

두근두근

pit-a-pat

인터랙티브 미디어 기말 프로젝트
정윤지 조윤경 황지수

두근두근은 두 사람이 각 단계별 주어지는 미션을 수행하면서 상승하는 심박과 설렘을 경험할 수 있는 게임입니다.

아이디어

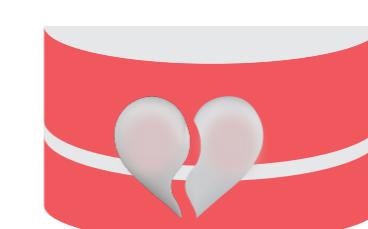
두근두근은 한 팀이 서로에게 설레는 행동을 통해 특정 시간 심박수를 올리라는 미션을 수행했던 것을 통해 영감을 받아서 만든 게임입니다. 설레는 감정이 심박수가 오르는 것으로 나타난다는 것을 이용하여, 게임에서는 인터넷에서 찾아볼 수 있는 '설레는 행동' 여려가지를 지령으로 주어, 어느 정도의 수위의 미션을 수행했을 때 심박수가 일정 기준에 도달하는지 여부를 판단합니다. 두 사람의 심박수의 합이 일정 기준에 도달하면 게임은 끝나고, 어느 단계에서 게임이 끝났는지 여부에 따라 다른 결과 화면을 보여줍니다. 참여자들은 상대방과 설레는 행동을 주고받으며 설레는 감정을 느낄 뿐만 아니라, 자신의 심박이 오르는 것을 실시간으로 시각적으로 확인하면서 긴장감을 느낄 수 있을 것입니다.

타겟 & 상황 설정

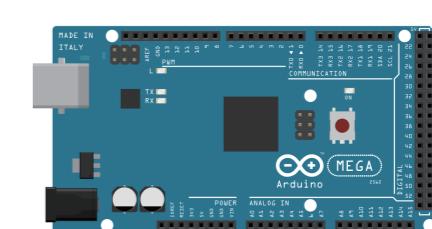
누구나 즐길 수 있지만, 특히 술자리와 같이 즐거운 분위기에서 '썸' 또는 연인 관계의 여자와 남자가 게임을 하는 상황을 염두에 두고 게임을 만들었습니다.

참가자들은 게임을 진행하면서 설렘을 느끼기도 하고, 때로는 서로에게 웃음을 유발하기도 할 것입니다. 참가자들과 지켜보는 사람 모두 두 사람이 게임에 임하는 모습을 보고 또 두 사람의 오르는 심박을 관찰하면서, 설렘과 긴장감을 느끼고 또 크게 웃기도 할 것입니다.

재료 구성



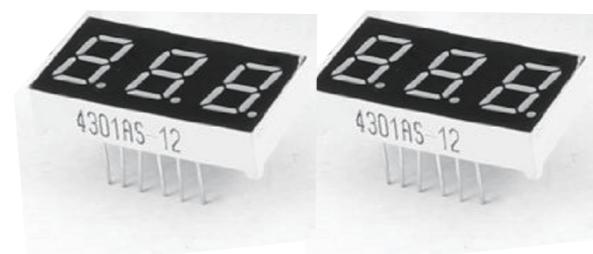
하트 구조물



아두이노 메가



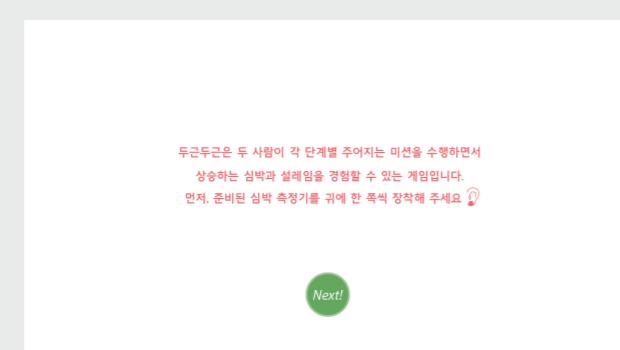
심박 센서



7세그먼트 3자리 x2



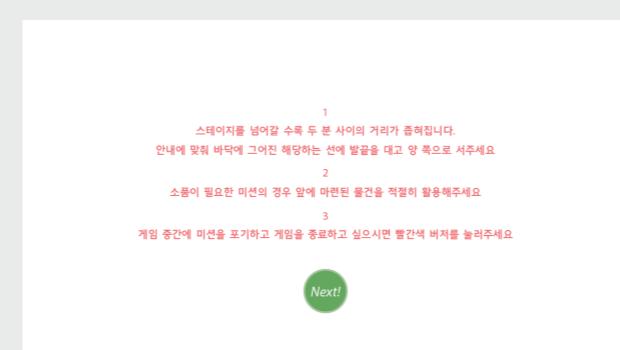
start를 말하면
시작합니다.



튜토리얼



Next



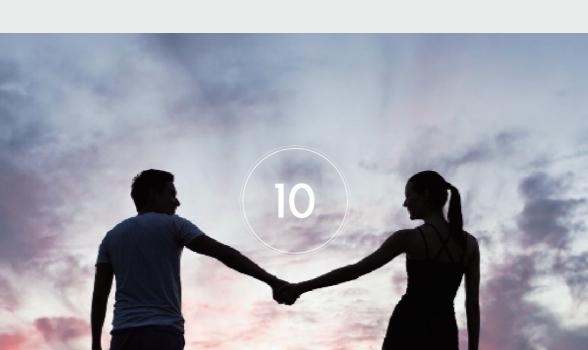
Next



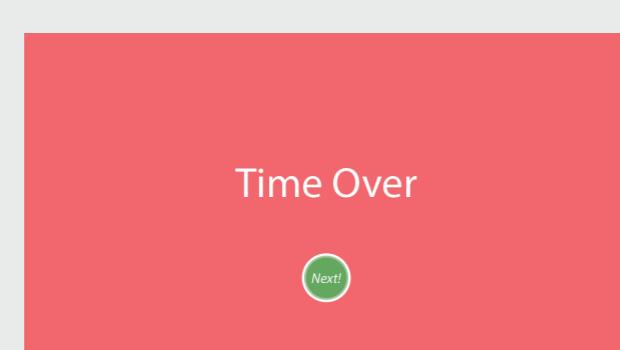
스테이지1: 스테이지가 올라갈 수록 두 사람 간의 거리가 가까워지게 합니다.



시작 1:
상대방의 약수



미션을 수행하는 동안 관련된 이미지를 보여주고 남은 시간을 보여줍니다.



Time Over



Stage 2.



지령 2: 걸리는 행동 차기
(1) 외투 벗어주기 (남자)



스테이지가 올라갈 수록 설레는 마음을 더 유발할 수 있는 지령을 내립니다.



Stage 3.
마지막 단계로 올라온다
장례식이 아닙니다.



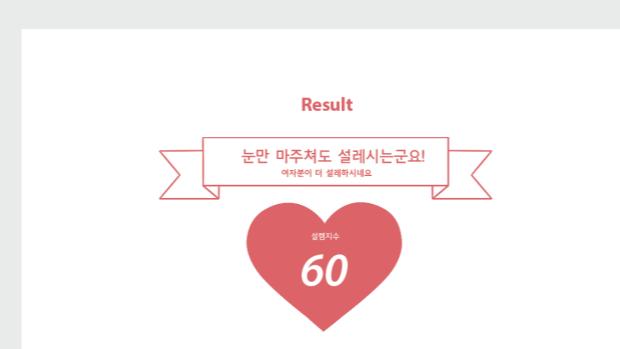
함께 밀착센카 찍기



함께 밀착센카 찍기

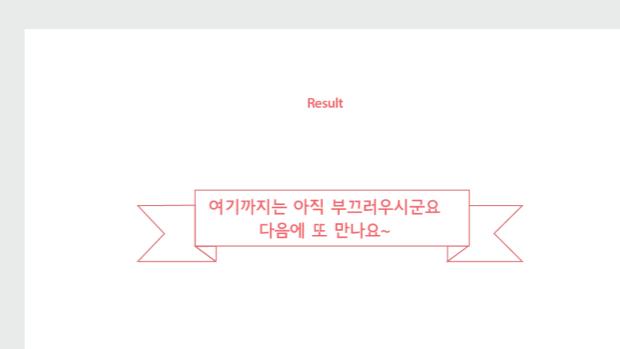


Game Clear



Result

높은 마주저도 설레시는군요
여기까지는 아직 부끄러우시군요



여기까지는 아직 부끄러우시군요
다음에 또 만나요~



여기까지는 아직 부끄러우시군요
다음에 또 만나요~

마지막 지령으로는 기념이 될 수 있게 셀카를 찍게 합니다.

진행 중 심박의 합이 기준을 도달하면 게임이 끝나지만, 그렇지 않은 경우 미션을 다 수행하면 clear화면이 됩니다.

게임 진행 중에 종료를 눌러 포기를 했을 때의 엔딩 화면

게임종 기준 심박을 달성하여 게임이 끝났을 때의 화면 예시

게임을 끝까지 수행했을 때의 엔딩 화면