



「転生したらコウモリだった件」

When I Was Reincarnated, It Was A Bat.

石本友里愛, 井上可奈子, 後藤秀輔, 田口航大, 秦健太郎, 平山由馬,
脇岡希実, 深川みのり, 藤永由宇, 満島成美, 山口瑠菜, 吉島真央

Yuria ISHIMOTO, Kanako INOUE, Shusuke GOTO, Kodai TAGUCHI,

Kentaro HATA, Nozomi HIJIOKA, Yuma HIRAYAMA, Minori HUKAGAWA,

Yu HUIJINAGA, Narumi MITSUSHIMA, Runa YAMAGUCHI, and Mao YOSHIJIMA

熊本県立大学 総合管理学科 (〒862-8502 熊本市東区月出 3-1-100, <https://www.pu-kumamoto.ac.jp>)

概要: 暗闇の中を飛び回るコウモリは超音波を発することによって、障害物や餌などの場所などを把握する。それに対して人間は、コウモリのような超音波を出す器官などはないため、暗闇では何もできない。本企画では、VR を使うことによって、超音波を発することで物を見ることができるといふことを体験することができる。プレイヤーが声を発することで、映像内では超音波によって物体を視認できるようになる。本企画には、プレイヤーが体重移動によって、障害物があり危険な道と、無事に通れる道のどちらかを選択するというゲーム性を有している。

キーワード: 超音波, 体重移動, 感覚提示

1. 目的

今回の企画テーマのコウモリは、洞窟の中や暗い夜に超音波を発し、その反響音を聴いて分析することによって、障害物や餌の位置や大きさ、動くスピードなどを瞬間的に把握して自由自在に飛び回る。それに対して人間は、真っ暗な中では身動きが取れないため、懐中電灯やスマホのライトなどの文明の利器に頼らなければ何もできない。

この企画で、超音波で物を見る、そして、暗闇でも見えるというのはどのようなものなのかを、VR を使うことで体験できる。また、生存するための選択をするゲームを通して、目が見えることと文明の利器のありがたさを感じられたらいいと考える。

2. 企画概要

本企画は、コウモリとなったプレイヤーが障害物を避けながらゴールを目指す、超音波の代わりに声を使った VR ゲームである。

2.1 ストーリー

本企画のストーリーは、交通事故で死亡し、転生してコウモリとなったプレイヤーが、物にぶつかって死ぬというトラウマを再現しないように、また、2 度目も死なないように障害物を避けながら洞窟の出口を目指すという内容である。

2.2 VR 内容

背景はコウモリが住んでいる洞窟で、大きな岩や行き止まりなどの障害物が道を進むごとに現れる。プレイヤーが声を出すと、顔が向いている方向に向かって超音波が飛ぶ。これにより、超音波が当たったところは 1~2 秒ほど視認できるようになる。

また、現れるのは障害物だけでなく、ランダムで餌となる昆虫や果物なども現れる。プレイヤーは、障害物があり危険な道と、何も無い、又は餌のある道のどちらかを顔を移動したい方向に傾けることによって選択する。コースは迷路となっており、行き止まりに当たると U ターンして元の道に戻る。

映像は一定速度で進み、障害物にぶつかからないうちに進む方向を選ばなければならない。もし、間違った道を選んだら障害物に当たったり、避けきれなかったりすると、コウモリとなったプレイヤーは脳震盪を起こして落下し、ゲームオーバーとなる。

2.3 操作方法

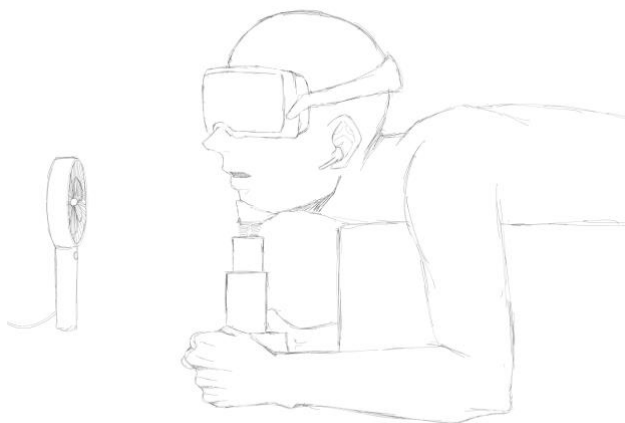


図1: プレイしている時の様子

プレイヤーは、ヘッドマウントディスプレイやイヤホンなどの機材を装着し、揺れを再現させる台に顎を乗せる。

前の状況を見たいとき、声を出して超音波を発する。そして、映像から右に行くべきと判断した場合には、右側に顔を傾け、左に行くべきと判断した場合には、左側に顔を傾ける。曲がり角も同様に、右に行くときは右へ、左見行くときは左へ顔を傾ける。

2.4 類似作品との相違点

過去に発表された、プレイヤーの視覚を奪った作品には、「モグラMogMog」がある。本企画との相違点は、視覚がずっと暗いままでなく、超音波を発することによって一時的に見えるようになるということである。

3. 感覚提示

プレイヤーが声を発すると、超音波が飛んでいくわけだが、その際に、プレイヤー自身が超音波を出していると感じられるように、マイクで拾った音声を変化させて、ヘッドホンから流す。

また、コウモリは反射した音を聞き、分析することで物体を見るため、反射音を、物に当たって跳ね返ってくるように時間差をつけてヘッドホンから流す。

コウモリが飛んでいる間は、風を感じられるようにして、左右に旋回したときはその方向から強く風が当たるようにする。プレイヤーが障害物に当たった時は、顎を支えている台を下にずらし、顎を引かせて強制的に視線を下に向かせる。また、ヘッドホンから衝撃音を流し、風を下から吹かせるなどして、落下しているように錯覚させる。