

Waar is Wally?

29 juni 2011

Een beeld van Amsterdam

Door: Han Lie, IM1116

Wie is Wally?

Voor iedereen bestaat er wel een bepaalde jeugdherinnering die hem of haar doet wegwijnen in een staat van nostalgie. Het kinderboek *Waar is Wally*, geschreven door de Britse schrijver en illustrator Martin Hanford is precies dat voor de makers van deze applicatie. Wally is een avonturier, eentje die alle wonderlijke plekken op deze wereld en daarbuiten heeft bezocht. De meesten zullen hem herkennen aan zijn opvallende uiterlijk, i.e. een rood-wit gestreepte trui en muts en zwarte ronde bril.

Waarom is Wally?

Tijdens de bespreking van wat de applicatie precies moest zijn, duurde het even voordat er een duidelijk concept ontstond. Moest er een maatschappelijk verantwoord onderwerp worden gekozen? Iets met meer entertainment waarde? Een kunstzinnige insteek? Al snel werd de beslissing genomen om meer te proberen een verhaal te vertellen, dan een functionele applicatie. Met een verhaal kon meer betrokkenheid door de speler verkregen worden.

In dit formaat paste Wally goed. Vooral het speurende/zoekende element van de bekende kinderboeken leek een interessante uitdaging om te verwerken in de applicatie. Als locatie werd Amsterdam gekozen, vanwege de mooie en verscheidene locaties. Verder werd geprobeerd een wat volwassener publiek aan te spreken. Mensen die met de boeken zijn opgegroeid en een nieuwe benadering van het materiaal zouden waarderen.

Uiteindelijk is de focus van het project enigszins veranderd. Eerst lag deze voornamelijk op het maken van een mysterieus verhaal waarin Wally op zoek ging door Amsterdam. Uiteindelijk is de applicatie een manier geworden om bekende toeristische plekken in Amsterdam te laten zien aan de hand van een verhaal .

De applicatie

Een speurtocht door Amsterdam, omkaderd door een verhaal over (Waar is) Wally. Dat was het idee achter de applicatie. Het verhaal begint met Wally die ontwaakt in een wat duistere voor hem onbekende kamer. Hij staat op, zet zijn bril op en vindt op de spiegel een papiertje geplakt waarop staat dat hij waarschijnlijk verward is en voor antwoorden op zoek moet gaan door Amsterdam, beginnend bij Centraal Station.

Elke locatie bevat eerst een kort introfilmpje, met bijpassende of juist niet passende muziek, dat de plek laat zien. Daarna vindt Wally een raadsel en afhankelijk van wat er wordt geantwoord, gaat Wally naar een volgende locatie in Amsterdam. Op deze manier kan de speler bij vijf verschillende eindjes komen, waarvan eentje de juiste. Door het goed beantwoorden van alle vragen, zal Wally erachter komen wat er precies is gebeurd.

Storygraph en Scenario

Op de storygraph zijn alle mogelijke locaties(ongeveer twintig) te zien en alle mogelijke verbindingen tussen die locaties. Zo is het bijvoorbeeld mogelijk om vanuit de Munt naar Artis, Rembrandtplein en het Anne Frank huis te gaan. Het is zoals in de graph te zien is mogelijk om op meerdere manieren bij het goede einde te komen. Het was voor een groot deel de bedoeling om veel locaties van het mooie Amsterdam te tonen in de applicatie, dus er is voor gekozen om het geven van foute antwoorden niet te hard af te straffen.

Hieronder staat een mogelijk scenario beschreven vanaf Centraal Station:

Wally vindt na zoeken het papiertje dat het raadsel bevat: “De ramen zijn er rood en er is veel bloot! Weet jij waar dit is?” Keuzes: de Wallen of de Beurs. Wordt er gekozen voor de Wallen(goed), dan gaat Wally naar deze locatie. Daar aangekomen vindt hij een nieuw raadsel met daarop de vraag: “Waar het water wordt geweerd staat het monument van de gevallenen.” Keuzes: de Dam of Nieuwmarkt. Kiest men de Dam(goed), dan komt Wally daar aan en vindt een nieuw raadsel. “Het is rond en je kan er mee betalen.” Keuzes: de Wallen of de Munt. Als de Munt(goed) wordt gekozen gaat men daarheen en vindt het raadsel: “Amsterdam is een stad van dwazen en beesten, maar hier zijn ze in overvloed.” Keuzes: Artis, Rembrandtplein en het Anne Frank huis. Als het foute antwoord het Anne Frank huis wordt gekozen, krijgt Wally de boodschap dat het fout geantwoord is. Hierna wordt een filmpje van een depressieve Wally getoond. Dit is een van de eindes van de applicatie.

Uitwerking

In het originele idee lag de focus vooral op het verhaal en het maken van een spannend mysterieus verhaal, dat gebouwd was om Wally. Tijdens het maken verschoof deze focus meer naar het uitbeelden van verschillende bekende locaties in Amsterdam en hoe deze konden worden weergegeven. Elke locatie bestaat uit een kort filmpje van de betreffende plek, met daaronder bijpassende (of juist totaal onpassende) muziek. Er moest dus veel gefilmd worden om alle locaties in beeld te brengen. Zoveel mooie plekken in de stad filmen was zowel leuk als vermoeiend. In het editen van al het beeldmateriaal is uiteindelijk redelijk wat tijd gestopt. Vooral omdat het erg grappig (en soms frustrerend) bleek te zijn. Aanvankelijk werd hiervoor Windows Live Movie Maker gebruikt. De gebruikte computers konden echter niet goed de beelden afspelen en editen tegelijk met deze software. Na het overstappen naar versie 2.6 van deze applicatie, kwam er een stuk meer vaart in het knippen en plakken van alle filmpjes.

Op sommige locaties is gekozen voor hele toepasselijke muziek, bijvoorbeeld een treurige bij het Anne Frank huis. Op andere locaties is juist voor hele dramatische, bijvoorbeeld de Dam, of hele grappige/vreemde/niet-erbij-passende muziek, bijvoorbeeld Rembrandtplein. Het experimenteren met het creëren van verschillende beelden of emoties bij bepaalde locaties was een leuke en interessante ervaring.

Voor het maken van de uiteindelijke applicatie is XIMPEL gebruikt. Een platform dat wordt gebruikt om interactieve media-applicaties te maken. Er werd aanvankelijk ervan uitgegaan dat het project moest worden gecompileerd met gebruik van Flash Builder en Flex. Dit heeft veel (verspilte) tijd gekost. Na het spreken met een van de studentassistenten bleek het onnodig Flash Builder en Flex te gebruiken en was het probleem snel opgelost. Het gebrek van een duidelijk handleiding of tutorial is erg jammer, aangezien de oplossing voor het probleem erg makkelijk te verhelpen was.

Conclusie

De vrijheid die werd gegeven voor het project was erg fijn. Elk onderwerp kon vrijwel gekozen worden, van maatschappelijke thema's tot projecten die dienen voor puur entertainment. Met deze applicatie is een soort van tussenweg hiervan gekozen. Voor een groot deel is het bedoeld als een vermakelijke applicatie, die teruggrijpt naar een, hopelijk voor veel mensen, leuke jeugdherinnering. Voor de rest is het bedoeld om Amsterdam te tonen op een manier die nog niet eerder bekend was. Het spelen en experimenteren met de verschillende introfilmpjes was een leerzame ervaring. Muziek bepaalt voor een groot deel het gevoel van elke scène. Het programmeer gedeelte is in deze applicatie vrij simpel gehouden. Aanvankelijk was het plan kleine zoekplaatjes e.d. in het project te verwerken, maar door de verschuiving van de focus naar meer het editen van filmpjes is dat er niet meer van gekomen. De uiteindelijke applicatie, hoewel anders dan het originele idee, geeft hopelijk een interessante kijk op Amsterdam.

References

Essay: <http://www.cs.vu.nl/~eliens/media/essay.html>
<http://www.cs.vu.nl/~eliens/pim/essay.html>

Programmeren: <http://ximpel.net/>

Locaties: <http://nl.wikipedia.org/wiki/Amsterdam#Cultuur>

Route: <http://maps.google.com/maps?q=amsterdam&hl=en&sl=37.0625,-95.677068&sspn=55.279921,114.169922&t=h&z=12>