

## 1. はじめに

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でストレスが溜まっている現代の人々に、私達は「楽しく大声で遊んでみることを提案します。

『コエラリ！』は、「大声」という音の要素と「ラリーゲーム」というスポーツの要素を組み合わせた、新たな遊びへの挑戦です。

## 2. システム概要

本システムは、ユーザに自作キャップとヘッドセットを使用して、声と位置の情報を取得します。その情報はゲーム画面にリアルタイムに反映されます。(図1)

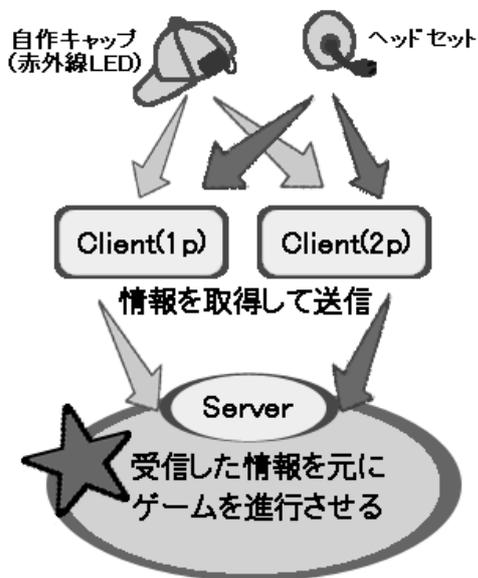


図1 システムの構成図

## 3. ゲーム概要

### 3.1 基本的な操作

ユーザはスクリーン上に投影されるゲーム画面を見ながらプレイします。ユーザが声を出すと、画面上に模様(オブジェクト)が発生します。(図2)



図2 発生したオブジェクト

オブジェクトは、通常のラリーゲームでいうところの「ラケット」の役割を果たします。オブジェクトにボールを当て、相手コートに跳ねかえすことでゲームは進行します。

### 3.2 オブジェクトの発生について

オブジェクトはユーザの声によって発生します。このとき、ユーザが大きな声を出すほど、オブジェクトのサイズも大きくなります。また、発生位置はユーザの立ち位置に、オブジェクトが発生後飛んでいく方向はユーザの顔の向きに対応します。これにより、ユーザは感覚的にオブジェクトを発生させることができます。



図3 ゲーム実行中の様子

### 3.3 技の発生

『コエラリ！』では、規定の言葉でオブジェクトを発生させることで、現実のラリーゲームではありえないような「技」を使うことができます。(ただし、技を使用するには一定の条件を満たす必要があります。)

例:「消えろ！」→ボールが見えなくなってしまう

「曲がれ！」→ボールが変な方向へ飛んでいく

## 4. おわりに

『コエラリ！』はユーザの「楽しい！」を目指し、大声とラリーゲームという組み合わせに挑戦したゲームです。もやもやした気分を吹き飛ばしたい時に、是非遊んでみてください。本作品が、ユーザに笑顔と楽しい気分をお届けできれば幸いです。