

Audiovisueel verantwoording

Voor audiovisueel heb ik gebruik gemaakt van verschillende voicelines die zijn ingesproken door Jeffrey Smits, muziek, een geluidsfragment, beeld, verschillende voorwerpen en de ruimte. In dit document zal ik mezelf verantwoorden bij de keuzes die ik heb gemaakt.

Voicelines

De voicelines heb ik in laten spreken door Jeffrey Smits. Dit heb ik door hem laten inspreken omdat hij hier al veel ervaring in heeft, en mijn stem er niet geschikt voor is. Ik wilde dat de verteller gestoord, speels en pesterig overkwam. Niet te serieus, hij speelt namelijk een spelletje met de gebruiker. Ik heb er voor gekozen dat bij ieder dilemma er ongeveer op de helft van de tijd een voiceline word afgespeeld. Deze voicelines zijn ook allemaal anders, dit heb ik gedaan omdat het anders erg "nep" overkwam.

Muziek

Later heb ik aan het spel nog muziek toegevoegd. Dit heb ik gedaan omdat de muziek het iets spannender maakt, en het naar mijn idee, of deze manier veel beter samen kwam. Ik heb gekozen voor een spannend nummer om de gebruiker meer beleving te geven. Ook heb ik het nummer iets zachter gezet dan de rest van de geluiden zodat de muziek niet te overheersend is.

Geluidsfragment

Ik heb 1 geluidsfragment gebruikt in mijn spel. Dit is het geluid van een schot van een pistool. Er komt namelijk een keuzemoment voor in mijn spel waarbij het dilemma is: "of één keer Russisch Roulette spelen of je hebt nog maar 1 hand". Wanneer de gebruiker voor het Russisch roulette kiest (die gelinkt is aan het pistool) hoor je heel even een stilte en na een paar seconde de hele harde knal van het schot. Ik heb er voor gekozen om even te wachten zodat de gebruiker het niet aan ziet komen en ze wellicht zullen schrikken.

Beeld

Qua beeld op het scherm heb ik het simpel gehouden. Je ziet telkens als de tijd ingaat een zandloper tevoorschijn komen. Dit heb ik gedaan zodat de gebruiker zelf ook bij kan houden hoeveel tijd hij of zij nog ongeveer overheeft. Ook heb ik er voor gekozen om onder de zandloper de cijfers te laten zien die de gebruiker gehaald heeft met het oplossen van de dilemma's, zodat hij deze niet zelf hoeft te onthouden, zo kan de gebruiker zijn volledige aandacht bij het spel houden.

Verschillende voorwerpen

Voor de dilemma's heb ik verschillende items bedacht.

Eerste dilemma: "rijkdom of liefde".

Voor de keuze rijkdom heb ik gekozen voor een spaarpot waar een briefjes van 500 op staan. Dit heb ik gekozen omdat deze spaarpot van aluminium is gemaakt (items moeten geleiden) en de briefjes van 500 linken aan veel geld dus rijkdom.

Voor de keuze liefde heb ik gekozen voor een rode roos, omdat dit staat voor liefde.

Tweede dilemma: "doorgaan met je huidige leven of opnieuw beginnen?".

Voor de keuze doorgaan heb ik een play knop gemaakt van aluminium, omdat wanneer je op play drukt bijvoorbeeld een filmpje weer verder gaat.

Voor de keuze opnieuw beginnen heb ik een rewind knop van aluminium gemaakt, dit spreekt voor zich.

Derde dilemma: "droombaan of altijd kunnen reizen?"

Voor de keuze droombaan heb ik een klein koffertje gemaakt, dit heb ik gedaan omdat je zakenmensen vaak met zo'n koffertje ziet lopen.

Voor de keuze altijd kunnen reizen heb ik gekozen voor een vliegtuigje, dit omdat een vliegtuig vaak gelinkt voor aan reizen.

Vierde dilemma: "Een keer Russisch roulette spelen of je hebt nog maar 1 hand?"

Voor de keuze Russisch roulette spelen heb ik een nep pistooltje gekozen, dit is ook een revolver, dit gebruiken ze namelijk ook met Russisch roulette.

Voor de keuze je hebt nog maar 1 hand heb ik gekozen voor een plastic handschoentje die ik vul met water, daaromheen doe ik de handschoen die de gebruiker ook aan heeft. Om zo na te bootsen dat dat zijn hand zou kunnen zijn.

Ruimte

Op school heb ik een ruimte gereserveerd die ik helemaal heb omgetoverd. Ik heb de ramen afgeplakt met vuilniszakken omdat het donker moet zijn in de kamer zodat het een spannendere sfeer geeft. De gebruiker heeft een handschoen om met een slotje er aan, aan dit slotje hangt een combinatie en hij of zij kan deze alleen maar krijgen als alle dilemma's zijn opgelost. Omdat de gebruiker sowieso verbonden moet zijn met de Makey Makey heb ik er voor gekozen om dit te doen met deze handschoen en de handschoen gelijk een rol te geven in het verhaal.