



Watt happens?

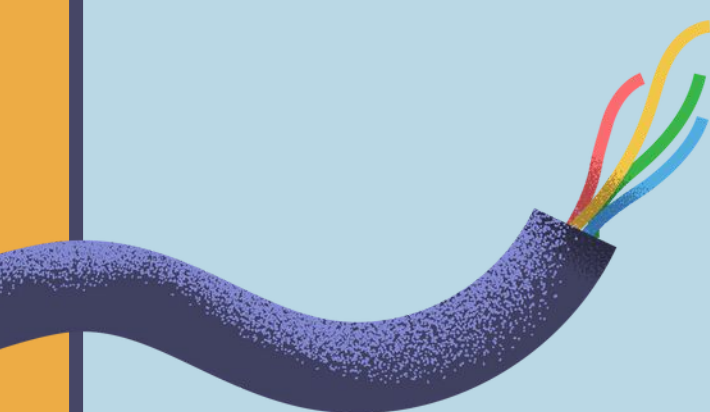




! Warnung – Nicht nachmachen! !

**Dieses Spiel ist eine künstlerische Simulation.
Bitte steckt niemals echte Gabeln in echte
Steckdosen!**

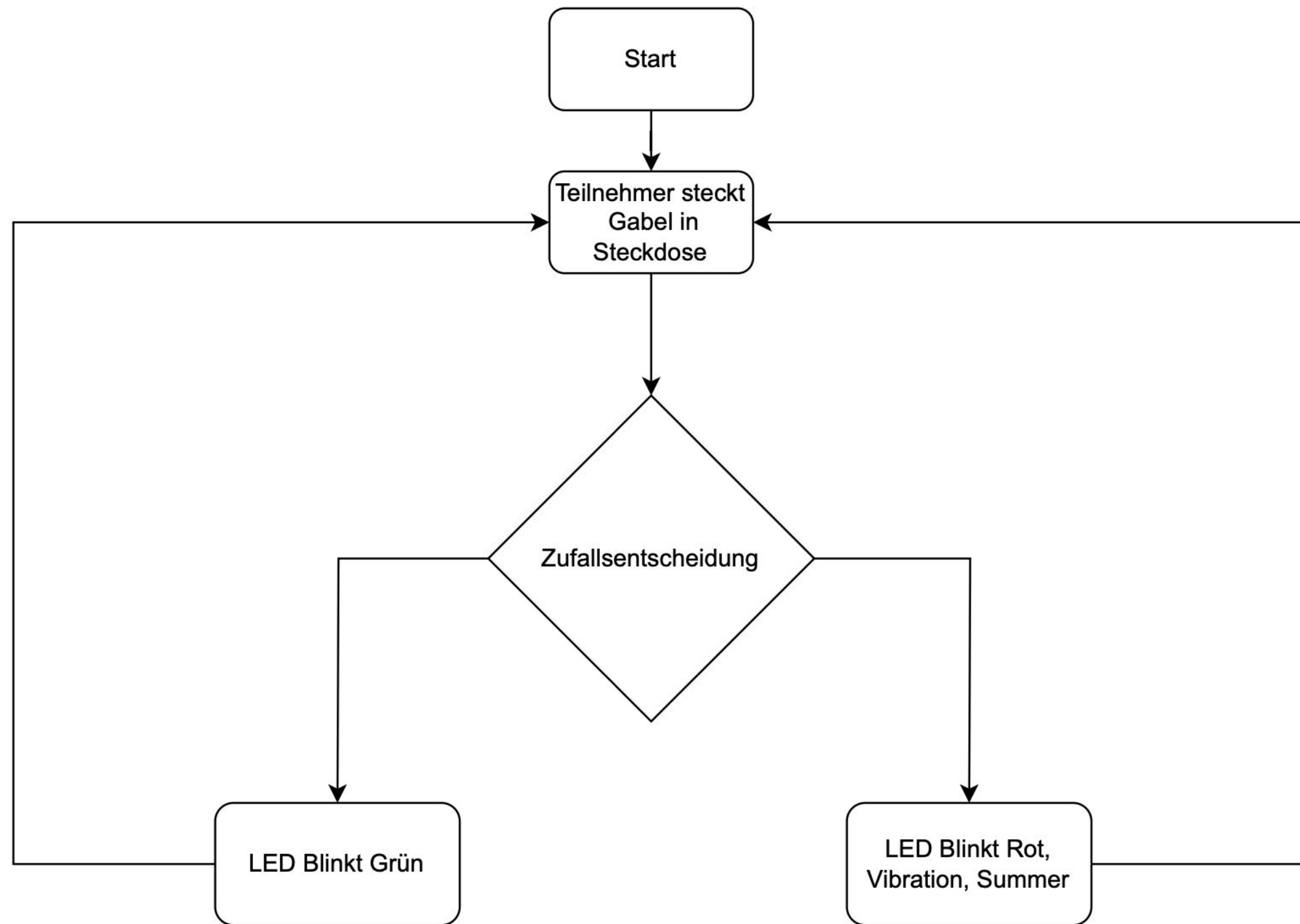
**Das ist lebensgefährlich und kann zu
schweren Verletzungen oder Tod führen.
Unser Spiel arbeitet mit harmloser Technik –
echte Steckdosen tun das nicht.**



Interaktionskonzept

- Spieler:innen stecken nacheinander eine Gabel in eine Steckdose
- Zufällig wird bei einer Person ein “Kurzschluss” ausgelöst
- Der Kurzschluss ist multisensorisch:
 - Vibration
 - Lichtblitz
 - Ton
 - Dampf

Flowchart



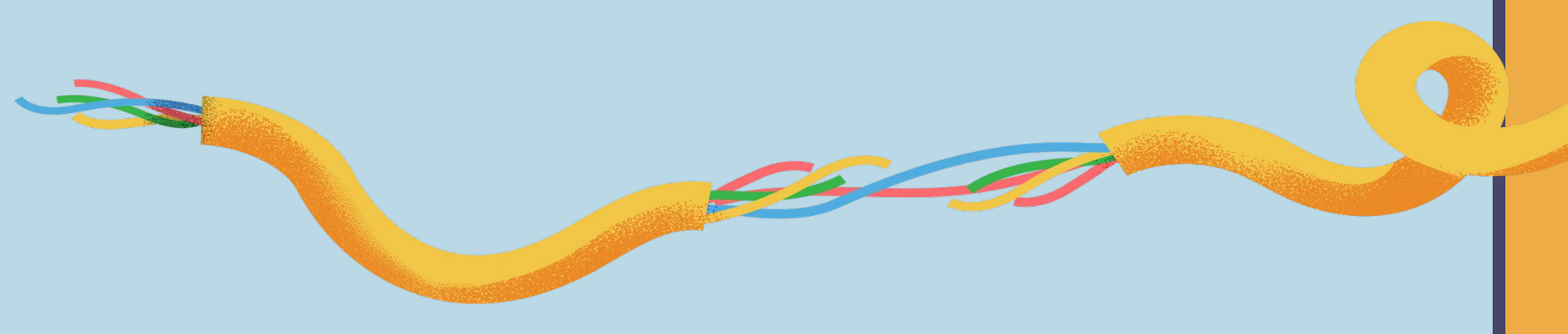
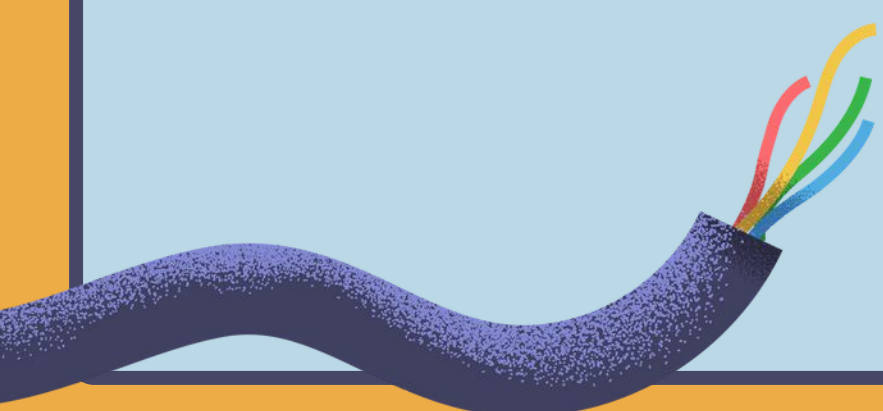


Warum diese Interaktion?

- Um mit der Angstlust zu spielen (Fear + Fun)
- Als Kritik an gefährlichem Verhalten & dem Reiz des Verbotenen
- Um kollektive Spannung durch Interaktion & Ungewissheit zu erzeugen



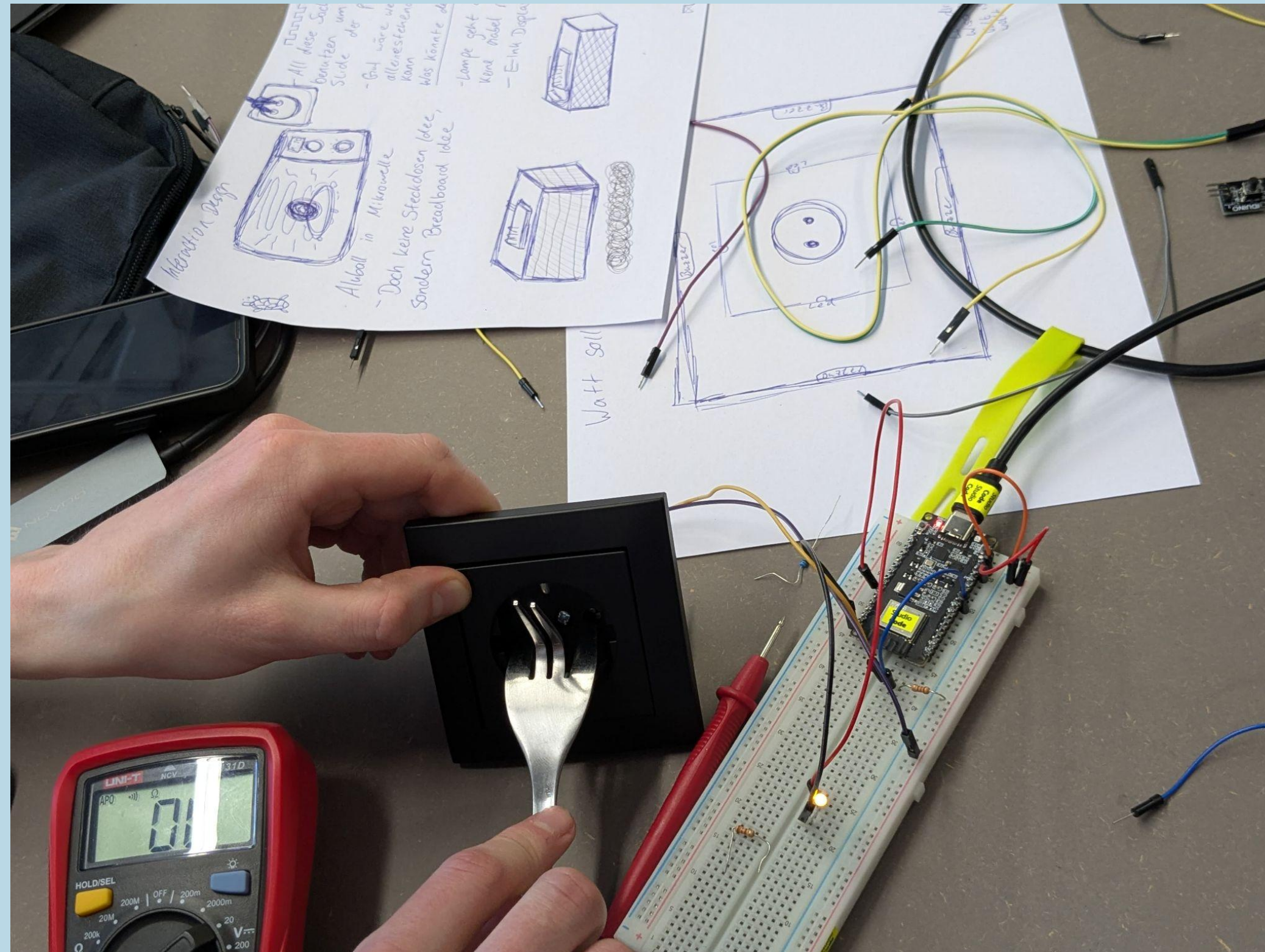
Warum diese Interaktion?

- Physische Interaktion mit unmittelbarem Feedback
 - die Spannung steigt mit jedem Zug
 - Zufallsprinzip erzeugt Nervenkitzel
- 
- 

Verworfenene Ideen:

- Stromschläge
 - > zu gefährlich
 - > nicht umsetzbar
- Bildschirmbasiertes Feedback
 - > zu distanziert
 - > langweilig

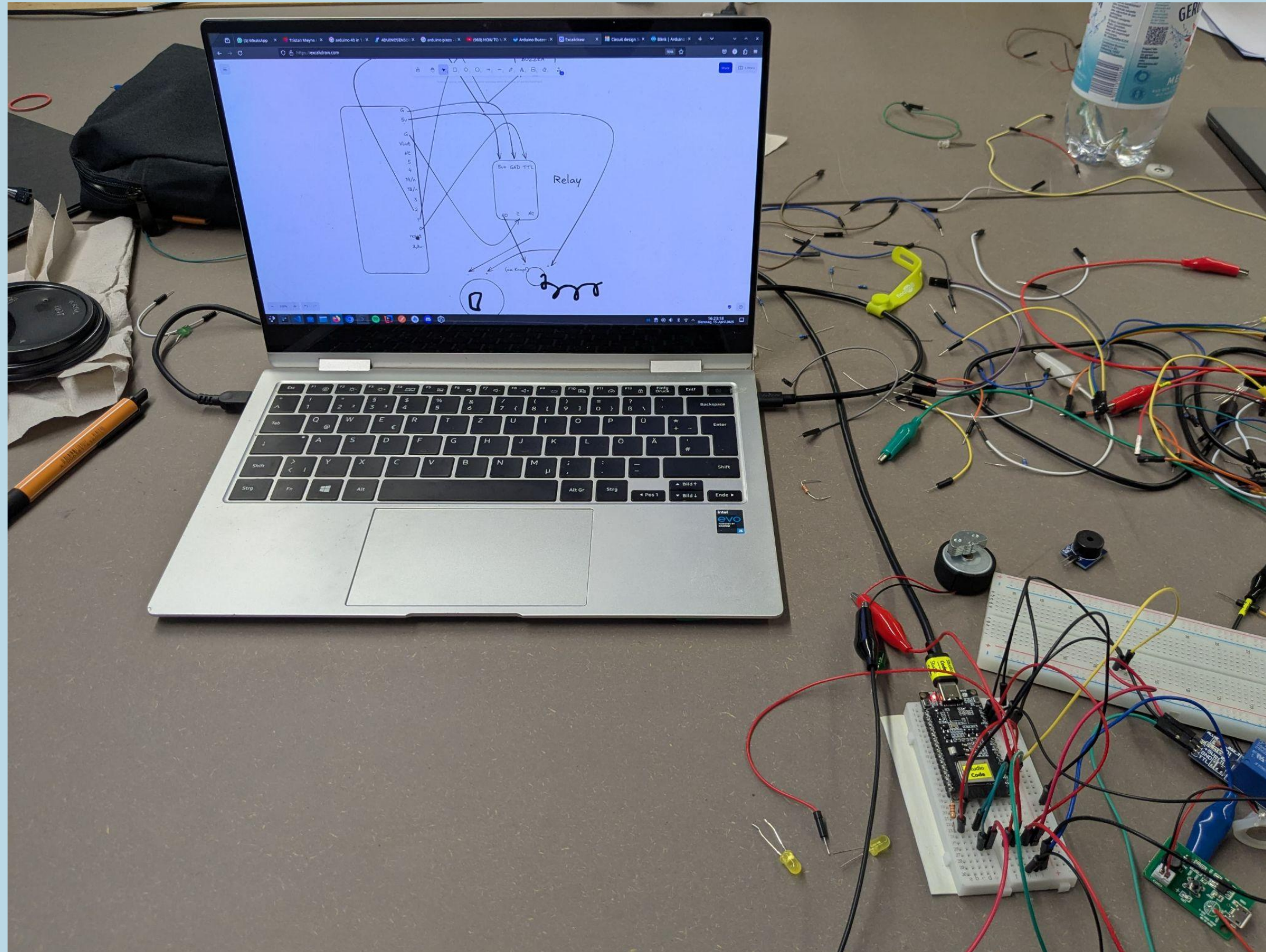
Iteration 1



Iterationsprozess

- **Iteration 1:** visuelles Feedback durch LED
 - keine Spannung
 - nicht immersiv
- **Iteration 2:** Summer + LED
 - Ton steigert Schockmoment
 - nicht immersiv genug
- **Iteration 3:** Summer + LED + Vibration
 - Tasten, Hören und Sehen
 - verschieden Sinneseindrücke -> mehr Immersion

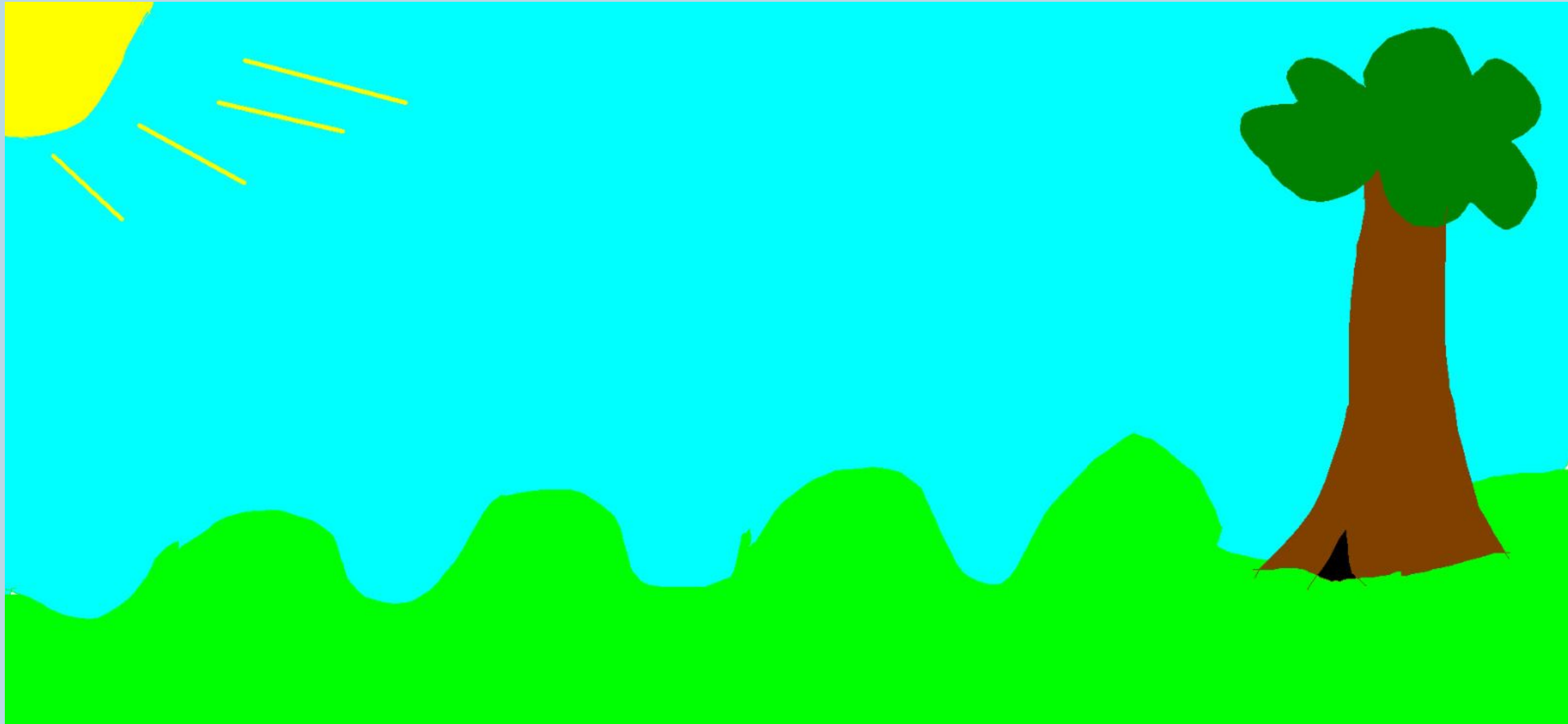
Iteration 3



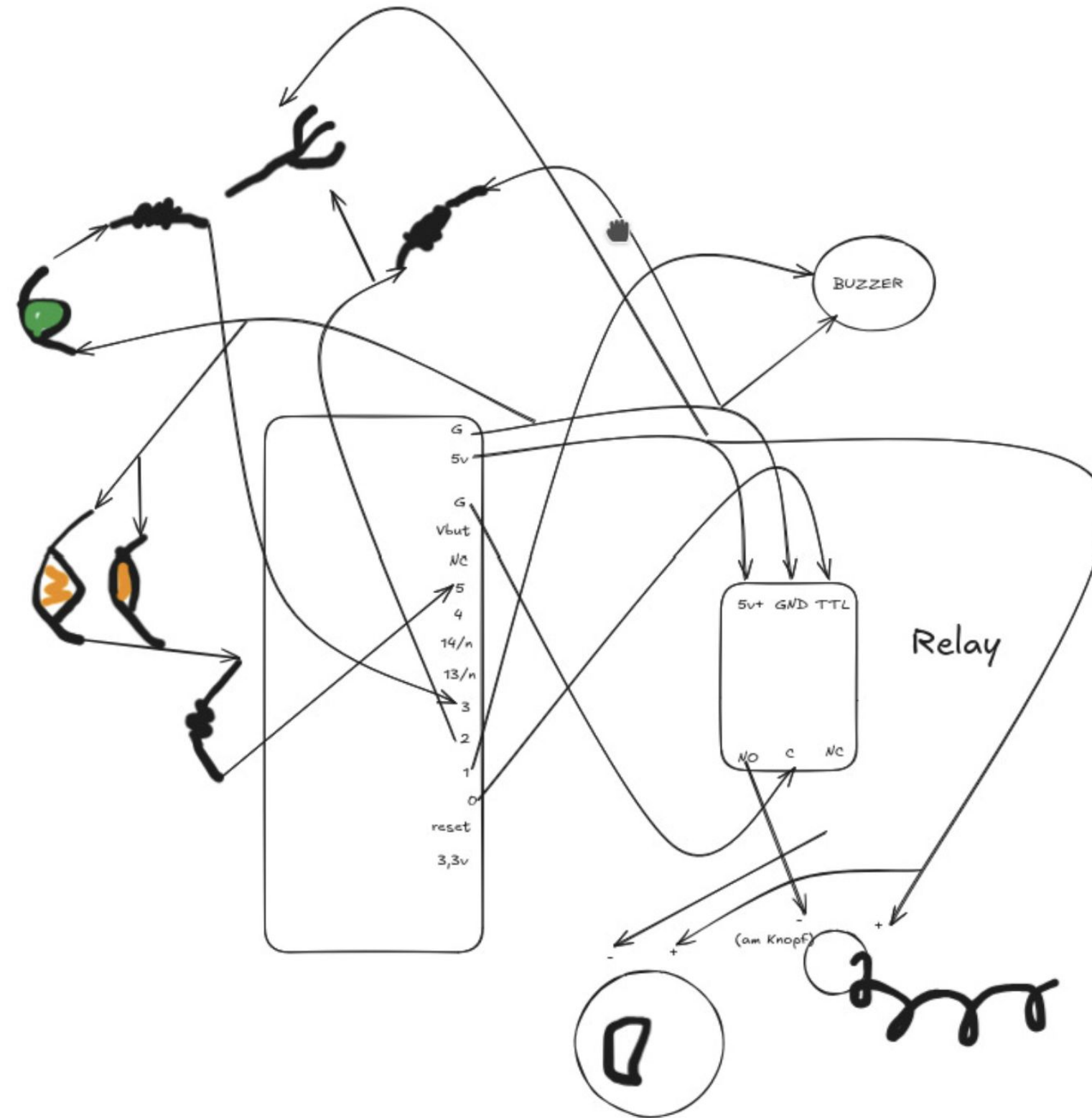
Iterationsprozess

- **Finale Iteration:** Summer + LED + Vibration + Dampf
 - multisensorisches Erlebnis
 - maximale Immersion
 - Dampf sieht gefährlich aus

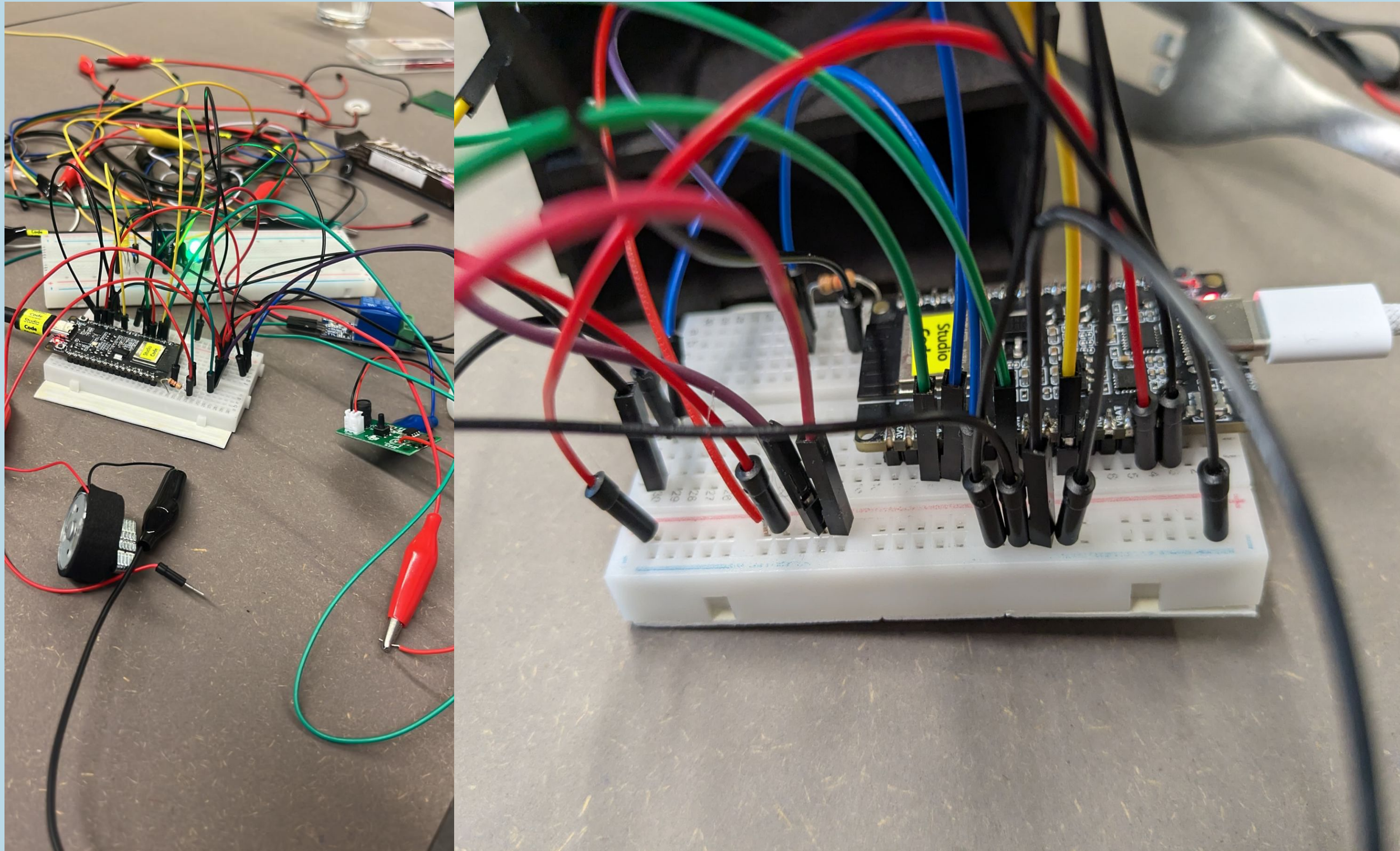
Schaltplan



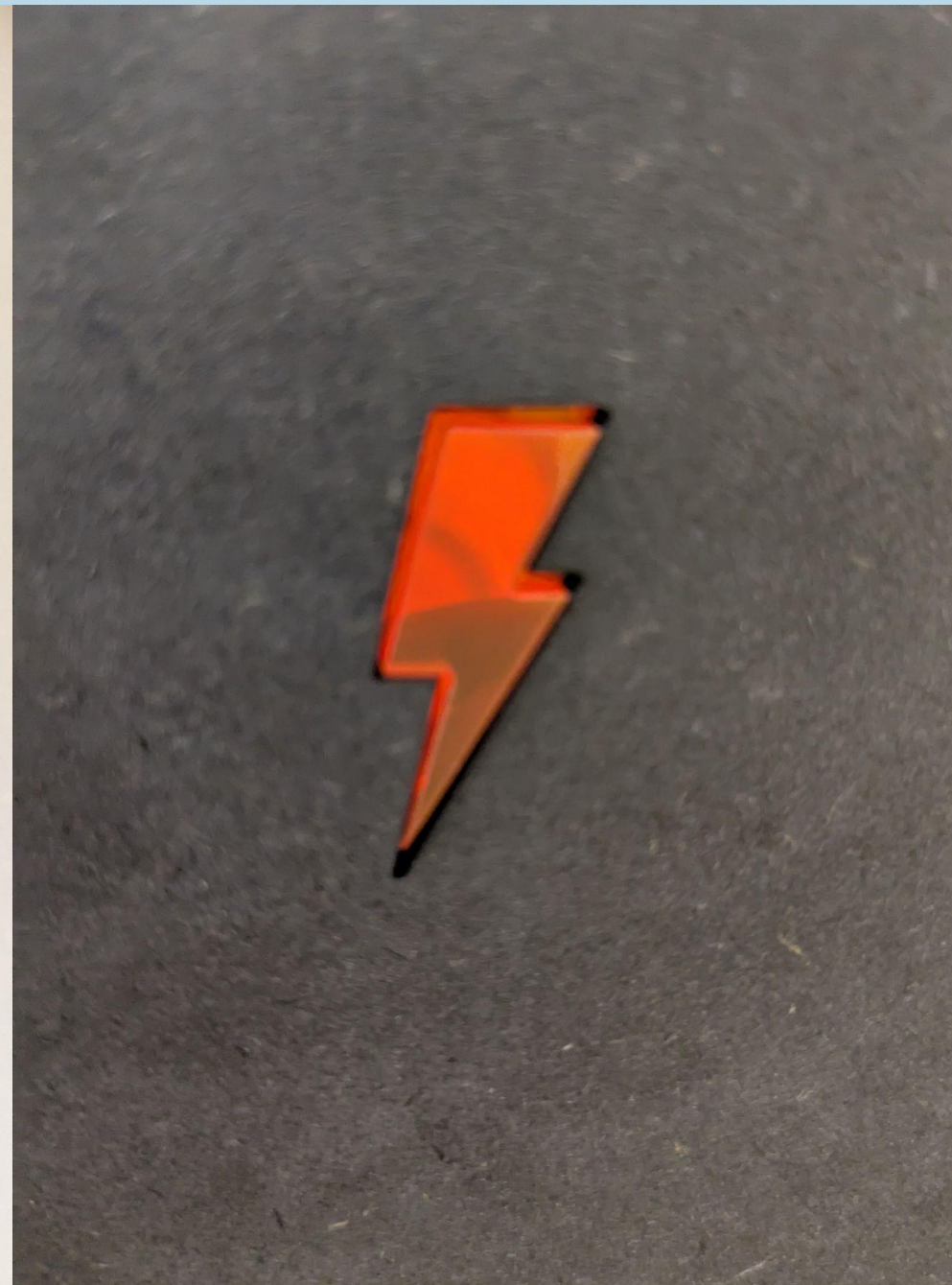
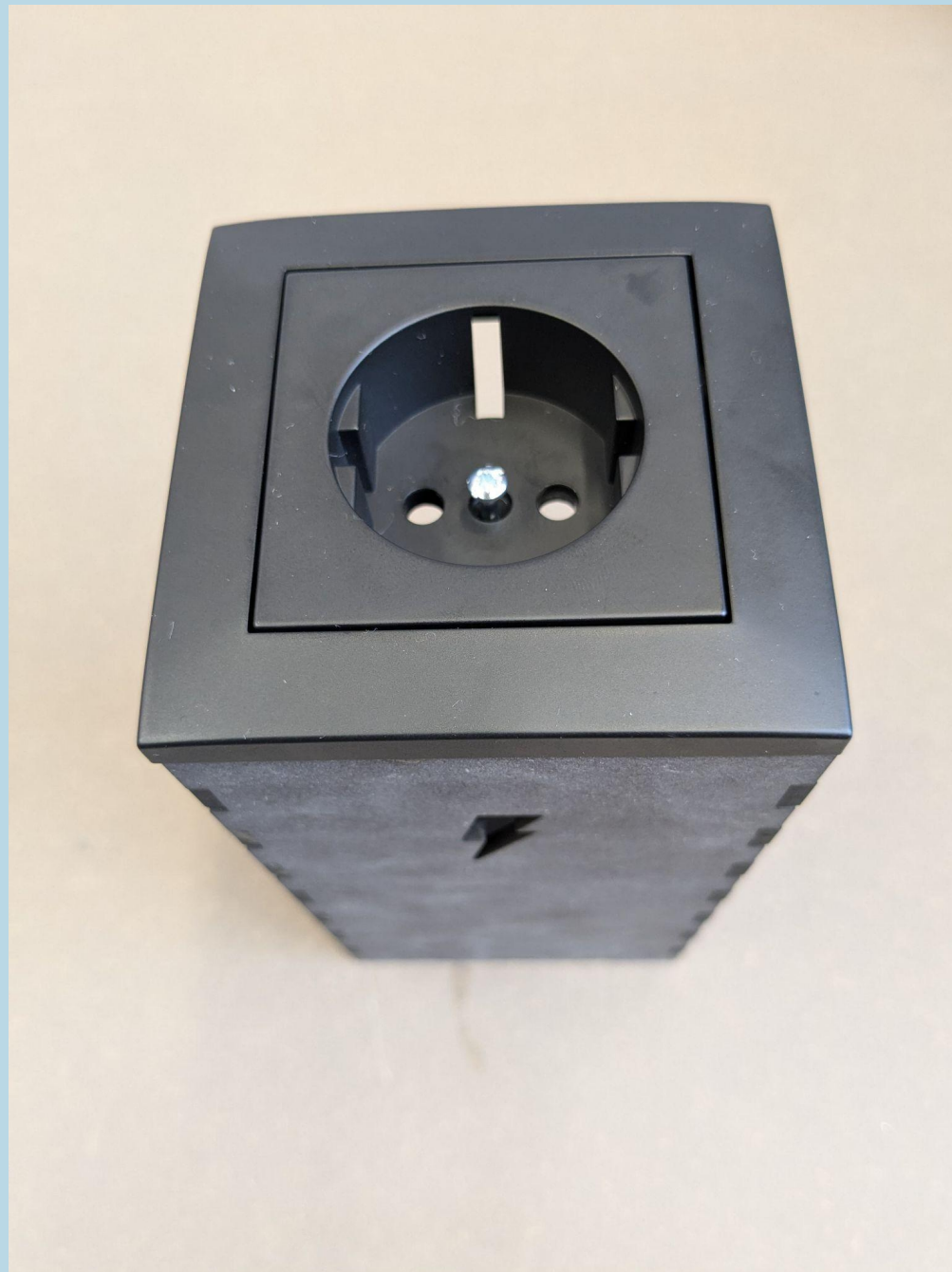
Schaltplan



Schaltplan



Finales Produkt



Aufgabenteilung

Paul & Tristan:

- **Technik/Hardware:**
 - Dampf/Sound/Ton/Licht
- **Code:**
 - Spiellogik

Frith & Hendrik:

- **Gestaltung:**
 - Gehäuse
 - Design
- **Dokumentation**



Probleme & Hindernisse



- **Sicherheit:** Wie simuliert man Gefahr ohne, dass es gefährlich wird?
- **Wasserdampf:** Wie sichern wir die Elektronik vor dem Wasser?
- **Zufallsmechanismus:** Wie balancieren wir das Timing?
- **Begrenzte Zeit:** Wie schaffen wir es in 2 Tagen eine funktionierende, sinnvolle Interaktion zu erschaffen?



Outlook

- **Verbesserte Robustheit**
 - Platine im Gehäuse befestigen
 - **Mehr Spielvarianten**
 - **Bessere Steuerung der Effekte**
 - **Batterie im Gehäuse**
 - **Einsatz im Edutainment:**
 - Aufklärung über Strom Gefahren
- 