

Groep 25

studentnummer: 1856936

No Money No Honey

Onze hoofdpersoon is een crimineel waarvan jij de keuze hebt om bepaalde dingen in zijn leven te beïnvloeden. De titel die wij hebben gekozen is No Money NO Honey. De titel is gebaseerd op het feit dat de hoofdpersoon geen geld heeft maar wel genot wilt. We weten dat je zonder geld niet ver kan komen. Als je kennis hebt gemaakt met onze hoofdpersoon kom je daar weer helemaal achter. Hij doet er alles aan om geld te hebben en daardoor raak je al snel in problemen..

We hadden al vanaf het begin het gedachte om een soort GTA achtig spel te maken. We hebben besloten om geen score te gebruiken omdat onze hoofd doel het vermaken was van de gebruiker. De gebruiker heeft controle over de hoofdpersoon en het leek ons amuserend om de hoofdpersoon in verschillende situaties te stoppen waarin hij de gebruikers hulp nodig heeft

De keuze om geen score bij te houden was bewust omdat we in plaats van een score de uiteindelijke situatie van de hoofdpersoon laten zien. Heeft de gebruiker de juiste keuzes gemaakt dan blijft de hoofdpersoon leven en behoudt hij zijn vriendin. Als de keuzes niet juist zijn gemaakt dan wordt hij vermoord, gevangen genomen of verliest hij zijn vriendin.

We hebben besloten om Engels te spreken in onze applicatie omdat we vonden dat er in Nederland niet echt een gepast criminaliteit bestaan is. In Amerika hebben mensen het moeilijker dan in Nederland over het algemeen, daardoor is de kans om zo'n leven te leiden een stuk groter. Het gebruiken van de Engelse taal leek ons daarom beter en geloofwaardiger.

Ik speelde zelf ook de pooier want we hadden niet echt veel acteurs en ik vond het leuk om te doen. Ik heb moeten improviseren en zo kwamen we ook op de titel. In het stukje waarin ik speel zeg ik, nadat ik de hoofdpersoon neerschiet " No Money No Honey " en zo kwamen we toevallig op de titel.

De muziek keuze die we hebben gemaakt voor onze applicatie vonden we goed aansluiten met het verhaal. Je hoort rustige muziek op momenten waarin het goed gaat met de hoofdpersoon en wat agressievere muziek als het slecht gaat. We hebben ook Windows Movie Maker gebruikt om sommige filmpjes te bewerken en het goed te laten passen in de situaties waarin de hoofdpersoon zich bevindt.

Ik vond het werken met Ximpel erg aangenaam, nadat ik de codes doorhad werkte ik aan een stuk door. Over het algemeen vond ik het een erg aangenaam project om te doen, ik heb er met plezier aan gewerkt.

We hebben 4 alternatieve eindes voor onze applicatie gemaakt. Van de vier is er maar eentje een happy ending. Het klinkt misschien een beetje sober maar we vonden een happy ending genoeg voor deze applicatie gezien de levensstijl van de hoofdpersoon.

We hebben het project zo professioneel mogelijk aangepakt. Twee dagen lang hebben we meerdere uren gefilmd en de videos bewerkt. We hebben veel meer film materiaal dan er te zien is in de applicatie maar we waren bang dat het anders te lang zou worden dus hebben we het beperkt gehouden zodat het niet te lang en uiteindelijk saai wordt,.

Verder hebben we veel knip en plak gewerkt gedaan met Windows Movie Maker voor de applicatie maar ook voor in de intro. We hebben de intro ook ingekort tot 1 minuut na de feedback die we kregen in de klas. We zijn heel tevreden met de eindresultaat en we hopen dat u ook tevreden ermee zult zijn.

Al met al vond ik het een fijn project om aan te werken, ik heb er veel van geleerd en vooral van genoten.

Egemen Uzunali