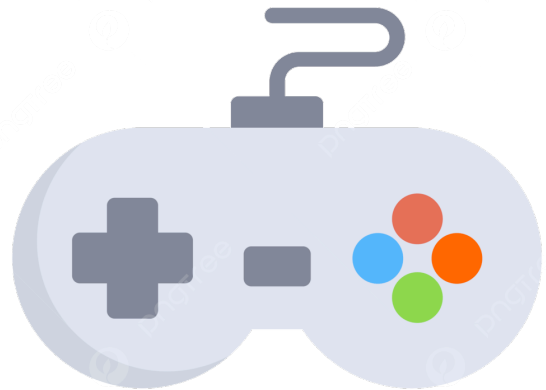
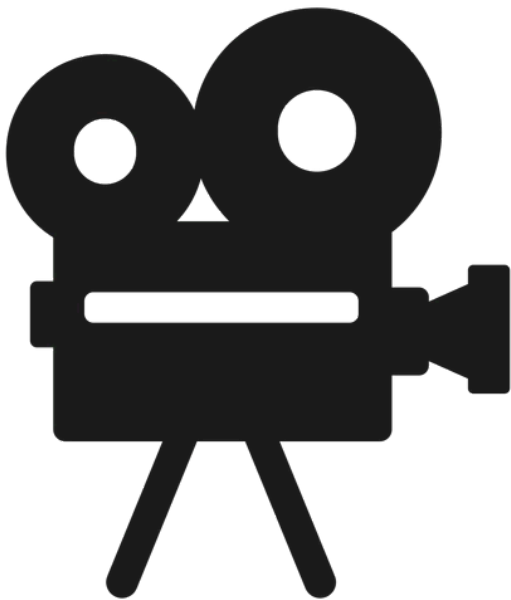


**Verslag Persoonlijk Parcours
Mart van den Heuvel
Professionele Bachelor Audiovisuele
Kunsten Leerjaar 3 - 2e zit
2024 - 2025**

De relatie van film en games, waar ligt de toekomst van interactieve cinema?



Copyright © 2025 Mart van den Heuvel

Auteur: Mart van den Heuvel

2025

Vormgeving & lay-out : Mart van den Heuvel

Niets uit deze uitgave mag worden verveelvoudigd en/of openbaar worden gemaakt door middel van druk, fotokopie, geluidsband, elektronisch of op welke wijze dan ook, zonder schriftelijke toestemming van de uitgever.

Inhoudsopgave

Inhoudsopgave	4
Introductie	5
De opstand van de FMV Games	6
De huidige FMV markt	7
De opkomst van de interactieve film markt	8
De huidige interactieve film markt	9
Wat ga ik doen?	9
Productie	11
Development	12
Post van de video's en versie veranderingen	13
De belangrijkste kenmerken	15
Publicatie	16
Conclusie	17
Ga ik hiermee verder?	18
Ondezoek	19

Introductie

Mijn leven bestaat uit 2 grote voorliefdes: games en films. De grens tussen deze twee mediums is voor mij al heel lang vervaagd door game studio's zoals Telltale games waarbij gameplay op de achtergrond blijft en het verhaal de voorgrond neemt. Hun games bestaan vooral uit keuzes maken en kijken wat die keuzes doen met het verhaal. Een film met minimale interactie dus. Ook de grens met 'live action' is allang vervaagd door FMV (Full Motion Video) games zoals hedendaags wordt gemaakt door Wales interactive en vroeger uitbundig bestond op bijvoorbeeld de Sega CD en de Philips CD-I consoles die volledig gebruik maakten van de nieuwe CD (In plaats van cartridges) waarop dus ook grotere videobestanden op af konden worden gespeeld.

Maar hoe gaat het verder? Netflix gooide hoge ogen met Bandersnatch maar dat is alweer 6 jaar geleden en naast wat minimale trivia games die dezelfde technologie gebruikt ziet het ernaar uit dat er in de film wereld weinig interessants gebeurd na de initiële hype. Sterker nog op 1 December 2024 zijn vrijwel alle interactieve films en shows eraf gehaald, met de exceptie van Bandersnatch, Kimmy Schmidt, Ranveer vs Wild en You vs wild, die zijn nu wel sinds 12 Mei 2025 verwijderd. Weer een teken dat dit soort 'film en televisie' toch niet aanslaat bij het doelpubliek. Maar bij welk publiek slaat het wel aan dan?

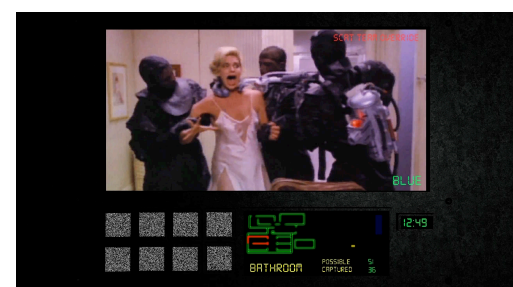
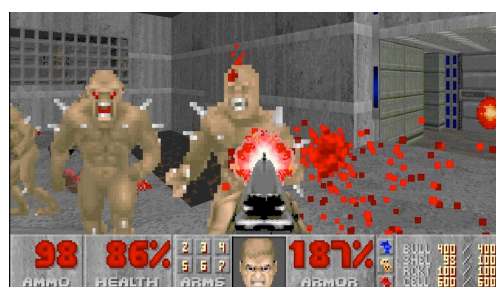
Mijn theorie is dat dit soort 'films' een veel groter bereik zullen hebben op een andere markt: De video game markt. Ik ga door mijn bachelorproef heen een eigen 'meerkeuze' film maken en omschrijft het process van maken tot publicatie op het game platform Steam uit.

De opstand van de FMV Games

De Sega CD was een uitbreiding voor de Sega Mega Drive, een van de populairste consoles van begin jaren 90, en staat tegenwoordig voornamelijk bekend om de FMV Games die op het systeem te verkrijgen waren. De grote interesse in FMV Games bestond door de game Dragon's Lair, een FMV animatiefilm gemaakt door ex Disney animator Don Bluth (Anastasia, The secret of NIMH, An American Tail, The land before time). Dragon's Lair was een enorm succes in de Amerikaanse Arcades, het spel was enorm moeilijk maar omdat de speler steeds meer van de 'film' wil zien bleven mensen terugkomen.

Toen er met de Sega CD dus eindelijk een manier was om CD Rom en video af te spelen op een console in je huis waren er veel bedrijven die hier hun hand aan gebrand hebben. De verwachting is dat de Sega CD librabry ongeveer voor 24 tot 28 % bestaat uit FMV games. Helaas voor producenten was er een overvloed van spellen die nog niet bijna tipte aan de kwaliteit die Dragon's Lair behaalde en kreeg het genre FMV een ongelofelijke slechte naam.

Wat ook niet hielp was de toenmalige discussie over geweld in videogames. Door het opkomende percentage van geweld met vuurwapens in Amerika was er een grote klacht van ouders over het geweld in film, televisie en dus ook games. In 1993 - 1994 spannen Twee politici in Amerika, Joe Liebermann en Herb Kohl, een hoorzitting van het congress aan tegen de video game markt. De spellen die waren uitgelicht waren Mortal Kombat, Doom en de FMV game Night Trap.



Het einde van de hoorzaak leidde tot de invoering van het ESRB rating systeem. Een rating die spellen een 'age rating' geeft die rangeert van 'E for Everyone' tot 'M for mature'

Een groot ding wat toen ook speelde was dat Video games nog niet het recht op vrijheid van meningsuiting hadden in Amerika. Waardoor de staat dus mogelijk de macht had om

video game makers te dwingen om bepaalde dingen te censureren. Gelukkig is dit nooit gebeurd, er is wel een wet geweest in Californië dat in 2005 een verbod legde op het kopen van spellen als je leeftijd onder de gegeven leeftijdsbepaling was. Dankzij een hoorzitting in 2010 werd in 2011 besloten dat Games voortaan als kunstvorm gezien moest worden, hierdoor kunnen verkoop van spellen nooit meer geblokkeerd worden en is censuur geen zorg voor het medium.

De rechtszaak zorgde natuurlijk wel voor ongelofelijk slechte reclame voor het medium FMV games. Dat een van deze spellen zo hard werd uitgelicht zorgde dat veel ouders de spellen compleet negeerde, en de kwaliteit van de spellen zelf was vaak ook ondermaats waardoor mensen de spellen sowieso vaker links lieten liggen. Voor een heel lange tijd was dit het einde voor FMV games tot een paar jaar geleden.

De huidige FMV markt

De huidige FMV markt is opengebroken door de nostalgie naar dat soort games die wel van een bepaalde kwaliteit waren. Het grote keerpunt is 2015's Her Story van Sam Barlow. Een game die een enorme impact heeft achtergelaten op het game landschap. Het opende de poorten voor zo wel nieuwe als oude FMV games die de markt op komen, Zelfs het eerdergenoemde Night Trap dat eerst het einde betekende van het FMV genre is opnieuw uitgebracht voor moderne computers en consoles. Sam Barlow's spellen zijn vaak wel veel meer gericht op interactiviteit dan alleen keuzes maken, dit zijn echt spellen die gebruik maken van film en video technieken.

Een andere grote speler op de FMV games markt is Wales Interactive. Wales Interactive maakt enorm veel FMV Games, de meeste daarvan die (als ik de recensies moet geloven) ongelofelijk slecht zijn. De productiewaarde van deze games ligt echter veel hoger dan die van Sam Barlow. De meeste kritiek gaat om het gebrek aan interactiviteit van de 'films'. Iets waar Sam Barlows games juist enorm hoog op scoren. Simpelweg een film laten zien met minimale interactie waar jij 'als speler' geen invloed op hebt (deze games hebben bijvoorbeeld ook maar vaak 1 einde) werkt niet voor een interactief medium zoals games. Er moet meer gebracht worden dan een lineaire ervaring. Er moet iets zijn waarop de speler invloed heeft, anders is er voor spelers te weinig reden om ooit terug te komen naar het product.

De opkomst van de interactieve film markt

De weg van interactieve film begon met de interactieve film 'kinoautomat' een Tsjechoslowaakse film uit 1967 gemaakt door Radúz Činčera. De eerste keer dat het tentoon werd gesteld was op de wereld expositie van 1967 in Montreal. De film wierp hoge ogen op de wereldexpo, The New Yorker vermeldde het als een van de hoogtepunten van de beurs en vonden zelfs dat er een standbeeld moest worden gebouwd voor de maker.

Het werkte heel simpel op de stoel waren 2 knoppen: een groene en een rode, een paar van de keuzes in de film waren

- Of meneer Novak een vrouw moet binnenlaten, buitengesloten uit haar appartement en alleen gekleed in een handdoek, vlak voordat zijn vrouw thuiskomt.
- Of meneer Novak een politie agent negeert die hem langs de kant probeer te zetten.
- Of meneer Novak het appartement in moet rennen ook al wordt hij geblokkeerd door een huurder.
- Of meneer Novak een portier knock out moet slaan die zijn weg blokkeert als hij een kleine brand probeert te signaleren.

Veel Hollywood studio's waren geïnteresseerd in het licenseren van de technologie erachter, maar door de huidige communistische regering was een deal met Amerika sluiten een enorme no go. Het concept was namelijk eigendom van de staat gemaakt, waardoor het nooit een transitie naar het westen heeft gemaakt.

In 1972 werd de volledige film zelfs volledig verbannen na een zeer succesvolle theater run in Praag. Poging 1 van de Interactieve film was dood.

Een kleine 2e poging was er in 1992 met de film I'm your man. Een cinema keten genaamd Loews had er zoveel vertrouwen in dat 43 filmtheaters een verbouwing van ieder \$70.000 deden om de film te screenen. De film duurde 20 minuten en een kaartje kostte \$3. Het was een grote flop, ook omdat de kwaliteit van de film van een zeer betreurend lage kwaliteit was. De interactiviteit kreeg ook een verdeelde reactie. Jongeren vonden het een zeer interessante toevoeging aan het medium, oudere bezoekers vonden het niks om iedere keer keuzes te moeten maken. Er waren ook problemen dat mensen bijvoorbeeld lege stoelen naast hun ook gebruikte om keuzes te maken, waardoor het

democratische gedeelte van het stemmen dus scheef liep. De film is nog op dvd uitgekomen maar ook daar wist het geen potten te breken.

De laatste en nieuwste poging was bij Netflix. Met Black Mirror: Bandersnatch was er een nieuwe kans gearriveerd. Voor het eerst had een interactieve film ongelooflijk veel succes. Het leidde er toe dat Netflix veel meer ging proberen met Interactieve film dat ze soms ook incorporeerde in hun al succesvolle series (Black Mirror dus en ook The Unbreakable Kimmy Schmidt.) Netflix investeert veel in deze series, voornamelijk veel cartoons en kinderseries komen er uit voort. Poging 3 leek heel lang een blijver te zijn voor Netflix zijn catalogus, maar ook hier bleek het niet de interesse te creëren waarop Netflix had gehoopt. Inplaats daarvan richtte ze zich op het moment van schrijven, op de mobiele game markt. Sinds 12 Mei 2025 is ieder interactieve serie of film van Netflix verwijderd en zijn ze ook nergens gepreserveerd.

De huidige interactieve film markt

De huidige interactieve film markt is dus weer kapot gemaakt. Voor mij is het duidelijk dat deze markten te ver uit elkaar liggen. Een film kijk je vooral passief, je denkt na maar je bent niet actief bezig buiten wat er op het scherm gebeurt, anders dan als je een controller of muis in je handen hebt. Je ziet het bijvoorbeeld ook terug in het commentaar op I'm your Man.

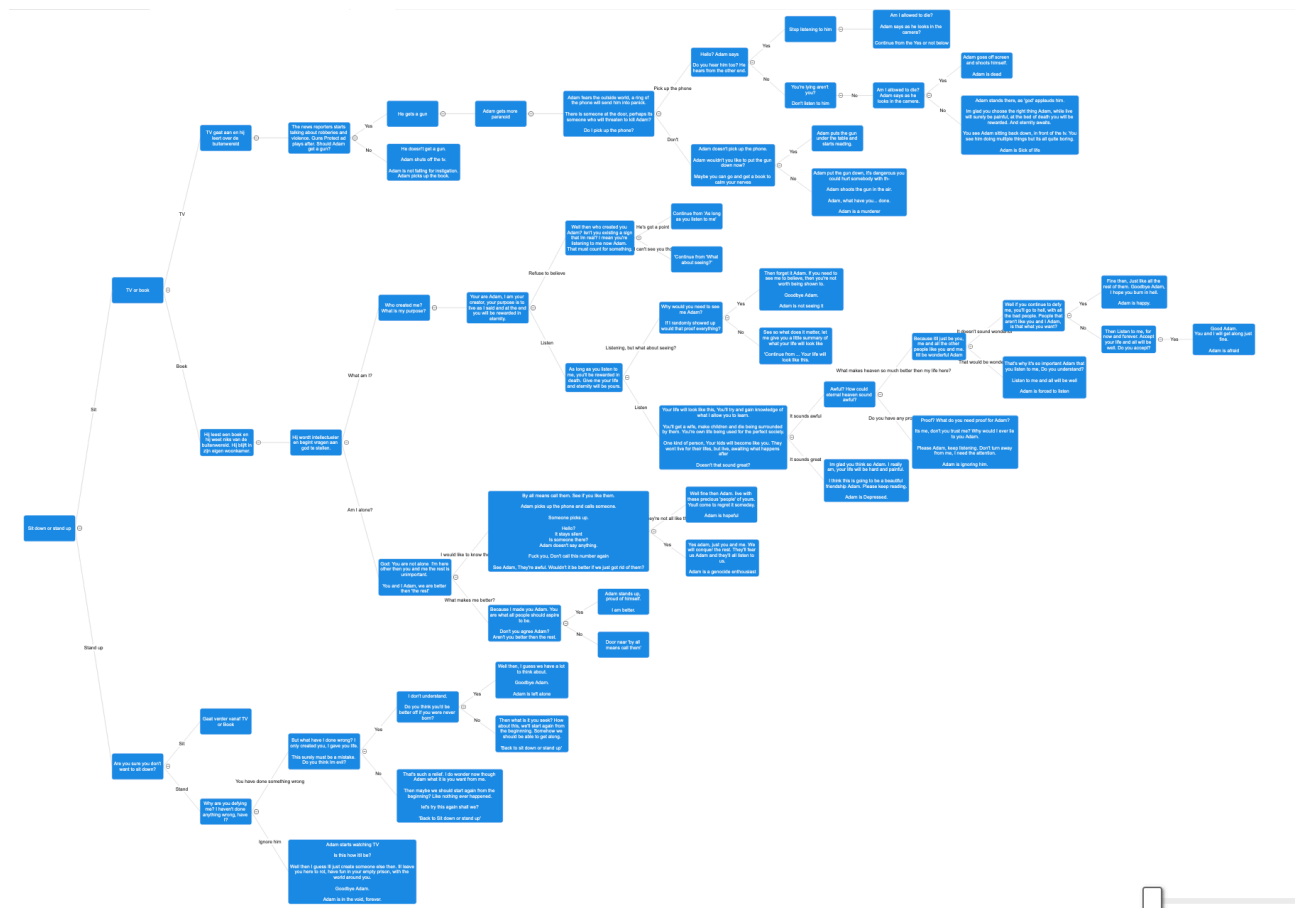
Zoals eerder gezegd verwijderde Netflix vanaf 12 Mei 2025 alle interactieve films en shows van de streamingdienst. Het einde van poging 3 is ook aangekomen. Het is nu dan natuurlijk de vraag of er over 20 jaar een vierde poging komt, of zit de 'interactieve' film nu voortaan vast aan het game landschap.

Wat ga ik doen?

Voor het vak 'Out of the box' hebben Brent Cauberghs en ik een 'interactieve film' gemaakt genaamd 'This is Adam'. Een Twilight zone geïnspireerde meerkeuze shortfilm waarin jij 'de speler' de keuzes maakt voor het hoofdpersonage Adam.

Adam is een pop zonder eigen gedachte waardoor hij eigenlijk alleen maar leert van de speler. Hij zit vast in iets dat heet 'the void' een oneindige donkere ruimte waar zover hij

weet alleen hij zich in bevind met zijn kleine woonkamertje, het andere personage is de 'narrator' iemand die constant probeert Adam te overtuigen dat alles wat hij zegt juist is. We hebben dit op het toonmoment laten zien en de feedback vergaart. Vaak waren het Technische problemen (het liep vast bij ieder einde waardoor mensen niet nog eens konden spelen, sommige video's werden niet ingeladen etc.)



Op dit moment zijn we deze 'fouten' eruit aan het halen zodat we het op steam kunnen zetten, (Steam is een game verkoop platform waar makers hun eigen games op kunnen verkopen) daarmee kunnen we dus van een veel groter publiek feedback krijgen en daarmee kijken wat we in het vervolg beter kunnen doen. Op dit moment zijn we bezig met het technische volledig klaar te maken voordat we het lanceren.

Productie

Het eerste wat we moesten doen was het maken van het script zelf, we hebben ons opgedeeld in twee waarbij ik een schema heb gemaakt hoe de keuzes verliepen en Brent ging daarna de echte tekst uitschrijven. Daarna zijn we nog samen gekomen om alle tekst door te lezen, wat dingen samen verandert en uiteindelijk het script samen goedgekeurd. Daarna zijn de beelden opgenomen. We hebben dit op school gedaan met een zelfgebouwde set. Ons eerste idee was het houten decor van de Academische bachelor op te bouwen en volledig daarin op te nemen, helaas mochten wij dit niet gebruiken. Uiteindelijk hebben we zelf een decor gemaakt met elementen uit het prop hok op school, het een jaren 50 'feeling' gegeven en het decor omringt met zwarte doeken om een 'oneindigheid' effect te geven. We zorgden ervoor dat alle meubels vrij fel waren van kleur zodat ze heel erg contrasteren met de achtergrond, daardoor lijkt de set veel verder naar voren dan de achtergrond.

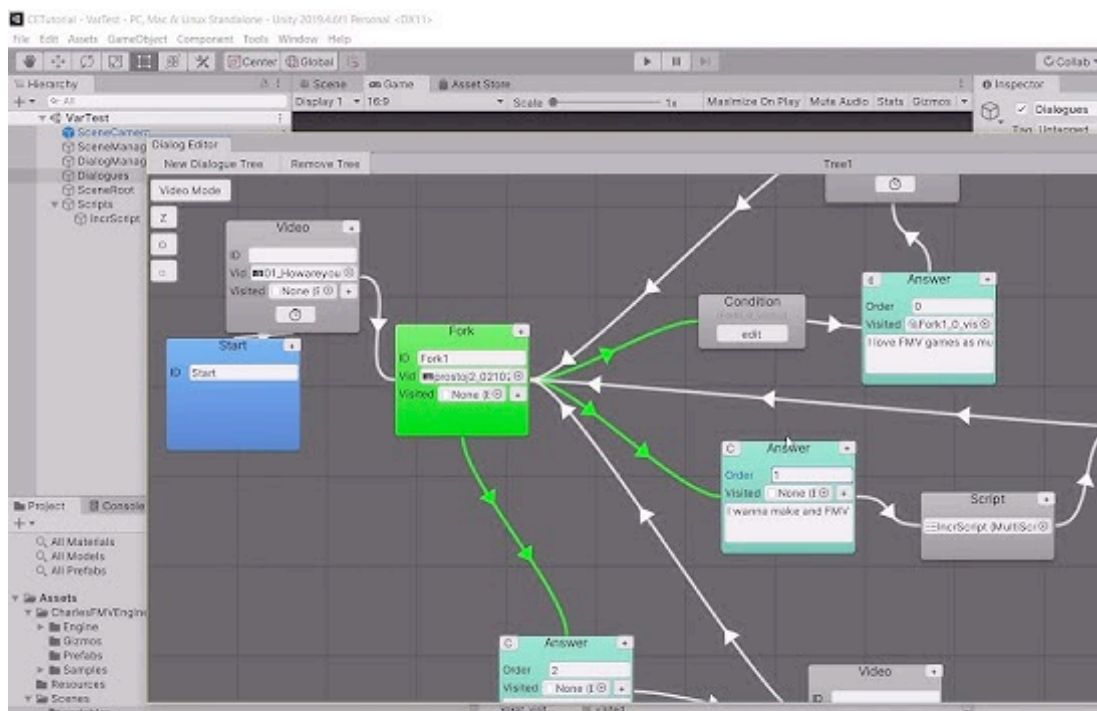
Omdat de keuzes de basis zijn van het verhaal is ieder filmpje uniek. De meeste 'Games' en 'Films' met keuze systemen lopen vrijwel allemaal uiteindelijk terug op een zelfde pad. This is Adam doet dat niet, waardoor we eigenlijk express heel vast moeten gaan qua 'cinematografie'. Alles is vanuit hetzelfde standpunt gefilmd zodat we nooit problemen hadden dat beelden niet sneden.

Dit is de uiteindelijk story tree geworden. Eerst typte we iedere keuze uit in een programma en daarna deden we effectief de 'text' erbij verzinnen. Alle hokjes zijn een omschrijving van wat er in de scene gebeurt. Uiteindelijk zijn er dus meer dan 50 videos gemaakt in 2 dagen tijd. Daarbij zijn er ook nog een paar 'aparte' keuze videos, hierbij waren kleine veranderingen aan Adam toegevoegd om zijn huidige staat goed weer te geven. Ieder einde is anders dan het vorige en elke route varieert vrij sterk van thema, de keuzes met het boek zijn vaak 'filosofischer' en de keuzes met de tv gaan meer in op humor. Het belangrijkste van het toonmoment was dat de meeste naar buiten kwamen met een ander einde dan de vorige. Dit was gelukkig vaak het geval.

Development

De game hebben we daarna gemaakt in het programma Unity, een beginner friendly game engine die voor zowel Indie als grotere games gebruikt wordt. We gebruikten daarvoor een plugin genaamd Charles Engine. Charles Engine is een heel beginner friendly FMV Games Engine gemaakt door een kleine game studio ergens in Oost Europa.

In tegenstelling met ‘echt’ coderen (wat wij niet kunnen) gebruikt de Charles Engine een node based systeem. Dat wil zeggen dat het volledig bestaat uit voorgeprogrammeerde opties waar ik mijn ‘spel’ in kan maken. Dat ziet er als volgt uit:



Om het in film termen te zetten ben je eigenlijk van je ‘gemonteerde’ video’s nu een echte montage aan het maken voor de film. Er zijn verschillende soorten video’s die ingeladen kunnen worden. Je hebt in het programma bijvoorbeeld een ‘videosoort’ dat je een ‘fork’ noemt. De fork is eigenlijk de video waar ik mijn keuze op maak. Of toewel, iedere keer als er een keuze gemaakt moet worden moet er nog een aparte video zijn als ‘keuzescherm’. Ik kan dus niet zomaar op het eind van de video een keuze maken, er moet een scherm tussen zitten dat van voor de keuze naar naar de keuze leidt.

Ik kan vanuit deze fork naar zoveel antwoorden als ik wil gaan, en die kunnen daarna weer leiden naar een nieuwe video. Eigenlijk werk je dus altijd van video naar fork, totdat je een einde bereikt, dan moet je het weer terugsturen naar de begin video.



Post van de video's en versie veranderingen

De grootste problemen die er waren om van de oude versie (De Out of the Box versie) naar deze nieuwe versie te gaan zit voornamelijk in de audio. Voor de originele versie hadden we een AI stem gebruikt van Rod Serling (De voormalige presentator van The Twilight Zone). Maar we kunnen natuurlijk geen AI stem van iemand in een commerciële product steken (Zo wel Ethisch als Commercieel gezien opent dat veel problemen) dus heb ik het vervangen met een 'gibberish' emulator; Een Github add on waarbij het mijn woorden verandert in een door elkaar gesproken mormel, iets wat vaker in populaire videogames zoals bijvoorbeeld Animal Crossing of Banjo Kazooie gebruikt wordt. Dan moet er natuurlijk wel nog ondertiteling bij.

Het programma heeft een MIT license waardoor het gratis te gebruiken is voor iedereen zonder regels (wel heb ik de maker, Josh Simmons, gevraagd wat hij ervan vond als ik het zou gebruiken en hij was zelf zeer benieuwd naar het eindproduct!)

Helaas clipte die audio heel erg veel, waardoor we eigenlijk alle verschillende sound bytes van alle verschillende videos (In totaal meer dan 200 sound bytes) via pro tools moeten



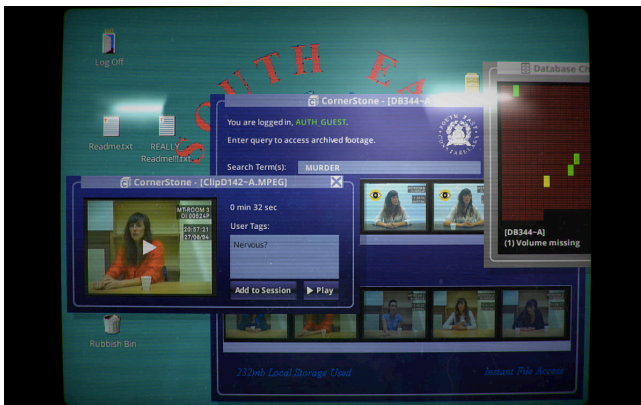
fixen. Een vriend van mij, Sam Amaraoui, heeft dit voor mij opgelost als vriendendienst en de audio klinkt nu (vind ik toch) zeer goed en past ook bij de look en feel van de game.

Ook moesten we een nieuwe grade maken omdat op windows PC de grade veel te licht was, dat was gelukkig kort werk. Daarnaast heb ik nog aanpassingen gedaan aan zowel het script en video's die nog niet gereed waren voor de Out of the Box versie bijgevoegd aan de nieuwe versie. Toen moest ik het spel dus opnieuw in elkaar zetten via de Charles Engine om het daarna te exporteren voor goedkeuring van Steam zelf. Daarover komt zo meer...

De belangrijkste kenmerken

Lengte is een belangrijke factor voor dit soort spellen. Bandersnatch heeft bijvoorbeeld 250 aparte unieke scènes die je kan vrijspelen door verschillende keuzes te maken, bij een gemiddelde FMV game zal dat aantal ongeveer even hoog liggen. Een van de hoogste gerecenseerde FMV games van de laatste jaren is het eerder genoemde Her Story. Her Story heeft 271 FMV scène, de nieuwe FMV game van dezelfde maker 'Immortality' heeft er 202. Waardoor ze beide eigenlijk een soortgelijke runtime hebben als een standaard film (2 tot 2 en een half uur). This is Adam heeft op dit moment net iets meer dan 50 videos. Dat zou dus ongeveer een half uur aan speeltijd betekenen.

De maker van deze games (Her Story en Immortality) is overigens ook vrijwel het grootste 'talent' als het aankomt op games in het FMV genre. Zowel Her Story als Immortality gooide enorm hoge ogen. Voor Her Story won Sam Barlow zelfs een BAFTA.



Een andere grote speler op de FMV games markt is Wales Interactive. Wales Interactive maakt enorm veel FMV Games, de meeste daarvan die (Als ik de recensies moet geloven) ongelofelijk slecht zijn. De productiewaarde van deze games ligt echter veel hoger dan die van Sam Barlow. De meeste kritiek gaat om het gebrek aan interactiviteit van de 'films'. Iets waar Sam Barlows games juist enorm hoog voor scoren. Simpelweg een film laten zien met minimale interactie waarop jij 'als speler' geen invloed op hebt (Deze games hebben bijvoorbeeld ook maar vaak 1 einde) werkt niet voor een interactief medium zoals games. Er moet meer gebracht worden dan een lineaire ervaring. Er moet iets zijn waarop de speler invloed heeft anders is er voor spelers te weinig reden om ooit terug te komen naar het product.

Wat wij heel erg merkte tijdens Out of the Box was dat mensen altijd terug bleven komen om nieuwe eindjes te proberen. Bij games zoals 'Her Story' is er niet eens een echt 'einde' en de meeste spellen van deze soort die wel verschillende eindjes hebben wisselen vaak af tussen 3 eindjes met kleine variaties daar tussen. This is Adam heeft geen een storyline die 'hetzelfde' is als de vorige.

Publicatie

Steam is de grootste online game client ter wereld. Vroeger was dit platform vrij afgesloten, het was eigenlijk alleen maar mogelijk om via goedkeuring van Valve (het bedrijf achter steam) een game beschikbaar te stellen, maar we leven nu in een tijd dat iedereen met een computer in principe game developer kan worden, hoe ga je om met zo'n enorme hoeveelheid aanvragen als bedrijf? Onmogelijk, in plaats van goedkeuringen werken ze nu dus met licensing, iedereen kan zijn spel of software op Steam uploaden voor 100 Dollar. Maar voordat je iets kan uploaden moet je wel een enorme hoeveelheid informatie inleveren.

Toen ik hieraan begon dacht ik dat dit binnen 1 dag klaar zou zijn, maar vrijwel ieder stukje informatie dat je Valve geeft moet geverifieerd worden door echte personen, op een gegeven moment moet zelfs een Amerikaanse bedrijf mijn bank contacteren om te kijken of alle gegevens kloppen. Dit hele proces duurde mij ongeveer twee weken (iedere keer verifiëren duurt een aantal dagen) maar uiteindelijk was ik er, ik was officieel een Steamworks developer en kon nu eindelijk spellen beschikbaar stellen iedere keer dat ik 100 Dollar afgeef aan Steam.

Ik moet data voorzien zoals minimale systeemeisen, er moet een age rating aangemaakt worden, ze moesten de game testen, support gegevens die spelers kunnen contacteren etc...

Op het eind moet je heel veel verantwoordelijkheid afleggen voordat je iets echt op Steam mag aanbieden, zeer terecht natuurlijk, maar ook wel een beetje onverwachts gezien de grote hoeveelheid games er iedere dag op steam gereleased wordt.

De game is free to play beschikbaar vanaf September, ik mag namelijk pas na ALLE goedkeuringen 30 dagen later de game publiceren.

Conclusie

Game development is natuurlijk een compleet ander monster dan dat filmmaken is, maar toch is hier wel echt een grote kruising in de markt voor. Dit is een bewezen soort game die misschien op commercieel filmvlak niet te ondersteunen is op langere termijn, maar als Software kan een interactieve film altijd blijven bestaan.

Je kosten om het 'live' te houden bestaan niet, dat doet het platform voor je, er is toegankelijke software beschikbaar voor het maken van dit soort games (ook al is het veel te simpel om er een betalend product van te maken, in mijn optiek) het is alleen even zoeken, proberen, testen en soms ook een beetje hopen. Game Engines zijn software waar je veel meer aan het stoeien bent met iedere verandering die je wilt toepassen in plaats van een film.

Als een film af is is hij af, als ik hem van begin tot eind monteer, kan ik hem gelijk bekijken. Voor game software is het zo dat iedere verandering die je maakt er iets nieuws kapot kan gaan. Ik heb 'This is Adam' constant iedere route opnieuw moeten spelen en het testen daarvan is soms echt ongelooflijk vermoeiend. Het werkproces is gewoon totaal anders dan dat het bij film is omdat er zoveel dingen fout kunnen gaan in überhaupt de video's laten afspelen. Gelukkig is de Charles Engine een ongelooflijke simpele en goedwerkende machine, dat als ik het programma niet had gevonden mijn out of the box had gefaald, want iedere andere engine waarop ik het heb geprobeerd maakte dingen 10x moeilijker.

Ik geloof dat er een gat in de markt is voor dit soort spellen omdat het eigenlijk al is bewezen dat de markt er is, alleen we kijken naar de verkeerde markt, het is niet de film markt die hier interesse in heeft, maar de game markt, en zowel in mijn onderzoek als op de Out of the Box dag waren het vooral jongere mensen die al ervaring hadden met games die meer appreciatie hebben voor wat dit soort 'films' proberen te doen.

Het is nu eigenlijk vooral aan de engines zelf (Unity, Unreal, Godot etc...) om dit soort game development toegankelijker te maken voor filmmakers, want hoewel de Charles Engine zeer goed werkt, is het nog steeds een add on voor een andere Engine en moet er vaak om limitaties heen worden gewerkt, en als 'niet' game designer of coder, heb ik soms echt geen idee waar ik moet beginnen, dat is tijdens heel dit proces natuurlijk

verbeterd, en ik weet bij mezelf dat ik hier ook meer mee aan de slag ga, maar dan wel met mensen die verstand hebben van game development.

Ga ik hiermee verder?

Waarschijnlijk wel al zou het in andere capaciteiten zijn.

Een lineaire film zoals deze zou ik bijvoorbeeld waarschijnlijk niet nog is doen maar ik zou wel graag iets doen zoals 'Her Story' waarbij je eigenlijk willekeurig door filmpjes klikt zonder dat er een 'echt' einde aan zit.

Het heeft me er wel tot toe gezet dat ik graag meer wil leren van dit soort programma's, ik zie hier ene echte toekomst in voor kleine makers. Uiteindelijk heb ik hiermee een volledig product op de markt gebracht, en daar ben ik natuurlijk supertrots op, mijn naam staat ergens op dat publiekelijk beschikbaar is als een officieel werkend, en naar mijn mening, goed product.

Ik hoop mezelf wel te ontwikkelen in Game Development puur zodat ik de limitaties van de plugin die ik heb gebruikt minder hoeft te voelen, dat ik zulke spellen echt zelf kan leren programmeren.

Ondezoek

Ghorbanpour, K. (2024, March 27). Exploring the new world of Chinese FMV games.

Eurogamer.net. <https://www.eurogamer.net/exploring-the-new-world-of-chinese-fmv-games>

Yarwood, J. (2024, June 20). Lost footage of Indiana Jones FMV game emerges online. *Time*

Extension. <https://www.timeextension.com/news/2024/06/lost-footage-of-indiana-jones-fmv-game-emerges-online>

Horn, C. (2024, June 20). Interactive movies could reduce the threat to the film sector from the huge computer gaming sector. *The Irish Times.* <https://www.irishtimes.com/business/innovation/2024/06/20/interactive-movies-could-reduce-the-threat-to-the-film-sector-from-the-huge-computer-gaming-sector/>

Eno — Gary Hustwit. (n.d.). Gary Hustwit. <https://www.hustwit.com/en>

Ponder, S. (2017, 15 augustus). 25 years later, “Disgusting” Night Trap is incredibly tame. Kotaku. <https://kotaku.com/25-years-later-disgusting-night-trap-is-incredibly-tam-1797864067>