

Essay

Waar is Wally?/Where is Wally?
de interactieve videoapplicatie

Wesley Quispel
IM1116

29-06-2011



Titel en achtergrond

Als titel van ons project hebben wij '*Waar is Wally?*' gekozen. Wij hebben goede jeugdherinneringen aan de plaatboeken van '*Waar is Wally?*' en daarom hebben wij het personage uit die boeken gebruikt in ons project. Wij hopen dat dit personage een groot publiek aanspreekt, dat dan ons spel wilt spelen.

Introductie

In ons project is het doel om een reeks van verstopte raadsels, die soms humoristisch of reflecterend bedoeld zijn, op te lossen en zo tot het einde te komen. Elk raadsel ligt op een bekende plek in Amsterdam, waardoor de gebruiker ook een glimp opvangt van wat er in Amsterdam te zien is.

Het verhaal begint in Wally's slaapkamer waar hij net wakker geworden is met een roes en een briefje vindt waarop staat dat hij naar een raadsel moet gaan zoeken op Centraal Station. Als hij op Centraal Station is vindt Wally/de gebruiker een raadsel en moet hij beslissen welke kant hij op wilt gaan. Op de plek waar hij naar toe gaat vindt hij dan een raadsel, waarbij hij weer moet gaan beslissen welke kant hij opgaat. Hierbij is er elke keer een keuze uit 1 tot 3 verschillende locaties. Er zijn ongeveer 20 plekken om naar toe te gaan en op vijf verschillende plekken bevinden zich eindes van waaruit men het spel weer opnieuw kan gaan spelen om de andere eindes te zien.

Boodschap

Ten eerste proberen wij met dit project een deel van de Nederlandse bevolking, die niet zo heel bekend is met Amsterdam, kennis te laten maken met de hoofdstad van ons land. Om een nog groter publiek te trekken waren we eerst van plan om het spel in het Engels te maken, maar doordat de namen van de locaties in het Nederlands zijn vonden wij het lastig om daar goede raadsels bij te bedenken.

Ten tweede zit er ook een licht verhaal achter de zoektocht, waarbij Wally er achterkomt waardoor hij de zoektocht heeft gemaakt door de stad. Als de zoektocht met de juiste antwoorden op de raadsels is afgerond, komt de speler in het Vondelpark terecht. Hier komt de gebruiker er dan achter dat de reden van de zoektocht was dat Wally geen enkele uitdaging meer kon vinden en dat de enige mogelijke uitdaging die er nog was van zijn brein afkomstig moest zijn. Daarom heeft Wally de zoektocht voor zichzelf gemaakt en heeft hij ervoor gezorgd dat hij er niks meer van zou herinneren als hij de volgende dag wakker wordt. Dit getuigt van het enorme ego van de hoofdpersonage wat hopelijk aanzet tot enige reflectie van de speler. In een ander einde toont Wally echter ook een hoop empathie voor het leed van andere personen, namelijk voor Anne Frank.

Onderdelen

Filmen

Het filmen van alle materiaal voor de applicatie was op vrijdag 24 juni. Wij waren gewaarschuwd voor de hoeveelheid van materiaal die we moesten verzamelen, maar uiteindelijk lukte het toch in een redelijke tijd om alles bij elkaar te filmen. Dit kwam ook doordat wij van te voren een rudimentaire route hadden uitgestippeld om zo tijd te besparen.

Technisch vlak

Op 27 juni hebben we alle technische aspecten geregeld van het project, waarbij vooral het editen van de video's met Windows Movie Maker veel tijd heeft gekost. Doordat wij er vanuit gingen dat wij het project moesten compileren in Flash Builder en met Flex lukte het ons niet om het project aan de praat te krijgen. Hierdoor is het niet gelukt om het project te presenteren aan de klas bij de applicatie presentaties van 28 juni. Na advies van de studenten-assistent was het probleem snel verholpen en moesten we enkel nog twee fouten uit de afspeellijst halen voordat alles goed was.

Ximpel

Zoals eerder gezegd hadden wij enkele problemen met het aan de praat krijgen van onze applicatie, maar na advies was dit in een kwartier verholpen. Als basis hebben wij de basis variant van ximpel 3.0 gekozen. Dit bleek, zoals de naam doet vermoeden, uitermate makkelijk te werken. Onze afspeellijst moest enkel nog aangepast worden door enkele bestandsnamen te veranderen. Ook bleek dat we roze overlays hadden gebruikt, dus dat hebben we ook nog naar zwart aangepast.

Gerelateerde werken

Ons werk is vooral gebaseerd op de plaatboeken van 'Waar is Wally?', waarbij Wally nu eens een keer op zoek is naar iets in plaats van dat wij naar Wally zoeken, alhoewel we dat feitelijk in de applicatie ook doen. De inspiratie voor de opbouw van onze applicatie hebben wij gehaald uit de voorbeelden van de ximpel-applicaties die aan het begin van de periode zijn getoond tijdens de colleges.

Van dit jaar zijn er applicaties die enigszins vergelijkbaar zijn met onze applicatie.

IM1121: Heeft ook de mogelijkheid om rond te kijken in een stad, namelijk Barcelona. Deze applicatie heeft ook de mogelijkheid om raadsels in de vorm van een quiz te beantwoorden.

o.a.:

IM1139: Deze applicatie heeft een verhaal, waarbij er ook meerdere verhaallijnen te volgen zijn en er ook verschillende eindes zijn. Dit heeft het gemeen met onze applicatie.

Conclusie

De resultaten die in zo'n korte periode zijn behaald vind ik bewonderenswaardig. Afgezien van de mogelijkheden van ximpel hebben we veel erbij geleerd, bovenop de kennis die we al hadden, over de montage van video's en de effecten van bijvoorbeeld muziek op de sfeer van een film(*). Al met al heb ik dit vak als leuk ervaren.

Bronnen

Onze viral video op Youtube: <http://www.youtube.com/watch?v=RLydFutY-Co>

Wikipedia voor de locaties: <http://nl.wikipedia.org/wiki/Amsterdam#Cultuur>

Google Maps voor een route: [http://maps.google.com/maps?](http://maps.google.com/maps?q=amsterdam&hl=en&sll=37.0625,-95.677068&sspn=55.279921,114.169922&t=h&z=12)

[q=amsterdam&hl=en&sll=37.0625,-](http://maps.google.com/maps?q=amsterdam&hl=en&sll=37.0625,-95.677068&sspn=55.279921,114.169922&t=h&z=12)

[95.677068&sspn=55.279921,114.169922&t=h&z=12](http://maps.google.com/maps?q=amsterdam&hl=en&sll=37.0625,-95.677068&sspn=55.279921,114.169922&t=h&z=12)

*: zie bijvoorbeeld de video op de Dam.