

19 ANNECT

函館

今野 佑星（5年） 吉田 海翔（5年）
川尻 千遥（5年） 片野 遥恭（5年）
大田 陽（5年） 小山 慎哉（教員）

1. はじめに

コロナ禍はある程度の落ち着きを見せており、最近ではオンラインでの楽しみは、コロナ禍を起点として進展を続けています。

今までは触ることができる、その動物のメタファがある仮想ペットは飼える種類が少なく、複数のペットを飼うのは難しい状況にありました。しかし、もっと手軽に複数の種類のペットや更には、元々飼う事の出来ないような動物なども飼い、愛でたいという需要があります。

そこで私たちは、今あるデジタルペットの問題点を改善すべく、手軽に扱えて楽しめる新感覚な育成ゲーム「ANNECT」を提案します。

2. 概要

ANNECTは自分だけのペットの魂、ANIMAを育てるゲームです。魂であるANIMAは他の動物に変身することができ、スマートフォンを様々な動物を模した専用の機器に装着することにより、その動物に模した物として動き出すことができます。ANNECTには2つのモードがあり、1つは画面上で育成を楽しむモードであるアニメモード。もう1つのモードが本作品最大の特徴となる、現実で触れ合いを楽しむモードである、コネクモードです。

3. 遊び方・特徴

プレイヤーはまず、ANIMAに名前と見た目の特徴をつけることができます。この付けた名前と特徴は変身した後にも引き継がれ、愛着に増加につながります。ANNECTにはミニゲームが搭載されており、そのミニゲームで遊ぶことで、親密度を上昇させ、コネクモードで変身できる生き物の種類を増やすことができます。また、他の人とオンラインで繋がり、ANIMAをアプリ内で紹介することができます。

専用の機器を取り付けるコネクモードでは、プレイヤーは依り代に生き物の体を準備してANIMAを乗り移らせることで、ペットの様にコミュニケーションを取ることができます。画面上のANIMAを呼び掛けたり、なでたりすることで親密度が上昇します。

4. システム構成

図1の通り、スマートフォン上のAndroidアプリケーションを中心とし、ハードウェアとの通信はUSBポートを通じたシリアル通信を行います。掲示板機能は、FirebaseのRealtime Databaseを利用します。

ハードウェアは、既製品のプラスチック製箱型ケースをベースに加工し、サーボモータに3Dプリンタによって出力した耳、しっぽ、手、羽などをArduino Megaによる制御で動かします。また、それぞれのパーツやベースとなる箱にはフェイクファーを使用して表面に毛皮を再現します。なお、スマートフォンを顔として使う仕様上、スマートフォンスタンドを用いて顔部分にスマートフォンを固定します。



図1 システム構成

5. おわりに

ANNECTは、新感覚な要素も持ち合わせ、デジタルペットの改革を目指しています。最大の特徴であるコネクモードを通してスマートフォン自体をペットにしてしまう、体感的に新しい体験をもたらします。