

Levensweg

Dirk Plooijer

Groep 17

1837990

Zoek je fortuin in het spel van alles of niets!

Inleiding

Voor dit project moest je met een partner (Job) een interactieve video maken. We konden gebruik maken van XIMPEL om zonder al te veel moeite met flash iets interactiefs te maken. Ons groepje heeft gekozen om er een bordspel van te maken waarin het maken van keuzes centraal staat. We hebben ons project levensweg genoemd, naar het bordspel. In levensweg speel je een leven, waarin je probeert zo veel mogelijk geluk en rijkdom te vergaren. Voor een project van vier weken is het natuurlijk niet mogelijk om het hele bordspel interactief in flash te maken. Daarom hebben we er een versimpelde versie van gemaakt met 1 speler en een kleiner veld. Het doel is wel hetzelfde gebleven, aan het einde van het spel een zo groot mogelijke rijkdom verzamelen.

Week 1

In week 1 hebben Job en ik na de eerste bijeenkomst nagedacht over welk onderwerp we zouden kiezen. De keuze viel al snel op een spel met (gesloten) vragen, omdat deze spelvorm zich goed leent voor XIMPEL. Na een korte brainstorm sessie kwamen op het idee van levensweg.

Week 2

In deze week hebben we het concept verder uitgewerkt, de storygraph gemaakt en video's gezocht voor de vragen bij elke zet. De storygraph die we eerst hadden gemaakt was alleen een model van het bord, die hebben we daarna aangepast om aan te geven hoe je over het bord kan bewegen. Voor de video's hebben we youtube afgezocht, wat best leuk was.

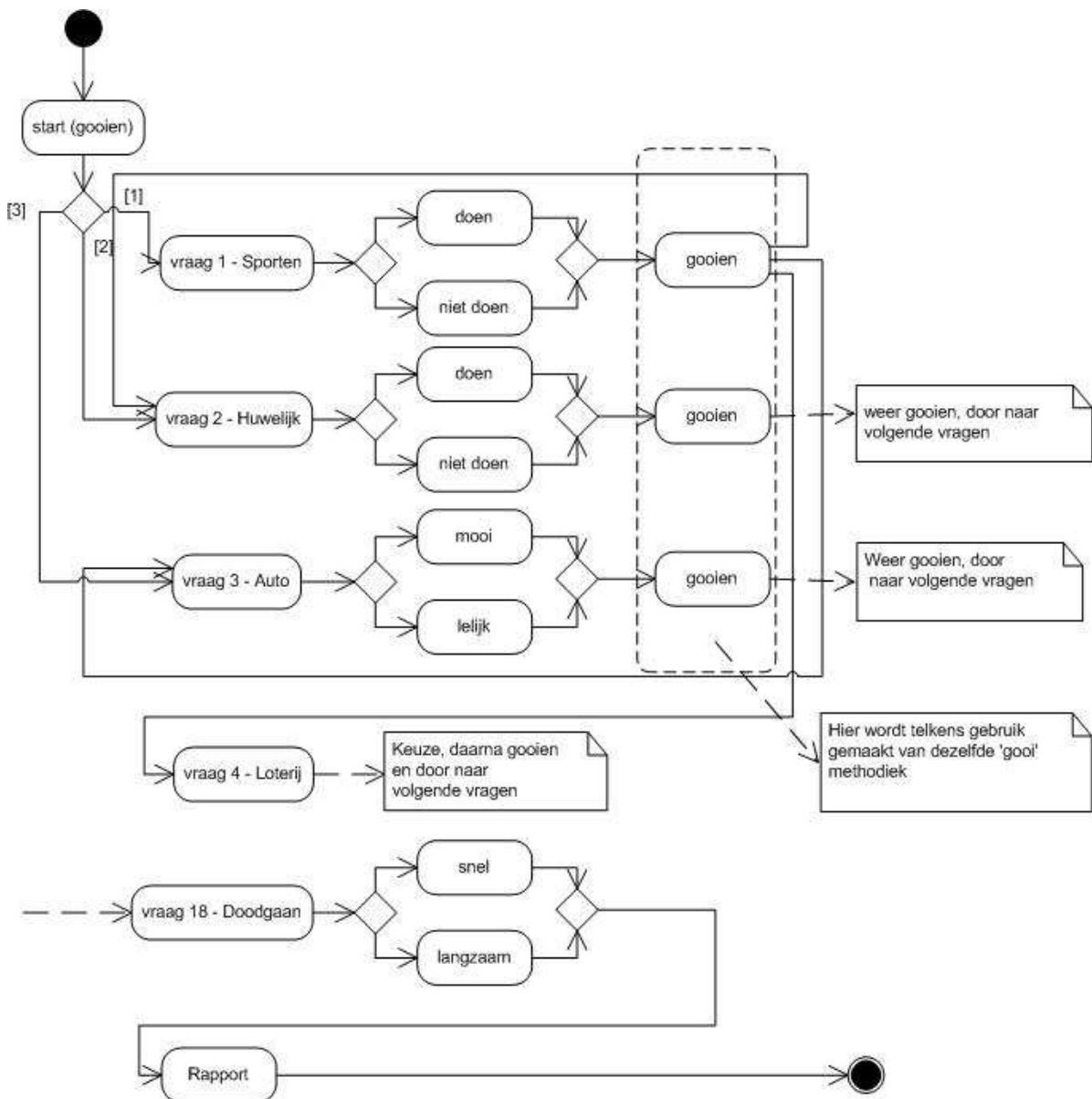
We hebben de volgende categorieën vragen gemaakt:

Sporten:	Welke sport ga je doen?
Huwelijk:	Met wie ga je trouwen?
Auto:	Waar ga je in rijden?
Loterij:	Durf je een gok te wagen?
Huis:	Waar wil je graag wonen?
Kinderen:	Hoeveel?
Studeren:	of toch meteen gaan werken?
Werk:	Kun je de zin kan opbrengen?
Beleggen:	Zijn aandelen iets voor jou?

- Vakantie: Waar wil je op vakantie?
- Technologie: Wat heb je liever?
- Natuur: Iets voor jou?
- Sport: Bankzitten of voetballen?
- Humeur: Chagrijn of altijd vrolijk?
- Mentaliteit: Wat doe je als je beroofd wordt?
- Ouders: Wegroten of verzorgen?
- Kleding: Nike of hema?
- Doodgaan: Snel of langzaam?

(we kwamen er te laat achter dat sport er twee keer in staat)

De storygraph geeft een impressie van hoe het spelmechanisme werkt, de graaf is maar deels uitgewerkt, omdat het geheel anders te complex en onoverzichtelijk zou zijn.



Week 3

In week 3 hebben we de filmpjes aangepast zodat er per vraag een kleine clip van 10-30 seconden is te zien, zodat de speler een impressie krijgt wat hij zal moeten kiezen. De filmpjes zijn van deze lengte om de aandacht van de spelers erbij te houden. De keuzes zijn bewust zo extreem en simpel mogelijk gehouden, om aan te geven dat dit spel vooral niet al te serieus moet worden genomen en om het niet te moeilijk te maken. De filmpjes tonen eerst een paar seconden voor de ene keuze, en daarna voor de andere. De gebruiker kan daarna in het scherm zijn keuze maken.

Week 4

In week 4 hebben we de XIMPEL applicatie gemaakt. Dit was de grootste uitdaging in dit project. Eerst hadden we het idee om een willekeurige functie te koppelen met een extra filmpje met een rollende dobbelsteen. Dit bleek een stuk complexer dan gedacht. Uiteindelijk hebben we onder het motto: *"If you can't make it, fake it"* een veel simpelere oplossing gevonden in XIMPEL (zelfs de basic package). In XIMPEL zit de functie randomplaylist die gegeven een lijst filmpjes die in een willekeurige volgorde afspeelt. Door na de filmpjes te dwingen dat er een nieuw keuzemoment komt die weer willekeurig een nieuw filmpje kiest is het ook mogelijk om een dobbelsteen na te bootsen.

```
<subject id="choose2">
  <media order="random1">
    <video file="nasty" leadsto="huwelijk1"/>
    <video file="nasty" leadsto="auto1"/>
    <video file="nasty" leadsto="loterij1"/>
  </media>
</subject>

<subject id="choose3">
  <media order="random1">
    <video file="nasty" leadsto="auto1"/>
    <video file="nasty" leadsto="loterij1"/>
    <video file="nasty" leadsto="huis1"/>
  </media>
</subject>

<subject id="vacation1">
  <description>vacation</description>
  <media>
    <video file="vacation"/>
    <video file="vacation_choice" repeat="true">
```

```
<branchquestion>Which vacation do you want?</branchquestion>
<overlays>
  <overlay>
    <overlaycel x="30" y="220" width="330" height="270" leadsto="bord_2"
scorevalue="3"/>
    <overlaycel x="390" y="220" width="350" height="270" leadsto="bord_2"
scorevalue="-3"/>
  </overlay>
</overlays>
</video>
</media>
</subject>
```

Dit is de code die werd gebruikt om naar verschillende vakjes te gaan, elke keuze object linkt naar 1 van 3 video's. Na het afspelen van de vraag gaat de applicatie terug naar het bord (elke vraag heeft een unieke bordpositie). Vanuit de bordpositie wordt weer doorgedaan naar het volgende keuzemoment, dit herhaalt zich tot het spel is afgelopen en de speler zijn eindscore krijgt te zien. Het gebruik van XIMPEL in het algemeen hebben we als positief ervaren, het is niet moeilijk om een redelijke ingewikkelde playlist te maken, ook al is onze playlist ongeveer 600 regels geworden

Conclusie

Onze applicatie is niet bijzonder ingewikkeld voor een spel, wat ik van tevoren niet verwacht had. We wilden eerst zelf beeldmateriaal schieten voor dit spel, maar met behulp van youtube en creativiteit hebben we het zonder gedaan. Het gebruik van XIMPEL beviel goed, zonder al te veel technische kennis van flash hebben we toch een interactieve video gemaakt.

Bronvermelding

<http://www.few.vu.nl/~im0917/index.html>

<http://www.few.vu.nl/~eliens/im/>