

Doruk Taskin

Groep 25

studentnummer: 170750

NO Money NO Honey

We hebben voor de titel NO Money NO Honey gekozen omdat we onze interactieve spelletje over het leven van een schurk gaat en in zijn leven speelt geld een hele belangrijke rol. Hij heeft zelf ook geldproblemen en doet hij ervan alles om aan dat geld te komen. Een voorbeeld daarvan is een auto stelen of een man beroven op straat. Hij moet ook geld uitgeven bijvoorbeeld bij de prostituees of bij een confrontatie met de politie. Of hij dat geld uitgeeft hangt van de keuze af van de gebruiker.

Wij hebben al het materiaal zelf gefilmd. Onze locatie daarvoor was Alkmaar omdat mijn collega Egemen daar woont en hij vertelde mij dat het een rustige stad was. De stunts die we deden konden we nooit in een stad als Amsterdam doen. We hebben gekozen om in het weekend te filmen. Vooral op zondag kwamen we weinig mensen tegen wat het filmen gemakkelijker voor ons maakte. Toen we die scene in de restaurant gingen schieten moesten we eerst toestemming vragen aan de eigenaar maar gelukkig kregen we toestemming en konden we verder filmen. We hadden paar vrienden van ons meegenomen om ons te helpen en we waren heel blij met de resultaat. De jongen die de prostituee nummer 2 speelt wou in het begin het niet doen maar na onze inspanningen hebben we hem overgehaald om het te doen en we waren heel erg blij met het eindresultaat.

Onze interactieve video gaat over de dag van een schurk. In onze introfilmpje krijg je al snippets te zien van wat er te komen gaat samen met de materiaal die we niet hebben gebruikt. We hebben voor de muziek voor het introfilmpje St.anger van Metallica uitgekozen omdat het goed de gevoelens nabootst van de hoofdpersoon. Er werd ons verteld dat onze introfilmpje te lang was en hebben we hierendaar wat geknipt en tot 1 minuut gemaakt.

Meteen na de eerste les dachten we al om een soort real life game te maken. Onze applicatie is niet educatief en houdt geen score bij. Het is de bedoeling om de gebruiker te vermaken. Het idee om controle te hebben over de hoofdpersoon leek ons heel leuk en hebben we ook alternatieve eindes ervoor bedacht.

Ik ben negentien jaar en ik heb nog geen rijbewijs en bij de scene waarin ik auto rij kwam een vriend van me als stuntdouble om mij te spelen. Je ziet het verschil niet echt omdat we beide kort haar hebben maar het is wel een leuke fact. De muziek in onze applicatie speelt ook een belangrijke rol. We vonden dat het muziek iets extra's toevoegde aan onze game. We hebben dan ook verschillende soorten liedjes ervoor gebruikt. We hebben hiphop gebruikt bij de scene met de prostituees en de diefstal en ook in de scene van de arrestatie. De muziek paste goed met de verhaal vonden wij. Daarna maakten we ook

gebruik van rockmuziek, tapmuziek, en slownummers. We hebben de meeste videos eerst bewerkt op Windows Movie Maker. Bij de scene met de overval vonden we dat we het effect moesten geven dat het donker en gevaarlijk was en kregen we dat met WMM.

Werken met Ximpel was niet ingewikkeld en we kregen het snel onder de knie. Ik heb heel veel lol gehad en geleerd over het kunst van interactieve videos en ben daarmee heel erg blij.

We hebben hiervan apart ook nog audacity gebruikt om de liedjes die we erin stopten te trimmen. Ook hebben we AVS video editor gebruikt om de videos te verkorten. Dit was een hele leuke ervaring om op te doen. Ik heb zelf Ximpel ook gemakkelijker onder de knie gekregen met behulp van Ximple School TV het was leuk om daar mee te oefenen. We hopen dat jullie veel plezier aan onze video zullen beleven.