

Essay Project Interactieve Multimedia

What kind of superhero are you?

Ashwin Barendregt: 2584715

Projectgroep 7

Voor het project Interactieve Multimedia is er gewerkt onder het thema: career games. Het leven van iemand wordt onder meer bepaald door de beslissingen die hij of zij neemt. Wat ga je studeren? Als je een diploma hebt, welke baan past er dan het beste bij je? Met dit thema zijn mijn groepspartner en ik aan de slag gegaan. Dit moest gedaan worden via het Ximpel framework waarbij html en XML gebruikt wordt om een interactieve video te maken.

Bij het brainstormen voor een idee voor de interactieve video kwam het thema van superhelden naar voren. Superhelden lossen problemen op om van de wereld een betere plek te maken, maar ook in het dagelijks leven worden er beroepen uitgeoefend die op hun eigen manier de samenleving in de goede richting helpen. Met dit gedachtengoed zijn we aan de slag gegaan met het uitwerken van de interactieve video en zijn op de naam "What kind of superhero are you?" gekomen. Omdat de interactieve video een spelelement moest hebben begonnen we met het apart uitwerken van verschillende levels. Hierbij kwamen we op vier levels waarin een probleem wordt aangekaart op verschillende schalen: regionaal, landelijk, continentaal en mondiaal.

Hiervan is uiteindelijk een storygraph gemaakt die te zien is onder de deliverables van de portfoliosite. Om binnen het thema te blijven van superhelden zijn de gekozen probleemsituaties vrij extreem genomen.

In level 1 wordt een situatie geschetst waarin een groep dierenbeulen de katten in je straat mishandelt, de speler komt vervolgens voor een keuze te staan waarin uit twee oplossingen gekozen kan worden. Dit is uiteindelijk ook de opzet geworden voor de overige levels. Elke keuze brengt de speler naar een bepaalde uitkomstsituatie. Deze uitkomstsituatie wordt vervolgens gelinkt aan een bepaald beroep en aan een bepaalde superheld.

Met de structuur van de storygraph is de uiteindelijke interactieve video gemaakt met het Ximpel framework. Naast de levels is er een begin en eindscherm toegevoegd aan de video. Hierbij wordt in het beginscherm het thema van superhelden naar voren gebracht. Via de online tool PowToon is een beginscherm ontworpen waarin de speler als het ware in een "superhero headquarters" wordt geplaatst.

In het begin van elk level wordt een scherm getoond waarin een probleem wordt uitgelegd. Vervolgens wordt de speler geleid naar het volgende scherm waar er gekozen kan worden uit twee beslissingen. Op dit scherm is al een animatie of filmpje op de achtergrond die past

binnen het thema van het specifieke level. Na het maken van een keuze wordt er een eindsituatie beschreven met een bijbehorend filmpje. Vervolgens wordt er getoond welk beroep en superheld bij de gemaakte keuze past. Het plan was, om de uitslagen van de keuzes aan het einde van het laatste level te bepalen met behulp van de score functie in ximpel, maar dit bleek te uitgebreid en te lastig te zijn om correct uit te voeren. Dit kwam vooral omdat elke aparte keuze na een level goed gelinkt kon worden aan een superheld en een beroep, maar als het aan het einde van de interactieve video zou worden bepaald, zou er een generalisatie gemaakt moeten worden waarin alle keuzes van de verschillende levels (die vaak weinig met elkaar te maken hadden) samengenomen moesten worden.

Het werken met het ximpel framework bleek, ook zonder enige ervaring met XML, goed te leren te zijn. De documentatie op de ximpel website is helder en er wordt stap voor stap uitgelegd hoe je kunt beginnen met werken. De voorbeelden voor de verschillende functies van ximpel zijn helder, maar af en toe niet geheel correct. Zo worden er soms te vroeg tags gesloten in de voorbeelden waardoor je soms op het verkeerde spoor wordt gebracht tijdens het uittesten van deze voorbeelden. Dit is onder andere het geval bij de documentatie over de media types, waarin de youtube tag te vroeg gesloten wordt. Tijdens het uittesten komen de overlays hierdoor niet te voorschijn bovenop de video.

De oorzaak van het probleem is in principe snel te vinden, maar voor iemand die niet veel ervaring heeft met programmeren kan dit een groter probleem zijn.

Ook was het lastig om aparte tekst toe te voegen bovenop de video's. Dit is in ons ximpel programma opgelost door een overlay te maken en dat vlak als tekst te gebruiken. Dit is bijvoorbeeld te zien op elke scherm waarin de uitkomst van een bepaalde keuze wordt uitgelegd bovenaan de video. Er is wellicht de mogelijkheid om de achtergrondkleur van de overlays doorzichtig te maken om het zo op losse tekst te laten lijken. Als dit zo is, is dat niet duidelijk aangegeven in de documentatie. Er kan in de documentatie ook wat duidelijker uitgelegd worden hoe scores werken. Het aanpassen van scores staat duidelijk uitgelegd in de documentatie, maar duidelijke instructies over hoe de scores uiteindelijk in het ximpel programma geplaatst kunnen worden, ontbreekt.