

AI しりとり

—Rails × Geminiで作る
対戦型しりとりゲーム—

team: 点と線



AIを使用したしりとりゲーム

WORD CHASER

日本語のみ対応

標準ルール*採用

*伸ばし棒の際、一つ前の単語の母音で記述しなければならないなど

RULES SET

- 前の単語の 最後の仮名 から始まる単語を出す
- 同じ単語の再使用は禁止
- 「ん」で終わったら負け
- 伸ばし棒の際、一つ前の単語の母音で記述しなければならない
- 固有名詞・外来語・長音・小文字・濁点の扱いは採点ポリシーに準拠

gemini APIを使用

しりとりで入力された単語を
AIによって判定

配点方式の解説

基礎

文字数をもとに
して基礎点が算
出されます

AI

AIが単語を評価
します。
評価基準はAIの
感性です。

連鎖

直前の単語との
関連性をもとに点
数を算出します。
が、基本きまぐれ
です。

ゲーム結果

1位 TestPlayer (あなた) 

スコア	基礎点	AIボーナス	連鎖ボーナス
44,982	1990	26,817	16,175

総合スコア

単語履歴を見る

りす

「りす」は、しりとりにおいて非常に使いやすい単語であり、安定感があります。しかし、その分、斬新さや意外性には欠けると言えるでしょう。誰もが思いつくであろう平凡さが、高得点には繋がりにくい要因です。ただ、可愛らしい動物を連想させることから、場を和ませる効果は期待できます。誰もが知っている存在だからこそ、安心感を与えることができる、そんな点が評価できますね。

しりとりとして正しく繋がっていますが、連想ゲームとしては非常にシンプルで、特に意外性や面白味に欠ける印象です。「しりとり」という言葉から「りす」を連想するのは、ごく一般的な思考回路であり、発展性や深みが感じられません。そのため、可もなく不可もなく、平均的な評価といたしました。もう少し言葉選びに工夫があると、より高得点に繋がる可能性があります。

基礎: 140点
AI: 3005点
連鎖: 1029点

機嫌によってAIの出す点数が変わる

同じ単語でもタイミングによっては点数アップ

一人でも。
二人でも。

高速しりとりバトル
WORD CHASER

プレイヤー: TestPlayer

あなたの専用のしりとり画面です

残り時間
14

あなたの単語履歴

- ～～～
- ごりら
- らっぱ
- ばんだ
- だいく
- くいす

[ひらがなで入力...]

高速しりとりバトル
WORD CHASER

ゲーム結果

位次	プレイヤー名	総合スコア	基礎点	AIボーナス	連鎖ボーナス
1位	uekkie	30,183	1160	19,015	10,006
2位	TestPlayer (あなた)	25,270	1630	12,701	10,939

単語履歴を見る

単語履歴を見る

トップに戻る

ランキング機能あり*

上位5名をランキングに表示

The screenshot shows the lobby screen of the WORD CHASER game. At the top center, it says "高速レーリングハトル WORD CHASER". Below that, there are two buttons: "ルームを作成" (Create room) and "ソロモードで遊ぶ" (Play solo mode). In the middle, there's a section titled "ソロスコアランキング" (Solo Score Ranking) which displays the following table:

順位	ユーザー名	合計スコア
1	uekkie	3250
2	lala	2560
3	hinokun	2200
4	mizuki	2190
5	hassan	280

Below the ranking table, there's a section titled "参加可能なルーム" (Rooms available for joining) with the message "参加可能なルームはありません" (There are no rooms available for joining). At the bottom right, there's a button labeled "Create room".

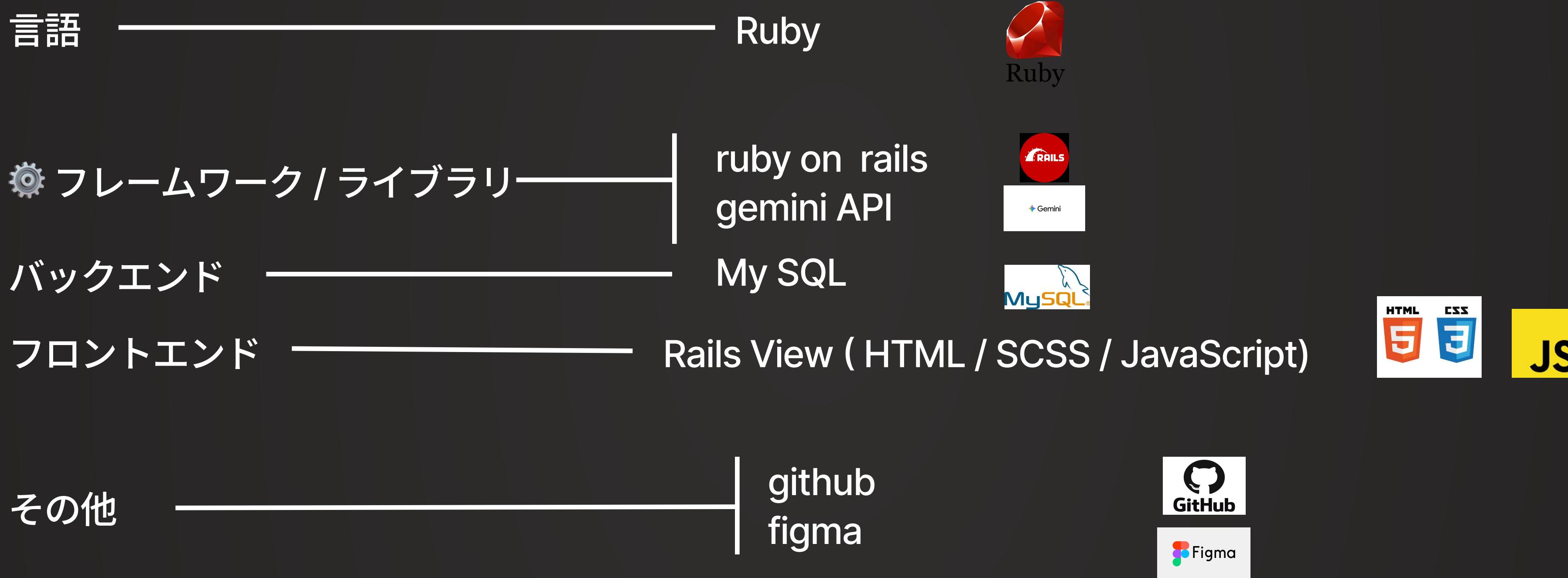
*一人用モードプレイ時のスコアのみランキングに表示

勉強会などのアイスブレクに

日本語学習の語彙トレーニングに

キーボードのタイピング練習に

使用した技術スタック



実演

実装したかったもの

- ・しりとりのゲーム設定・複数のゲームモード実装
- ・しりとりのルール説明の追加

感想

lala:

初めてのチームがでの開発だったが、githubやworldなど様々なツールを駆使してできた。
学習を参加者全員で進められ、一人で学ぶよりも多くの事を得ることができた。

hinokun:

このインターンに参加した目的がチームでの開発を学ぶことでしたが、実践を通して実際に開発の流れをざっくりと理解できたと思います。内容は難しく感じましたが1回生の間に初めての経験や刺激をたくさん得ることができたとても有意義な時間でした。

hassan:

4人という大人数での共同開発の体験、そしてWebアプリケーション開発は共に初めてでした。
その2つの経験が得られたことは今後のキャリアにおいてとても意義のある
ことだと思います。この経験を生かし、よりよい開発ができるようにしたいです。

mizuki:

フレームワークを使用したWebアプリ開発は初めてでした。
チーム全体で協力して、楽しみながら開発をすることができました。
今後のアプリ開発では、テストコードをより充実させた開発を目指していきたいです。

ありがとうございました！