

Sound Treasure 音を使って宝を探す探索ゲーム

関西学院大学 理工学部 人間システム工学科 B3 齋藤大吾

1. はじめに

人は未知の空間を探索することに好奇心をくすぐられることがある。しかし、人は探索する際得られる情報のほとんどを視界から得ている。それはゲームにおいても同様である。そこで、暗闇のプレイヤーが自ら発した音や、周りの音から周囲の情報を取得して探索させるゲームを制作する。

2. ゲーム概要

本ゲームは、視覚情報が全く与えられない環境で、音を頼りに探索するというコンセプトなので、Unity を用いて 3D ゲームとして制作した。また、一人称視点を採用し、画面上の UI を省くことで臨場感を高めている。プレイヤーは指定のキーを押すことで、自分の目の前の壁までどれくらい離れているのか、広い空間のどこにいるのかなどを理解できるようにしている。また、近くに宝があるとヒントの音が聞こえてくる。

3. 舞台

本ゲームは、光が全くない、使えないという設定のダンジョンを舞台としており、いくつかの広い空間と空間同士をつなぐ狭い通路で構成されている。広い空間では音の反響が大きく、通路ではあまり音が反響しないようすること

で、プレイヤーに自分が今広い空間にいるのか通路にいるのかある程度判別できるように設定している。



図 1 タイトル

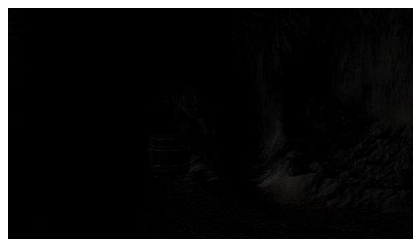


図 2 プレイ時の画面



図 3 明るくした場合

4. 製作してみて

音の聞こえ方などなかなかうまく調整できておらず、場所によっては反響にムラがあるように感じる。また、UI を作ることが思っていたより難しく、もう少し見やすくして多機能な UI が作ることができればもう少し快適にプレイすることができたのではないかと思う。