

Super Mario FEW tour

Inleiding Multimedia Essay opdracht



Naam: Sindy Mun & Thomas Eilering

Groep: imm08107

Datum: mei 2008

Index

Abstractie	3
Introductie	3
Scenario's	4-5
Story graph	6
Ontwerp beslissingen	7
Technische aspecten	8
Ervaringen met XIMPEL	8
Conclusie	9
Appendix.....	9

Abstractie

In dit essay geven we een gedetailleerde beschrijving van de opzet van onze interactieve video. In de interactieve video hebben we op een leuke manier laten zien hoe het gebouw er ongeveer uitziet en dat er een goede sfeer hangt. Op deze manier willen we de mensen motiveren tot het bezoeken van de open dagen of het starten van een opleiding op de VU.

Introductie

Voor het practicum van Inleiding Multimedia was het de bedoeling om een interactieve video te maken in XIMPEL, met een bijbehorende viral.

Ons idee was om een soort van rondleiding te geven door het gebouw, maar dan op een manier gebaseerd op de platformgame “Super Mario Land” (e.d. Mario spellen). Op deze wijze worden delen van het FEW gebouw belicht.

In de interactieve video hebben we een Mario figuur die je als gebruiker kan besturen door op bepaalde momenten een keuze te maken, wat de loop van de interactieve video beïnvloedt. Op deze manier willen we de gebruiker het FEW gebouw laten zien.

Met de bijbehorende viral willen we een indruk geven van wat je te wachten staat in de interactieve video. Ook hebben we een bijpassende slogan verzonnen.

Slogan:

Ontdek de FEW op de VU!

Scenario's

Scenario #1:

Mario begint op de derde verdieping. Hij loopt door de gang langs de computerlokalen. Daarna loopt hij een hoek om en mag de gebruiker kiezen of hij naar links of naar rechts gaat.

**** Naar links:** Mario loopt naar het laatste lokaal en gaat daar naar binnen. Hij gaat achter een computer zitten. De gebruiker mag kiezen door op de computer te klikken of door op de deur te klikken.

Klikken op de computer: Mario speelt even een Super Mario spel op de computer. De gebruiker mag er voor kiezen om zelf ook het spel te spelen door het adres dat in beeld komt handmatig in te tikken in zijn browser. Ten slotte kom je weer terug in het keuzescherf tussen computer en deur.

Klikken op de deur: Mario loopt de deur uit en gaat met de lift naar de eerste verdieping.

**** Naar rechts:** Mario begint weer voorbij de computerlokalen te lopen.

Scenario #2:

Mario stapt uit de lift en gaat voor de kast staan. De gebruiker mag kiezen om via de kast of om via de gang naar de collegezaal te gaan.

**** De kast:**

Mario loopt een grote collegezaal binnen. Daar mag de gebruiker kiezen of Mario naar het bord loopt of de trap op gaat.

**** De gang:**

Mario loopt door een gang en botst daar tegen de muur. Hij loopt opnieuw en gaat vervolgens via de deur die hij tegenkomt.

Scenario #3:

Mario loopt een grote collegezaal binnen. De gebruiker mag kiezen om naar het bord te gaan of om de trap op te gaan.

**** Het bord:**

Mario geeft college in hoe je hem in Mario games moet besturen en wie zijn vijanden zijn.

Vervolgens gaat Mario via de trappen omhoog, de collegezaal uit.

**** De trap:** Mario loopt de trap op. Vervolgens zie je hem zich vervelen en tot slot zie je hem slapen in de collegebanken. Mario loopt weer verder de trap op de collegezaal uit.

Scenario #4:

Mario loopt over de banken die voor zaal Q105 staan. Daar beantwoordt hij zijn telefoon. Hij loopt vervolgens voorbij de sta-werkplekken.

Scenario #5:

Mario loopt een gang in. De gebruiker mag kiezen voor de linker of rechter herentoilet. (Dezelfde uitkomst.)

Herentoilet in:

Mario loopt een toilet in, spoelt zichzelf door en gaat zo naar de kelder van het FEW gebouw.

Scenario #6:

(De kelder van het FEW gebouw functioneert als het riool level zoals in Marioland.)
Hij komt uit het damestoilet en rent vervolgens naar een winkelwagentje waar hij in springt. Hij racet hiermee vervolgens door de kelder en eindigt met een botsing tegen de muur. Mario komt er ongedeerd weer uit en loopt gewoon verder.

Mario gaat staan in tussen de lift en de trappen. De gebruiker mag kiezen welke van de twee hij neemt.

**** Met de lift:**

Mario gaat naar de lift, maar de lift blijkt defect te zijn. Mario neemt toch de trap.

**** Met de trappen:**

Mario neemt de trappen naar boven.

Scenario #7:

Mario komt boven via de trappen en sluipt voorbij de bewaker die een spelletje op de computer aan het spelen is.

Hij loopt verder en komt voor de STORM kamer te staan. De gebruiker mag ervoor kiezen om de STORM kamer binnen te gaan of om verder te lopen richting de uitgang.

**** Gaat de StoKa binnen:**

Mario gaat de StoKa binnen. Je ziet een overzicht van de kamer en opeens Mario die op de bank zit met een biertje. Uiteindelijk zie je hem zijn biertje opdrinken; je ziet dat hij er kracht van krijgt, als een soort van power-up.

Mario loopt verder door de gang en komt een vijand-figuur tegen, maar verslaat hem met gemak

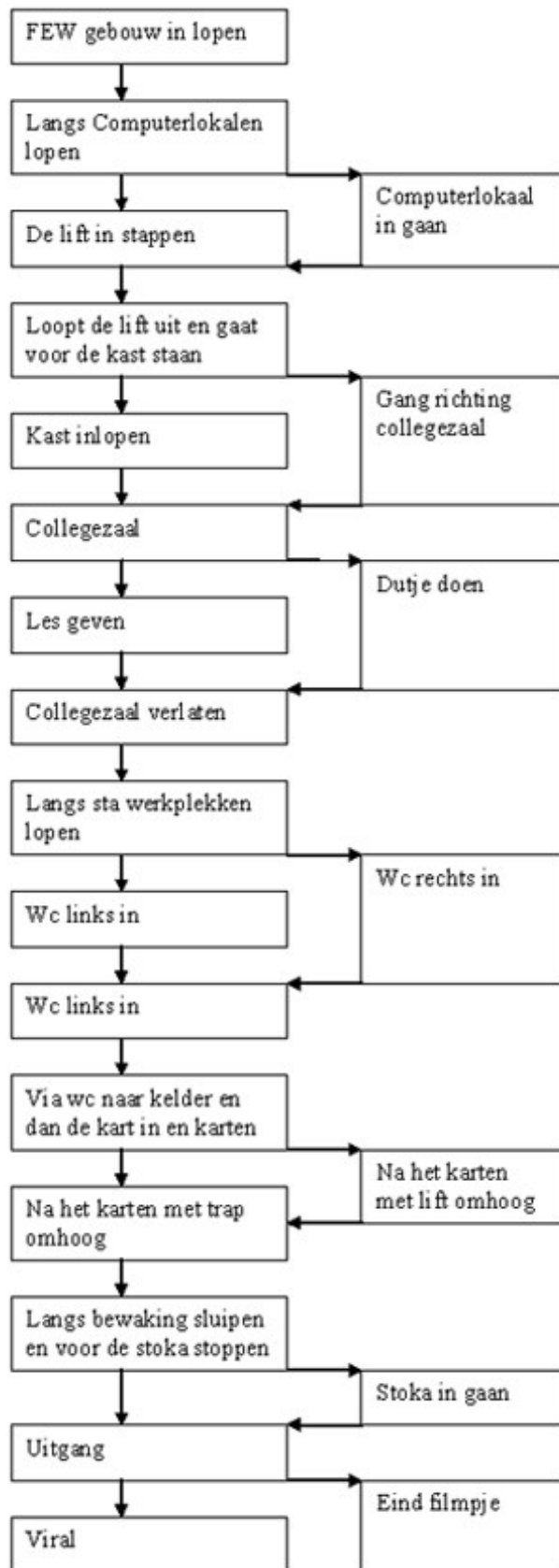
**** Loopt verder richting de uitgang:**

Mario loopt verder door de gang.

Scenario #8:

Mario heeft de uitgang bereikt en doet drie overwinningsdansjes.

Story graph



Ontwerp beslissingen

Het eindproduct verschilt vrij veel van wat we bedacht hadden bij het concept.

In het concept waren we er vanuit gegaan dat we een extra persoon erbij zouden hebben als Mario acteur. Onze acteur was echter niet beschikbaar op de dag dat we van plan waren om te gaan filmen. We besloten daarom om alsnog zelf Mario te gaan spelen, met behulp van een nepsnor en een verknipt T-shirt. Bovendien dachten we eerst eigenlijk niet eens dat we daadwerkelijk een Mario figuur zouden hebben: slechts Mario spel achtergrondmuziekjes hadden men het idee moeten geven dat om een gewone student ging die als een soort Mario door het FEW gebouw zou lopen.

Veel locaties zoals de kantine en de andere studieverenigingen hebben het uiteindelijk niet gemaakt tot het eindproduct, omdat de interactieve video niet te lang moest worden. Voor de resterende locaties hebben we vervolgens gedetailleerde scenario's geschreven, maar tijdens het filmen hebben we onverwacht veel geïmproviseerd. De interactieve video is hierdoor wel alleen maar leuker geworden naar onze mening. Zo hebben wij bijvoorbeeld Mario laten racen in een winkelwagentje dat we vonden in de kelder, wat daarnaast natuurlijk een knipoog is naar Mario Kart. Dit scenario hadden we in de eerste instantie niet bedacht, maar uiteindelijk is het erg leuk geworden.

Bij het filmen van de locaties hadden we al in gedachte dat we niet per se een logisch pad hoefden bij het maken van de interactieve video. Daarom zijn er ook momenten waarop Mario om de hoek komt lopen dat eigenlijk niet hoort bij de gang die hij daarvoor doorliep. Dit hebben wij allemaal expres zo gedaan om de video boeiend te houden.

Het onderweg verzamelen van studiepunten hebben wij weggelaten. Dit was een onderdeel dat in ons concept stond. We zouden in tijdnood zijn gekomen als we dit deden, omdat het verwerken van afbeeldingen van de studiepunten in ons videomateriaal veel tijd gekost zou hebben. Bovendien zouden we dan ook een eigen scorebalk (in de video zelf) gemaakt moeten hebben om elke verzamelde munt/punt te kunnen tellen.

Bij het knippen van de video's hebben we bij de keuzemomenten ervoor gezorgd dat de beelden en het muziek dat erbij hoort, soepel herhaald kunnen worden. We hebben eerst muziek uitgezocht bij elk scenario voordat we het beeldmateriaal in fragmenten verdeelden. Op deze manier hebben we er ook voor gezorgd dat het achtergrondgeluid soepel overloopt bij verandering van beeldfragment in de XIMPEL player. Bij het uitzoeken van de muziek hebben we gelet op de sfeer die we in het scenario wilden overbrengen.

Voor de viral begonnen we met het uitzoeken van de muziek die we wilden gebruiken voordat we het beeldmateriaal hadden geselecteerd. We beginnen met een serieuze soundtrack van "Requiem of a dream" om mensen op het verkeerde been te zetten, maar gaan vervolgens verder met snelle muziek. Daarna hebben we grappige beelden uitgezocht bij de lyrics van de muziek en vervolgens alles samengevoegd.

Achteraf gezien vinden we dat we wel wat meer "landscape shots" hadden kunnen maken van de locaties die we bezochten, zoals het computerlokaal, om zo een betere indruk te kunnen geven van de locaties binnen het FEW gebouw. Nu is de interactieve video toch wat meer actie-georiënteerd en zijn de beelden die je van de locaties te zien krijgt toch wat beperkt. We zijn echter niet ontevreden met de gekozen actiegeoriënteerde aanpak, omdat het wel vermakelijk is om naar te kijken.

Technische aspecten

Voor het filmen van het beeldmateriaal gebruikten we een digitale videocamera van JVC. We hebben geen gebruik gemaakt van de audio dat bij het beeldmateriaal hoorde, omdat we alle gebruikte beelden hebben voorzien van een toepasselijk Mario spel achtergrondmuziekje.

Voordat we het beeldmateriaal konden bewerken moesten we het eerst omzetten naar .avi met DVDx. Het bewerken van de videobeelden en toevoegen van audio hebben wij gedaan in Adobe Premiere 6.

Bij de viral hebben we voor het remixen van de audio het programma "WaveLab" gebruikt. Het samenvoegen van de audio met de beelden hebben we vervolgens weer gedaan in Adobe Premiere 6.

De interactieve video applicatie werd gemaakt met het XIMPEL versie 3.1 platform. Om ervoor te zorgen dat de muziek in de video soepel overliep als de video werd afgespeeld in de XIMPEL player, hebben we eerst de muziek bij de video gevoegd alvorens het knippen.

Ervaringen met XIMPEL

Voor onze interactieve video hebben we gebruik gemaakt van XIMPEL versie 1.3 distro. Het blijkt inderdaad niet zo moeilijk, zoals de naam al impliceert. Het duurde niet lang voordat we begrepen hoe XIMPEL werkt: slechts het practicum doornemen en kijken naar de bestaande voorbeelden bleek genoeg.

Wij hebben de distro versie gebruikt om zo onze eigen Mario plaatje als intro scherm in te stellen. Ook hebben we de achtergrond veranderd en het instructiescherm en eindscherm aangepast. Bij het eindscherm hebben we het scoretotaal weggelaten, omdat wij besloten hadden om niet met scores te werken (zie Ontwerp beslissingen). We wilden het "Score:" gedeelte rechtsonder in de XIMPEL player weghalen, maar wisten echter niet hoe we dit konden doen dus hebben we het er laten staan. Ook lukte het ons niet om de alpha van de achtergrond te veranderen.

Verder hebben we drie suggesties ter verbetering van het XIMPEL platform: ondersteuning voor hyperlinks, de mogelijkheid tot het embedden van .swf spelletjes en kleinere overlay velden.

We wilden in onze interactieve video een werkende link plaatsen naar een online Mario spelletje van .swf formaat, maar het maken van een link bleek helaas niet mogelijk in XIMPEL. De bedoeling was dat deze link een webpagina opent in een nieuw venster van je browser. Het liefst zouden wij deze link dan klikbaar hebben gemaakt in een overlay veld.

Als alternatief wilden we het spelletje in onze interactieve video applicatie embedden, maar ook dat bleek niet mogelijk. Hoewel dat misschien wél in een latere versie mogelijk zal zijn volgens de XIMPEL site¹, vermelden we het hier toch als suggestie.

Ten slotte zouden we graag hebben gewild dat de overlay velden uit kleinere blokken bestonden, zodat we wat nauwkeuriger de blokken konden plaatsen in het beeld.

¹ "XIMPEL is a Flex based framework under development to enable interactive use of various media like video, text, but also embedded games." - <http://ximpel.blogspot.com/>

Conclusie

Wij zijn tevreden met het eindresultaat van onze interactieve video en vonden het ook leuk om te maken. Het is echt een interactieve video geworden dat we graag willen laten zien aan anderen, en ook onze viral is een leuke manier geworden om ervoor te zorgen dat mensen onze interactieve video gaan bekijken.

Het bewerken van het videomateriaal kostte heel wat werk. We hebben veel te maken gehad met verloren gegevens doordat bestanden niet op tijd waren opgeslagen en computerprogramma's vastliepen, maar uiteindelijk is het ons toch gelukt. Het gehele creatieve proces van het selecteren van de muziek en samenstellen en bewerken van de beelden was leuk. Het leidde tot grappige video's die we uiteindelijk ook in de interactieve video gezet hebben ter vermaak. Hopelijk is het dan voor anderen net zo vermakelijk als het voor ons was tijdens het maken ervan.

Van deze practicumopdracht hebben we geleerd dat het maken van een interactieve video niet moeilijk hoeft te zijn, vooral door het gebruik van het XIMPEL platform. Het tijdrovende gedeelte is nu slechts beperkt tot de videobewerking.

Appendix

Super mario online game:

http://uploads.ungrounded.net/246000/246340_Mario.swf

Viral audio:

- Requiem of a dream – Clint Mansell (performed by the Kronos Quartet)
- Rise – Ian Carey
- Walking down the street – Ron Carroll
- Banana Phone – Raffi
- Rockafella Skank – Fatboy Slim
- We will rock you – Queen
- Perfect Exceeder – Mason vs Princess

Super Mario audio:

<http://www.sound-test.org/soundtracks/super-mario-bros/super-mario-world/>

This document was created with Win2PDF available at <http://www.daneprairie.com>.
The unregistered version of Win2PDF is for evaluation or non-commercial use only.