatGPTが文章全体を読み取り物語の結末を判断する。
はたして無機質な人工知能は2人の物語をどう見届けるのか？

ゲームのルール

1. プレイヤー2人、HEとBEに分かれて戦う
2. 最初に20枚（もっと多くてもいいかも）文節ないし単語、助詞に分かれた手札をお互いに配る。1ターンごとに一枚増える
3. 30秒以内に交互に文節か単語（と助詞）を出していく間に合わなければランダムで選ばれる
4. 100個くらい組み合わせたら終わり、その時点の文章で判定する
5. 3つくらい特殊アイテム用意したいな～（パス、文章の入れ替え、手札引き直し）
使用できるのは各ターン1度、手札を出す前のみ。1回使用したアイテムは使用できないようにする

生まれる駆け引き

1. 自分に有利だと思ったその単語、実は…

一見して良い（悪い）イメージを持つと思ってHE（BE）が出した単語が、実はそうでもないということが起こり得るかも
例えば、「村の少年が死んだ」という文章と「悪い魔女が死んだ」という文章では悲しいのかスカッとするのかの印象が全く違う

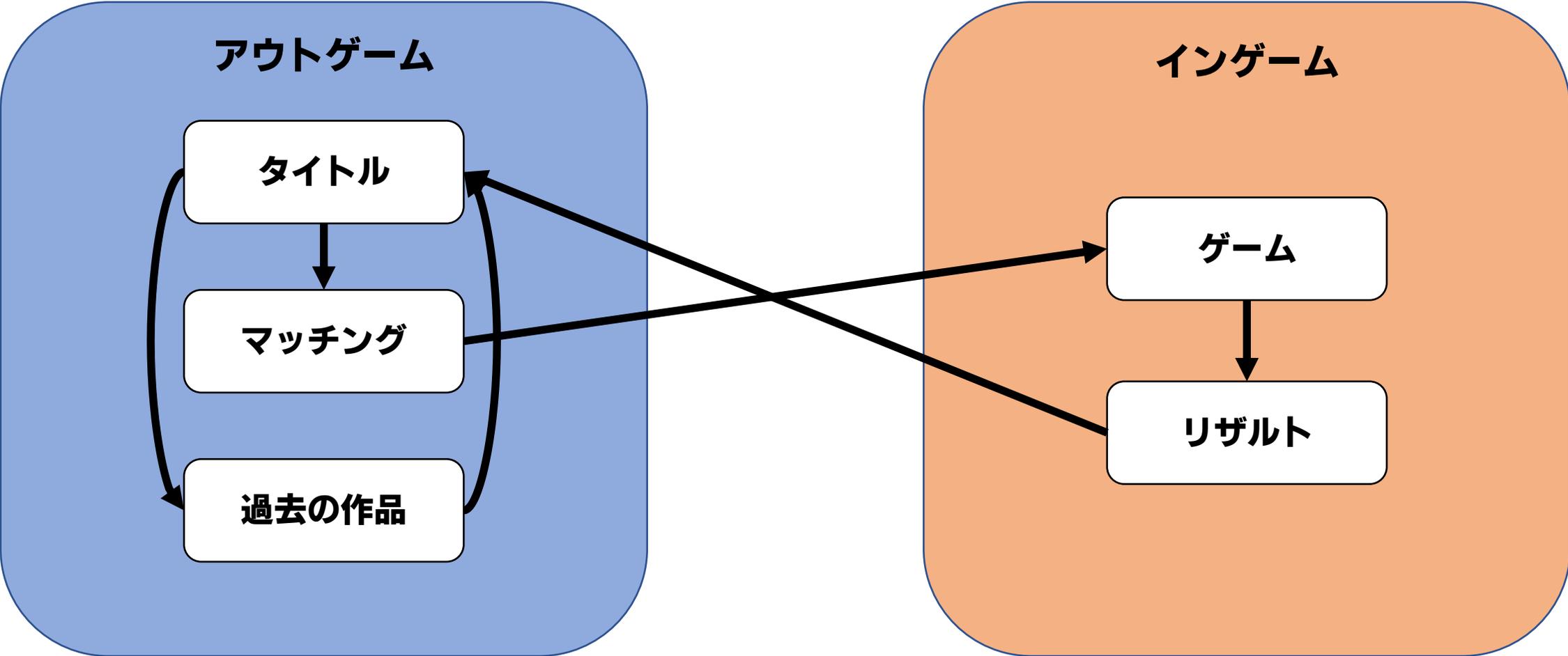
2. 相手の先の手を読み、自分の物語にしろ！

この単語を出すことで、相手がどんな手を出してくるのか予想することが大切
文章の筋道を自分の中で立てることで、相手が出さざるを得ないような文章の作り方をすることが勝利への一歩

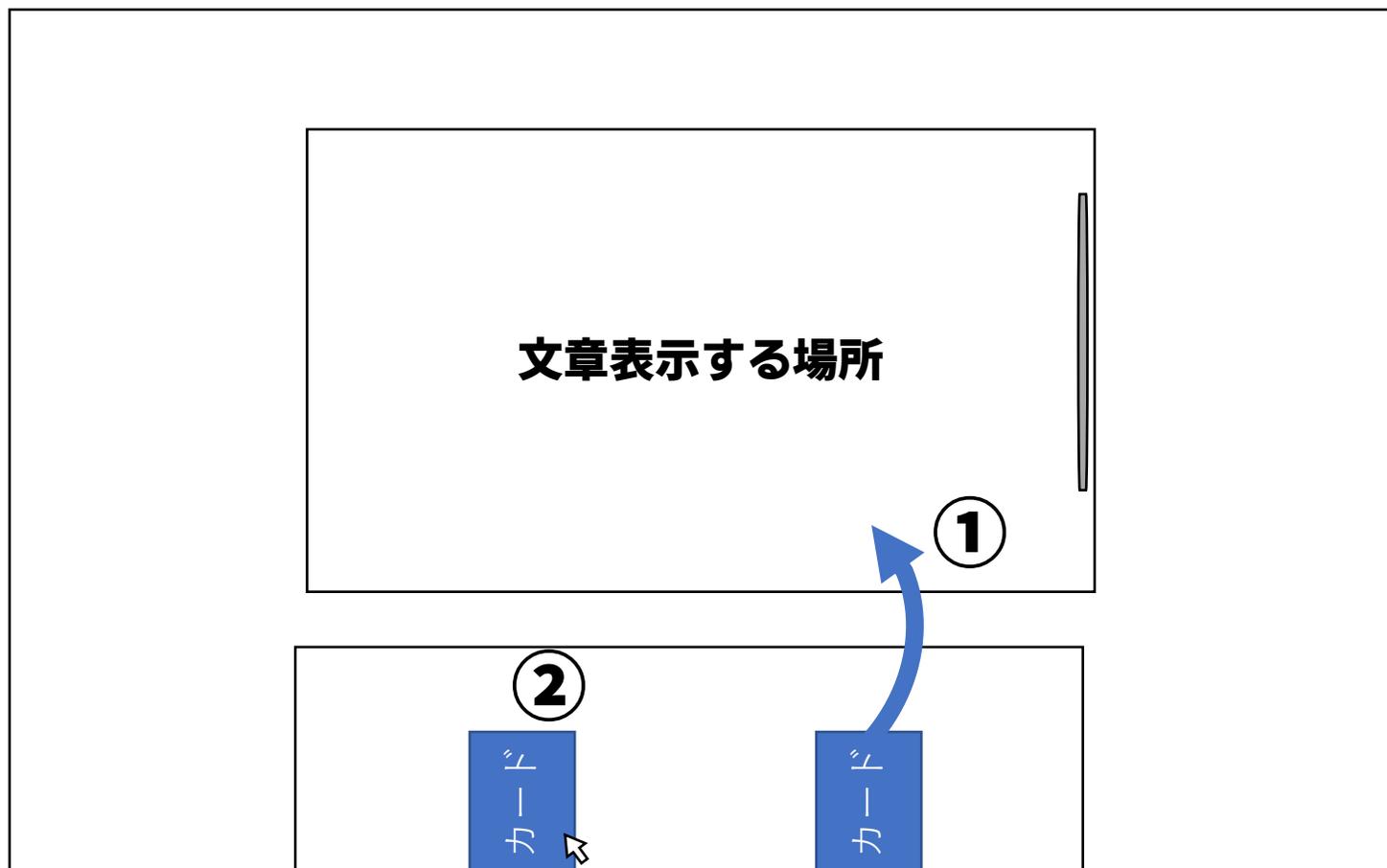
3. 特殊アイテムが勝つ鍵！？相手を翻弄しろ！

用意されている3つの特殊アイテムは盤面を大きく動かせるものが多い
例えば、入れ替えを用いることで本来「村の少年が死んだ」と言う文章だったものが「村の少年は生き延びた」に変えることもできる

ゲームの流れ



ゲームの操作方法



Click!!
Click!!

基本的にはマウスによるクリックで
ゲームを動かす

ゲームシーンの手札の動かし方のみ少
し特殊な方法をとる

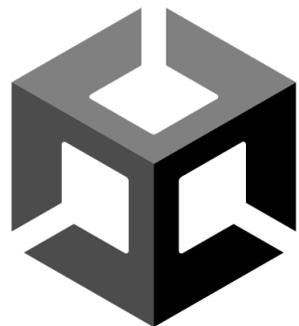
手札の動かし方は2種類

1. 手札を文章表示する場所に直接ド
ラックドロップ
2. 手札をダブルクリック

使用する予定の技術

作成した文章を保存
見れるようにする

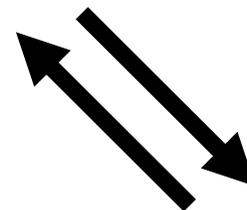
DB



Unity®



創った文章を読ませてみたり...



Photonを利用したマルチ対戦



ChatGPT APIを叩いて文章の結果を返す



企画書つぽいの完

次からぎっくくりデザインと
シーンごとにやること

各シーンのやること

タイトル

ハッピーオアバッド

名前入力

ランダムマッチング

友達とマッチング

作品を見る

特別凝ったことはしません

アニメーションとかは入れたいかも

名前入力した上でランダムマッチング
あるいは友達とマッチングを選択

※名前入力せずにそれぞれ選択すると
エラーが出るように

友達とマッチングを選んだら部屋番号
を入力するモーダル？を出せばいいかな

友達とマッチングを選んだら部屋番号
を入力するモーダル？を出せばいいかな

作品を見るに関してはハンバーガーメニ
ュー出すようにしてもいい

※アスペク比は16:9にしています
変えても大丈夫です

各シーンのやること

マッチング

HEの名前

BEの名前



VS



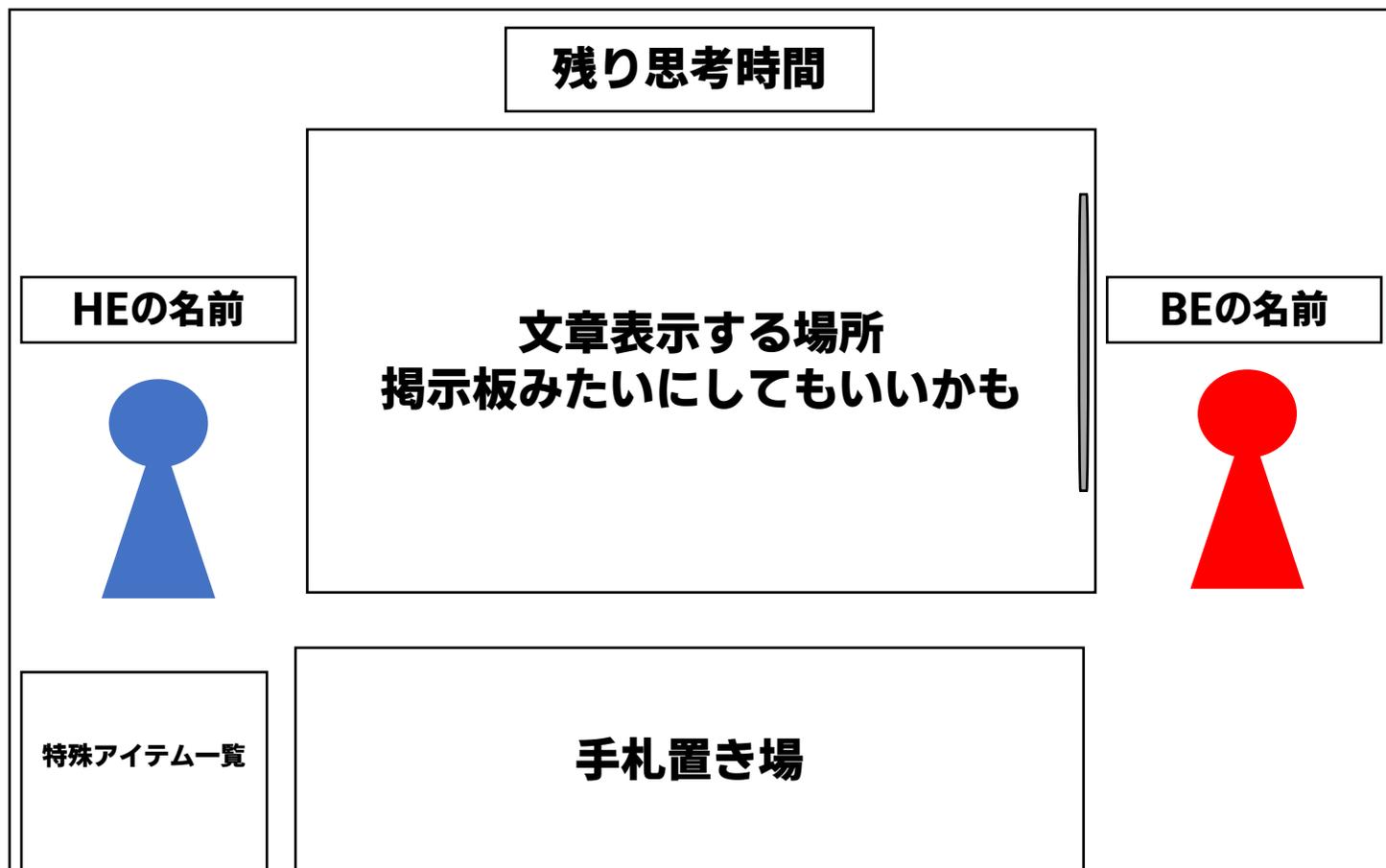
あなたは〇〇陣営です

ここも演出入れられたらいいなー
イメージだけで言うとスマブラのバトル直前のロード画面みたいな

※アスペク比は16:9にしています
変えても大丈夫です

各シーンのやること

ゲーム



アニメーションさせるとしたら背景くらいかな、ついでにプレイヤも

手札の表示についてはデザイナーに任せます

手札を文章表示する場所に持っていったら出せるようにしたいなー

自分のターンじゃない時は少し暗くなって敵側にスポットライトが当たる感じに

逆に自分側の時は明るくしたい

手札ジャンタマの牌みたいにカーソル合わせたらぬるぬる動かしたい

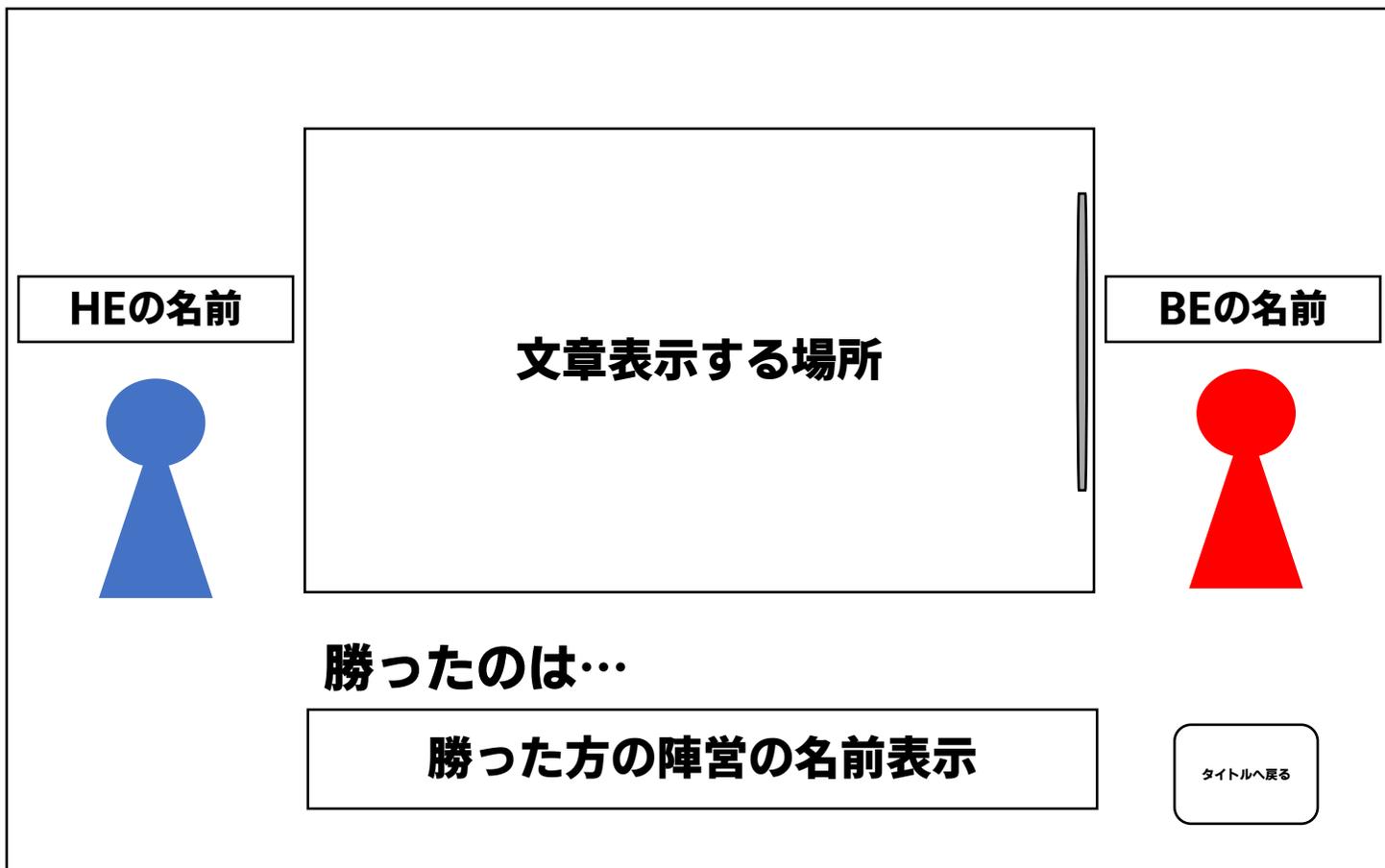
しゅーりょー！みたいな演出欲しい

長い文章になるのはわかりきってるのでスクロールバーも欲しいかも

※アスペク比は16:9にしています
変えても大丈夫です

各シーンのやること

リザルト



結果出力するだけです

結果発表の演出とかは欲しいですね
ドコドコドコ……でん！

ぷよぷよみたいに勝った方が喜んで負けた方がボタンキューみたいなのほしい

勝った方には花吹雪とか、負けた方には雨とか分けたいよな

※アスペク比は16:9にしています
変えても大丈夫です

各シーンのやること

過去の作品

正直思いつかなかったので任せます

必要な情報

- 文章
- 勝った陣営
- プレイヤーの名前とその所属陣営

他の文章も読む

タイトルへ戻る

デザインはデザイナーに一任

特にこだわるところはないかも

強いて言うなら、文章の読み上げ
機能、実装してみたくない？

※アスペク比は16:9にしてます
変えても大丈夫です