

4K-ARG

Ontwerprapport

4K is, op het eerste gezicht, niks anders dan beeldmateriaal met een hoge resolutie. Het is vier keer zo scherp als full HD beeld materiaal. Als je aan een kind zou moeten uitleggen wat een 4k scherm is, dan zou je zeggen dat het net zo werkt als een normale televisie, maar met het verschil dat het erg scherp is. Menig kind zou dan vervolgens vragen waar die scherpste nou precies voor nodig is. In essentie zou het kind gelijk hebben dat het niet zo veel toevoegt aan traditionele media: de meeste media, e.g. films en games, vertellen immers alleen een verhaal. Wordt het verhaal scherper op een 4k beeldscherm? Waar is die scherpste dan precies voor nodig? Deze vraag vormde het uitgangspunt van het project.

Alvorens deze vraag beantwoord kan worden zal een korte uitleg van het ontwerp proces van Alternate Reality Game (ARG) nodig zijn. De aard van een ARG is namelijk erg bepalend geweest tijdens het ontwikkelingsproces.

Het ontwikkelen van een ARG bestaat uit een aantal fases. De eerste fase is de inventarisatiefase, waarin alle onderdelen, zowel technisch als inhoudelijk, geïnventariseerd worden en gekoppeld worden aan de beginselen van een ARG. De inhoudelijke vragen die hier gesteld worden zijn vaak vrij makkelijk te beantwoorden. "Voor welke doelgroep wordt de ARG ontwikkeld?", "Welke didactische problemen moeten er in verwerkt worden?" De technische vragen zijn vaak wat lastiger te beantwoorden: "Hoe wordt de ARG gespeeld?", "Wat is de interactie van de speler?" De aard van de ARG zorgt er voor over het algemeen voor dat de mogelijkheden voor interactie eindeloos zijn. ARGs kunnen zowel online als offline gespeeld worden, collaboratief of alleen, etc. Deze vragen zijn afhankelijk van de inhoudelijke vragen, maar vaak komt het er op neer dat de precieze uiteenzetting van de technische aspecten van een ARG flexibel gehouden worden zodat er op een later moment nog onderdelen aan toegevoegd kan worden. Wat dat betreft is een ARG geen lineair ontwerpproces en daar wordt ook mee rekening gehouden. Vaak worden de onderdelen die in de inventarisatiefase bedacht worden in een andere fase pas hard gemaakt.

Kennis opdoen van 4K

Het bovenstaande beschouwend, kan er gezegd worden dat de ARG als beginsel een zeer complex medium is in het ontwerpproces. Dit maal werd daar nog een extra onderdeel aan toegevoegd: het 4k scherm. Er is een slag gemaakt naar het begrijpen van deze techniek. Om die reden is er een 4k scherm naar de Noordelijke Hogeschool Leeuwarden gehaald om de techniek nader te bestuderen.

De hardware is zeer cru: tientallen kabels, een computer, kastjes, etc. Het is niet een simpel apparaat om aan te sluiten. Het beeldscherm zelf is een zwaar object. Wat ons opviel was het feit dat er vrijwel geen besturing of interface was voor het apparaat. Het starten en verwerken van 4k film werkt met een (beperkt aantal) tekst commando's. De films zelf bestaan uit een reeks van .TIF afbeeldingen die het apparaat verwerkt tot beeldmateriaal. Een videokaart en een viertal kastjes verdeelt het beeld in de vier kwadranten waar het 4k scherm uit bestaat. De audio is niet zoals bij een traditionele film inbegrepen bij het beeld bestand, maar staat er los van. De documentatie is gering, doch toereikend voor wat het

apparaat - met al zijn limitaties - kan. Over deze limitaties later meer. Al met al werd duidelijk dat 4K een techniek is die nog zeer in ontwikkeling is, wat het ontwerpproces van de ARG heeft bemoeilijkt en vertraagd. Anderzijds is dit natuurlijk wel een uitdaging: niemand heeft ooit zoiets gedaan.

Rekening houden met 4K in ontwerpproces ARG

Eerder werd er gesproken over de limitaties van het 4k scherm. Ten eerste is het scherm een vaststaand object. Het staat op een enkele locatie en het verplaatsen is een onwenselijke handeling. Voor het ontwikkelen van een ARG is dit een belangrijk punt geweest, vooral als je beseft dat een ARG over het algemeen een collaboratief, interpersoonlijk spel is. Omdat het apparaat dus op een enkele locatie staat, is het van belang dat de spelers van de ARG naar het apparaat toegehaald moeten worden. Dit is een gegeven dat een beetje tegen het idee van een ARG in gaat, want over het algemeen is het zo dat een ARG overal en altijd beschikbaar moet zijn voor spelers. Daarnaast is de vaste positie van een ARG ook limiterend omdat het verhaal niet op meerdere plekken uitgezet kan worden. ARGs hebben een enkele *rabbithole* - het belangrijkste start moment van een ARG - en daarnaast meerdere *trailheads*. Deze trailheads vullen de rabbithole aan en zorgen er voor dat een groter aantal mensen kennis zullen krijgen van de ARG. Omdat alles gecentreerd is rondom het 4k scherm, zijn trailheads niet echt makkelijk te ontwikkelen. In een ARG is vaak de ingang flexibeler voor trailhead ontwikkeling. In dit geval moeten alle trailheads naar het 4k scherm leiden.

Ten tweede is 4k materiaal zo scherp dat elke fout die gemaakt wordt zichtbaar wordt op het beeldmateriaal. Omdat er voor ARGs veel materiaal gemaakt moet worden om het gedrag van de spelers te anticiperen, is het onherroepelijk mogelijk dat er een keer een continuïteits fout in het beeldmateriaal zit, of dat een zender microfoon zichtbaar is op de kraag van een acteur. Bij het ontwikkelen van ARG voor een 4k scherm is het dus van belang dat alle details kloppen.

Ten derde is het een beeldscherm waar de speler mee moet gaan spelen. Wat is hierbij de interactie? Hoe moet de speler interactie hebben met het 4k scherm, zonder dat dit het TINAG principe van een ARG overtreedt? TINAG staat voor "This Is Not A Game". Hoewel het vaak duidelijk is dat een ARG een spel is, is het wel van belang dat dit TINAG principe wel klopt binnen de grenzen van de gecreëerde wereld. Wat dit feitelijk betekent is dat wanneer er bijvoorbeeld een telefoonnummer in de ARG verwerkt zit, dat deze ook functioneel moet zijn: spelers verwachten dat alles wat ze aantreffen in dienst staat van het spel. Terugkomend op het TINAG principe met betrekking tot het 4k scherm. Er moest een idee bedacht worden waarom het scherm past in de wereld die wij wilden creëren voor de speler. Uiteindelijk hebben wij het apparaat in de ARG verwerkt als een nieuw technologisch wonder dat detectives gebruiken om moorden op te lossen. Het is belangrijk dat dit soort fictie bedacht wordt om de speler van de ARG te overtuigen van de wereld die geschapen is.

Nog een laatste limitatie van 4k technologie is dat de interactie met de speler beperkt is. Het scherm kan niet makkelijk reageren op de acties van de speler. Dit heeft ook te maken met de prille toestand van de technologie, wat het implementeren van interactieve onderdelen moeilijk maakt. Mogelijk wanneer de technologie verder ontwikkeld wordt, dat interactie een grotere mogelijkheid wordt. Op dit moment is deze gelimiteerde interactie opgelost op de volgende manier: puzzels in de ARG zijn zo ontworpen dat spelers zonder directe interactie met het 4K scherm op zoek moeten gaan naar informatie in andere bronnen waardoor de ARG toch over meerdere kanalen verspreid wordt. Het 4k scherm is dan hier bij de catalysator is van deze puzzels.

De toegevoegde waarde van 4K in ARG

Er zijn natuurlijk ook voordelen aan 4k technologie. Deze zijn zoveel mogelijk benut. Zoals gezegd is 4k materiaal zeer scherp en dit zorgt er voor dat er veel detail gestopt kan worden in het beeldmateriaal.

Dit gegeven is benut door van de scherpte een spelelement te maken. Spelers van de ARG moeten goed naar het scherm kijken om bepaalde details waar te nemen. Omdat een 4k scherm vooral van heel dichtbij interessant is, is er voor gekozen om deze details zo klein te maken dat spelers dicht bij het scherm moeten gaan staan.

Een andere reden 4k een toevoeging is aan een ARG is dat karakters op het beeldscherm zo scherp en groot zijn, dat dit het de karakters realistischer maakt dan met conventioneel beeldmateriaal.

Nog een andere reden waarom 4k voordelig is voor een ARG is de grote van het scherm. Er kunnen veel mensen voor gaan staan en op zoek gaan naar details in de ARG. Er kunnen hierbij leuke collaboratieve momenten ontstaan waar spelers elkaar wijzen op spelelementen. Het is dan belangrijk dat de resolutie zeer hoog is, want anders gaan spelers zich ergeren aan onscherpe delen in het scherm. Om deze reden is hoge kwaliteit opnames en de hoge resolutie van zeer groot belang.

4K opnemen

Tijdens het opname proces is er gebruik gemaakt van een Red One. De Red One is over het algemeen een zeer prettige camera om mee te werken. Mits er genoeg licht is, is deze camera zeer goed in staat om scherpe beelden af te leveren. Daarentegen, als het licht niet toereikend is, kan het diafragma van de Red One niet klein genoeg afgesteld worden om alles scherp te krijgen. Daarnaast ontstaat er ook veel ruis in het beeldmateriaal, wat wederom de scherpte van het beeldmateriaal aantast.

Daarnaast is er geconstateerd dat de combinatie van een ARG, een complex verhaal, een 4k beeldscherm een hoop voor de speler is om te verwerken. Om die reden is het belangrijk dat als er gelegenheid is voor versimpeling van één van de onderdelen dat dit ook gedaan moet worden. In ons geval leidde dat er toe dat de karakters in de ARG gebaseerd zijn op archetypen, dus versimpelde, cliché-matige karakters. Dit zorgt er voor dat er niet nog een laag complexiteit aan de ARG toegevoegd wordt, waardoor de speler niet overwoekerd wordt door informatie.

Zoals eerder gezegd is het soms een nadeel dat 4k alle details laat zien. Dit is ook zo wanneer er gewerkt wordt met acteurs. Details zoals make-up, audio apparatuur en spiekbriefjes moeten in orde zijn. Dit zal namelijk goed zichtbaar zijn op 4k beeldmateriaal.

4k gelaagdheid

In het ontwerpproces van de ARG is meerdere malen gekeken naar de toegevoegde waarde van een 4K scherm. Er is nagedacht over de constructie waarbij er meerdere lagen beeldmateriaal over elkaar heen worden gelegd, maar dit bleek verhaaltechnisch niet haalbaar. Dit leverde onnodige complexiteit op in het ontwerpproces.

Toekomst 4K in ARG

Voegt 4k technologie iets toe aan ARGs? Kort gezegd: ja, het heeft een aantal unieke aspecten die andere mediabronnen niet kunnen bieden. De scherpte van het materiaal kan er voor zorgen dat een speler zich meer betrokken voelt bij het verhaal en de karakters van de ARG. Ook kunnen spelers dicht op het scherm staan, wat een interessante manier van samenspelen kan opleveren. Is het geschikt voor ARGs? Nee, het limiteert te veel aspecten van wat een ARG eigenlijk is. De technologie is te plaatselijk, wat niet past bij een ARG. Een ARG is vertolkt zich namelijk op meerder media kanalen en is overal te vinden. Als een 4k scherm als klein onderdeel aan een ARG toegevoegd zou worden, dan zou het er wel degelijk in passen, maar niet als basis. De interactie met een 4k scherm is daar te beperkt voor om spelers het gevoel te geven dat ze invloed hebben op het verhaal of de karakters. Spelers worden dan toch meer toeschouwers in plaats van participanten. 4k beeldmateriaal daarentegen zou misschien online

wel aan deze ARG eisen kunnen voldoen.

©CMD/NHL 2011 | www.Trailhead.nl