



Datum: 18 juni 2009

Het bedenken van een applicatie in Ximpel was niet makkelijk. Het moest iets zijn waarmee je keuzes kon maken, maar het belangrijkste was vooral dat ik het zelf ook leuk zou vinden om het te maken. Zo kwam het idee van levensweg naar voren, een bordspel waarin je keuzes kan maken. De keuzes in dit spel hebben een invloed op de verdere verloop van je leven. Het bordspel heb ik vroeger altijd met veel plezier gespeeld, daarom leek het mij ook leuk om uit te vogelen hoe dit in Ximpel gebouwd zou kunnen worden.

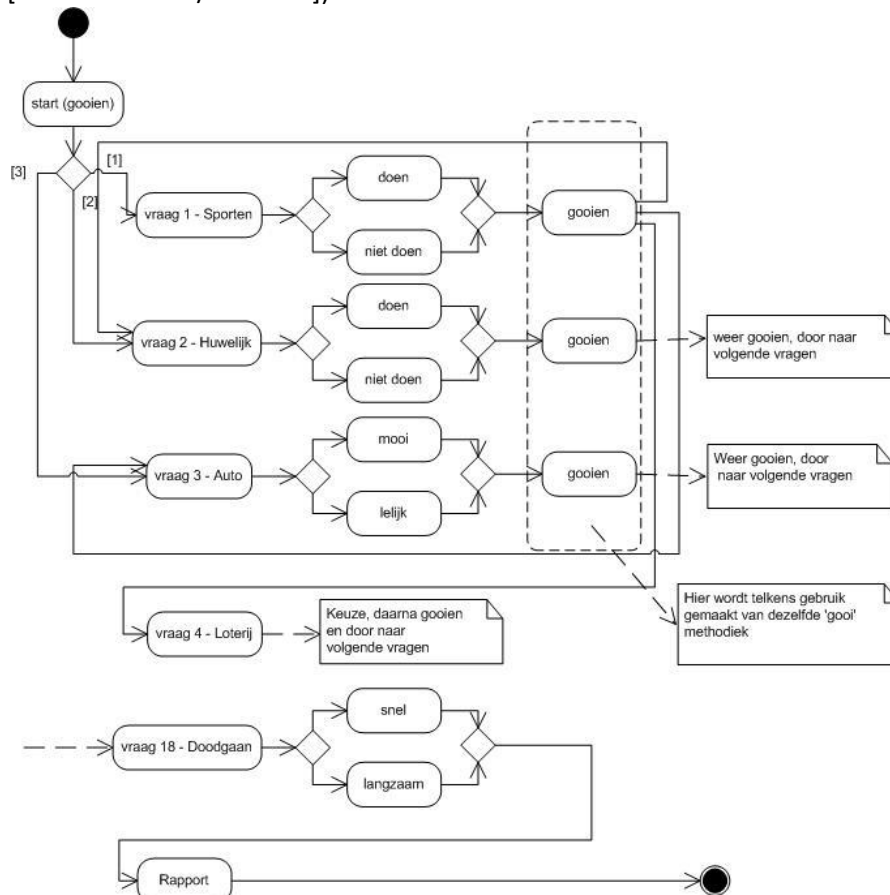
Het spel bestaat uit een beginscherm waarop een bord te zien is. Op dit bord staan achttien vakjes. De speler moet een knop aanklikken om een dobbelsteen te laten rollen, daar komt een willekeurig getal tussen een en drie uit, waarna de speler dat aantal vakjes op het bord vooruit gaat. De vakjes zijn opgedeeld in bepaalde categorieën. Op een vakje aangekomen ziet de speler een filmpje binnen de categorie, dat een keuze voorlegt tussen twee uitersten. De speler zal door middel van het beeld aanklikken wat de speler wil doen in zijn leven kunnen kiezen wat hij of zij wil doen. Eenmaal gekozen kan de speler vervolgens opnieuw gooien, waarna er opnieuw een filmpje binnen een andere categorie voorgelegd wordt. De speler zal opnieuw een keuze moeten maken tussen twee uitersten binnen de categorie.

De achttien categorieën die aan bod komen in het spel zijn: Sporten, Huwelijk, Auto, Loterij, Huis, Kinderen, Studeren, Werk, Beleggen, Vakantie, Technologie, Natuur, Sport, Humeur, Mentaliteit, Ouders, Kleding, Doodgaan. Bij elke categorie is een aparte vraag gesteld, een vraag die gesteld wordt door de inhoud van de filmpjes. De vragen zijn als volgt:

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?

De graaf van dit spel (zoals ook beschreven in de gedetailleerde scenario's op de website [www.few.vu.nl/~im0917]) ziet er zo uit:



Dit betreft slechts een gedeelte van de gehele graaf, omdat de gehele graaf veel te complex en te groot zou zijn om in zijn geheel weer te geven. Daarnaast is de graaf in elk van de achttien vakjes hetzelfde, behalve bij de start en het eind.

Uitvoering

De filmpjes die gebruikt zijn komen allen van Youtube. In een eerder stadium was het plan om zelf een aantal video's te gaan draaien, maar op Youtube stond veel bruikbaar materiaal, dat eenvoudig te gebruiken was.

De filmpjes zijn allemaal geknipt en geplakt tot er filmpjes van ongeveer 20 seconden overbleven. Dit vind ik een mooie lengte, een lengte die de aandacht er nog bij kan houden. Als de lengte veel meer zou worden zou het al snel saai worden. Bij het monteren van de filmpjes is rekening gehouden met de vragen die ik mijzelf gesteld had, de vragen die beantwoord moesten worden bij het bekijken van de filmpjes (het lijstje met vragen bij 'spel'). Aan dit knippen en plakken en zoeken van de filmpjes ben ik eigenlijk het meeste tijd kwijt geweest. Het was nogal veel werk om de filmpjes die van Youtube komen eerst te converteren naar een bestand dat het video

bewerkingsprogramma kon lezen, om het daarna weer terug te converteren naar een formaat dat de flashplayer kan lezen. Het zoeken van geschikte filmpjes op Youtube was ook meer werk dan ik aanvankelijk had gedacht. Het bleek best wel lastig om tussen al het troep dat mensen uploaden aardige filmpjes te vinden over bijvoorbeeld een goede investering doen, of van een sporter.

Ook is er een bewuste keuze gemaakt om niet al te veel keuzes te maken in het spel. Dit omdat het voor ons niet mogelijk was een veel complexer spel te maken in de beschikbare tijd. Hierdoor is het spel redelijk rechtlijnig geworden. De interactie heeft nu vooral betrekking op de inhoud van de filmpjes, waar het eenvoudiger kiezen is tussen twee filmpjes. Het keuzemoment heeft niet veel invloed op de rest van het verhaal. Ook dit is expres zo gedaan, voor een serieus spel zouden er eenvoudigweg ontzettend veel filmpjes nodig zijn. (het aantal filmpjes zou exponentieel toenemen, waarna er, als er aan achttien vakjes gehouden wordt, $18^2 - 1 = 323$ filmpjes nodig zouden zijn.)

Allereerst was het de bedoeling de Ximpel advanced package te gebruiken om een soort random functie te kunnen maken, waardoor er op die manier door de filmpjes heen zou kunnen gegaan worden. Maar daar had ik en Dirk nogal wat problemen mee, dus heb ik de standaard features van Ximpel nog eens nader bekeken. Ik kwam erachter dat in Ximpel er standaard een functie is die tussen verschillende filmpjes kan kiezen en er een kan laten zien, die je in de playlist kon specificeren. Dat betrof de order="random1". Hiermee wordt er een van de onderstaande video's uitgekozen en afgespeeld. Doordat bij ons de vakjes op een vaste plek staan, en de bijbehorende video's ook kon door middel van een trucje van deze mogelijkheid van Ximpel gebruik gemaakt worden om een aantal filmpjes over te slaan. Nadeel werd wel dat de playlist erg lang is geworden, ongeveer 600 regels. Zonder gebruik te maken van deze mogelijkheid zou de playlist alsnog uit ongeveer 300 regels bestaan, nog steeds redelijk veel, maar wel een stuk korter.

Het trucje waar wij gebruik gemaakt hebben is een heel korte video af te laten spelen (0.5sec) onder de random functie, waarna een leadstro gespecificeerd kon worden, die wijst naar het goede onderwerp in de playlist (subject item). Vervolgens bij het onderwerp aangekomen in de playlist, kan er een keuze gemaakt worden tussen twee mogelijkheden, wat doe je het liefst? Of: wat past het best bij jou? Dat wordt mogelijk gemaakt door een overlay te plakken op een video dat steeds herhaald wordt. Als er vervolgens op een van de video's geklikt wordt, wordt er verwezen naar een van de achttien borden. Voor elk vakje is een apart bord gemaakt die een blauwe stip op de plek waar de speler is op het bord laat zien. Vervolgens wordt er weer een keuze gemaakt tussen een aantal filmpjes, waarna er weer naar een onderwerp wordt verwezen middels het trucje. Om het een en ander te verduidelijken hieronder een stukje code uit de playlist:

```
<subject id="bord_1">
  <description></description>
  <media>
    <video file="bord_f1" leadsto="choose2"/>
    //hier wordt doorgestuurd naar 'choose2' nadat bord_f1 is laten zien.
  </media>
</subject>

<subject id="choose2">
  <description></description>
  <media order="random1">
    <video file="nasty" leadsto="vacation1"/>
    //hier wordt dus verwezen naar 'vacation1'

    <video file="nasty" leadsto="mood1"/>
    <video file="nasty" leadsto="technology1"/>
  </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"/>
      //hier wordt dus weer verwezen naar bord_2
    </overlay>
  </overlays>
</video>
</media>
</subject>

```

Er is uiteindelijk dus gebruik gemaakt van de Ximpel basic package.

Het scoremechanisme in Ximpel is gebruikt om onderscheid te maken tussen de verschillende soorten levens die je kan hebben. Aan elke keuze hangt een positieve of een negatieve score vast. Als er onder een bepaalde score gegaan wordt (5000), wordt er door het spel gezegd dat je een bijzonder slecht leven hebt, daarboven zal je een normaal leven lijden. Pas als je meer dan 30000 punten weet te verzamelen zal je een bijzonder goed leven krijgen.

Wat uiteindelijk niet gelukt is, maar wel bij het eerste plan zat, is om een animatie te maken van een dobbelsteen die gegooid wordt en dan daar opeenvolgend een animatie waarmee een poppetje over het bord beweegt. Dit is niet gelukt omdat het ten eerste niet eenvoudig bleek te zijn om Ximpel zo aan te passen dat er een aantal stappen vooruit gezet kon worden. Daarnaast was het ook gewoon te veel werk om ook nog eens, naast de animaties voor de borden, ook nog animaties te maken voor de dobbelsteen. De grootste reden waarom dit er niet in is gekomen is dus vooral door tijdsgebrek.

Voor de preview heb ik in Flex Builder een videospelertje gemaakt. Flex Builder werkt heel eenvoudig en met een paar simpele functies kon met tien regels code een speler gemaakt worden.

Gebruik van Ximpel

Ximpel is eenvoudig te gebruiken en bied veel mogelijkheden tot het maken van een applicatie. Waar wij eerst dachten dat we Ximpel nog nodig uit moesten breidden om onze applicatie te maken, kon met eenvoudige XML statements toch bereikt worden wat uiteindelijk het doel was.

Waar ik wel tegenaan liep bij het gebruik van Ximpel en wat daarmee misschien ook verbeterd kan worden is dat overlays alleen in een gehele clip te zien kunnen zijn. Ik heb geen mogelijkheid ontdekt om de overlays alleen maar in gedeelten van de clip te laten zien, dit zou in ons geval zeer handig zijn, omdat aan het einde van elk filmpje een keuzemoment komt. Dat moment wilden we alleen op het laatste moment van het filmpje laten zien. Dan is er natuurlijk nog wel het probleem dat je dan maar een aantal seconden hebt om een keuze te maken (simpelweg omdat het keuzemoment dan weg gaat) maar als het beeld dan op pauze gezet zou kunnen worden in de playlist, dan zou dat probleem weg zijn. Nu is dit opgelost door voor elk keuzemoment een filmpje van vijf seconden te maken, waarin constant overlays zichtbaar zijn.

Voor mijn project was het scoremechanisme dat standaard in Ximpel aanwezig is wel heel erg handig. Hierdoor werd het mogelijk om de gemaakte keuzes in ons spel op een of andere manier te kunnen verwerken en een bepaalde interactie toe te kunnen passen op de gemaakte keuzes, door aan het einde aan de hand van de score een levensloop te kunnen presenteren.

Ximpel is simpel, maar daardoor was het wel redelijk eenvoudig om toch al redelijk snel tot een mooi eindproduct te komen. Ook was het daarom leuk om ermee te werken.

Conclusie

Er is uiteindelijk gebruik gemaakt van het Ximpel basic package, omdat hiermee bereikt kon worden wat ons voor ogen stond. Daarnaast komt het beeldmateriaal van Youtube, omdat dit het eenvoudigste was en hier alles te vinden was wat ik wilde hebben.

Met het gebruik van Ximpel heb ik goede ervaringen, het is eenvoudig te gebruiken en daardoor was het ook leuk om mee te werken. Het zoeken van de filmpjes en het bewerken daarvan heeft het meeste tijd gekost, meer dan ik van tevoren gedacht had.