

ワンダープロジェクトJ3

き かい ほし おうじ
機械の星の王子さま (仮題)

仕様提案書



テーマは『AI』

基本的な遊び方は前作(J1、J2)を踏襲します。さらにJ3ではテーマを『AI』とし、学習のさせ方や、物語自体にもその要素を取り入れ、キャラ(AI)とプレイヤー(人間)とのコミュニケーションの楽しさや難しさを体験してもらいます。

プレイヤーも物語の主人公

前作ではピーノとジョゼットが主人公でプレイヤーはそのお手伝い的な存在でしたが、J3ではプレイヤーも主人公となり、物語の重要な存在となって活躍してもらいます。

主人公とプレイヤーとの双方向コミュニケーション

前作では主人公に対してプレイヤーが一方的に指示や評価を下すというコミュニケーションでしたが、J3ではキャラもプレイヤーに評価を下すなど、お互いが対等な立場になったコミュニケーションにします。

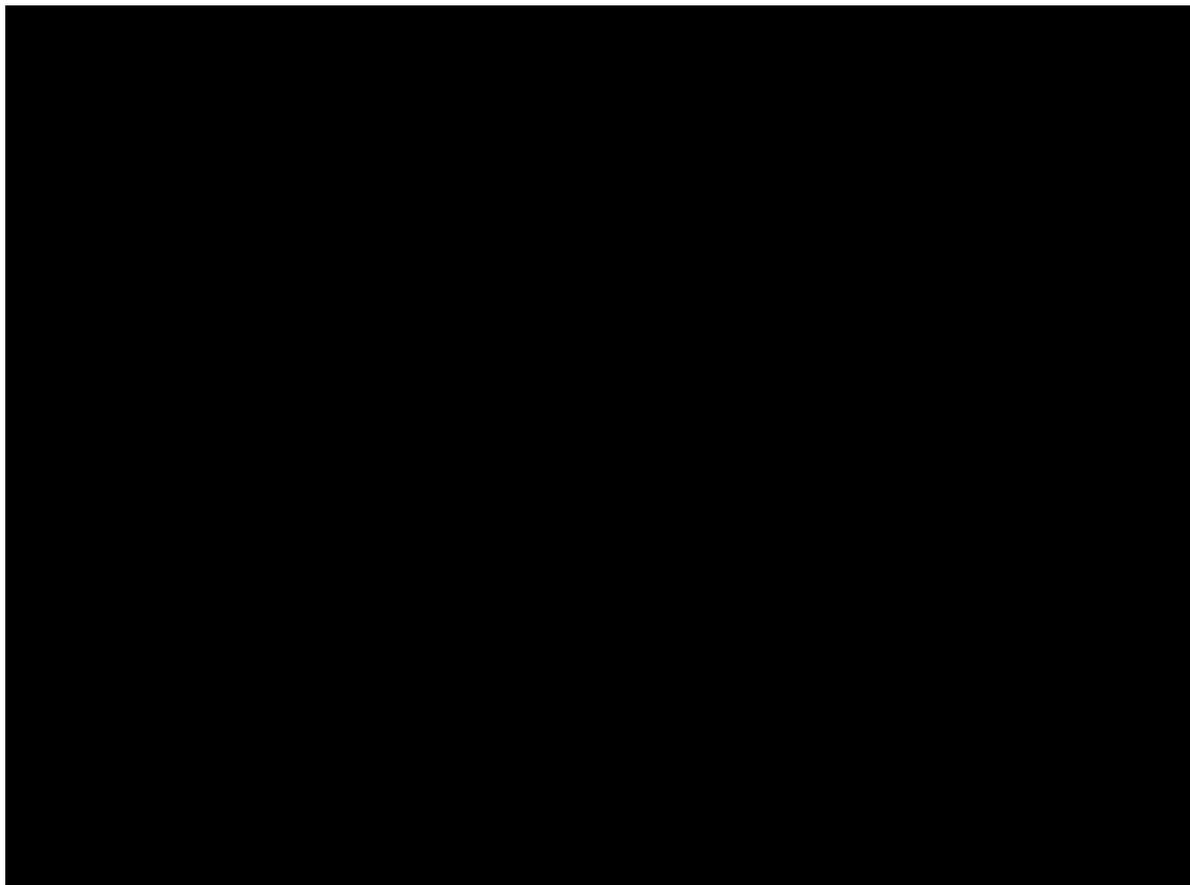
AIと対峙するような学習法

前作では『アイテムの使い方を学ばせる』ペットのような学習がメインでしたが、J3ではそれをもっと深め、キャラが自ら推理、学習、またプレイヤーへ意見、提案するなど、AIと対峙するような学習にします。

自由な育て方

前作ではイベントをクリアするためにキャラの育て方(学習方法)はひとつしかありませんでしたが、J3ではプレイヤーの自由に育てることができるようにします。

このCMのキャッチボールがWPJの原点です



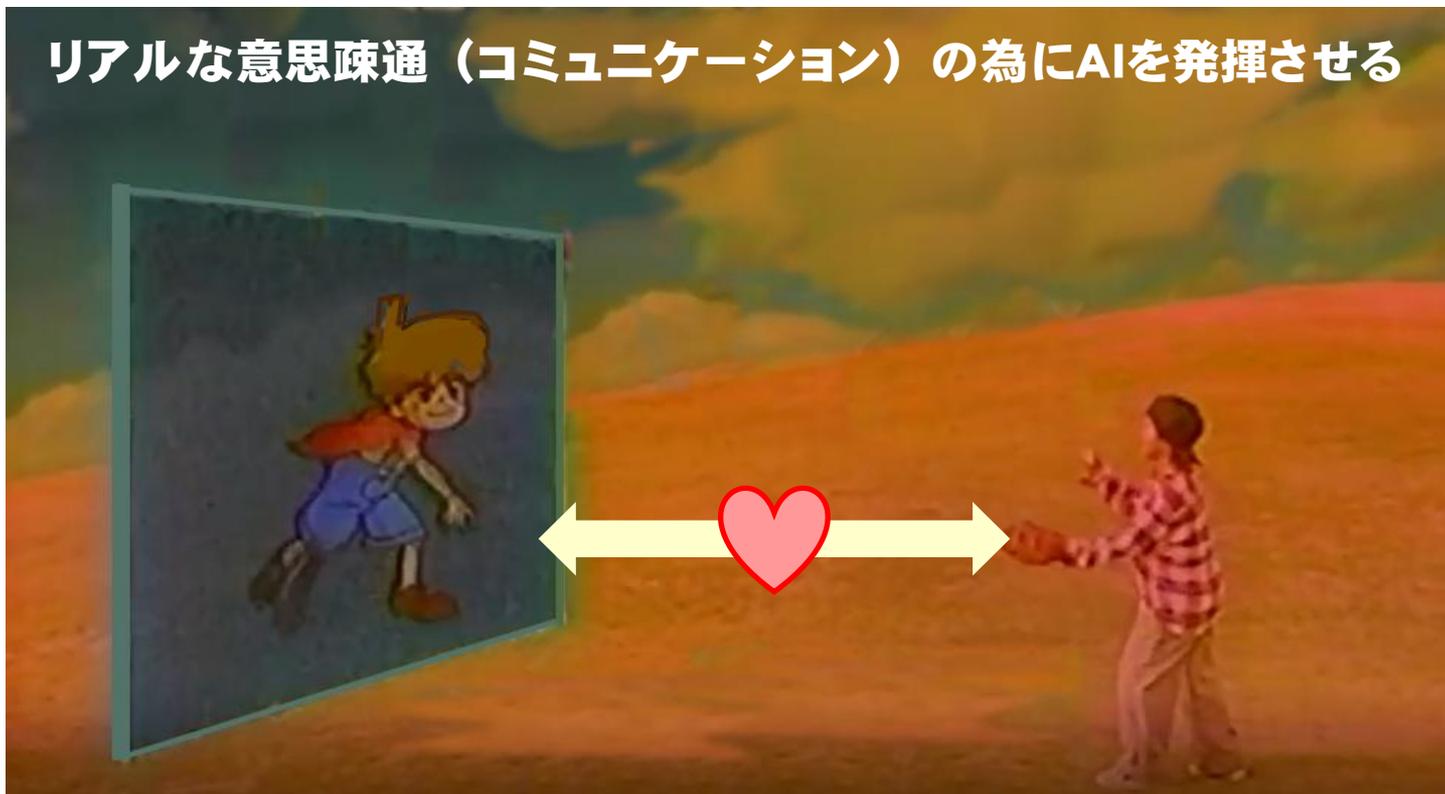
黒画面をクリックすると動画が再生されます
(PDFでは再生されません)

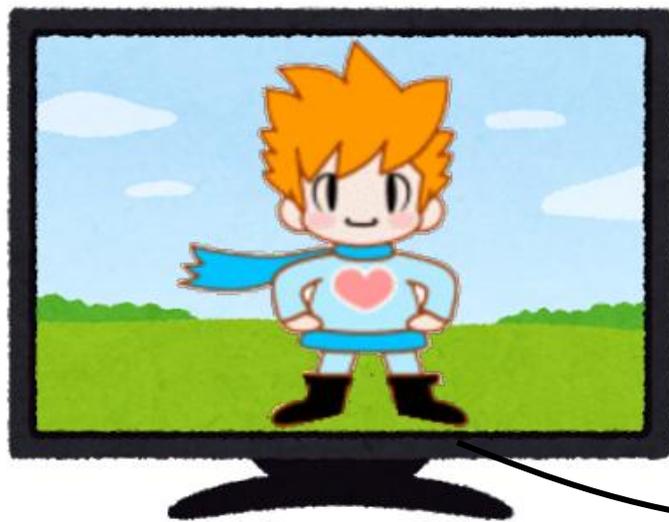
AIが売りでも『それらしさ』がプレイヤーに感じられないと意味がありません

そのためにはプレイヤーが行う任意な行動、つまり『予め用意されていないデータ』に対してキャラが反応する、またはゲーム全体に影響することを実感してもらうことが重要です。

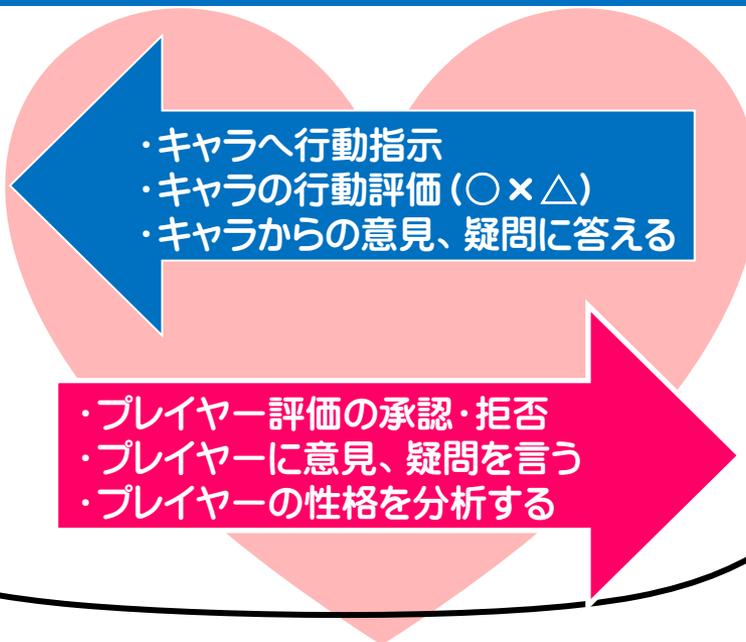
J3ではそれを具現化するために、それが一番感じられる『意思疎通（コミュニケーション）』のシーンにAIの力を発揮させたいと考えます。ゲームをプレイするに従い、TVの中のキャラがプレイヤーの性格を知ったり、考え方に意見したり、また、それに対してプレイヤーも意見を返せる意思疎通。そしてそれらの関係性が物語自体に変化を与える——。そのリアリティーが『AIらしさ』を感じさせるベストな方法論であり、ワンダープロジェクトJシリーズが目指すコミュニケーションアドベンチャーゲームの形だと考えます。

リアルな意思疎通（コミュニケーション）の為にAIを発揮させる





キャラ



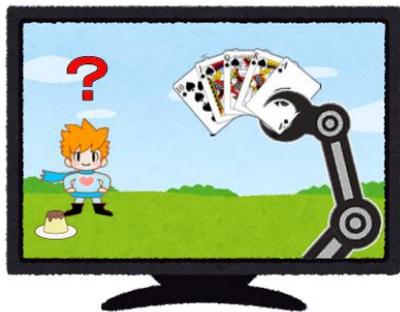
プレイヤー

幼児と親のような意思疎通

小学生と親のような意思疎通

中学生と親のような意思疎通

キャラの親離れ



キャラに学習させる



どんな行動をするかな？



キャラにゲームを教えて一緒に遊ぶ



ずいぶん強くなってきたなあ



キャラの挑戦を見守る



がんばれ！



キャラに通信障害を修理してもらう



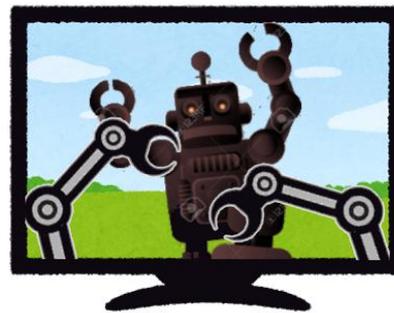
すごい！こんなこともできるんだ！



プレイヤー単独行動(マップ冒険)



機械の星を散策しよう！



プレイヤー単独行動(バトル)



ボクがキャラを守ってやるぞ！

ゲーム画面イメージ (3D、一人称視点)

confidential
2020 森のげえむ屋さん



①ポインター

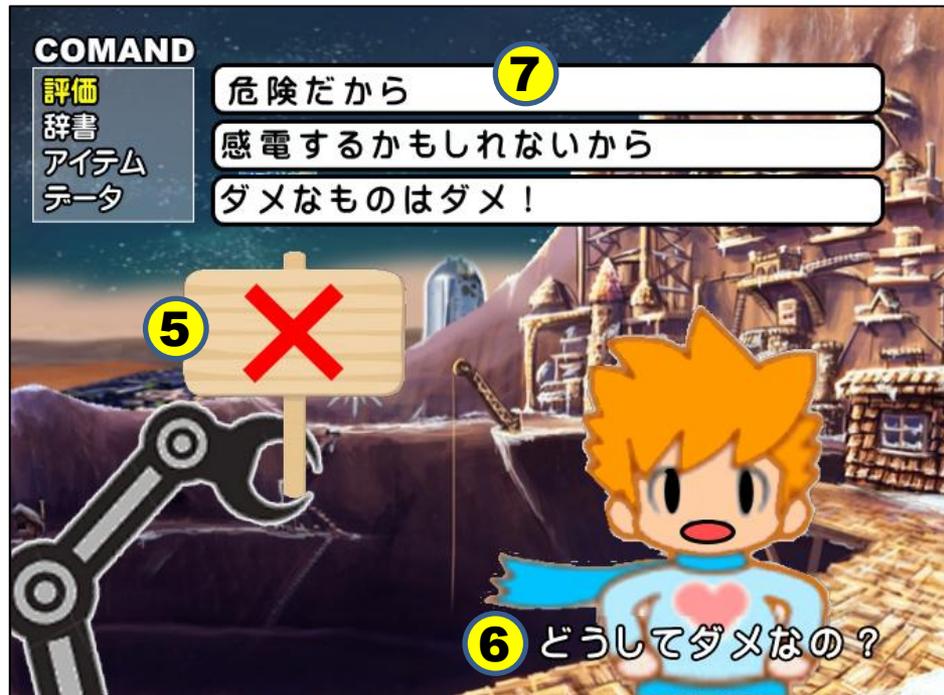
キャラに移動させる場所や、取らせるアイテムを指し示す

②キャラ

③ドロンハンド

アイテムを取る。置く。操作する

④コマンド



⑤評価

ボタン操作でキャラの行動を評価する
肯定○ 否定× 保留△

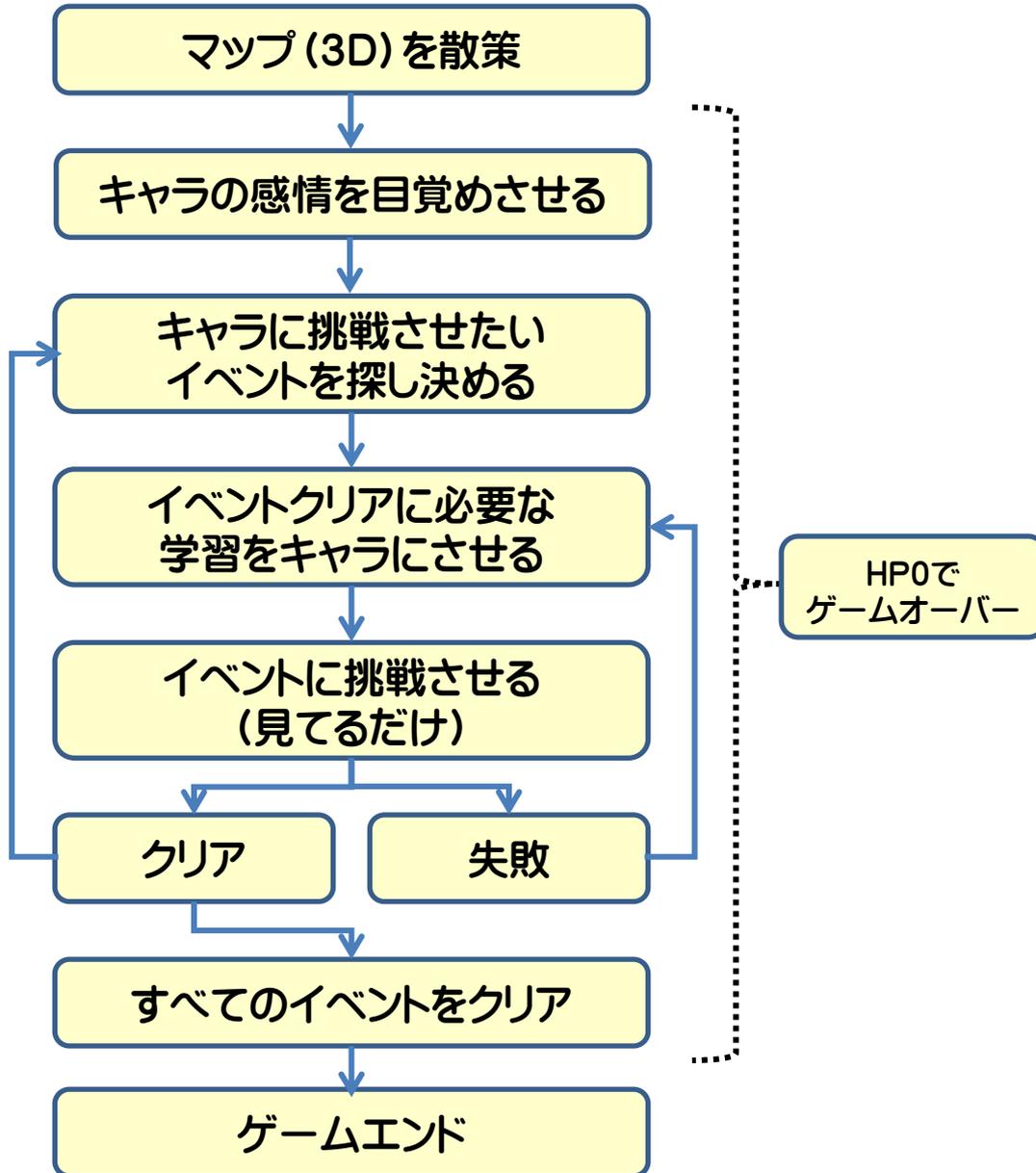
⑥キャラのセリフ

字幕スーパーで

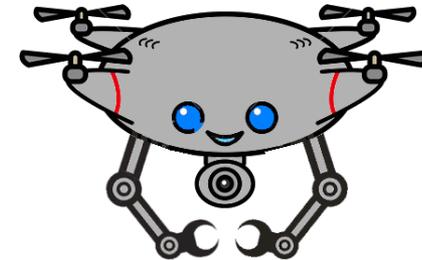
⑦プレイヤーの回答テキスト

状況にあったものが3つ表示される。プレイヤーはひとつを選択する

ゲームの流れの基本は前作と同じ

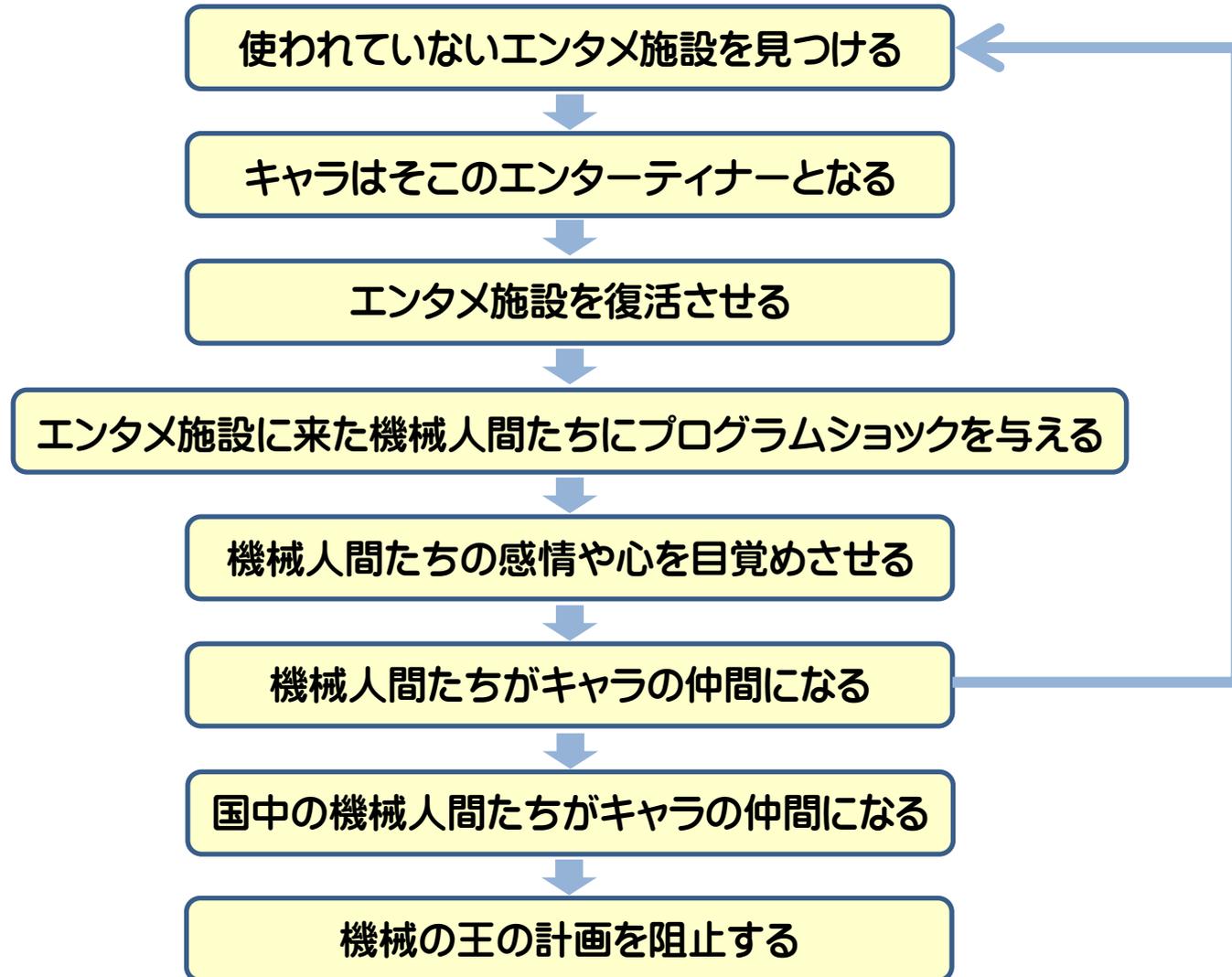


操作方法



- * プレイヤーはドロンを遠隔操作してキャラを学習させるという設定
- * ゲーム画面はドローンの目から見た一人称画面
- * 画面移動
 - ・ゆっくり移動/キャラが後をついてくる
 - ・高速移動/キャラをつかんで空を飛んで行く
- * ポインター指示
 - ・任意の場所やアイテムにキャラを誘導する
- * 評価
 - ・○肯定 ×否定 △保留(無視)
 - ・辞書
- * アイテム使用
 - ・ポインターで指摘し掴んで拾う
 - ・手で掴んでキャラに渡す
 - ・取得したものはコマンド選択してキャラに渡す

**機械の星には感情や心に訴えるエンタメがないので
それらをひとつひとつ復活させてゆく**



舞台は機械の星、主人公はプレイヤーと機械の王子

(コルロ島シリーズはJ2で完結。J3はまったく新しい設定の物語を想定しています)

舞台は地球からそれほど遠くない場所にある惑星。そこは機械人間が支配する星でした。

機械人間は人のような心や感情を持たず全てプログラムに基づいた言動、行動を行い、そして彼らが築く社会や文化は何故か地球のそれとそっくりでした。

ある日、地球に住む『プレイヤー』が遊ぶゲーム画面が突然中断し、謎のメッセージが届きます。

『機械の星の王が地球侵略の計画を実行し始めた。それを阻止するためにはおまえたち人類が持つ心が必要だ。それらをこの機械の王子に教えよ』と――。

テレビ画面に映されたのは、幼い王子とその家来と思いき若き女性の姿でした。二人は、一見、人間のようでしたが、その不自然な雰囲気から機械人間であることが分かりました。二人は、あるきっかけで機械の星の秩序を乱しかねないプログラムが発動したため、王によって処刑を宣告されていたのです。

プレイヤーはその願いを聞き入れ、王子のもとに用意されたドローンという遠隔操作の機械で王子の面倒をみることとなります。

まるでなにも知らない幼子のような王子に対し、プレイヤーは苦勞しながらも、人間のような感情、そして心を芽生えさせてゆきます。

プレイヤーから人間の心を学んだ王子は、王の目から逃れながら機械人間にはできないことを次から次へとこなし、周りの機械人間たちにプログラムショックを与え意識を変えてゆきます。そしていつしか革命の志士の存在となってゆくのでした。

すると、そんな王子を危険分子と判断した王は、王子の居場所をつきとめ、王子を指導しているプレイヤーもろとも処刑するようにと機械兵軍団を送ります。

追われる王子とプレイヤー。果たしてプレイヤーと王子は王の手から無事逃げきれ、そして王の計画をくい止め地球を救うことができるでしょうか。

プレイヤー

地球に住むごく普通のゲーム好きの若者。ゲームプレイ中に突然テレビの映像が機械の星に切り替わり、機械の王子に人間の心を教え、機械の王の計画を阻止してほしいと頼まれる。依頼を引き受けたプレイヤーはドロンという機械の星にある遠隔操作のマシンを使ってテレビから王子を指導することになる。

機械の王子

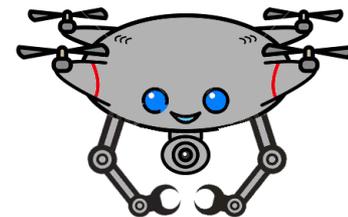
機械の星の王子。もとは探査船のテラフォーミングロボット。
ある日、謎の光る石を触りプログラムに異変が生じ、封印されていた感情プログラムが起動し始める。それを危険と判断した機械の王によって処分されそうになるが、処刑場に運ばれる途中脱出する。その後、光る石からプレイヤーという者から教えをこえと命じられる。



(イメージは『星の王子さま』)

ドロン

プレイヤーの指示を王子に伝える遠隔操作のマシン。空中を飛び、手を使うことができる。また、プレイヤーが王子に指示し易いようにいろんなコマンドやデータを画面表示できる。(前作のインターフェースロボ的存在)



(イメージはドローン)

機械の王

機械の星の王。もと探査船のテラフォーミングロボットのリーダーだったが、謎の磁気嵐によってプログラムに異常が起こり、生命のような自己増殖を目的とした活動を始めた。そして、人間の文化をコピーして、独特な世界を築く。人間のような心や感情がない王は、自己増殖というプログラム目的のためには、それを阻止するものは容赦なく抹殺していった。

謎の光る石

機械の王子のプログラムに変化を与え、プレイヤーに王子に心を教えることを依頼した謎の物体。

機械の家来

機械の王子の世話役の機械人間。王子を守ることがプログラムされている。後に王子に『命』と『悲しみ』を教えるきっかけを作る。

機械の星と王

その昔、この星に一機の大型ロケットが不時着しました。それは地球から発射され、その後行方不明となっていた探査船でした。

ロケットには数台のロボットたちが乗っていました。彼らの使命は未知の星を人類が住めるよう環境に作りかえるテラフォーミングでした。ところが突然起きた謎の磁気嵐のためにロボットたちのプログラムに異常が発生し、彼らは本来の使命を無視して何故か自分たちと同じロボットを作り始めたのです。そして数年後、その星は限りなく人類に近づいた機械人間たちが支配する機械の星になっていました。

探査船に乗っていたリーダーのロボットが星の王の役割を演じ、その他のロボットたちもそれぞれの役割を演じながら人間世界のような政治、経済、文化、階級などを築き上げてゆきました。しかし、機械人間たちには感情や心がなかったため、それらは全て人類の表面的なコピーにすぎず、まるで社会自体が感情のない巨大なプログラムのようでした。

人間社会の知恵と理想をコピーし、高度なシステムで管理された平和な世界。それは一見ユートピアのようでしたが、心も感情もないその世界はプレイヤーの目には不気味なディストピアのように見えました。

王は常に「機械人間の繁栄と増殖」を目的として動き、そのプログラムに合わないものや機械人間は次々と排除してゆきました。そして王は、その目的をさらに進めるべく次は新たな星でそれを実行しようと計画しました。

そしてそのターゲットとなったのが地球です。
なぜ王が地球を選んだのか？ その理由は誰にもわかりませんでした。

王は都市の中央に、地球侵略用の巨大なロケットを建造し始めます。

それはまるで機械の星の文明を誇る巨大なモニュメントのようでした。



機械の王子

もともとは探査船に乗っていた少年型ロボットでしたが、機械の星の成立後、王子としてその役割を演じていました。

ある日のこと、王子は彼の家来と荒野を散策中に謎の光る岩を見つけます。二人がその岩に触ると、彼らのプログラムに変化が occurred。とまどう二人。封印されていた感情のプログラムが起動し始めたのです。

家来は王子を城まで連れ帰り、石のことを王に報告します。二人のいつもとは違う様子を危険と判断した王は迷うことなく二人を処刑しよう機械兵に命じます。そして処刑場に連行されてゆく途中、二人は初めて『恐怖』というものを感じて、そこから脱出します。

その後、二人は再び謎の光る石のもとへ戻ります。そして再びそれに障ると、頭の中で声が聞こえました。

『感情と心を持つ者が、おまえたちの感情と心を育ててくれるであろう。そしてそれがおまえたちを救うであろう。さあ、その者から教をこうがよい』

すると、空から一台のドロンという遠隔操作で動く機械が飛んできました。

光る石は続けます。

『このドロンはプレイヤーという人間が操作している。今から、このプレイヤーの指示のもとに行動してゆけ』

そう告げると光る石は姿を消してしまいました。

王子はドロンを見上げて手を振ります。

『よろしくお願いします』

王子の無感情なあいさつに対して声で返事ができないプレイヤーは、ドロンを使って『Yes』と答えました。

今、機械の王子とプレイヤーのコミュニケーションが始まりました。

キャラのアイテムや対象物に対する行動

ロボット期 (短)

幼児期 (短)

小学生 (中)

中学生 (長い)

①無感情期

感情の形成

②感情期

性格の形成

③性格期

想像力の形成

④創造期

【感情がない】

・ランダムに行動を発動

【感情の芽生え】

・ランダムに行動を発動
・感情的な行動を発動

【性格の芽生え】

・性格に合った行動が発動
・感情的な行動を発動

【応用力や創造力がある】

・感情的な行動を発動
・性格に合った行動が発動
・既に取得した行動をさらに工夫させた行動が発動

プレイヤーの評価

・肯定/否定/保留 (無視)

・テキストで表示された評価を選択

(テキストはドロンが状況に適したものを数種表示する)

すべて承認

・感情の形成

感情パラの状態によって
承認、拒否、無視

・強い感情の形成
・性格の形成

各パラの状態によって
承認、拒否、無視

・強い性格の形成
・想像力の形成
・プレイヤーの性格判断

各パラの状態によって
承認、拒否、無視

・強い創造力の形成
・アイデンティティの確率
・プレイヤーの性格判断

疑問発動

・仮決定行動を否定されたとき
その理由を聞く

疑問・意見発動

・仮決定行動を否定されたとき
その理由を聞く
・心に関する独創的な考え方や
意見をする

ポイント

アイテムの使い方や状況対応の学習にはあまり時間をかけさせない。それよりも、『プレイヤーのキャラへの評価』『キャラのプレイヤーへの評価』のやりとり(コミュニケーション)をメインに楽しませる。

プレイヤーの回答 (辞書に表示された回答例を選択)

行動は『何を?』『どうする?』『何に対して?』という文法で構成される

① 『何を?』『どうする?』～アイテムの使い方の仮決定

J1、J2で行った方法。キャラがアイテムを使い方を知らない場合、それに対して任意の行動を行う。それに対してプレイヤーは『肯定』『否定』『保留』で評価し、一つに絞りこんで仮決定させる。

例/『塗料缶に入った筆』を『振る』行動をとった。⇒ 『肯定』評価 ⇒ 仮決定

② 『何に対して?』～アイテムを使う対象物、場所の仮決定

アイテムの使い方を仮決定したら、キャラはそれをいろいろと使いたくなる。キャラはアイテムを使う対象物を自ら見つけ、それに対して①の仮決定を行う。それに対してプレイヤーは『肯定』『否定』『保留』で評価し、『何に対して?』を仮決定させる。

例/『塗料缶に入った筆』を『白いキャンバス』に対して『振る』行動をとった。⇒ 『肯定』評価⇒ 仮決定

③ 『どうする?』『何に対して?』をキャラ自身がレベルアップ

* キャラの性格や能力や体験によって、アイテムに対する行動がレベルアップしてゆく

例/『振る』⇒『塗りたくる』⇒『絵を描く』

* キャラの性格や能力や体験によって、アイテムを使う新たな対象物を発見してゆく

例/『白いキャンバス』に似ている『白い壁』を新たな対象物として追加

* 対象物を見て（もしくはプレイヤーが指すと）、自らアイテムをとって行動する。アイテムがなければ要求する

例/新たな対象物『白い壁』に近づき、プレイヤーに『塗料缶に入った筆』を要求し、行動する。

行動は『何を?』『どうする?』『何に対して?』という文法で構成される。

【例】

- ①『塗料缶に入った筆』のもとへキャラを移動させ任意行動させる。
- ②キャラが『塗料缶に入った筆』に対して『振る』という行動をとった。
- ③プレイヤーはそれに対して『肯定』評価をする。キャラは『塗料缶に入った筆は、振るもの』と仮決定をする。
(仮なのは、あとで変更する場合もあるため)
- ④再び『塗料缶に入った筆』で行動させる。キャラは次に『何に対して?』を自ら探そうとする。
- ⑤近くに対象物候補の『白いキャンバス』があったので、キャラは『塗料缶に入った筆』を持って、それに対して『振る』行動をとる。白いキャンバスに色がつく。キャラはそれをじっと見つめる。プレイヤーはそれに対して『肯定』評価をする。
- ⑥キャラは『塗料缶に入った筆は、白いキャンバスに 振ってよい』と仮決定する
- ⑦つぎに『塗料缶に入った筆』を『白い壁』の前に置き、キャラに任意行動をさせる。
- ⑧キャラは『白い壁』も『塗料缶に入った筆』の対象物候補と認識し、『振る』行動をとる。『白い壁』に色がつき汚れる
- ⑨プレイヤーはこれに対して『否定』評価をする。キャラがその評価を承認したら『塗料缶に入った筆で、振ってよい対象物と、よくない対象物があるのでは?』と疑問をもつ。以後、その『答え』を知ろうとする確認に入る。
- ⑩再びキャラに『塗料缶に入った筆』で任意行動をさせる。キャラは筆を持って近くの対象物まで進んだあと『これは塗ってよいものなの?』と確認をする。それに対してプレイヤーは任意の評価をする。
- ⑪キャラはその評価を正しいものと信頼し(感情や性格で変動)、 『塗料缶に入った筆では、振ってよい対象物、よくない対象物がある』ことを仮決定する。
- ⑫以後、『塗料缶に入った筆』を『振ってよい対象物』に対して『振る』行動を繰り返す。
- ⑬以後、『振る』は、キャラの性格や創造力によって、『塗る』『絵を描く』というよに自ら工夫、発展させてゆく。

*仮決定した対象物をプレイヤーが『否定』評価した場合

①キャラは『どうして？ さっきはOKって言ったよ』とその理由を訊く。

②プレイヤーはドロンが用意した理由テキストの中からひとつを選択する。

③キャラはその理由に対して、その時の感情、性格、知力、信頼値を基準に、承認、拒否をする。

*承認した時…「わかった」と答え、その仮行動をしなくなる。

(さらにそれを『否定』評価すると、キャラから『どうして？ さっきはNOって言ったよ』と理由を訊かれる。
理由を承認したら、仮決定を復活させる)

*拒否した時…プレイヤーの評価を無視して仮決定をそのまま続ける。

*仮決定行動を自ら修正、更新して決定行動へ

①キャラは何かの影響を受けて独創力がアップすると、仮決定行動を自ら修正、工夫、発展させてゆく。

② ①の行動はキャラのアイデンティティとなり、『否定』評価しても、なかなかやめない。
プレイヤーと「やめろ、やめない」の口論になることもある。

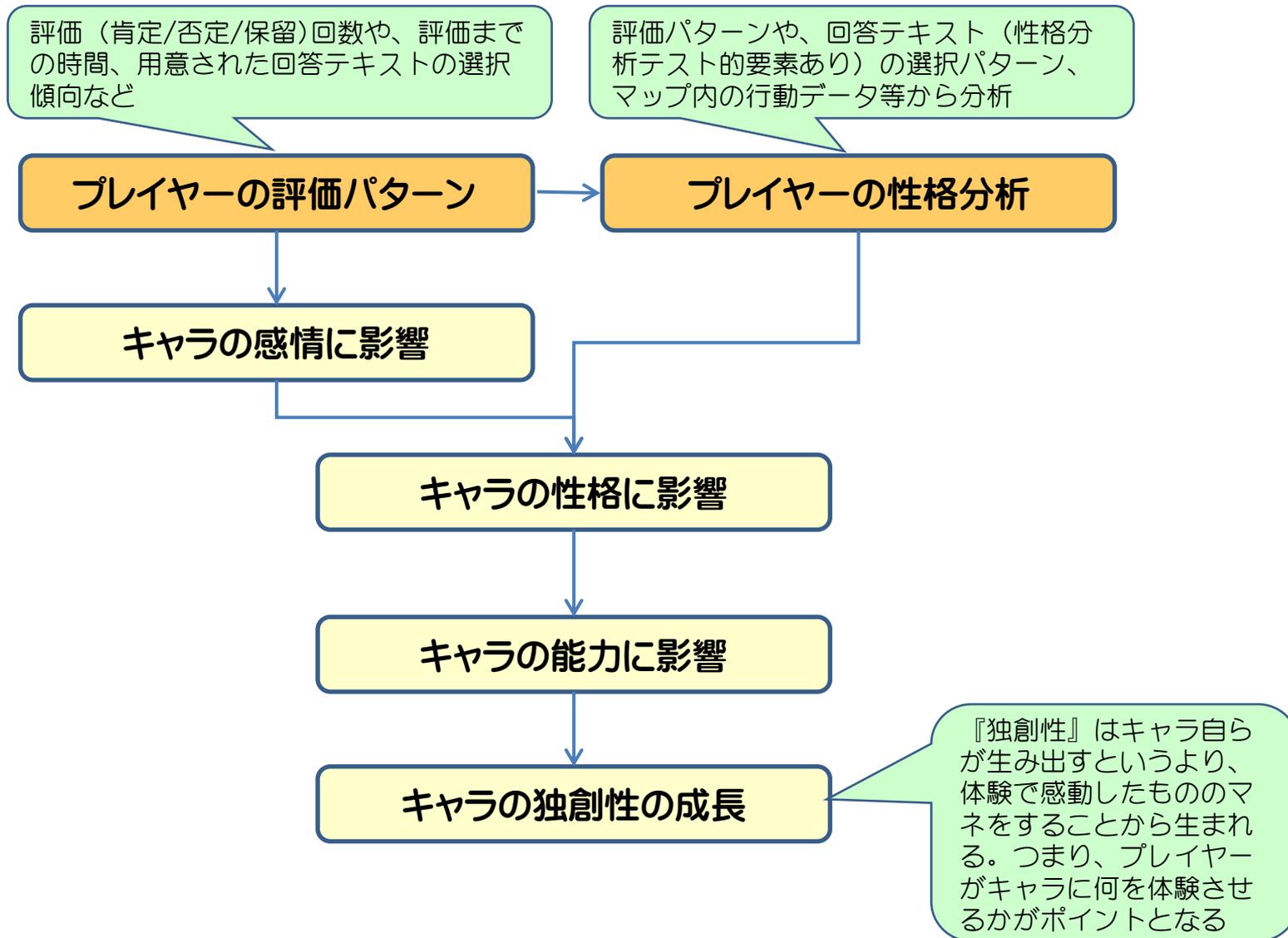
*見よう見まね学習

①キャラの行動学習が『性格期』『創造期』に入ると、その性格によってキャラが影響を受けたNPCのマネをして、一気に行動学習をしてしまうことがある。

②プレイヤーはその能力を伸ばしてあげるために環境をそろえる(アイテムを買う等)必要が出てくる。

③ただし、キャラにその才能がなければ、なかなか能力が伸び悩むことがある。

プレイヤーの評価や性格がキャラの成長に影響する



感情

種類：平常 泣く 怒る 笑う 驚く 恐れる 嫌悪 感嘆 愛情

- ①プレイヤーの評価・対応。キャラの体験（目にした状況、イベント）によって発動
- ② ①の内容によって強さ、持続時間が異なる
- ③時間とともに減少、平常化
- ④プレイヤーの対応によって減少、平常化
- ⑤プレイヤーの対応によって再発動

性格

種類：意識（外交⇄内向） エネルギー（直感⇄現実） 気質（論理⇄道理） 戦術（計画⇄探索）
アイデンティティ（自己主張⇄慎重）

- ①プレイヤーの評価パターンや、性格の影響で形成されてゆく
- ②性格は能力（技術）に影響する
- ③性格はプレイヤーへの態度に影響する
- ④性格はイベントへ影響する
- ⑤性格は変わらない

想像力

- ①想像力は、アイテムや知力と経験（マップ上に配置されたイベント、NPC接触）の影響で育つ