

1 はじめに

私達の身の回りには、様々な音が存在します。鳥の鳴き声、雨の降る音、風鈴の鳴る音・・・これら多くの個性的な音が、私達の生活の中には溢れています。

しかし、これらの音を意識し、耳を傾けることは少ないのではないのでしょうか。もし、身のまわりの音を楽しむことができたなら、きっと普段の生活がより新鮮になることでしょう。

そこで私達は、身の回りの音を楽しむことを目的に「音小町～Oto-no-Komachi～」を開発しました。

2 目的

本システムは、身の回りの音を使ってゲームを行うことで、今まで気付かなかった音の楽しさを発見し、日常生活をより新鮮に感じてもらうことを目的としています。私達は身のまわりの音を使った新しいエンタテイメントを提案します。

3 システムの概要

本システムは、生活の中にある様々な音を使って、バーチャルの街を作成してゆくゲームです。

ユーザは、ICレコーダを使って生活の中にある色々な音を収集します。そして、ICレコーダで集めた音をソフトウェアへ取り込んでゲームに利用します。

本システムのハードウェア構成を図1に示します。

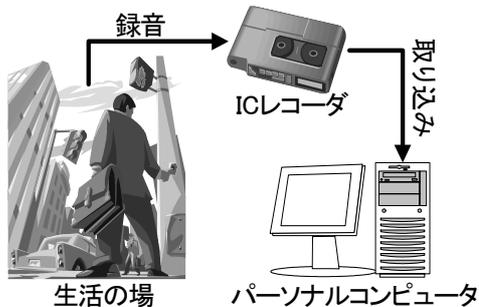


図1 ハードウェア構成

4 機能説明

ICレコーダから取り込んだ音は、以下の4つの機能で利用します。

4.1 キャラクターメーカ

ユーザの録音した音から、オリジナルのキャラクターを自動生成する機能です。音声データを解析し、解析結果を元にキャラクターの動作、色、大きさや形を決定します。例えば、激しい音からはトゲトゲのキャラクターが、静かな音からは小さな可愛らしいキャラクターが作成されます。

又、解析処理は、Intel™ Math Kernel LibraryによりHyper Threading Technology™を搭載したCPUに最適化されており、高速な解析が可能となっています。

4.2 小町ビルダ

バーチャルの街（以下、街）に、自動生成したキャラクターや建物を配置する機能です。ユーザが配置したキャラクターは、街の中をBGMのリズムに合わせて動きます。

4.3 サウンドミキサ

予め用意したリズムにユーザの録音した音を合成し、音楽を作成する機能です。作成した音楽は街のBGMとして利用することができ、キャラクターは音楽に合わせて踊ったり歩いたりします。

4.4 小町ブラウザ

作成した街を閲覧する機能です（図2参照）。街の中では、自動生成したキャラクターが生活しています。ユーザは、自分の代わりとなるキャラクターを操作し、街の中を散歩します。他のキャラクターに近づくと、キャラクターの生成元であるオリジナルの音を聞くことができます。



図2 実行画面

5. 操作手順

各機能を使うときの手順を図3に示します。

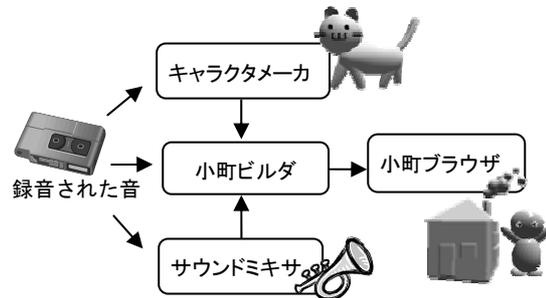


図3 各機能の使用手順

6 おわりに

本ソフトウェアを使用することで、今まで気付かなかった音の魅力を発見し、生活がより新鮮なものになるでしょう。又、ネットワーク機能などを充実させれば楽しみの輪もよりいっそう広がっていくでしょう。