

マインクラフトにおける ピンクローター連携システムの 設計と実装



Problem

- 通常のゲームにおけるユーザーの行動は一方的。
- マインクラフトから現実世界に物理的にアクセス
- ➡より没入感の高い**インタラクティブ（双方向）なゲーム体験を提案**



Approach

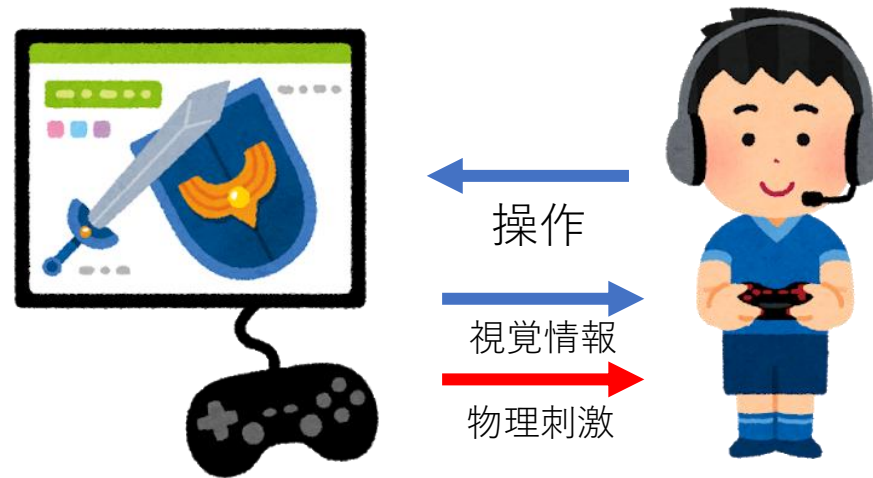
- ゲームからユーザーに**物理フィードバック**を与える。
 - ➡よりインタラクティブなゲーム体験を実現

リアルタイム
マルチプレイヤーゲーム
(Minecraft)

インタラクティブな
物理フィードバック

Requirements

- ゲーム配信者KUN氏[1]はMであることで知られている[2]。
- マインクラフトにおいて、参加者にインタラクトされることでKUN氏の性感に影響を与えることができるシステムを設計する。

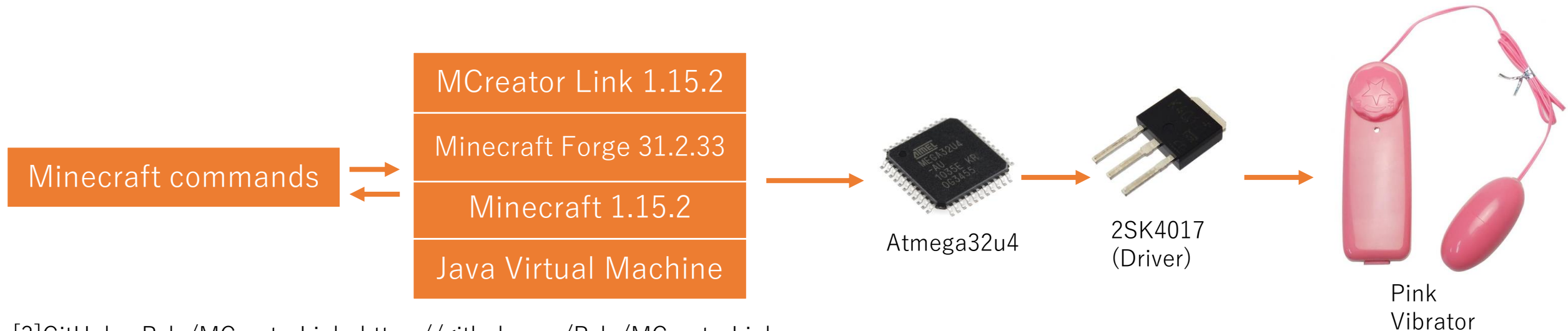


[1]KUN - YouTube <https://www.youtube.com/user/BYCMsince2012>

[2]深夜の危険なミルダムアンケート 【2020/07/15】 - YouTube <https://www.youtube.com/watch?v=AG39ooNTi10> , [KUNKUNKUNKUNKUN](#) , 3:10~3:25

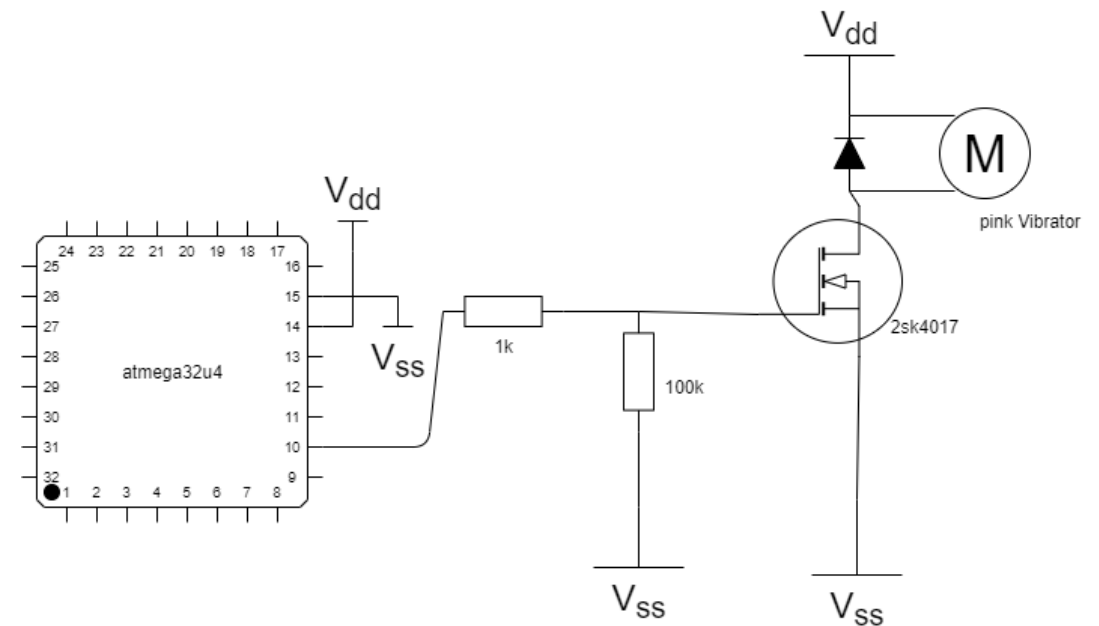
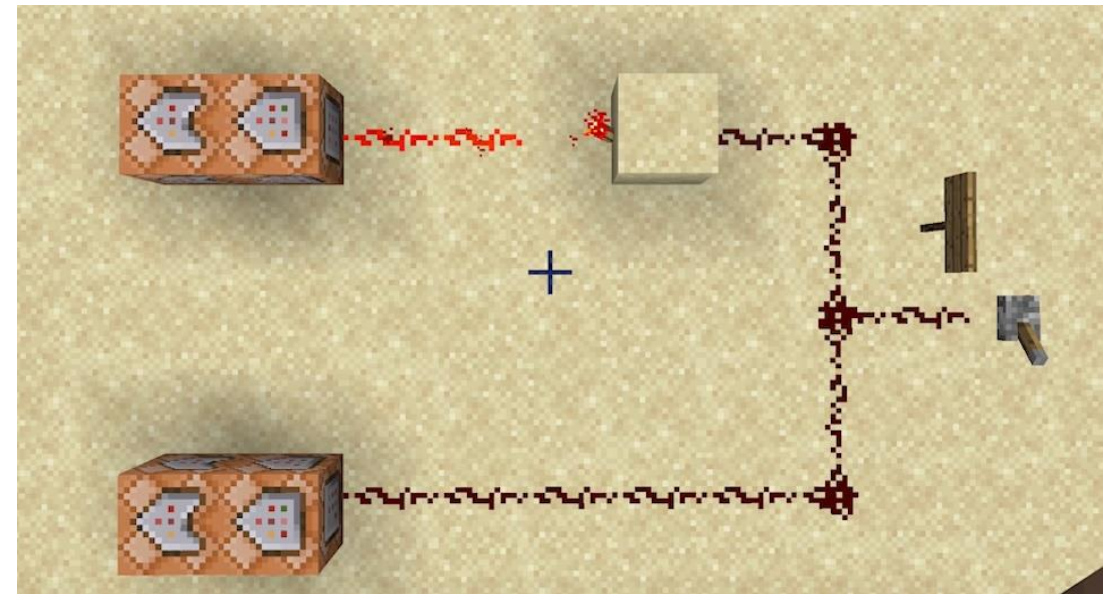
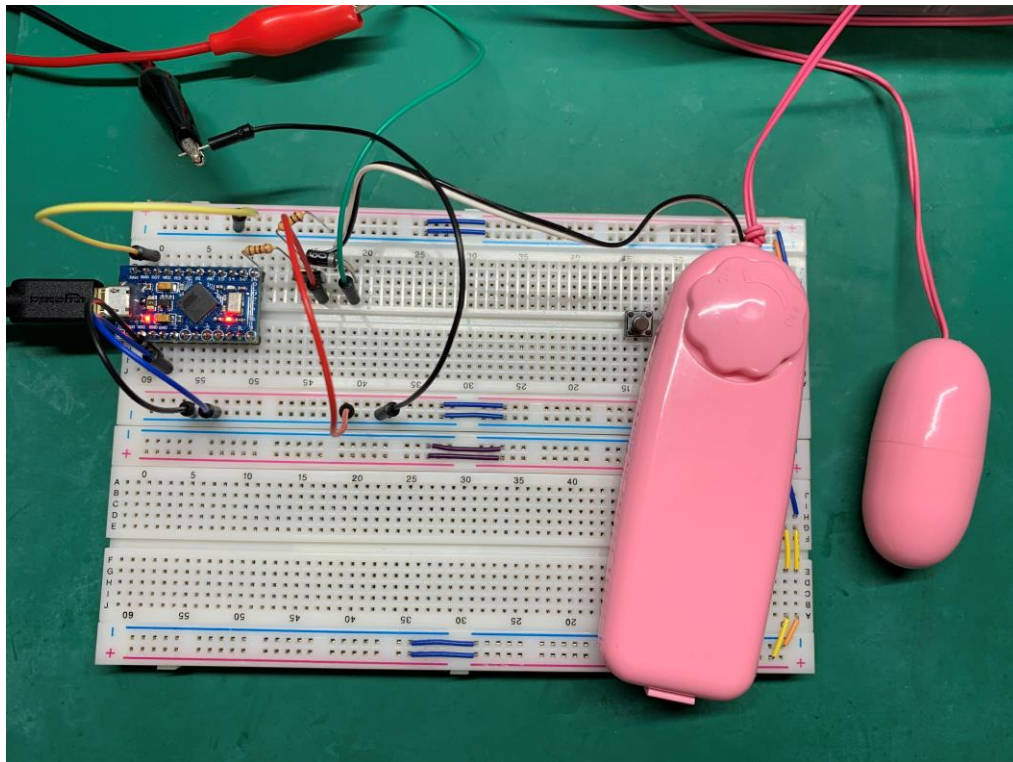
Implementation

- アクチュエータとして、入手かつ改造が容易であるピンクローターを用いた。
- マインクラフトと制御マイコンをMCreator Link[3]を用いて連携
- FETを用いてマイコン(Microchip Atmega32u4)からピンクローターをスイッチング制御
- 実行環境を以下に示す。



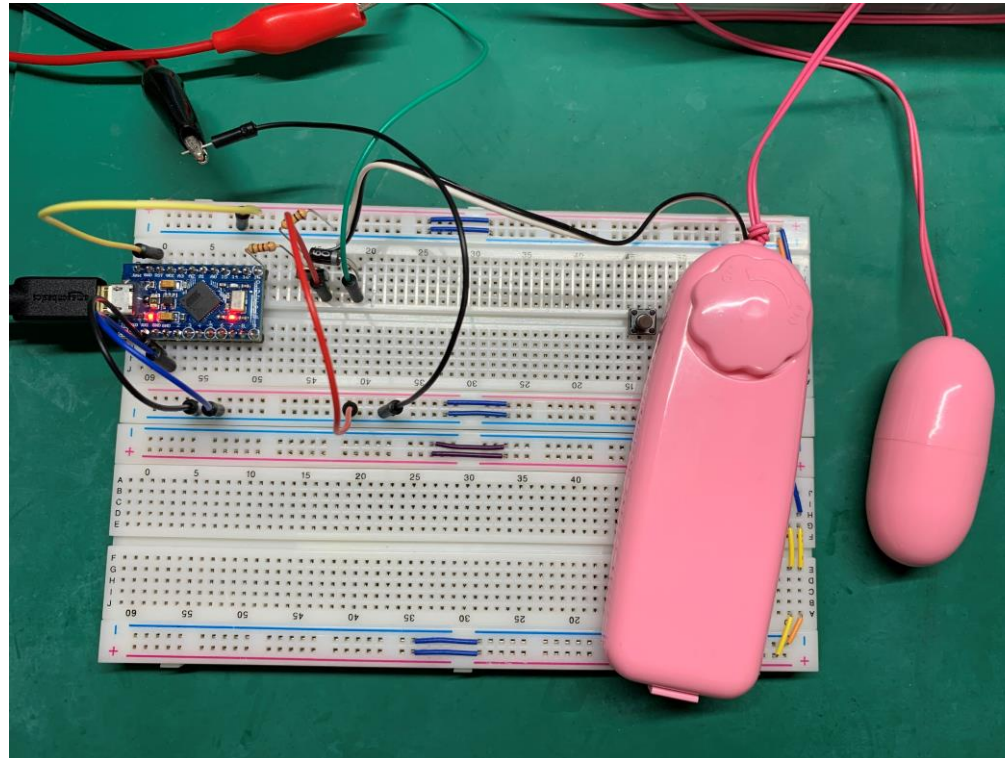
Evaluation

- 評価環境を示す。



Result

- 実機動作は動画を参照されたい。



Conclusion ・ Future Woks

- マインクラフトとピンクローターを連携させることができた。
- 動作によるKUN氏への影響は未確認である。
- マルチプレイにおける動作は未確認である。
 - マルチプレイにおける動作の検証
- ピンクローターだけでなく、他アクチュエータとの連携。
- 加速度、気圧といったリアルワールドセンサー情報を用いたマイクラ内への操作、反映。