

# 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

- 人（他者）との出会い。  
→ 未知との遭遇、発見。
- 価値の分析、理解。  
→ エウレカの喜び。

# 概要

「ぷぶんぐる」は、落語「京の茶漬け」からインスピレーションを得た、クイズ型コミュニケーションギャグバトル。

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。

# 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の行き止まりを感じた。

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

- ・SNSの行き止まりを感じた

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をあえて作る。

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

ストーリーコンテンツの消費時間。

目的、方向性がある。ノベルゲームの楽しさをバトルに落とし込む。

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。

# 企画意図

## カジュアルゲームの不満点

単なる作業ゲー、育成ゲームなどは、交流、ストーリーの共有もなく、個人の体験のみで、閉じてしまい広がりが無い。

# 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

アバターの選択。

老若男女等のタイプ設定。

それぞれの相性があるぞ！

モノラル設定とステレオ設定が可能。



# 創作クイズ

アバターの要素：老若男女。

例

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

アバターの要素；承魂型。

お笑いタイプ、理論派タイプ、詐欺師タイプなどがある。

# 創作クイズ

アバターの要素；承魂型。

お笑いタイプ、理論派タイプ、詐欺師タイプなどがある。

同じタイプ同士だと、正解しても攻撃が当たりにくい。

# 創作クイズ

アバターの要素；承魂型。

お笑いタイプ、理論派タイプ、詐欺師タイプなどがある。

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

# 創作クイズ

アバター カスタム アイテム

ヘッド と ボディー の2種。

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

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

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

ぶっちゃけ

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。