

History Remade

Mitchell van Os

Theo Grigorev

Veel mensen vergeten nog wel is de gruwelijkheden van een oorlog, gebeurtenissen worden als niet belangrijk geacht, ofwel omdat ze (in hun ogen) niet van toepassing zijn op het leven van vandaag, of puur omdat ze het te druk hebben met hun eigen bezigheden in het leven. Waar het ook door komt, gebeurtenissen als World War 2 mogen nooit vergeten worden.

Maar waar eigenlijk weinig mensen echt bij stil staan is dat de beslissingen en gebeurtenissen van zulke oorlogen gestuurd en veroorzaakt zijn door mensen. Mensen die nauwelijks verschillen van de mens van vandaag. Wat als je zelf in de positie zou staan van de wereldleiders van toen? Zou je het zelfde hebben gedaan? Zo niet, wat zou je anders doen?

Introductie

Het is simpel en menseigen om te klagen over de wereld, over andere mensen, over hun keuzes. Zonder rekening te houden met de vraag of je het zelf beter had kunnen doen. Om dit te testen hebben wij met behulp van XIMPEL een interactieve multimedia applicatie gemaakt waarin je de rol over kan nemen van één van de wereldleiders van toen. Vervolgens kom je oog in oog met verschillende problemen te staan waarbij je zelf kan kiezen hoe je ze oplost. Maar let op, want eerder gemaakte keuzes kunnen invloed hebben op toekomstige problemen.

XIMPEL

Om het uitleggen van de werking van onze applicatie te vergemakkelijken is eerst een kleine uitleg van XIMPEL nodig.

XIMPEL is een afkorting voor; 'The eXtensible Interactive Media Player for Entertainment and Learning'. Hiermee kan je interactieve media applicaties maken, hiervoor gebruikt het programma een open source Adobe Flex framework samen met het open XML description format. XIMPEL kan op alle computers gebruikt worden waarop de Adobe flash plug-in is geïnstalleerd en de applicaties gemaakt met XIMPEL kunnen zowel lokaal als op internet bekeken worden. (<http://www.ximpel.net/>)

Met behulp van XIMPEL kan je een playlist samenstellen van videos, waarin je zelf de volgorde, vertakkingen en routes kan bepalen. Oftewel, je kan van video naar video verwijzen.

Het Ontwerp

Voordat we met het ontwikkelen van de applicatie begonnen hebben we eerst ons idee uitgewerkt in een graph. Op die manier konden we precies zien hoeveel video's we ongeveer nodig zouden hebben (althoewel het er uiteindelijk meer zijn

geworden), en we hadden een duidelijk ontwerp wat het ontwikkelen van de applicatie een stuk simpeler maakte. Ook de problemen en beschikbare keuzes zijn vooraf bedacht. Daarna hebben we al het beeld materiaal verzameld, welke we vervolgens in een interactieve playlist hebben gezet m.b.v. XIMPEL.

De Applicatie

Nadat je de World War 2 Campaign hebt gekozen kan je kiezen met welke leider je wilt spelen. Je hebt de keuze uit Roosevelt (USA), Hitler (NAZI-Germany) en Stalin(Sovjet Union). Elke leider heeft (grotendeels) zijn eigen video playlist en elke keer dat je het spel opnieuw speelt met een andere leider krijg je dus andere video's te zien. Vervolgens loop je tegen bepaalde problemen aan zoals de bijvoorbeeld de Media. Laat je ze alles normaal uitzenden? Dus ook de gruwelijkheden die je zelf veroorzaakt. Pas je censuur toe, of laat je de media propaganda filmpjes uitzenden? Na elke keuze die je maakt krijg je een ander filmpje te zien en je keuze heeft ook invloed op de 'route' die je volgt. Uiteindelijk als je de 'juiste' keuzes maakt kan je de wereld (deels of helemaal) veroveren om vervolgens ongeacht van je keuzes opgeblazen te worden door aliens. Dit laatste weerspiegelt het feit dat wat er ook gebeurt, sommige dingen kunnen niet voorkomen worden.

Comments op XIMPEL

In XIMPEL-v2 kan het gebeuren dat als je de game aan het afspelen bent, dat de achtergrondfilm doordraait, terwijl de game al een stapje verder is. Dit is erg irritant, aangezien als je wacht tot het filmpje afgelopen is, om de keuze te maken, zonder de video, de game niet meer correct verdergaat. Filmpjes in andere delen van de game zullen niet meer worden weergegeven. Als je terug gaat gebeurt er hetzelfde. De enige mogelijkheid om dit te stoppen is de game helemaal herstarten.

Persoonlijk zou ik het ook leuk vinden als de interface programmeerbaar zou zijn in XIMPEL-v2, zoals in XIMPEL-advanced. Dit is niet nodig, maar zou wel uitdagendere games als gevolg kunnen hebben.

Conclusie

Het was in de eerste plaats een vermakelijk project, en vooral het werken met video's gaf het een meerwaarde. Bovendien mocht iedereen zijn eigen onderwerp kiezen wat het zeer waarschijnlijk maakt dat iedereen met een onderwerp bezig is dat hij/zij leuk vindt. Het was ook uitdagend om een hele applicatie binnen de tijd af te krijgen, hoewel wat extra tijd wel betere applicaties zou opleveren.

Verder zijn we van mening dat het plannen, bedenken, presenteren en creëren van de applicatie vrij leerzaam is geweest en dat het een verbeterde basis heeft gecreëerd voor toekomstige projecten.