

The Search For Success

Project Interactive Multimedia



Interactive
Multimedia

The Search For Success

Project Interactive Multimedia

Voor het vak PIM kregen wij de opdracht om een concept te bedenken in het kader 'carrière'. Samen met mijn partner, Tobias Bosveld, kwamen we vervolgens op 'The search for success'. Het hoofddoel in de game, die wij nu geproduceerd hebben, is het halen van je tentamen. Voordat dit mogelijk is, moet je opzoek naar spullen die verspreid liggen door de universiteit. Zo liggen er spullen in de wc, bij de liften, in lokalen en bij de banken. Maar er zit ook een professor verstopt in 1 van de lokalen. Als je hem tegenkomt, ben je game over. Dit komt omdat je niet in college zat, maar dus rond aan het lopen was.

Detailed scenario

De eerste stap was om een scenario te maken. Tijdens het college in week 2 op dinsdag zijn we bij elkaar gaan zitten en hebben we gekeken naar wat potentiële locaties zouden kunnen zijn. Vervolgens stelden we een lijst van voorwerpen op. Het oorspronkelijke idee was om iets met augmented reality te doen, echter hadden wij hier beiden geen verstand van en hebben we het op een iets eenvoudiger manier vorm kunnen geven.

Story graph

Aan de hand van het detailed scenario, hebben we een story graph gemaakt. Deze bevat elk scenario en de opties die je hier bij horen. Of wel: de keuzes die de gebruiker in de game moet maken. Gaat de gebruiker naar de lift, of naar de wc? Onze story graph moest goed in elkaar zitten, aangezien dit de leidraad was in het maken van de game.

Story board

Aan de hand van het detailed scenario en de story graph hebben we door middel van een online programma een storyboard gemaakt. Aangezien we ons idee al zo goed als uitgewerkt hadden, was het niet zo moeilijk om hier een storyboard van te maken. We hebben letterlijk de bestaande plaatjes in de goede volgorde geplakt in het storyboard en met tekst aangegeven wat er gedaan moest worden. Deze zijn te bezichtigen op onze site.

Assets

Op 23 juni hadden we om 9 uur afgesproken op de vu. Aangezien het schooljaar bijna voorbij is, was het niet zo druk in het hoofdgebouw. Vervolgens zijn we naar

de 14e verdieping gegaan. Hier hebben we bijna alle fragmenten opgenomen. In totaal hebben we 63 beeldfragmenten gefilmd, maar we hebben niet alles gebruikt. Om het beeld compleet te maken, droeg Tobias zijn bril, een groene jas (zoals een echte detective) en had hij een rugzak om. We zijn expres niet te ver in detail getreden op het detective principe aangezien het ons doel was om een student neer te zetten. Ook heb ik mij persoonlijk verdiept in het maken van een logo van onze game. Deze is zichtbaar op het voorblad. Hiernaast heb ik ook een logo gemaakt voor dit vak. Dit was niet per se nodig, maar ik vond het persoonlijk mooier staan op onze jimdo site. Deze is ook te bewonderen op het voorblad.

Viral video

Voor de video hebben we alleen maar zelf gemaakte beelden gebruikt. In verband met mijn recentelijke ongeluk was ik tijdens het maken van het filmpje nog niet erg mobiel, hierdoor is Tobias onze ster geworden. Doordat hij centraal zou komen te staan in de game, hebben we van het filmpje echt een teaser gemaakt. Er zijn dan ook enkele beelden uit de teaser gebruikt voor de game. Het doel van dit filmpje was een sfeer impressie geven van hoe onze game zou zijn en wat het doel zou zijn. Tussen alle film fragmenten door zie je dan ook steeds informatieve tekst verschijnen. Voor de rol van de professor hebben we een willekeurig persoon gevraagd die aan het studeren was in de UB, hij vond het wel grappig om ons te helpen bij het filmen. Op 29 juni kwamen we erachter dat ons filmpje genomineerd was als een van de beste. Uiteindelijk bleek dat ook de klas vond dat ons filmpje in het algemeen het beste was! We waren zeker trots op ons filmpje, maar hadden niet verwacht dat het zo goed zou zijn. Echter ben ik in ieder geval erg trots op het eindresultaat en is de uitslag van de stemming alleen maar iets om nog trotser op te zijn! PS: het filmpje is al ruim 35 keer bekeken op youtube!

Game

Nadat we alle materialen verzameld hadden, was het tijd om een ximpel game te maken. Echter hadden wij hier beiden nog nooit mee gewerkt. Hierdoor lukte het in het begin ook niet zo goed. Mijn partner snapte het iets beter en had al snel de eerste beelden van de game gemaakt! Door samen te werken hebben we ervoor gezorgd dat alles nu klopt. Wij hebben alle fragmenten op youtube gezet en roepen in onze playlist ook elke keer het filmpje vanaf youtube. Dit zorgt er helaas voor dat je soms even moet wachten totdat het scherm geladen is. Echter kwamen we er daarna achter dat de applicatie niet op onze jimdo site gezet kon worden. Na wat gepuzzel is het gelukt om alsnog een server voor ons beschikbaar te stellen. Hier zijn nu ook alle andere materialen zichtbaar.

Gebruikerservaring

Als gebruiker loop je dus rond op de vu. Je start in de gang waar je de keuze hebt om door te lopen, naar de wc te gaan, naar de lift te gaan of naar de UB. De ub blijkt helaas nog gesloten. Bij de lift en bij de wc vind je wel voorwerpen. Als je dan doorloopt heb je de keuze om terug te gaan, door te lopen, een lokaal binnen te gaan of naar de banken te gaan. Bij de banken is ook iets te vinden. Als je dan weer doorloopt, kan je weer terug of naar een lokaal. In dit lokaal is wel iets te vinden. Zodra je alles hebt of denkt te hebben, ga je terug naar de UB hier kan je nu naar binnen. Zodra je binnen bent heb je de keuze om gebruik te maken van alle spullen of door afgeleid te raken door je telefoon. Afhankelijk van deze keuze slaag je voor het tentamen of zak je volledig.

Future perspective

Meestal als je een project afsluit, denk je er verder niet meer aan. En om eerlijk te zijn was dit ook mijn intentie aan het begin van dit vak. Door een recentelijke gebeurtenis wil ik het echter niet bij dit laten. Het blijkt namelijk dat een project dat ik voor het vak pervasive computing heb gedaan nu daadwerkelijk door de NS in werking wordt gesteld. Ze willen namelijk door middel van sensoren bij gaan houden hoeveel mensen er in een wagon zitten en deze bevindingen door gaan sturen naar de app zodat mensen weten welke coupes vol of leeg zijn. Dit is precies mijn idee. Alleen de uitwerking is net wat anders, waar mijn idee nog beter is. Hierdoor ben ik gaan nadenken over the search for success. Het oorspronkelijke idee om iets met augmented reality te gaan doen, wil ik dit keer vast houden. De intenties van het spel uitbreiden en het beschikbaar maken als app. Het idee:

"Door middel van augmented reality wil ik de gebruiker rond laten lopen en verschillende objecten laten verzamelen. Op toetsingslocaties, openbare veel bezochte locaties (zoals een universiteit, supermarkt, station etc), kunnen dan de gevraagde spullen worden ingeleverd. Hierna moet de gebruiker een kennisspel spelen. Denk hierbij aan een sudoku, trivia vragen, geheugen spelletjes etc. Hoe minder fout de gebruiker maakt en hoe sneller hij of zij het kennisspel heeft gespeeld, hoe meer experience punten de gebruiker krijgt. Bij genoeg punten gaat de gebruiker 1 level omhoog. Bij bepaalde levels hoort ook een belangrijke keuze: school niveau (universitair, HBO of MBO), baan (fulltime of parttime) enzovoort. Als de gebruiker voor de moeilijke keuzes kiest, zullen de vragen bij toetsingslocaties ook moeilijk worden. Als dit goed gaat, krijgt de gebruiker als beloning wel meer experience punten. De game heet the search for success en dat is dit ook. Hoe meer experience punten je hebt verzameld hoe succesvoller je bent."

Echter bezit ik zelf niet over de kennis om dit idee als app uit te gaan werken. Hopelijk lukt het me ooit wel.