

対AI 創作クイズ放置型バトルSNS 「ぷぶんぐる！」

- ジャンル：ソーシャルゲーム？
- プレイヤー：1人、交流あり。
- ターゲット：10代後半～20代
- 創作活動が好きな方、笑いネタが好きな方。
- 媒体：PC、Mobile

核となる体験（楽しさ）

- キャラを造る（カスタム）

性別、気質などタイプの設定
見た目や効果などの多様化により、展開に広がりを持たせる。

- 探索する（発見）

新たなキャラ、ネタを求めて、遊ぶ、戦う。新規の開発、進展が存在すること。

- 放流する（発信と育成）

設定したキャラを他のプレイヤーに見てもらう。自分のアイデアとそれに対する交流、成長がある。

- 応援する（鑑賞と推し活）

配信、実況、コメントによる、体験の共感が得られる。

概要

「ぷぶんぐる」とは

落語「京の茶漬け」から
インスパイアされた、
クイズ型のギャグバトル。

相手の質問に対して、
選択肢を選んで、
相手を「口撃」！



ぷぷバトル

返答が不躰だと...相手の
イライラ度上昇!

不正解選択肢で相手の赤
いゲージ(怒りのバロメー
タ)が上がる。

怒りのボルテージMAXに
なると敗北。



ぷぷ、おあがりになりますか

きょうの まいこの目に怒りを
感じる...

ぷぷバトル

うまく返答できると、相手の気力を「上げ」る。

正解選択肢で相手の黄色ゲージ(プライドのバロメータ)が上がる。

ゲージをMAXにすると勝利。



きょうの まいこは、白い目をしている。(今だ! ハートを狙え! タップぷぷぷぷぷっ!)

概要

問答(クイズ)のパターンはいろいろ。

ただ論破する。ギャグをかます。無視、、、。

あの手この手で、相手を怒らせず、
エレガントに、この世を立ち回るのだ。

企画意図

等身大かつ主である体験を取り戻したい。

- SNSの行き止まり。
- ストーリーコンテンツ、カジュアルゲームと消費時間。
- AI時代で残るもの。詩

企画意図

- SNSの行き止まり

既存の「開放的」、フラットなプラットフォームでは個人の体験が薄れやすい。

無法地帯な、「お祭り」は、楽しくない。

企画意図

本ゲームは

指針やルール(ゲーム性)を内包した、少し狭いプラットフォームである。

ネタ、アイデアが弱くても、あそべる。

発信力、価値がフラットなゲーム。

個人的な体感が主である状態のSNS。

企画意図

ノベルゲームの楽しさをバトルに内包する

1回毎のバトル形式であり、プレイ、配信とその視聴、共有が手軽にできる。

手軽に短い時間でストーリーコンテンツを傍受できる。

企画意図

本ゲームの良い点

放置投稿で、広がり、交流がある。

自分は、主体的な存在、かつ好きな時間に遊べる。

企画意図

AI時代とは？

生成AIで画像、音、文字列を作る時代

なんでも自動で効率よく、早くできる時代

企画意図

創作、クイズ、放置、バトル(交流)を楽しむということ。

ここに、一つの指針、
新たなフィールド「ぷぶんぐる」を打ち出したい。

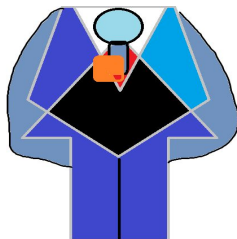
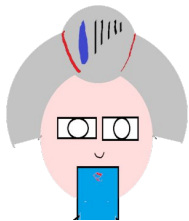
システム要素

- 創作、クイズ(作る楽しみ)
- 放置型(気軽に遊べる)
- バトル(やりこみ要素)
- SNS(広がる交流)

創作、クイズ

アバターカスタムについて。

ヘッド と ボディー の2要素。



ヘッド、ボディはそれぞれステータスが異なり、特定のスキルや効果を持つぞ！

創作、クイズ

スキルの例

ヘッド:千里眼ヘッド

(一定確率で答えの選択肢が分かる)

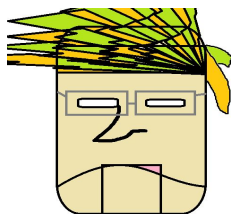
ボディー:ミラーボディ

(選択肢のダメージを逆にできる。)

創作、クイズ

その他アバターの要素：承魂型（タイプ）

お笑いタイプ、理論派タイプ、詐欺師タイプなどがある。



※イメージとして、「ヘッド」のプロトタイプを当ててますが、「ヘッド」と別の要素として存在させる予定です。

創作、クイズ

その他アバターの要素(タイプ)

お笑いタイプは不正解でもダメージが少ないが、正解時の攻撃力も弱い。理論はタイプはその逆とか。

同じタイプ同士だと、正解しても攻撃が当たりにくいか。

創作、クイズ

その他アバターの要素：老若男女とか。

高齢になるほど攻撃力が高いが体力が低い。

子供キャラには皮肉解答が通じないなど。



創作、クイズ

クイズ(ワザ)とそのパラメータの設定。

自分のクイズ数は、10問設定。

自分でクイズを作る。また既存のテンプレ(カコモン)から構成できる。

創作クイズ

私の好きな果物はどれ？

りんご、もも、なし、トマト

とかでも、いい。

創作、クイズ

- ・類友ミラー因果応報システム

ワザパラメータ値の設定は自由だが、

自分も設定したパラメータ値の攻撃を受ける。

強い攻撃力をもつと、相手も強い攻撃力を持つ。

放置（投稿）

プレイヤーが設定したキャラはデータとして、ぶぶんグルの住人に。

他プレイヤーからポイントをもらおうと寿命が延びる。

放置時の対戦データは継承可能。

バトル(評価システム)

勝利も敗北も同等に評価される。
クイズの形が成り立ってなくてもOK。

ヘッドとボディの効果次第でも戦える。

「戦える」が、あくまでも、運と粋、雅な世界を楽しむ場である。

バトル(評価システム)

タップ数の評価

他プレイヤーからのポイント評価。

放置時の対戦データは継承可能。

SNS(交流システム)

他プレイヤーからのポイント評価。

放置時の対戦データは継承可能。

発展形として

ゲーム運営のサイクル、展開などについて

イベント; 必ずしもゲーム内システムによる必要はないか。プレイヤーの自由な見解に任せる。

アバターキャラタイプの使い分け。それぞれの使い方を極める楽しみ。

発展形として

ゲーム運営のサイクル、展開などについて

ヘッド、ボディ、アイテム、効果などを、ガチャや戦利品的にゲットできる。またアップデートにより追加する。コレクト要素。

アバター、クイズ形式という特徴を生かし、様々なコンテンツの参入が可能。コラボ

リアルワールドの認識をもってプレイしてもらうこと。