

開始

初期化処理

1. 二次元配列にワールドの  
オブジェクト情報を保存

2. オブジェクト情報から  
8分木を生成

3. 八分木から経路探査で  
用いるグラフを構築

ゲームループ

4. Audio Listenerの  
位置を変更

5. 音源とリスナーとの  
回折経路を計算

6. 回折経路に沿った位置に  
AudioPlayerを移動

7. レイキャストを用いて  
反響を計算、適用

Yes  
ゲーム再生中

No

7. 遮蔽物に  
変化がある

8. 八分木とグラフを更新

終了