

自由部門 登録番号:20018

大声で楽しもう！

- ▶ 最近、気持ちよく大声を出していますか？

怒鳴り声や愚痴ばかりこぼしていても、ストレスが溜まってしまいます。

たまには、**楽しく大声で遊んでみましょう！**

- ▶ 騒いで笑って、気分爽快
 - 『大声』+『ラリーゲーム』



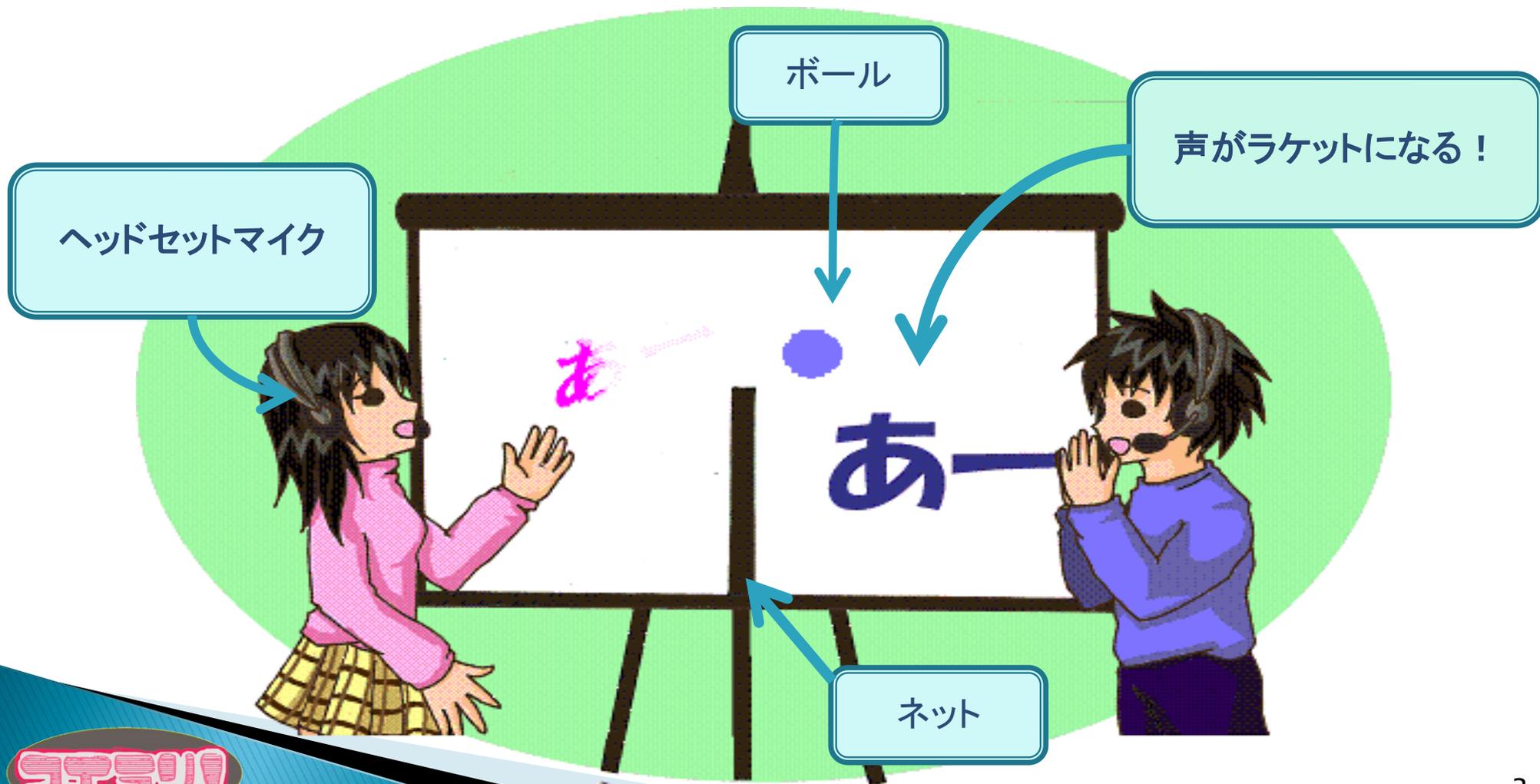
大きな声で気分スッキリ、
ラリーゲームでみんな楽しい！



大人も子供もみんな遊べる、『コエラリ！』

『コエラリ!』とは

- ▶ 声を利用した新しいラリーゲーム
声をラケットに変え、ボールを打ち合おう!



『コエラリ！』の効果

- ▶ 遊んで、ついでにストレス解消！

＜大声とストレスの関係＞



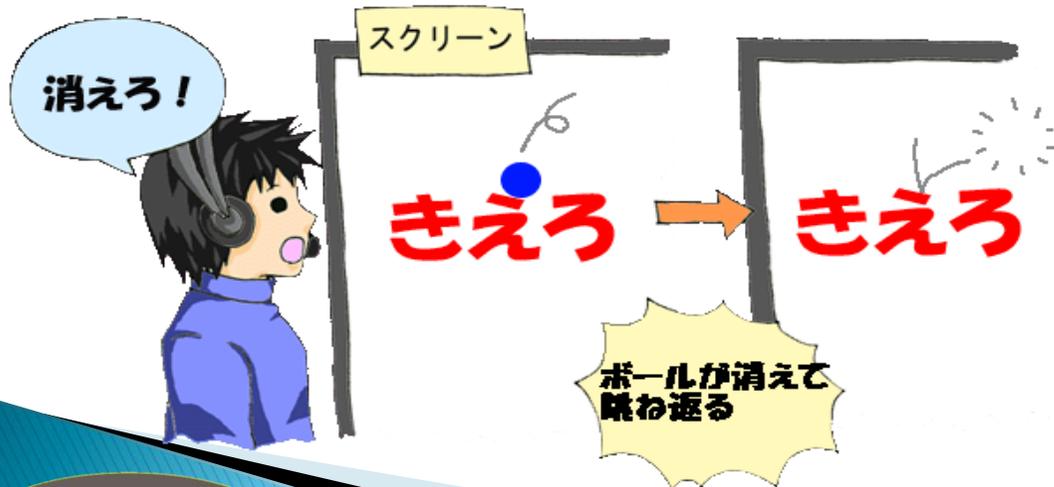
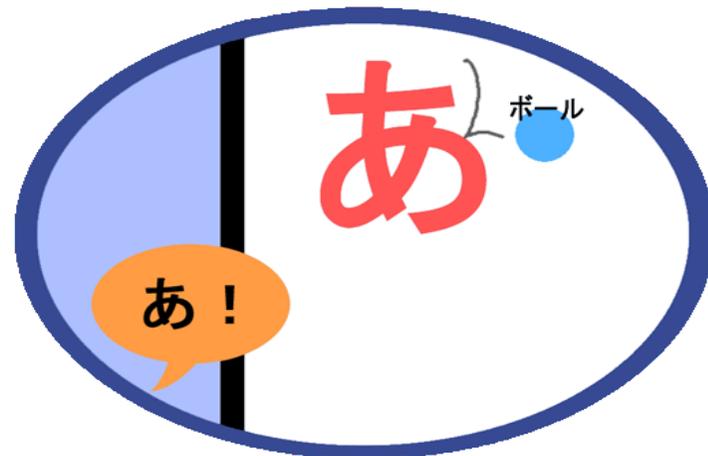
大声を用いる「コエラリ！」は、健康的なストレス解消に貢献します。

機能(1)ーゲームの基本

『コエラリ!』は声を利用したラリーゲームです。
声はゲーム中で重要な役割を果たします。

ラケットとして使う『声』

発した声は、画面上で文字となります。
文字がラケットとなり、ボールを跳ね返します。



技として使う『声』

既定の言葉を言うことで、
ゲーム中に技が使えます。

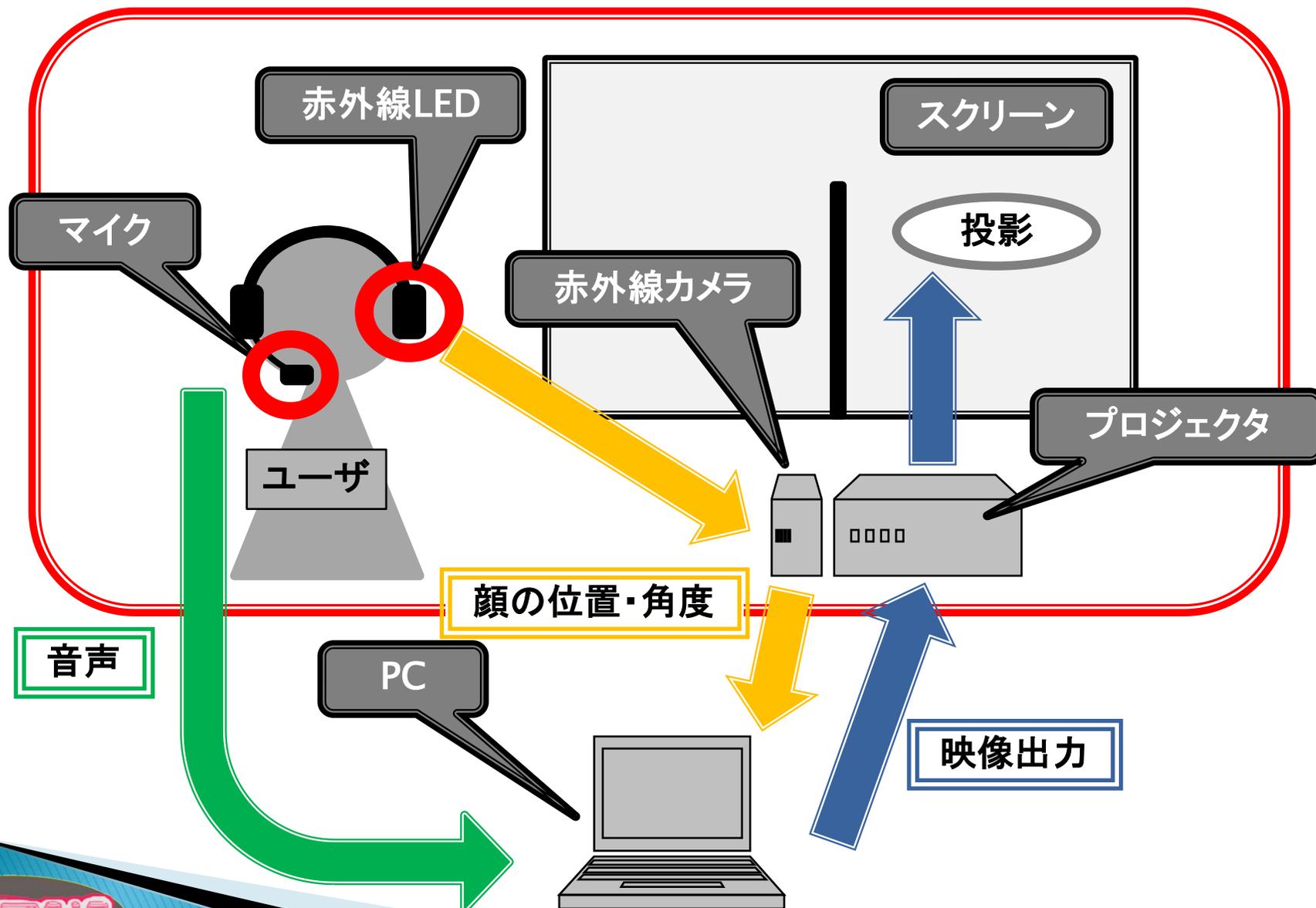
機能(2) 一声と文字オブジェクト

＜画面上の文字(文字オブジェクト)の表示要素＞

- ▶ 声の大きさ (マイクで取得)
 - より大きな声を出すほど、文字オブジェクトのサイズも大きくなります。
- ▶ 声の長さ (マイクで取得)
 - 声を出している時間だけ、文字の表示時間も長くなります。
- ▶ 顔の位置・向き (赤外線LED・赤外線カメラで取得)
 - 文字はユーザが顔を向けた方向に飛んでいきます。
 - 文字の出現位置はユーザの顔の位置付近になります。

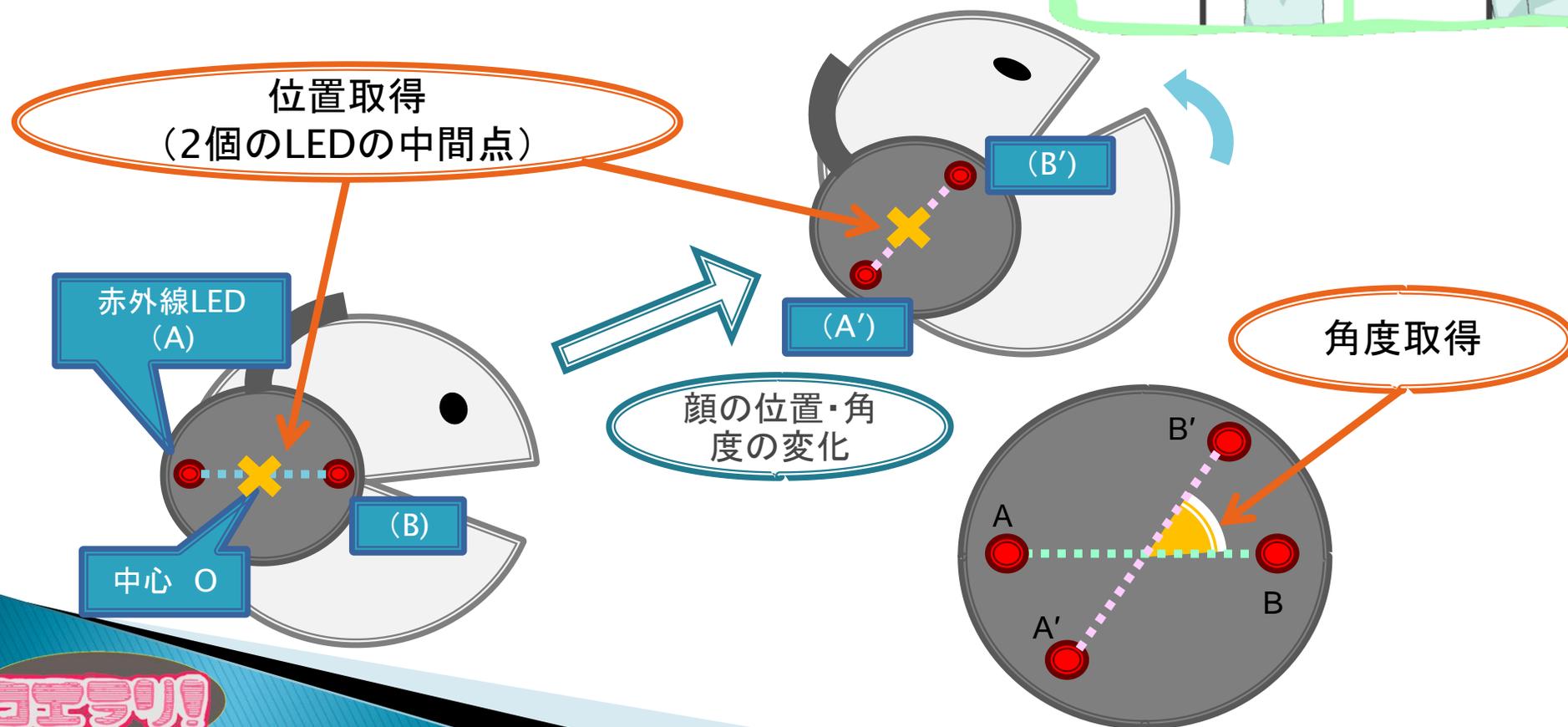


ハードウェア構成

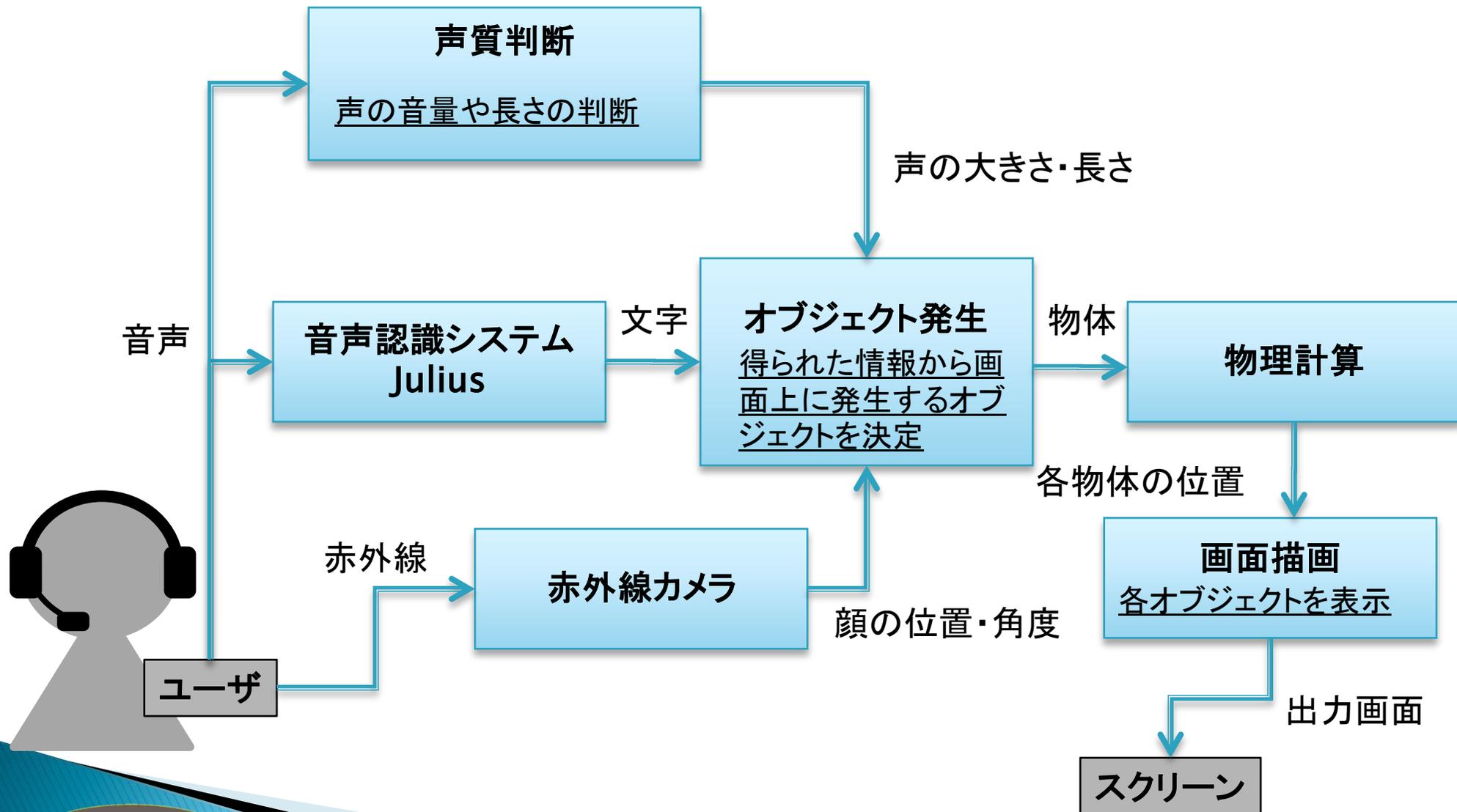


顔の位置・角度の取得方法

- ▶ ヘッドセットに赤外線LEDを2個取りつけます。
- ▶ 顔の位置・角度は赤外線LEDを下図のように利用して、取得します。



ゲーム処理の流れ



類似品とその相違点

声とストレス軽減を関連付けた製品

叫びの壺 / ドリーム

消音効果があり、この中に向かって大声で叫ぶことでストレスを解消する。

「大声で叫ぶ」目的を達成するには効果的だが、視覚的な楽しさは無い。

大声測定器ワギャン / ナムコ

声の大きさと発声時間によって、キャラクターがひっくり返る設置型ゲーム機。

文字の表示や顔の角度を考慮したゲームでは無い。

声と遊びを関連付けた製品

ボイスウォーズ / SEGA

文字を読んだり、問題に答えて目標を爆破するシューティングゲーム。

(カラオケで用いる)

クイズ的で頭を使わないと楽しめない。
本システムは、声と顔の角度・位置を利用し、より直感的な遊びを楽しめる。

messa di voce

リアルタイムで声に反応して、声に応じたアニメーションを作成する。

(例・発した言葉がふきだしで表示される
・声で画面上に水の波紋を描く)

声がオブジェクトとして表示されるのみで、ゲームではない。

開発、実行環境

▶ 開発環境

- OS: Microsoft Windows XP Professional
- 使用言語: C#
- 利用システム: 音声認識システム Julius

▶ 実行環境

- パーソナルコンピュータ 1台
(Microsoft Windows XP Professional)
- プロジェクタ・スクリーン 1組
- ヘッドセット 2台
- 赤外線LED 4個
- 赤外線カメラ 2台

おわりに

- ▶ ユーザの「楽しい！」を目指して

もやもやした気分や溜まった疲れを吹き飛ばしたい時。

大声を出して騒いで遊んでみたい時・・・。

健康的なりフレッシュとして、「**コエラリ!**」で遊んでみてください。

「**コエラリ!**」が笑顔と楽しい気分をお届けできれば幸いです。

