// ALL JAPAN AI HACKATHON 2026 // FINAL

3時間で、こう戦った。

全日本AIハッカソン2026 決勝　作品「化身無双」

チーム たこやきテクノロジーズ（三上 典秀・坂口 航）



2位
20チーム中

3時間
お題発表から提出まで

41回
AIへの指示（音声）

作るのはAI。人間は「面白いか」を決める。

// rules

お題は当日発表。3時間で作り、3分で見せる。

TEAMS

20チーム

予選を勝ち抜いたチームが渋谷に集合

THEME

「化」

漢字一字。**開発開始の合図と同時に**発表

BUILD

3時間

11:30 → 14:30。終わったらURLをフォームで提出

DEMO

3分

質疑込み。審査員が**初見で**その場で操作する

公式審査員　各10点満点で採点

一般来場者　10名が1人3点を、好きな作品に配る

観点 4つ　テーマ適合・実装度（動くこと）・チャレンジ精神・AI活用

→ 触るのは審査員1人。**残りの十数人は「見ている人」。**
見ている人が一目で分かり、笑える作品が有利になる。



出典：決勝の参加者ガイド・当日の説明（録音）

← → / Space / F=全画面 / L=レーザー

// strategy

勝負は当日の前に、「型」を作っておく。

1 本番を想定して、練習を2回（11/1・11/3）

試作を並べて**「面白さの原則」を言葉にした。**
静止ポーズはクソゲー／人がミスすると笑える／AIを使っている感を画面に出す。

2 当日の手順書を「AI用」に書いておく

開始の合図でClaudeに読ませるだけ。
流れ・素材の作り方・禁止事項を**説明し直さずに走らせる。**

3 選ぶ基準を先に決めておく

審査員が体で遊ぶ（マウスもキーボードも触らせない）。
失敗する姿で**見ている人が笑える。**動くことを最優先。

PRESENTATION TEMPLATE / 3 min

① タイトル・チーム紹介スライド	約10秒
② オープニング動画	約10秒
③ ゲーム本体（審査員がプレイ）	約70秒
④ エンディング動画（曲つき）	約30秒
⑤ システム構成図（質疑中ずっと流す）	残り

当日作るのは**③だけ**。①②④⑤は、決まった作り方でAIが自動で作る。

当日のClaudeへの最初の入力：「参加者ガイド.pdf　今から開始」

// timeline / 11:30 → 14:30

3時間を5つの局面に分けて戦った。



41回	317回	6本	9回	3本
人間の指示（音声入力）	Claudeのツール実行	試作したゲーム	AI自身による通しテスト	同時に走らせたClaude

時刻はClaudeのログ（PCの時計）基準。数値は11:31〜14:30のログを集計

// phase 1 / explore

最初の50分は「クソゲー量産機」。

11:46
パーツキャッチ
降ってくる角・翼・ピエロの鼻を掴むと、骨格の位置に貼り付いて変身していく

× ゲーム性がない
テーマ性がない

11:56
時代アイテム
原始・戦国・未来。最強アイテムを選んで、その時代を生き延びる

× 技術的に新しくない
AIの凄さが伝わらない

12:07
進化BAKE
別スレッド
魚から順に生き物になりきって、点数を稼ぐ

× どう動けばいいか分からない

12:08
3ゲームで変身
時代ごとにゲームをクリアするたび、Nano Bananaで変身した自分が出る

× 面白くない
「ゼロから作り直して」

12:15
化けダコ
別スレッド
体で擬態して天敵から逃げる。案出しの段階

— 採用せず

12:17
化身無双
「三国志のように、雑魚を大量になぎ倒す」でゼロから作り直し

◎ 12:20
「これが一番面白かった」

> **「全然おもんない」「やばい、クソゲー量産機や」**
> 11:47〜12:16　会場での本人のつぶやき（録音より）

> **1本あたり 数分〜十数分で動く試作が出る**
> 作るのはAI。人間は触って、すぐ捨てるか決める

- AIで作る速さが上がるほど、**「面白いか」を見切る人間の判断**が勝負になる。

試作の時刻はClaudeのログ。セリフは会場の録音の文字起こし

// the game

腕が刃になる。斬るほど、AIが化けさせる。



斬った数で化身が進む



結果：撮影した自分 → 3段階の化身


当日の試遊で生成された化身（上：撮影した本人／下：Nano Bananaで生成）

START カメラの前に立つと上半身を撮影
この写真が、あとで化身の元になる

BATTLE 45秒間、押し寄せる雑兵を斬る
肘から手首の延長が光の刃。速く振ったときだけ斬れる

KESHIN 斬った数で3段階に化ける
撮影した写真をNano Bananaで変身させ、約5秒で画面に出す

SPECIAL 超必殺技タイム
光る腕の影と同じポーズを取ると発動。見ている人も笑える場面

VOICE 実況アナウンサーと敵の声
「かかれーっ！」「討ち取ったり！」をIrodori TTSで事前に作成

PLAY 一般開放では**最高625人斬り**
来場者の声「ゲームセンターに置いてありそう」

画面は当日13時ごろの版。最終版は坂口さんが人物の切り抜き・顔の大きさなどを仕上げ

// architecture

どこにどのAIを使ったか。

ブラウザ（審査用PC）

カメラ
上半身を映す

→

MediaPipe Pose
骨格33点を推定
映像は外に送らない

→

斬撃エンジン
腕の速さで当たり判定
自作（JavaScript）

→

ゲーム画面
Canvas・WebAudio
実況・敵の声を再生

撮影写真＋段階

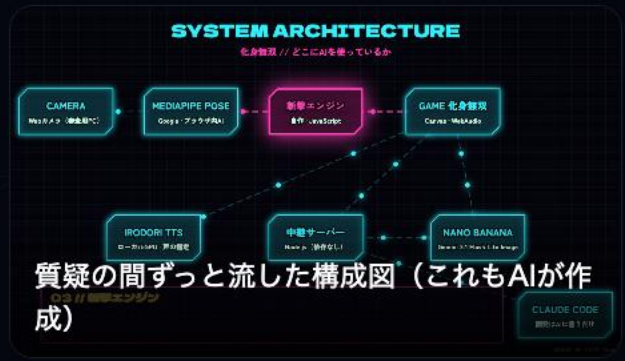
Irodori TTS（事務所のGPU）
実況・敵の声など 81本
事前にMP3化 → 当日は再生するだけ

中継サーバー
Node.js → さくらのVPSで公開
APIキーはサーバー側だけ

→

Nano Banana
Gemini 3.1 Flash Lite Image
写真→化身画像 約5秒

開発：Claude Code（Opus 5.5）× 音声入力
コーディングは全部Claudeに音声で指示。前後の素材は Google Flow・Suno・Playwright+FFmpeg



質疑の間ずっと流した構成図（これもAIが作成）

ブラウザで完結させた理由
審査は**運営のPCでURLを開くだけ**。インストール不要で、カメラ映像も外に出ない。

声は「事前に作る」
41本の実況を**約20秒で生成**。当日にTTSが落ちても、ゲームは止まらない。

// phase 3 / package

ゲーム以外はAIに任せて、19分で揃えた。



SLIDE

スライド2枚

背景をNano Bananaで生成し、文字はHTMLで重ねる。**Codex CLIが認証エラーで落ちたので即切替**



OPENING 11.5s

オープニング動画

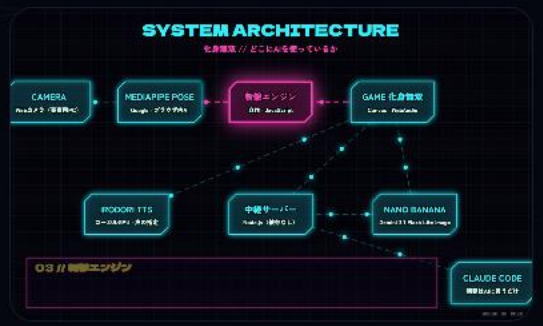
Google Flow（Omni 1.2 Flash）で10秒。ナレーションはIrodori TTS、テロップはFFmpegで合成



ENDING 30.5s

エンディング動画

曲は**Suno**。アニメはClaudeがHTMLで書き、**915コマを並列で書き出して**合成。技術の解説も入れた



Q&A LOOP

構成図の画面

サイバーパンク調で、**どこにどのAIを使ったか**を自動で順に説明し続ける

Claude	FlowとSunoをブラウザで操作	生成待ちの間にエンディングのアニメを書く	曲の歌詞の切れ目に合わせて場面を切替
	ゲームのページに全部組み込む		
坂口さん	12:35からゲーム本体の開発を引き継ぎ	人物の切り抜き・顔を大きく・足軽から開始	
三上	出来たものを見て、直す点を音声で伝える	会場写真を渡す	

12:38 指示 → 12:57 スライド・オープニング・エンディングが完成

// how we used AI

AIを速く回すための使い方。

1 指示は全部、音声入力

キーボードは打たない。思いついたことをそのまま話す。**3時間で41回**指示した。

2 Claudeを同時に3本走らせる

本命の試作・別案の試作・素材づくりの計画を並行。**互いのファイルは上書きさせない。**

3 AIに自分で遊ばせて確かめる

画面なしのChromeで、マウスを手の代わりに動かして**最後まで通しで9回**テスト。画面を撮って自分で見る。

4 ログを残して、原因まで言わせる

「未来のボスが出ない」→ ログから**変数の書き間違い**と特定して修正。ブラウザのエラーも記録させた。

5 道具が落ちても止めない

Codex CLI認証エラー → Nano Bananaに切替。Drive同期切れ → 別のAPI。文字起こしツールが無い → 事務所のWhisperへ。

6 待ち時間は、人間が自由に動く

AIが作っている間に、**他のブースやAIマーケットを見に行けた。**最後に余裕があったのは過去の大会との違い。

使ったモデル：Claude Opus 5.5（Claude Code）

// phase 5 / defend

最後の1時間は「守り」に使った。

13:07〜13:25
本番の流れで通して、バグを潰す
動画が真っ黒（CSSの指定ミス）／結果画面が動画を隠す／処理が重いと1秒が伸びる

13:11
タイマーは実時間できっかり45秒
処理が重くても伸びない。3分の持ち時間を守るため60秒から短縮

13:42
さくらのVPSに公開
会場の回線から届かない → 会場のIPを許可して配置。会場から生成まで通ることを確認

14:00ごろ
審査用PCで確認 → カメラが映らない！
カメラが6台認識されていた。Chromeで使うカメラを選び直して解決

14:05ごろ
「最後にボス戦」案は見送り
残り20分で入れてバグるリスクは取らない。手を止めて3分の発表を練習


開発中の三上（左）と坂口さん（右）

「動かないのが、一番まずい。」

作り込むより、本番で確実に動くこと。審査用PCで事前に試せたのが一番効いた。

14:00以降の時刻は録音から推定（録音機の時計を補正）

// result

結果は2位。差がついたのは来場者票。

◎ 効いたこと

練習2回で「型」がAIに入っていた
本体が決まれば、前後は説明なしで自動。休憩できる余裕があった

全身操作は、初見の人に分かりやすい
審査員が大きく動いて会場が沸いた。3分にほぼぴったり収まった

20分前に手を止め、審査用PCで確認
カメラの不具合を本番前に潰せた

× 足りなかったこと

お題「化」への寄せが弱い
「戦国武将は“化ける”と関係あるのか」。面白さを優先してテーマを後回しにした

技術の挑戦が見えにくい
MediaPipeはもう定番。「AIをやっている人には簡単に見える」

単調さ
ボス戦がなく、雑魚だけで終わる。化けた顔をもっと大きく見せたかった



本番のデモ（質疑込み3分）

公式審査員の点だけなら、優勝チームと同点1位（表彰時の司会の説明・聞き取り）。
優勝は のりもんすたー「**文字化け物図鑑**」。文字化け × 化け物 の解釈が、ハッカー心に刺さった。

振り返りは当日の三上・坂口さんの会話（録音）から

■SYS.ONLINE // KESHIN_MUSOU DEPLOYED [RANK 2 / 20]

ありがとうございました。

>> 三上 典秀 // 株式会社スリーアップ・テクノロジー

■ PLAY — 3up-tec.jp/keshin/ ▮