

# 2031/06/20-23

- ジャンル: 新世界\_求職ノベルRPG
- ゲームを一言で:未来の世界(2031/6)で4日間、求職活動をする

# ゲームについて:ゲームプレイの構成、体験

- 求職活動(自己PR作成)→妹とコミュニケーション→アルバイトを日単位で繰り返す(6/20～6/23)
- AIに自分(プレイヤー自身)が評価されるという新しい体験
- 2031年の求職生活に没入できる

2031\_06\_20-23 (Debug Build) | D3D11 | 60 FPS | F 1280x720 | V 1280x720 | S 1280x720

LlamaTextGenerator: モデル 'Qwen2.5-72B-Instruct-07-Q8\_0' の初期化が完了しました  
LlamaTextGenerator: 初期化が完了しました  
LlamaTextGenerator: 初期化が完了しました

精神力: 13

### 基本情報

国民番号: KU1623142  
生物学的性別: 男  
年齢: 26歳  
住所: 千葉県船橋市日の出区平井3123-456-789  
職制階級: E  
賃金階級: D  
学歴階級: A  
不採用回数: 81回

### 自己PR(100文字以内)

単なるタスク処理ではなく、常に市場動向と組織目標から逆算した戦略的思考で行動します。前職ではこのアプローチで3年間トップセールスを維持。貴社の事業拡大を、高い視座と実行力で

(86/100文字)

送信

### 職歴・資格

2029年3月 横浜工業大学 工学研究科 修士課程終了  
2029年4月～2030年1月 サイバーフューチャー株式会社 正社員  
2030年10月～2031年3月 芙蓉テクノホールディングス 正社員

普通自動車免許(A1限)  
高等学校教諭一種免許状  
応用情報技術者

2031\_06\_20-23 (Debug Build) | D3D11 | 61 FPS | F 1280x720 | V 1280x720 | S 1280x720

LlamaTextGenerator: モデル 'Qwen2.5-72B-Instruct-07-Q8\_0' の初期化が完了しました  
LlamaTextGenerator: 初期化が完了しました

精神力: 19

妹

お兄ちゃん元気?  
お仕事もらうの、うまくいった?

全然うまくいかないよ...

お兄ちゃん、大丈夫！一緒に遊ぼうね～♪

またダメだった...お腹すいたよ

お兄ちゃん、おやつごはん一緒に食べよう！🍌

おやつごはん?おやつとごはん、いっしょ n

# 工夫点:Spec駆動・AI駆動開発

- やったこと:仕様書→全体設計書→クラス設計書→ソースコードの順で作成/生成
- 効果: コーディングの 70～80% をAIに任せられて、だいぶ労力が削減

## 一日の始まりフェーズ

- 「.....今日が.....始まる。」をメッセージウィンドウに表示
  - 淡々とした演出を醸す
- 全てのメッセージを表示し終えたら「求職活動フェーズ」に移行

## 求職活動フェーズ

- パスワード入力演出→モノアイサーバーアクセス演出→基本情報・職歴、病歴、資格のオートコンプリート演出。
- オートコンプリートされた部分はプレイヤーの変更は不可
- 履歴書UIの「自己PR/志望動機」欄を自由入力させる。
- 入力確定後、確認ダイアログ（はい/いいえ）。
- 入力内容をローカルLLMで採点。
- ローカルLLMの採点を待つ間にロード中UIを表示する
- 不採用判定なら不採用リストUI（架空企業名＋お折り文章）を表示。
- 点数に応じて精神力減少。精神力0でゲームオーバーフェーズへ。
- 精神力が残っていた場合は、「本日は不採用という結果になりました。明日以降のご応募をお待ちしております。」というOKダイアログを表示
- ダイアログのOKボタンを押すことで「妹メッセージフェーズ」へ移行

2031/06/22 あと1日

精神力:12

基本情報

自動生成部分

自己PR

職歴、病歴、資格

プレイヤー入力部分

## JobSearchPhase設計書

### 概要

求職活動フェーズ全体を管理するクラス。パスワード入力演出、サーバーローディング、オートコンプリート、履歴書入力、LLMによる評価、結果表示までの一連の流れを制御する。6つの状態 (PasswordInput/AutoCompleting/ShowingInstruction/ResumeInput/Evaluating/ShowingResult)を持つ。

### 目的・スコープ

プレイヤーが履歴書を作成し、AIによる採用判定を受けるまでの求職活動フェーズの処理を担当する。パスワード入力演出→サーバーローディング→オートコンプリート→(初回のみ)操作説明→履歴書UI→ローディング→結果表示という流れを管理し、LLMによる評価結果に基づいてゲームの次のフェーズへの遷移を決定する。

### ほかのクラスとの関係

- PhaseManager - フェーズ遷移の指示を行う (iPhase経由で呼び出される)
- GameCommonData - 精神力と残り日数の情報を参照・更新する
- PasswordInputUI - パスワード入力演出を制御する
- ResumeUI - 履歴書UIの表示と入力を制御する
- ServerLoadingUI - サーバーローディング演出を制御する
- LoadingUI - LLM評価待ちのローディング画面を制御する
- RejectionListUI - 不採用結果の表示を制御する
- MessageWindowUI - 初回プレイ時の操作説明を表示する
- LlamaTextGenerator - 履歴書の自己PR/志望動機をLLMで評価する
- LlamaTextBuffer - LLM生成テキストのバッファ管理
- LlamaModelManager - LLMモデルの取得
- SoundManager - 効果音とBGMの再生を指示する
- MouseEventManager - マウスエフェクトの設定
- BackgroundManager - 背景画像の設定

## 感想:Spec駆動・AI駆動開発

- 仕様書や画像、設計書テンプレートを使うことで、だいぶAIで生成するソースコードのコントロールが取れそう
- レビューやチェックをAIエージェントでやれるようになれば、  
仕様書から動作可能なコード生成までをAIで並列実行できる ようになる
- 2031年にはコーディングもAIが中心かも

## おわり

- AI周りのことはCosenseの作品紹介ページに詳しく書いたので、興味があればご覧ください